



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DESIGN

GABRIELLE FERREIRA BENNING

**AOS LIVROS QUE DEVOREI:** *Fantacias* de Michael Ende reimaginadas

Recife  
2025

GABRIELLE FERREIRA BENNING

**AOS LIVROS QUE DEVOREI:** *Fantásias* de Michael Ende reimaginadas

TCC apresentado ao Departamento de design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design.  
Área de concentração: Design de superfície.

Orientador: Hans da Nobrega Waechter

Recife

2025

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

Benning, Gabrielle Ferreira.

AOS LIVROS QUE DEVOREI: Fantasias de Michael Ende reimaginadas /  
Gabrielle Ferreira Benning. - Recife, 2025.

51 p. : il.

Orientador(a): Hans da Nobrega Waechter

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.

10.

Inclui referências.

1. Design de Superfície. 2. Design Editorial. 3. Michael Ende. 4. Livros. I.  
Waechter, Hans da Nobrega. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

## **AGRADECIMENTOS**

Sou grata ao meu querido orientador Hans pela dedicação ao curso, aos alunos e pelo companheirismo de sempre. Agradeço também a meus professores e colegas da graduação pelos aprendizados e convívios enriquecedores. Aos meus amigos de longa data, por me manterem em momentos de estressante loucura. Aos meus amados pais, Ladjane Ferreira Benning e Ennio Lins Benning, que merecem reconhecimento especial pelo apoio constante ao longo dessa jornada educacional, principalmente na conclusão deste trabalho. À minha dedicada avó, Maria do Carmo. À minha querida amiga Marcela, por toda cumplicidade de sempre por todos esses anos. Dedico, também, a Afonso Cruz e Michael Ende, autores 'semente' e 'raiz', respectivamente, deste projeto. E por fim, agradeço aos meus cachorros, Alpha e Totó, pelo suporte emocional, o amor incondicional e por se formar junto comigo.

## **RESUMO**

Este trabalho, de base projetual, teve como objetivo a criação de uma coleção de padronagens com base teórica em conceitos de Design de Superfície usando metodologia voltada ao mundo editorial criada por Waechter(2016). Como consequência de seu uso, levando em consideração o objeto final do trabalho, foram realizadas algumas adaptações as suas fases, a fim de moldá-la ao cenário pesquisado e permitir uma boa evolução do projeto. Como resultado do mesmo, é apresentada uma coleção composta de 6 texturas, com elementos inspirados em 3 obras da bibliografia do escritor surrealista alemão, Michael Ende.

## **PALAVRAS-CHAVE**

Design de Superfície; Design Editorial; Michael Ende; Livros

## **ABSTRACT**

The aim of this project was to create a collection of patterns based on the theoretical concepts of Surface Design, using a methodology for the publishing world created by Waechter (2016). As a result of its use, taking into account the final object of the work, some adaptations were made to its phases, in order to mold it to the researched scenario and allow a good evolution of the project. The result is a collection made up of 6 textures, with elements inspired by 3 works from the bibliography of the German surrealist writer, Michael Ende.

## **KEY-WORDS**

Surface Design; Editorial Design; Michael Ende; Books

## LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Bíblia de 42 linhas.....	13
Figura 2 - Jules Chéret, “Bal du Moulin Rouge”, 1889. Litografia a cores, 124 x 88 cm.....	14
Figura 3 - “Tentação de Santo Antônio”, de Dalí (1946).....	18
Figura 4 - “O Falso Espelho”, de Magritte (1928).....	18
Figura 5 - “O Triunfo do Surrealismo”, de Ernst (1937).....	18
Figura 6 - Capa do livro “Die Vollmondlegende” de Michael Ende (1993).....	19
Figura 7 - Capa do livro “Die Spielverderber oder das erbe der narren” de Michael Ende (1967).....	19
Figura 8 - Capa do livro “Trödelmarkt der Träume” de Michael Ende (1986).....	19
Figura 9 - “The Thethered Storm”, Edgar Ende.....	19
Figura 10 - Elemento para criar padronagem.....	21
Figura 11 - Elementos repetidos criando uma espécie de padrão.....	21
Figura 12 - Fundo da padronagem usado como preenchimento.....	21
Figura 13 - <i>Rapport</i> criado pela autora.....	22
Figura 14 - Letra “R” para demonstrar o posicionamento do módulo.....	23
Figura 15 - Vários elementos “R” criando um conjunto.....	23
Figura 16 - Sistema criado pela autora, alinhado em translação usado o rapport da figura 13.....	23
Figura 17 - Folhas de guarda de livros da coleção da autora.....	25
Figura 18 - Sobrecapa do livro, “A dança na floresta” de Juliet Marillier.....	26
Figura 19 - Sobrecapa do livro, “O que é arte” de Arthur Danto.....	26
Figura 20 - Sobrecapa do livro em alemão, “Momo”, de Michael Ende.....	26
Figura 21 - Edições dos livros a serem usados.....	29
Figura 22 - Edição de 1988 de “A história sem fim” de Michael Ende.....	31
Figura 23 - Edição de 2020 de “A história sem fim” de Michael Ende.....	31
Figura 24 - Moodboard para a estampa História sem fim.....	32
Figura 25 - Moodboard para a estampa O espelho no espelho: um labirinto.....	32
Figura 26 - Moodboard para a estampa Momo e o Senhor do tempo.....	33
Figura 27 - Moodboard para o conceito central das sobrecapas.....	33
Figura 28 - Área de trabalho digital de uma das estampas.....	34

Figura 29 - Rapports para as padronagens estruturados com seus devidos elementos em preto e branco em suas versões positivas e negativas.....	35
Figura 30 - Elementos das estampas vetorizados.....	35
Figura 31 - Paleta de cores utilizadas em todas as repetições.....	36
Figura 32 - Grid da frente das sobrecapas.....	36
Figura 33 - Janela de criação de estrutura de repetição das padronagens.....	37
Figura 34 - Caracteres da família Adobe Garamond.....	37
Figura 35 - Padronagem final cor de cobre para sobrecapa do livro “O espelho no espelho: um labirinto”.....	38
Figura 36 - Padronagem final cor de cobre para sobrecapa do livro “Momo e o Senhor do tempo”.....	38
Figura 37 - Padronagem final cor de cobre para sobrecapa do livro “A História sem fim”.....	38
Figura 38 - Detalhes da sobrecapa com os inscritos da lombada, frente e orelha esquerda.....	39
Figura 39 - Padronagem final para folha de guarda do livro “O espelho no espelho: um labirinto”.....	39
Figura 40 - Padronagem final para folha de guarda do livro “A História sem fim”.....	39
Figura 41 - Padronagem final para folha de guarda do livro “Momo e o Senhor do tempo”.....	39
Figura 42 - Detalhes do rapport da estampa História sem fim.....	39
Figura 43 - Detalhes do rapport da estampa Momo e o Senhor do tempo.....	39
Figura 44 - Detalhes do rapport da estampa O espelho no espelho.....	39
Figura 45 - Simulação digital da estampa História sem fim aplicada em folha de guarda.....	40
Figura 46 - Simulação digital da estampa História sem fim aplicada em cadernos.....	40
Figura 47 - Simulação digital da estampa História sem fim aplicada em marca página.....	41
Figura 48 - Simulação digital da estampa História sem fim aplicada em caneca.....	41
Figura 49 - Simulação digital da estampa História sem fim na sobrecapa.....	42
Figura 50 - Simulação digital da estampa Momo e o Senhor do tempo aplicada em folha de guarda.....	42
Figura 51 - Simulação digital da estampa Momo e o Senhor do tempo aplicada em cadernos.....	43

Figura 52 - Simulação digital da estampa Momo e o Senhor do tempo aplicada em marca página.....	43
Figura 53 - Simulação digital da estampa Momo e o Senhor do tempo aplicada em caneca.....	44
Figura 54 - Simulação digital da estampa Momo e o Senhor do Tempo aplicada na sobrecapa.....	44
Figura 55 - Simulação digital da estampa O espelho no espelho aplicada em cadernos.....	45
Figura 56 - Simulação digital da estampa O espelho no espelho aplicada em cadernos.....	45
Figura 57 - Simulação digital da estampa O espelho no espelho aplicada em marca página.....	46
Figura 58 - Simulação digital da estampa O espelho no espelho aplicada em caneca.....	46
Figura 59 - Simulação digital da estampa O espelho no espelho aplicada na sobrecapa.....	47

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2. JUSTIFICATIVA</b>	<b>11</b>
<b>3. OBJETIVO GERAL</b>	<b>12</b>
<b>4. OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>12</b>
<b>5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>13</b>
5.1. Breve história da impressão	13
5.2. O gênero fantasia dentro do mundo do livro	16
5.2.1. Subcategorias da fantasia	18
5.3. O ESCRITOR SURREALISTA, MICHAEL ENDE	19
<b>6. DESIGN DE SUPERFÍCIE</b>	<b>21</b>
<b>7. METODOLOGIA</b>	<b>24</b>
<b>7.1. ETAPA ANALÍTICA</b>	<b>25</b>
7.1.1. Briefing	25
7.1.2. Análise De Similares De Obras Publicadas	26
7.1.3. Definição dos requisitos editoriais   Orçamento (Formato   Papéis   Impressão   Cor)	28
7.1.4. Definição conceitual da proposta editorial (Semântica - Sintaxe   Conteúdo - Forma)	29
<b>7.2. ETAPA CRIATIVA   EXECUTIVA</b>	<b>30</b>
7.2.1. Referências para a construção das padronagens	30
7.2.2. Moodboards para as estruturas de repetição	31
7.2.3. Elementos e Criação das padronagens	34
<b>8. Estampas finais e suas possíveis aplicações</b>	<b>38</b>
8.1. Simulações com a estampa História Sem Fim	40
8.2. Simulações com a estampa Momo e o Senhor do Tempo	42
8.3. Simulações com a estampa O espelho no espelho: Um labirinto	44
<b>9. Considerações Finais</b>	<b>46</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>47</b>

# 1. INTRODUÇÃO

O ato de ler sempre fez parte da minha vida, foi um hábito repassado pelos meus pais que por enquanto se perpetua. Como todo e qualquer leitor do início do século XXI, comecei minha jornada pelos artigos impressos. Porém, assim como todo e qualquer leitor deste mesmo século, fui bombardeada com a disseminação do livro em formato digital. Com a introdução desse novo formato de leitura, se foi muito insinuado a suposta ‘morte do livro físico’, principalmente nesses últimos anos, com a alta do preço do papel e com a maior facilidade e conveniência que os livros digitais introduziram ao mercado, a luta entre os formatos parecia pender mais para a tecnologia.

No entanto, segundo o jornal britânico *Financial Times*, “contrariando as expectativas do mercado”, as vendas de livros impressos subiram e tendem a permanecer em alta, principalmente entre os jovens, que impulsionados pelas redes sociais, voltaram a consumir como nunca o formato físico, não só pelo conteúdo que eles podem oferecer, mas também, pela possibilidade de troca de ideias com outros leitores, criando uma comunidade em torno disso.

Ainda que o setor debata sobre o domínio ou não da tecnologia acima do mercado de livros, uma coisa é clara, o ramo de livros físicos não tem a menor pretensão de reduzir seus ganhos e sua estabilidade no meio do entretenimento. Seja através do uso das redes sociais e seus criadores, seja pela publicação de clássicos da literatura com capas e conteúdos inéditos, Adam Sternbergh, editor da *New York Magazine*, tem uma teoria clara e bastante positiva, segundo ele, os livros físicos serão atrativos por mais 500 anos. Nela o autor de *Near Enemy* afirma, “os livros físicos são diferentes, ficamos orgulhosos de tê-los, de guardá-los nas nossas estantes”, para ele, até mesmo a experiência de ler um livro é muito diferente de, por exemplo, ouvir uma música, independente do meio que ela é entregue, continua a mesma. De acordo com Sternbergh (2015):

Um livro físico é como comer um prato delicioso em um belo restaurante com uma vista fantástica; um e-book é como comer essa mesma refeição em uma embalagem para viagem, no seu colo, em um porão. (Sternbergh, 2015).

A idealização do projeto surgiu dessa vontade da autora de colaborar na permanência desse meio de comunicação, por meio de livros que ela mesma devorou e amou ao longo de sua vida. Dessa forma, ademais, auxiliar na divulgação de clássicos títulos da

literatura infanto-juvenil internacional, os quais não são muito conhecidos pelo público ou bem divulgados pelas editoras brasileiras.

## **2. JUSTIFICATIVA**

Ao longo do passar dos anos, livros são esquecidos. Caso suas histórias e estruturas não se mantenham atualizadas acerca das mudanças do mundo, da sociedade e de sua cultura, elas têm a tendência a sucumbir e desaparecer, por esse motivo, elas precisam ser revisitadas por novos editores, tradutores e designers para se conservarem ao longo do tempo e serem bem recebidas, mais uma vez, entre as novas gerações.

Livros não sobrevivem somente pelos seus projetos visuais, bonitos e bem elaborados, mas não se pode negar que com eles pode-se impulsionar e alavancar as chances de um livro se tornar não só famoso como um clássico da literatura. Um belo projeto gráfico complementa a história dentro das páginas.

É dessa forma que a autora do projeto espera que ele seja impulsionado adiante, com o pleno entendimento do poder que um bom design pode proporcionar quando bem encaminhado e bem articulado, seguindo os possíveis signos que o próprio autor da obra deixa disponível.

## **3. OBJETIVO GERAL**

A proposta deste trabalho é de caráter pessoal e projetual, sendo focada na área de Design Editorial. O objetivo é a produção de 6 padronagens gráficas baseadas nas obras de um dos autores alemães mais bem-sucedido no período pós-guerra, Michael Ende. Os títulos que serão contemplados são três, dentre eles o clássico mais conhecido do autor, *A história sem fim*, publicado pela primeira vez em 1979 na Alemanha, *O espelho no espelho: um labirinto* e *Momo e o Senhor do tempo*, publicados em 1973 e 1984, respectivamente. Além do principal motivo citado anteriormente, fez-se necessário o estabelecimento de uma coerência entre as capas dos títulos, visto que, os direitos de publicação das obras estão separados em mais de uma editora, e o aparente desejo das mesmas de criar algo novo e revolucionário nunca visto antes, faz com que, muitas vezes, as edições fujam completamente do tema original da obra, o qual pode ser muito frustrante para fãs da bibliografia de Ende.

## **4. OBJETIVO ESPECÍFICO**

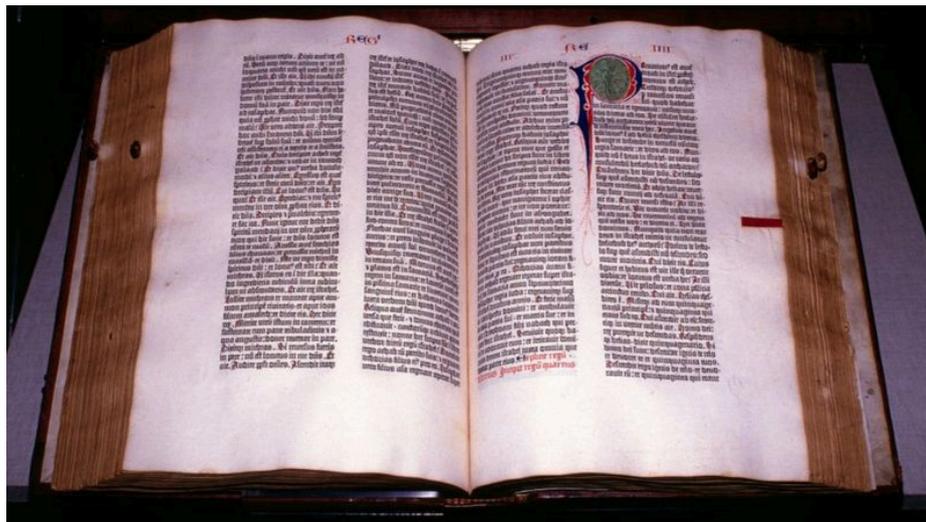
Para que a autora deste trabalho conquiste o diploma e, conseqüentemente, a conclusão na graduação como bacharel em design pela Universidade Federal de Pernambuco, o seguinte projeto gráfico irá criar estampas baseadas em características e elementos presentes nas três obras escolhidas do autor Michael Ende, para que elas sejam utilizadas como sobrecapas, folhas de guarda, marca páginas e objetos complementares comumente vistos serem adquiridos em eventos de pré-venda de livros, como bótons, adesivos, camisetas, etc. Para se aprofundar nos símbolos de maior importância dentro das obras, se faz necessário a releitura dos títulos com o olhar mais atento às principais características particulares de cada produção, e ao longo dela tomar nota dos mesmos, visando catalogá-los para a futura produção gráfica das estampas.

## **5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **5.1. Breve história da impressão**

Datada da metade do século XV, a história do livro impresso começa para o ocidente a partir da invenção da prensa de tipos móveis pelas mãos do inventor alemão, Johannes Gutenberg. Previamente, todos os materiais eram desenvolvidos e copiados à mão, geralmente pelos escribas, o que dificultava não só a disseminação do conteúdo produzido, por ser um processo demorado, mas também o acesso na obtenção dos artefatos, os quais eram muito caros. A criação da prensa possibilitou que artigos escritos fossem reproduzidos em série rapidamente e com os tipos móveis individuais o conteúdo das páginas poderia ser modificado e reorganizado múltiplas vezes, sendo o primeiro artigo publicado usando esse instrumento foi a Bíblia de 42 linhas.

Figura 1: Bíblia de 42 linhas.



Fonte: BBC News Brasil (2019).

Rapidamente essa tecnologia se propagou pelo continente europeu, permitindo que o acesso a esses conteúdos e o hábito da leitura aumentasse de maneira significativa. Após a criação de Gutenberg, a técnica e o maquinário foram aprimorados por outros entusiastas dessa tecnologia, não só para serem mais eficientes, mas também para serem trabalhados na questão da velocidade, quantidade e qualidade desses artigos, sendo esse refinamento o principal motivo da disseminação da cadeia produtiva rotativa dos jornais da época.

Posteriormente outras técnicas e maquinários foram desenvolvidos para diferentes tipos de impressão, como a litografia, o qual é a gravação do que se quer reproduzir em papel em uma pedra (Gomes, 2012), com esse método o criador da gravura tinha muita liberdade tanto no que poderia ser feito na peça, como seus elementos mas também até no diferente uso das cores na futura impressão do objeto, sendo uma técnica muito utilizada na criação de rótulos, cartazes e capas de livros.

**Figura 2:** Jules Chéret, *Bal du Moulin Rouge*, 1889. Litografia a cores, 124 x 88cm.



**Fonte:** Hoffmann (2015).

Considerando esse novo cenário, no final do século XVIII, outro alemão, Aloys Senefelder, cria um novo processo de impressão, uma variação mais sofisticada da litografia, o *offset*, técnica que melhora drasticamente a qualidade dos objetos impressos.

A impressão é indireta, ou seja, a transferência de imagens ocorre de uma superfície para outra através de uma terceira superfície intermediária. As chapas utilizadas são metálicas e flexíveis, feitas fotograficamente, de alumínio, aço inoxidável ou papel processado, e projetadas para envolverem um cilindro de borracha, responsável pela imagem final. (Instituto Itaú Cultural, 2017).

Aproximadamente por esta época - meados para fins do século XIX - o livro ganhou seu aspecto técnico atual (Fernandes, 2001). Como o método barateou, acelerou e melhorou a produção dos impressos, a partir da década de 80, foi a técnica mais comumente utilizada.

A partir, então, do final do século XIX e começo do século XX, com o advento do avanço da tecnologia como nunca tinha sido visto antes, e com a apresentação e popularização do computador pessoal, foi-se introduzido uma nova técnica de impressão, a digital, permitindo não só que os impressos fossem produzidos em pequena escala e com grande qualidade, possibilitou, além disso, a abertura criativa desse setor para quem, previamente, não fazia parte da rota de criação no ramo da

comunicação e produção gráfica. Fernandes (2001) afirma, ainda que a distância entre as “capas” de madeira e as capas de plástico e hologramas seja colossal, o pensamento principal na criação de um livro é o mesmo.

[...] o pensamento central de editores, encadernadores, ilustradores e capistas sempre foi o de conferir a cada livro proteção e diferenciação dos outros através do seu aspecto externo e do imaginário de suas capas, projetos gráficos e ilustrações. (Fernandes, 2001).

## 5.2. O gênero fantasia dentro do mundo do livro

Histórias são contadas desde os primórdios do que seriam as formas mais rudimentares de comunicação, as quais seriam as pinturas rupestres, que na maioria das vezes são encontradas dentro de cavernas por todo o globo. Seja elas para transmitir algum tipo de relato relacionado a algum animal perigoso ou para explicar a existência de um determinado povo, as narrativas, sejam elas reais ou fantásticas, escritas, desenhadas ou faladas, são o que se antecede de mais distante dos contos contemporâneos atuais. Segundo Gotlib (2004), “Há, pois, diferença entre um simples relato, que pode ser um documento, e a literatura. Tal como o tamanho, *literatura não é documento*. É literatura.”

Aos diferentes modos que se podem contar histórias “por vezes se agrupam, de acordo com alguns pontos característicos, que delimitam um *gênero*” (Gotlib, 2004). Fatores como tipos de personagem, cenários em que eles atuam, tempo em que vivem e até mesmo o cenário político da narrativa podem modificar o seu tema principal. Ainda que seja bastante difícil pontuar a origem do gênero fantástico, é possível saber a base para construção dele. Segundo Amaral (2022),

O fantástico surge das histórias de contos de fadas dos celtas, das histórias de terror e fantasmas do período gótico, e de muitas outras histórias relatadas, onde nem personagem, nem leitor sabem o que estão vivendo. Afinal, o gênero fantástico também traz à tona o estranhamento do leitor, mescla o real e o imaginário, seres encantados(ou não). (Amaral, p.187 2022)

Segundo alguns pesquisadores do tema, a possível origem do gênero se daria entre os séculos XVIII e XIX, “com sua ascensão ocorrida no século XX” (Amaral,2022). Inicialmente os temas que rodeavam esse tipo de narrativa eram mais voltados para o sobrenatural e místico, com personagens relacionados a eles. A partir do andamento

dos séculos os temas principais foram se modificando e se diversificando quanto complexidade, sendo voltados, segundo Amaral, à exploração do “psicológico do ser humano” ainda utilizando o sobrenatural e o estranho como plano de fundo durante a narrativa.

Visto que, para um conto ser uma narrativa do gênero fantástico é preciso que seus elementos adentrem a nossa realidade como norma, ou seja, como verdade, ainda que eles sejam completamente fora do nosso padrão do que é ser real, é esse o elemento que torna o fantástico o que ele é, “A dúvida, a incerteza entre o real e o inexplicável, a hesitação do leitor, o sentimento de incerteza [...]” (Amaral, 2022).

Dito isto, é importante pontuar que por conta das possíveis diversas variáveis na criação de narrativas literárias, existe a sobreposição de gêneros. Como disse a autora de “A Literatura Fantástica: Percurso Histórico e Conceitual”,

Se chegarmos em uma livraria e procurarmos por Literatura Fantástica, é bem provável que não se encontre essa estante entre as inúmeras prateleiras de livros. Talvez encontre a prateleira dos livros de fantasia, contos de fadas e até de ficção científica (Amaral, 2022).

Por mais que não se possa se ter uma concordância geral acerca das disparidades e convergências sobre os gêneros literários, a ficção como tema ‘guarda-chuva’ ocupa vários espaços nas listas de mais vendidos. E dado as inúmeras possibilidades de narrativa, o gênero permanece sempre em um estado frequente de renovação, sendo bastante flexível para qualquer tipo de leitor. Temas dos mais simples aos mais complexos são abordados dentro desses livros, alto desenvolvimento de classes, poderes inimaginavelmente destrutivos e universos construídos com a maior diversidade de fauna e flora inconcebíveis em nossa realidade, deixam os leitores encantados e ansiosos para uma próxima possível aventura dentro desses mundos alternativos. “ Fantasia é a essência deste estilo literário não tão jovem, mas que cativa novos fãs todos os dias” (Amaral,2022).

Dado a grande difusão do gênero mundialmente, e o altíssimo rendimento de capital gerado em torno do tema, não só em formato impresso, mas também no audiovisual, as editoras estão cada vez mais investindo no setor, com a publicação de títulos novos e antigos com os mais diversos acabamentos especiais e conteúdos adicionais, e não só isso, selos e até novas casas editoriais especializadas no gênero foram criadas ao

longo do tempo, como a editora Morro Branco, da qual detém diversos títulos e sagas relacionados a esse nicho, como os da coleção *A passa-espelhos* da autora francesa, Christelle Dabos.

Após o longo período da criação do gênero, subcategorias dentro dele ganharam mais espaço com a atualização do público leitor, dificultando a categorização das obras em um só tema. Por isso, a própria comunidade de leitores ao longo do tempo criou uma classificação própria, amplamente usada e aceita para separar as obras.

### *5.2.1. Subcategorias da fantasia*

Os subtemas do gênero fantástico são muitos e dependem essencialmente do que é apresentado dentro das obras, porém existem três principais que encaixam quase ou todas as obras já publicadas ou as quais serão futuramente reveladas, são elas: alta, média e baixas fantasias.

A principal característica que difere cada uma delas é o lugar onde se é passado os acontecimentos da narrativa e seus elementos centrais. Durante uma obra considerada de baixa fantasia, os personagens são fantásticos ou não reais, porém, eles são trazidos para nossa realidade, como nos livros da saga Percy Jackson e os Olimpianos, do autor Rick Riordan, que trazem deuses e semideuses gregos para o nosso mundo.

Numa obra considerada de média fantasia, elementos fantásticos e reais se misturam, ou seja, o nosso mundo invade o que é imaginário ou vice-versa, podendo acontecer, inclusive, as duas na mesma obra, como nos livros do autor C. S. Lewis, os quais suas personagens entram e saem, como o autor bem entende, dos dois mundos. É dentro desse nicho que a maioria das obras do autor Michael Ende se encaixam, tendo o título *A história sem fim* como um dos mais óbvios, já que a personagem principal da narrativa que vive em nosso mundo é um elemento essencial para o mundo fantástico do qual ela não faz parte.

E por fim, em uma obra considerada de alta fantasia, toda narrativa se passa e é feita de elementos inéditos e fictícios, seres diferentes dos que conhecemos, complexa hierarquia social entre eles, batalhas épicas entre os mesmo, são elementos corriqueiros nessas histórias, obras como a saga de livros *O Senhor dos Anéis* do autor J. R. R. Tolkien pertencem a essa categoria.

Dito isto, essa classificação não é a única existente dentro da comunidade, ainda existem outros fatores que podem alterar a classificação de uma obra, como: o nível de magia, o foco central da narrativa e a quantidade de violência. Além disso, ainda existem outros grupos do gênero como a sombria que trata a magia como algo perigoso e a ser evitado ou a científica, ambientada em um universo onde a magia existe em uma narrativa de ficção científica.

### 5.3. O ESCRITOR SURREALISTA, MICHAEL ENDE

O movimento surrealista influenciou profundamente a escrita de Ende, já que seu pai, Edgar Ende, fez parte do movimento na Alemanha, como pintor. Além disso, grande parte dos amigos dos pais do escritor eram artistas, poetas, escultores e autores, dessa forma, ele foi rodeado desde muito novo por movimentos artísticos diversos, dando destaque ao citado previamente. O movimento surrealista consiste, em sua essência, na representação do irracional e do subconsciente humano, André Breton(1939) fala, “o Surrealismo no começo foi poético e artístico e tornou-se depois psicológico. Nós achamos que o surrealismo é um processo de conhecimento”. Ou seja, o pensamento surrealista é muitas vezes voltado ao irreal, ao mundo dos sonhos onde tudo e o nada se encontram e se fundem, criando visuais impressionantemente únicos e por vezes grotescos.

Alguns dos artistas mais conhecidos por fazerem parte do movimento, além de André Breton, autor do manifesto que inicia formalmente a abertura das manifestações artísticas, pode-se contar com Salvador Dalí(Fig.3), René Magritte(Fig. 4) e Max Ernst (Fig. 5).

**Figuras 3, 4 e 5:** Obras “Tentação de Santo Antônio”, de Dalí (1946); “O Falso Espelho” de Magritte (1928) e “O Triunfo do Surrealismo” de Ernst (1937).



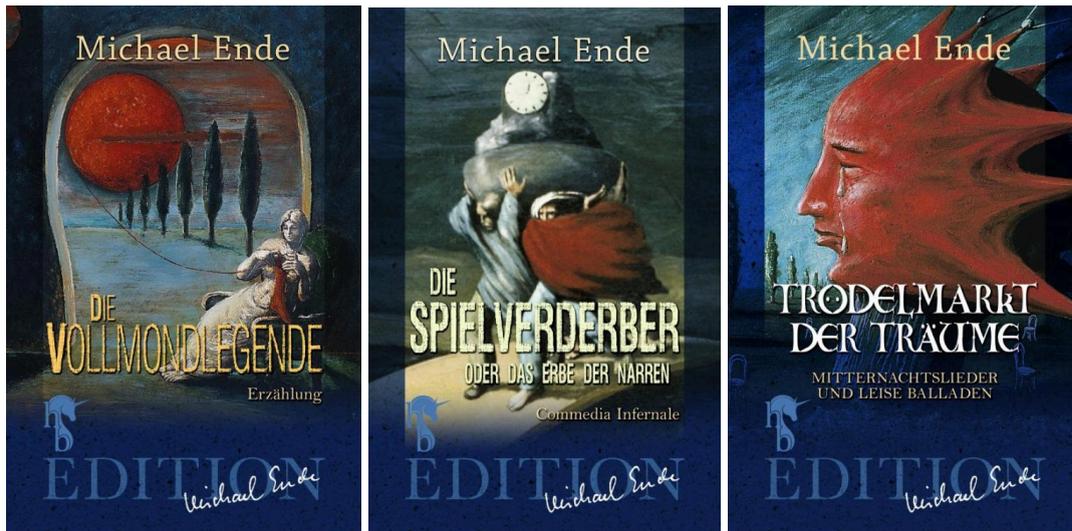
**Fonte:** Página dedicada a obras de artes, WikiArt. Disponível em:  
<<https://www.wikiart.org>>

É notório o peso do surrealismo na bibliografia de Ende, não só na criação das suas personagens e cenários em quais elas vivem, mas também na construção de algumas

artes presentes não só na parte interna de seus livros, como também nas capas de livros e pôsteres de suas peças de teatro. Muitos de seus trabalhos reverenciam diretamente aos quadros de seu pai, Edgar Ende.

A arte de Edgar Ende desempenhou um papel importante em sua vida desde a infância, e o mundo de fantasia das pinturas de seu pai fazia parte de sua experiência cotidiana(tradução livre)(Ende,2011).

**Figuras 6, 7 e 8:** Capas de livros de Michael Ende, edições alemãs.



**Fonte:** Página dedicada as obras e biografia de Michael Ende. Disponível em: <<https://michaelende.de/en/author/bibliography>>

**Figura 9:** “The Thethered Storm”, Edgar Ende.



**Fonte:** Página dedicada ao acervo e história de Edgar Ende. Disponível em: <<https://edgarende.de/en/oeuvre>>

Pode-se perceber, através da comparação visual entre as artes de Edgar Ende usadas nas capas de vários trabalhos de seu filho e as obras dos demais artistas participantes do movimento, que as características do mesmo são como uma espinha dorsal dos

seus escritos. A fim de curiosidade, os princípios deste estilo artístico e literário são: pensamento livre, expressividade espontânea, influência das teorias da psicanálise, criação de uma “realidade paralela”, criação de cenas irreais e valorização do inconsciente(Aidar, 2013).

## **6. DESIGN DE SUPERFÍCIE**

O design de superfície é uma área relativamente nova e com isso ainda é um tanto complexo encontrar algo na literatura sobre o assunto, principalmente em português. Segundo a autora Fernanda Camargo(2007), as principais funções e qualificações de design em um projeto de design de superfície são: proporcionar exclusividade e identidade; comunicar visualmente o conceito do projeto; atribuir densidade subjetiva aos produtos; dar destaque ao produto dos demais concorrentes; transmitir uma identidade visual, mensagens e concepções; estende iconograficamente o tema do trabalho; comunica visualmente as finalidades identificativas, informativas, instrutivas, estéticas, simbólicas e promocionais; atrair o consumidor; emocionar. O filósofo Vilém Flusser pontua a constância dessa ferramenta,

As superfícies adquirem cada vez mais importância no nosso dia-a-dia. Estão nas telas de televisão, nas telas de cinema, nos cartazes e nas páginas de revistas ilustradas, por exemplo. As superfícies eram raras no passado. Fotografias, pinturas, tapetes, vitrais e inscrições rupestres são exemplos de superfícies que rodeavam o homem. Mas elas não equivale em quantidade nem em importância às superfícies que agora nos circundam(Flusser, 2007,p. 102).

Cabe aqui enfatizar a existência de duas possibilidades no ramo de criação de design de superfície, sendo elas as texturas táteis e as texturas gráficas. As primeiras são conhecidas pelo aguçamento do sentido do tato, daí vem seu nome, são muito utilizadas para criar uma forma de atrito ou até mesmo para resfriamento seja do material ou do nosso corpo em contato com ele. As demais, segundo Juliana Pontes Ribeiro(2007), são exclusivamente visuais e construídas no ambiente bidimensional, fundindo graficamente os mais diversos tipos de formas, criando uma relação dinâmica entre todos os elementos.

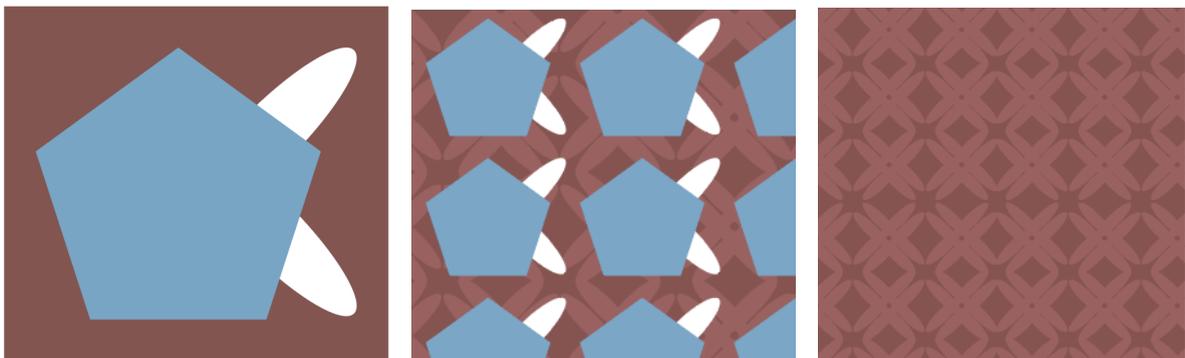
Na prática, essa esfera está relacionada com a criação de estruturas de repetição, variando conforme a sua finalidade. Todas as áreas dentro e fora do design desfrutam do uso de padronagens, seja para embelezar, tornar algo esteticamente agradável, ou até mesmo na criação de uma superfície com mais atrito, facilitando a pega, o manuseio do material. Segundo Evelise Anicet Rüttschilling, pesquisadora da área, as superfícies são,

[...] objetos ou parte dos objetos em que o comprimento e a largura são medidas significativamente superiores à espessura, apresentando resistência física suficiente para lhes conferir existência. A partir dessa noção, entende-se a superfície como um elemento passível de ser projetado(Rüttschilling, p.24, 2008).

Ainda segundo a autora, durante a composição dessas estruturas existem 3 (três) elementos principais que podem e são normalmente usados (Rüttschilling, 2008):

- 1) Figuras ou motivos:** são considerados os componentes principais aplicados sucessivamente e estão organizados no primeiro plano, passam geralmente a ideia principal do projeto(ver Fig.10);
- 2) Elementos de preenchimento:** são figuras configuradas em texturas, que preenchem o plano de fundo, fazendo uma conexão visual entre os demais elementos, podendo ser apenas a aplicação de uma textura específica ou com uso de motivos secundários aos principais(ver Fig. 12);
- 3) Elementos de ritmo:** esses componentes fornecem personalidade à padronagem e geralmente são elementos com mais destaque, seja por cor, posição, forma e/ou tamanho. Esses elementos operam como estímulos visuais responsáveis na construção da força visual dessa superfície.

**Figuras 10, 11 e 12:** Elementos de uma padronagem criada pela autora.



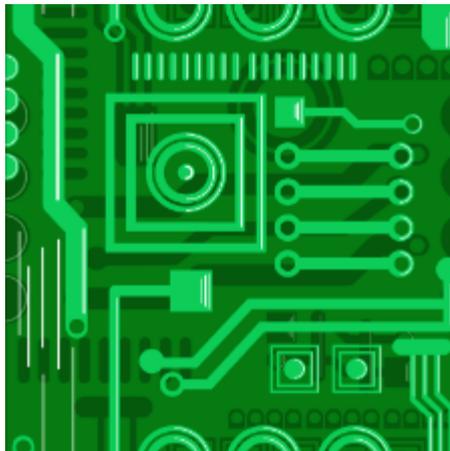
Fonte: Autora (2024)

Uma padronagem não necessariamente precisa ter todos esses elementos, já que a criação não só dos componentes, mas como também a disposição deles varia conforme o tema, briefing e designer.

A fim de criar uma padronagem, os componentes devem estar dispostos num formato que será repetido diversas vezes em comprimento e largura ao longo da superfície escolhida, essa unidade é chamada de módulo (figura 10), ele é a menor área da estampa a ser formada, e é nele também que todos os elementos citados acima estarão. A padronagem é formada a partir da repetição dessa unidade, é com ela e com o encaixe dos módulos repetidos que se forma o *rapport*. Ele é formado do ajuste do módulo a um sistema de repetição que se encaixe, como engrenagens dentadas.

A composição visual dá-se em dois níveis: depende da organização dos elementos ou motivos dentro do módulo e de sua articulação entre os módulos, gerando o padrão, de acordo com a estrutura preestabelecida de repetição, ou *rapport* (Rüthschilling, 2008).

**Figura 13:** *Rapport* criado pela autora.

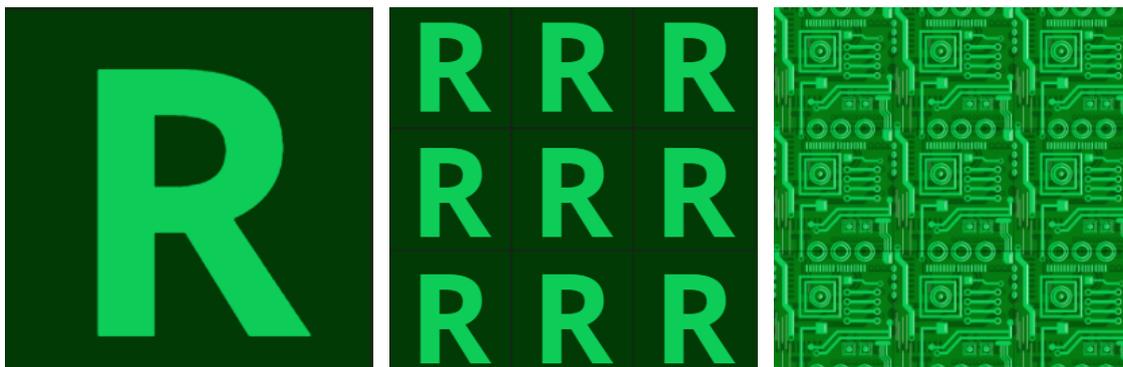


**Fonte:** Autora (2022)

Existem alguns sistemas de repetição usando o módulo inicial, podendo eles serem alinhados, não alinhados ou progressivos. No primeiro, a estrutura se mantém alinhada, o módulo se repete na vertical ou horizontal, se modificando levando em consideração sua posição original, no seu eixo e orientação, levando em consideração as seguintes movimentações (Rüthschilling, 2008):

- **translação:** o módulo mantém sua direção original e desloca-se sobre o eixo;
- **rotação:** deslocamento radial do módulo ao redor de um ponto;
- **reflexão:** espelhamento em relação a um eixo ou ambos.

**Figuras 14,15 e 16:** Módulo e possível arranjo com ele, sistema alinhado em translação, criado pela autora.



**Fonte:** Autora (2024)

Nos sistemas não alinhados são caracterizados pelo deslocamento na vertical ou na horizontal do módulo, geralmente se é usado a proporção de 50%(cinquenta por cento), ainda que cabe ao designer do projeto escolher a melhor porcentagem a ser usada na construção da padronagem. Em adição a mudança de origem, as movimentações usadas nos sistemas alinhados vistos previamente também são possíveis. E por último, nos sistemas progressivos, os módulos têm a possibilidade de aumento ou diminuição de maneira proporcional e gradual.

## **7. METODOLOGIA**

A metodologia utilizada para o desenrolar do projeto será a Metodologia para Criação de Projeto Editorial (2016), criada pelo professor e pesquisador Hans Waechter da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). O método do autor é dividido em duas fases, no entanto, de modo a adequar-se ao projeto, o qual é voltado para o exterior do livro, todas as subetapas do processo direcionadas aos segmentos da estruturação do conteúdo interno dos livros serão descartadas. Segue o método criado por Waechter:

### **FASE 1: ETAPA ANALÍTICA | CONCEITUAL**

1. Elaboração do Conteúdo
2. Preenchimento do briefing do projeto editorial (Público | Faixa Etária | Hábitos)
3. Análise de similares
4. Definição dos requisitos editoriais | Orçamento (Formato | Papéis | Impressão | Cor)
5. Observação e análise dos artefatos (Elementos representacionais e esquemáticos)

6. Definição conceitual da proposta editorial (Semântica - Sintaxe | Conteúdo - Forma)

## FASE 2: ETAPA CRIATIVA | EXECUTIVA

1. Definições de Editoração | Grid | Fontes
2. Definição da parte introdutória (Ficha catalográfica | Sumário | Introdução | Dedicatória)
3. Definição da parte catalogada
4. Definição da parte final (Índice Remissivo | Glossário | Colofão | Créditos)
5. Inserção e/ou criação de ilustrações (Resolução | Tratamento de fotografias)
6. Definição da parte externa (Capa | Orelhas | Jaqueta | Marcador | Caixa)
7. Definição de acabamentos (Corte | Laminação | Relevô | Vazados)
8. Elaboração do protótipo
9. Revisão final dos arquivos | Acompanhamento da produção gráfica

### 7.1. ETAPA ANALÍTICA

#### 7.1.1. Briefing

- 1) **Objetivo:** Criação de 6 padronagens baseadas em elementos dos livros de Michael Ende com o intuito de usá-las em sobrecapas, folhas de guarda, bótons, canecas e marca páginas. Esses seriam adquiridos ao comprar os títulos do autor.
- 2) **Conceito:** As padronagens serão 3 mais sóbrias e 3 mais coloridas, com o intuito de as primeiras serem usadas como sobrecapa e as outras 3 como a parte interna dos livros, como folhas e guarda, simulando o contraste entre o interior e o exterior da essência humana. O intuito é também padronizar as edições, já que os títulos além de terem seus direitos de publicação em editoras diferentes, a variação de estilos e cores sempre é muito discrepante, mesmo que ele esteja sendo publicado na mesma editora em uma nova edição.
- 3) **Público:** Leitores que já conhecem as obras de Michael Ende e possíveis novos leitores que buscam livros do gênero fantasia/ficção. Sua faixa etária varia entre os 10 e 50 anos, podendo se estender até os 70 anos.
- 4) **Artefatos:** Sobrecapas em papel couché fosco 90 g/m<sup>2</sup> à 120 g/m<sup>2</sup>, impressão colorida frente e verso, bótons redondos de 4 cm de diâmetro, canecas 325

mililitros em porcelana, marca páginas em papel couché fosco 180g/m<sup>2</sup> à 300g/m<sup>2</sup> impressão colorida.

### 7.1.2. Análise De Similares De Obras Publicadas

**Figura 17:** Folhas de guarda de livros da coleção da autora.



**Fonte:** Autora (2024)

Como pode ser visto na imagem acima, a distribuição de elementos, cores, estilos e outros aspectos visuais variam consideravelmente de acordo com cada obra a ser apresentada, podendo ou não levar em consideração a estrutura gráfica da capa. Essa pluralidade não apenas retrata a individualidade de cada livro, mas também é motivada pelo conteúdo, gênero e público a que se quer prestigiar e agradar. Tomemos como exemplo uma obra do gênero fantástico voltada para a ficção científica, é de se esperar que sejam usados elementos visuais gráficos arrojados e cores os quais remetem ao mundo futurista, características as quais não se podem esperar de um romance de época, que normalmente vai apresentar um projeto mais sóbrio, harmonioso e até mesmo sofisticado. A capa é a porta de entrada e ela apresenta a obra e, ao mesmo tempo, conta uma história visual completamente atrelada às páginas internas do livro, ela precisa ser contemplada como tal importância.

**Figura 18:** *A dança na floresta* da autora Juliet Marillier, publicado pela editora Wish, em 2021.



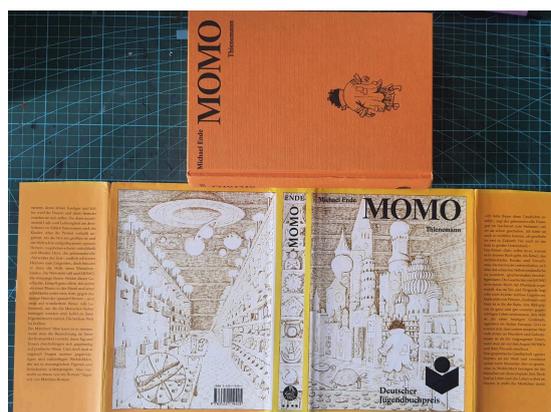
**Fonte:** Autora (2024).

**Figura 19:** *O que é arte* do autor Arthur Danto publicado pela editora Relicário em 2020.



**Fonte:** Autora (2024).

**Figura 20:** *Momo* do autor Michael Ende, publicado pela editora alemã Thienemann.



**Fonte:** Autora (2024).

Ao analisar as sobrecapas, também conhecidas como *dust jackets*, normalmente elas são utilizadas em encadernações de livros sem orelhas e de capa dura, ainda assim, elas podem ser usadas em obras com orelhas e de capas comuns sem nenhum problema. O uso delas é tanto quanto estético, podendo apresentar uma arte diferente

da capa original, quanto prático, já que em exemplares sem orelhas, a sobrecapa as têm, as quais podem e normalmente dispõem breves parágrafos apresentando a própria obra e o autor do livro, além de proteger a capa original de possíveis descuidos e mau usos. Levando em consideração os exemplares analisados, o tipo de papel que possivelmente foi utilizado seria o couché com uma gramatura relativamente baixa, 90 g/m<sup>2</sup>, variando em acabamentos dependendo da obra, podendo ser laminação brilhante ou fosca, ou até mesmo com verniz localizado em detalhes que se quer destacar da arte criada.

Em complemento ao uso das sobrecapas, o uso de orelhas é igualmente significativo e justificável. O uso delas, na visão da autora deste trabalho, deveria ser obrigatório em projetos de livros em brochura. Em algumas edições do tipo supracitado e em capa dura previamente publicadas dos títulos de Michael Ende, a grande maioria não possui orelhas, o que faz com que as capas das edições, principalmente os locais que entram em maior contato com os dedos do leitor, se deteriorem e se deformam com o seu uso, seja durante a própria leitura ou mesmo no transporte da obra.

### 7.1.3. Definição dos requisitos editoriais | Orçamento (Formato | Papéis | Impressão | Cor)

De modo a padronizar a parte externa dos três livros foi decidido que todas as partes externas das sobrecapas terão as mesmas cores, *grids* e tipografias, o que diferenciaria entre elas seria a padronagem da frente e a padronagem e cores da parte interna.

O formato de cada um segue o comprimento específico de cada capa mais 14(catorze) centímetros que serão divididos para as duas orelhas, ficando assim cada uma com 7(sete) centímetros. A fim de exemplificar o uso das sobrecapas serão utilizadas publicações antigas dos três títulos, sendo elas as das editoras Marco Zero e Martins Fontes(figura 21). Como foi dito anteriormente, no que se refere aos tipos de papéis será usado o couché com acabamento fosco de gramatura de 90 g/m<sup>2</sup> a 120g/m<sup>2</sup>.

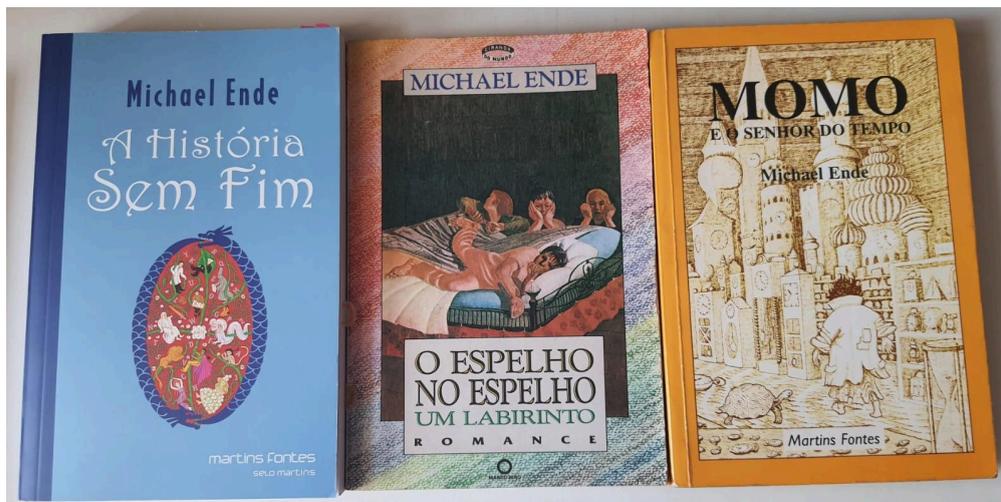
Tamanhos específicos das sobrecapas:

- História Sem Fim: 30 cm + 14 cm x 21 cm;
- O espelho no espelho: 29cm + 14cm x 21cm
- Momo e o Senhor do Tempo: 29,7 cm + 14cm x 21cm

As medidas acima estão levando em consideração os tamanhos das dimensões das capas de livros já existentes. O primeiro é a publicação do ano de 2016 da editora Martins Fontes pelo selo Martins. O segundo, publicado no ano de 1986 pelo selo Marco Zero, e o terceiro, que também foi publicado pela editora Martins Fontes em 1995.

Levando em consideração que o projeto vai ser produzido em pequena escala de 3(três) a 8(oito) cópias dos artefatos supracitados, o orçamento e a disponibilidade de objetos e materiais pode e deve variar de gráfica para gráfica.

**Figura 21:** As edições dos livros citados.



**Fonte:** Autora (2024).

#### 7.1.4. Definição conceitual da proposta editorial (Semântica - Sintaxe | Conteúdo - Forma)

Cabe aqui uma breve explicação do que é semântica e do que é sintaxe. O primeiro termo está relacionado com a informação que se quer transmitir, o conteúdo, um ótimo exemplo de seu uso são a aplicação de ícones nas portas de banheiros. O segundo é como essa ideia vai ser exposta ao público, sua forma, sua organização, seu uso pode ser visto em *layouts* de páginas de revistas. Os dois são importantes na criação de qualquer projeto ou ideia, visto que sem eles a proposta não vai em frente. E mesmo que o objetivo final não esteja no ramo do design, eles trabalham em união para o melhor resultado, independente da área de atuação.

Assim como foi expresso previamente, a meta proposta ao longo deste texto não é a de alterar o miolo das obras, já que, na opinião da autora, eles foram muito bem executados, principalmente considerando que são títulos estrangeiros, os quais foram

traduzidos para o português, e ainda assim mantiveram a coerência editorial que cada um deles requisitava. O princípio é de dar uma nova roupagem a esses clássicos da literatura, e ainda assim, abraçar os elementos já presentes em seus determinados universos literários, criando uma uniformidade entre as artes, não para sugerir ao público que as histórias são conectadas entre si, mas sim para dizer que fazem parte de um mesmo escopo bibliográfico, o de Michael Ende.

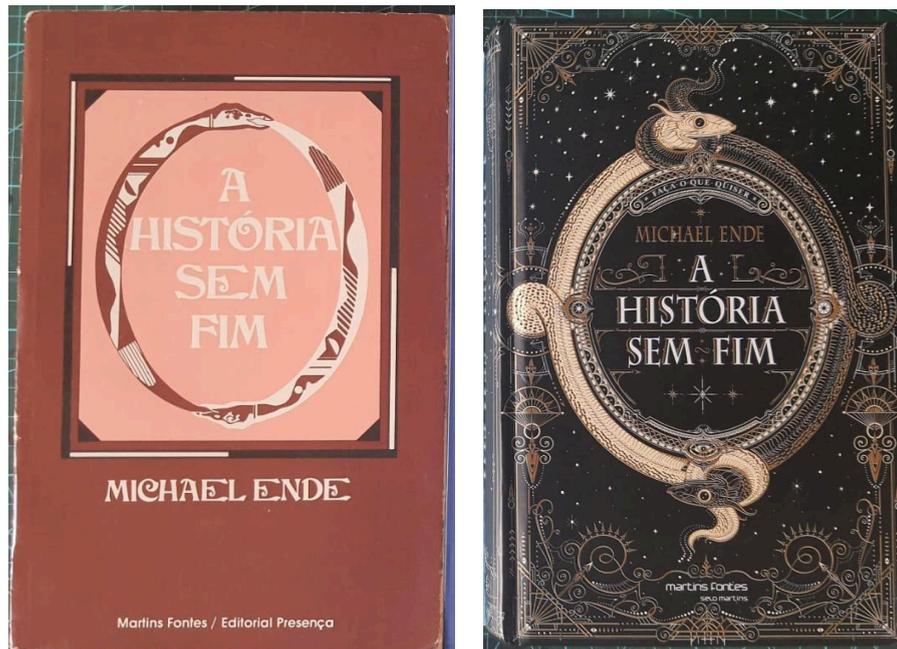
## **7.2. ETAPA CRIATIVA | EXECUTIVA**

Como foi dito anteriormente, a metodologia de Waechter(2016) foi adaptada com o intuito de se modelar ao objetivo do projeto, sendo assim, alterar o interior das obras e seu conteúdo estão fora de cogitação. Desta forma, grande parte das sub-etapas da parte criativa foram eliminadas ou adaptadas ao propósito desta composição de padronagens.

### **7.2.1. Referências para a construção das padronagens**

Para produzir as estampas, se fez necessário levar em consideração um apelo visual presente em uma das obras, mais especificamente no livro “*A História Sem Fim*”. Um dos conceitos presentes na construção da própria narrativa é de que a capa do livro precisaria ser de uma cor próxima ao cobre, em uma das edições do livro é possível ler na contracapa, “Fantasia é a história sem fim escrita num livro de capa cor-de-cobre que estava no sótão de um colégio. Agora, ele está na sua mão.” Para não fugir desse elemento, a autora deste projeto usou ele como um delimitador do que seria possível ser feito na totalidade da construção de todas as três padronagens. Com isso resgatou uma das outras edições que leva em consideração esse detalhe, em busca de uma paleta de cores que fizesse sentido para todos os títulos.

**Figura 22 e 23:** Edições de 1988 e 2020 respectivamente da editora Martins Fontes do livro “A História sem Fim” do autor Michael Ende



**Fonte:** Autora (2024).

Com esses detalhes em mente, foi-se decidido que a paleta principal da frente da sobrecapa usaria tons em marrom-claro e escuro e amarelos claros, para que quando fossem utilizados em conjunto e assim tivessem um bom contraste de leitura.

Para a construção da parte interna dos livros, seria completamente diferente em questão de cores. Seriam utilizados paletas de cores mais vivas, ainda assim seguindo a mesma padronagem de elementos, para dar a ideia de entrar nos mundos fantásticos criados por Ende assim que se abre o livro. Ademais, como foi dito anteriormente, os elementos que serão usados para a construção das estruturas de repetição serão retirados das histórias, ilustrações e elementos presentes nas capas e no interior das obras. A construção de todos os elementos será feita no programa da Adobe, o Illustrator, sendo ele a ferramenta que a autora tem mais conhecimento.

### 7.2.2. Moodboards para as estruturas de repetição

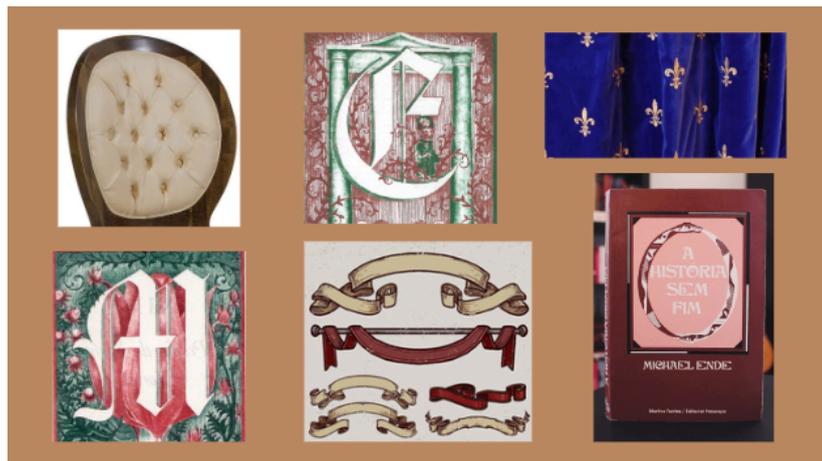
Também conhecidos como painéis de humor ou de referência, os *moodboards* ajudam na visualização da possível linha de construção de um projeto, principalmente um que envolve na sua essência gatilhos visuais. Para a produção das padronagens foram feitos três painéis, um para cada obra. Como foi dito anteriormente, serão criadas seis

padronagens, duas para cada livro, tendo suas repetições estabelecidas utilizando os mesmo elementos variando principalmente em cor.

- *Moodboard 1 - História Sem Fim*

Palavras associadas: letras góticas; tons em creme e azulados; ornamentos tipo linhas, diamantes e faixas, remetendo a costura de estofados; brasão da realeza.

**Figura 24:** Moodboard criado pela autora para o conceito central da padronagem para a obra *História sem fim*.



Fonte: Autora (2025)

- *Moodboard 2 - O espelho no espelho: um labirinto*

Palavras associadas: transparência; tons variados; retângulos que construam um labirinto simples; formas ovais encaixadas umas nas outras.

**Figura 25:** Moodboard criado pela autora para o conceito central da padronagem para a obra *Espelho no espelho: um labirinto*.



Fonte: Autora (2025)

- *Moodboard 3 - Momo e o Senhor do Tempo*

Palavras associadas: prismas; janelas; relógios; tons de laranja, amarelo e cinza.

**Figura 26:** *Moodboard* criado pela autora para o conceito central da padronagem para a obra *Momo e o Senhor do Tempo*.



**Fonte:** Autora (2025)

- *Moodboard 4 - Capa básica para as três frentes das sobrecapas - Conceito Geral.*

Palavras associadas: tons terrosos que remetem ao cobre, tons em creme para detalhes e textos; Grid simples conteúdo centralizado.

**Figura 27:** *Moodboard* criado pela autora para o conceito central da frente das três sobrecapas.

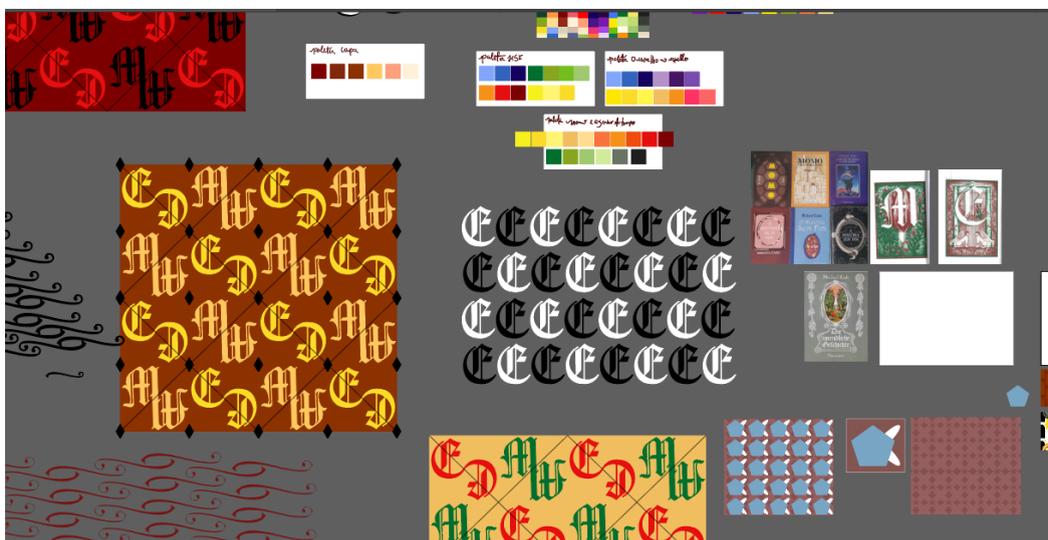


**Fonte:** Autora (2025)

### 7.2.3. Elementos e Criação das padronagens

A partir dos painéis vistos no item anterior, foi uma sequência de ilustrações, testes e vetorização no Illustrator, praticamente nenhuma das padronagens teve algum dos seus elementos testado no físico até que tivesse sua estrutura finalizada no digital. Foram muitos testes de cor e de estrutura para poder visualizar o melhor possível resultado visando a melhor legibilidade quando alguma padronagem fosse usada como fundo de algum texto, sendo esse o principal papel do uso das texturas neste trabalho, já que foram aplicadas na frente das sobrecapas, as quais teriam os títulos e autoria das obras. Para a criação do *rapport* foram utilizados elementos já existentes em ilustrações originais nas obras.

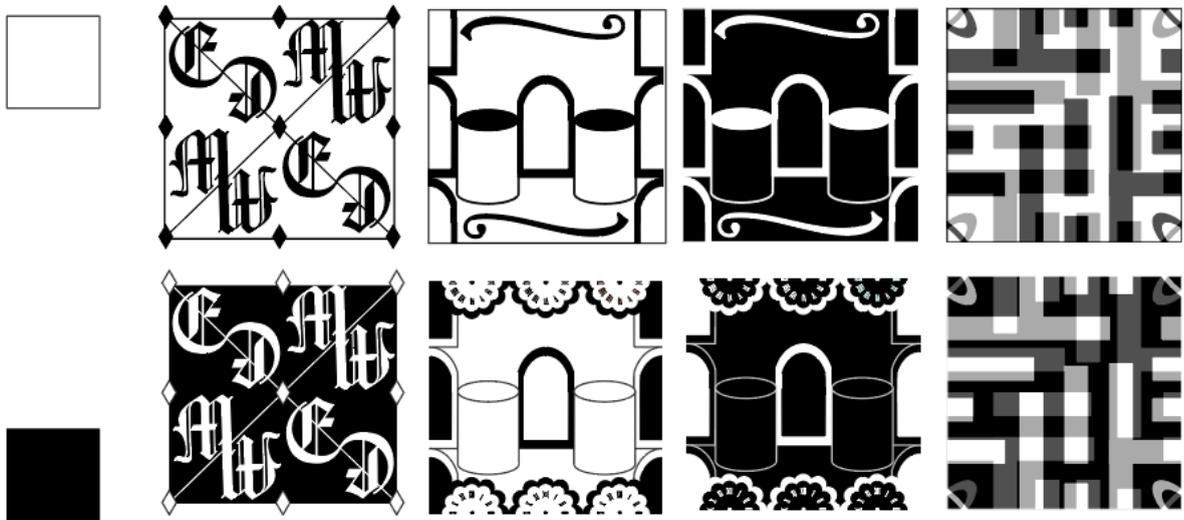
**Figura 28:** Área de trabalho de uma das padronagens criadas.



Fonte: Autora (2025)

Para facilitar organização da construção das texturas, inicialmente foram feitos testes sem aplicação das cores finais, apenas usando o preto e o branco. Dessa forma, as possíveis cores, as quais até esse determinado momento ainda não tinham sido escolhidas, não impediram a finalização do fechamento da disposição dos elementos no *rapport*.

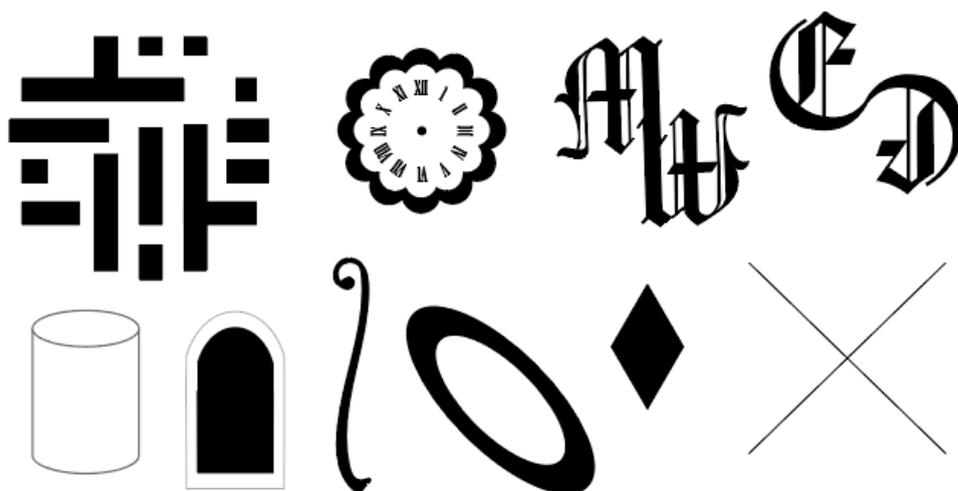
**Figura 29:** *Rapports* para as padronagens estruturados com seus devidos elementos em preto e branco em suas versões positivas e negativas.



Fonte: Autora (2025)

Para evitar a baixa legibilidade com o uso das estampas foram utilizados poucos elementos, principalmente os de preenchimento, de modo a evitar a dificuldade de leitura, sendo esse um dos limitadores quando se é trabalhado texturas na área editorial. Além disso, na frente das sobrecapas, ficou-se decidido previamente que as cores dos elementos partissem do mesmo tom, facilitando ainda mais a leitura, mas ainda com o detalhe das estampas presente. Em complemento, a parte interna, a folha de guarda, será mais complexa em relação à paleta de cores.

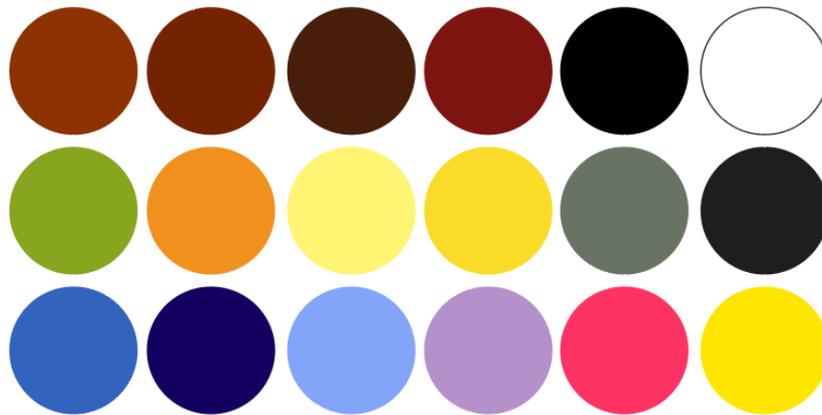
**Figura 30:** Elementos vetorizados das padronagens em preto e branco.



Fonte: Autora (2025)

Os elementos levantados anteriormente foram diretamente inspirados em edições antigas dos títulos que a autora deste projeto tinha em sua coleção que podem ser vistas entre as figuras 20 à 27, assim como a coletânea de cores, vistas abaixo, as quais foram inspiradas nas ilustrações presentes nas capas das antigas publicações.

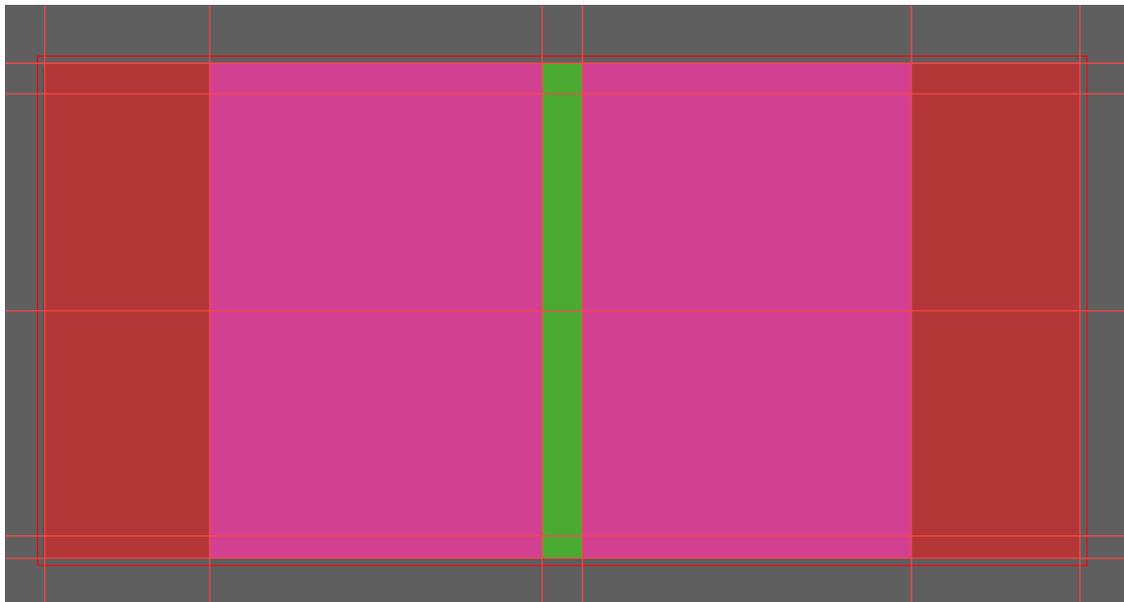
**Figura 31:** Paleta completa de cores utilizada nas texturas.



**Fonte:** Autora (2025)

Para a construção do *grid* da parte frontal foi seguindo o tamanho dos livros que serão utilizados para exemplificar as sobrecapas, dimensões estas ditas anteriormente em *Definição dos requisitos editoriais | Orçamentos*.

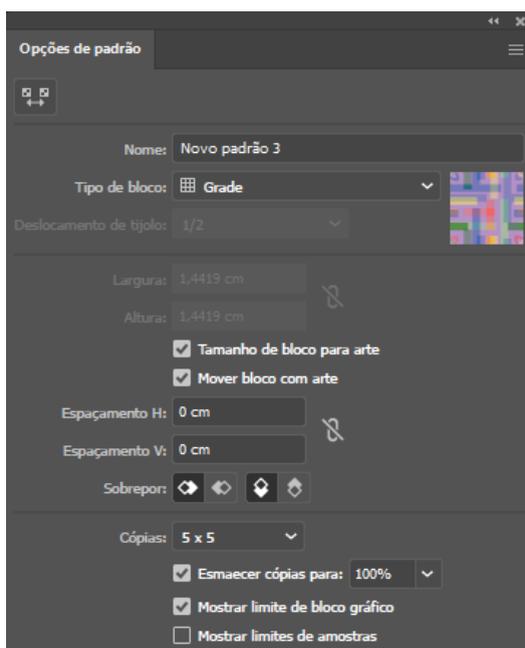
**Figura 32:** Grid da frente das sobrecapas.



**Fonte:** Autora (2025)

Para as estruturas-base de construção de padronagem foi utilizada a ferramenta de criação de padronagem dentro do programa Adobe, o Illustrator. Todas as sequências de repetição criadas para esse trabalho seguiram a mesma organização apresentada na imagem abaixo(Figura 33).

**Figura 33:** Janela de criação de estrutura de repetição das padronagens.



**Fonte:** Autora (2025)

Na escolha da fonte que seria usada ficou decidido que seria alguma variação digital da Garamond, já que ela foi e é muito utilizada para textos, visto que ela tem uma ótima legibilidade. Devido o uso dos aplicativos da Adobe para a execução deste projeto, foi escolhida a versão digital da Garamond presente neles, a Adobe Garamond. Na imagem abaixo(Figura 34), pode se ver o desenho dos caracteres dessa família, assim como a abundância dos mesmos, sendo uma adequada escolha de fonte levando em consideração a possibilidade de usos para ela, principalmente na língua portuguesa.

**Figura 34:** Caracteres da família Adobe Garamond.

Adobe Garamond

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

äãåàä öôõóò ïîì ëêéè üûúù ñ ç

ÄÃÅÀÄ ÖÔÕÓÒ ÌÎÌ ÊÊÊÊË ÜÛÚÙ Ñ Ç

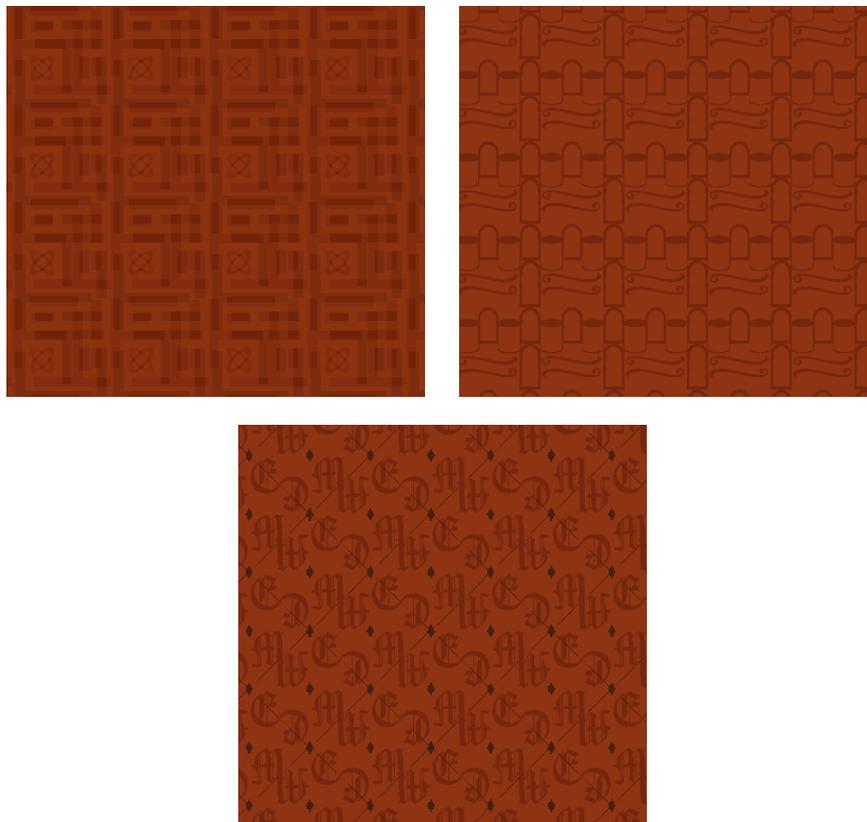
**Fonte:** Autora (2025)

A partir da conclusão da estrutura de cada *rapport* criado foi uma questão de testagem de cores levando em consideração a paleta completa de cores já estipulada, já que elas foram retiradas de trabalhos editoriais anteriores. Já foi enfatizado previamente, no entanto, que a totalidade das cores não seria utilizada na parte frontal das sobrecapas, e foi o que foi feito. Ficou mantido o mais fiel possível ao elemento central da obra *História sem fim*, a capa cor de cobre e os detalhes em creme ou em rosa pálido. Além disso, esse uso das mesmas cores sóbrias também se fez ao remeter ao uso clássico de poucos elementos contrastantes nas capas durante o século XX.

## 8. Estampas finais e suas possíveis aplicações

Com a estruturação e os elementos visuais dos *rapports* assim como a formatação da *grid* das sobrecapas e das folhas de guarda decididos, foi uma questão de organizar os componentes nas pranchetas no formato fechado para cada livro. A finalização dos módulos, a estruturação das sobrecapas foram feitos todos usando o *Illustrator*, a simulação digital do uso das estampas, no entanto, foi feita toda usando o *Photoshop*, programa também do Pacote Adobe.

**Figuras 35,36,37:** Padronagens em tom de cobre para a parte frontal das sobrecapas.



Fonte: Autora (2025)

**Figura 38:** Detalhe da sobrecapa que inclui a lombada, a orelha e seus elementos textuais.



**Fonte:** Autora (2025)

Como mencionado previamente ao longo deste trabalho, a parte interna das sobrecapas seria a mais colorida e até mesmo caótica de certa forma, levando em consideração o quão estruturado é a sua frente.

**Figura 39,40 e 41:** Padronagens da folha de guarda.



**Fonte:** Autora (2025)

**Figuras 42, 43 e 44:** Detalhes de cada *rapport* de padronagem.



**Fonte:** Autora (2025)

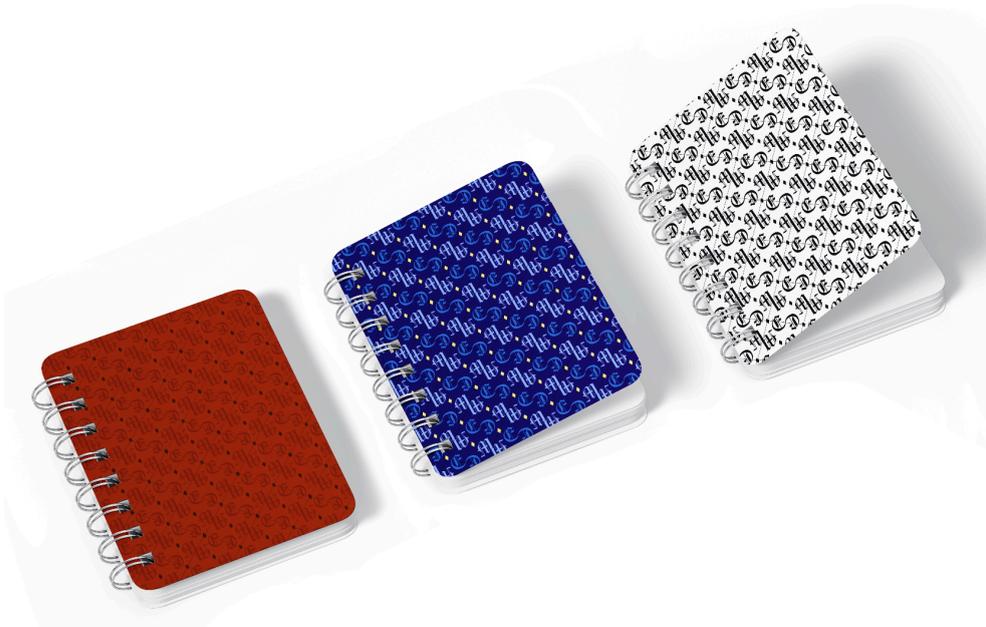
## 8.1. Simulações com a estampa *História Sem Fim*

**Figura 45:** Simulação digital da estampa *História sem Fim* aplicada em folha de guarda.



Fonte: Autora (2025)

**Figura 46:** Simulação digital da estampa *História sem Fim* aplicada em cadernos.



Fonte: Autora (2025)

**Figura 47:** Simulação digital da estampa *História sem Fim* aplicada em marca página.



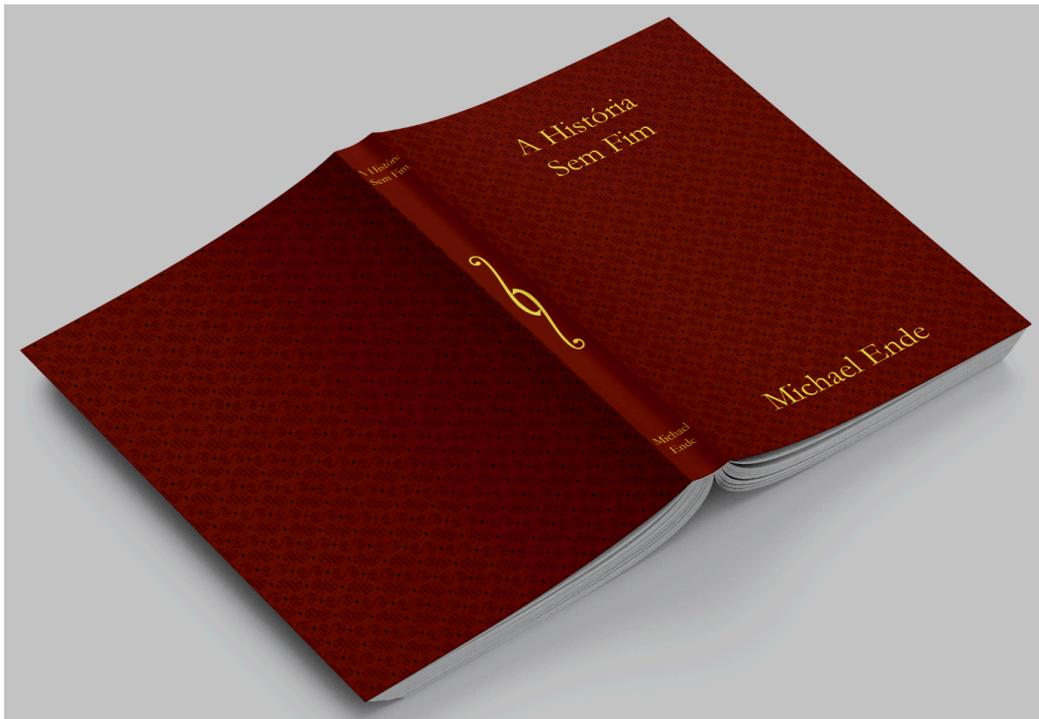
**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 48:** Simulação digital da estampa *História sem Fim* aplicada em caneca.



**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 49:** Simulação digital da estampa *História sem Fim* aplicada na sobrecapa.



**Fonte:** Autora (2025)

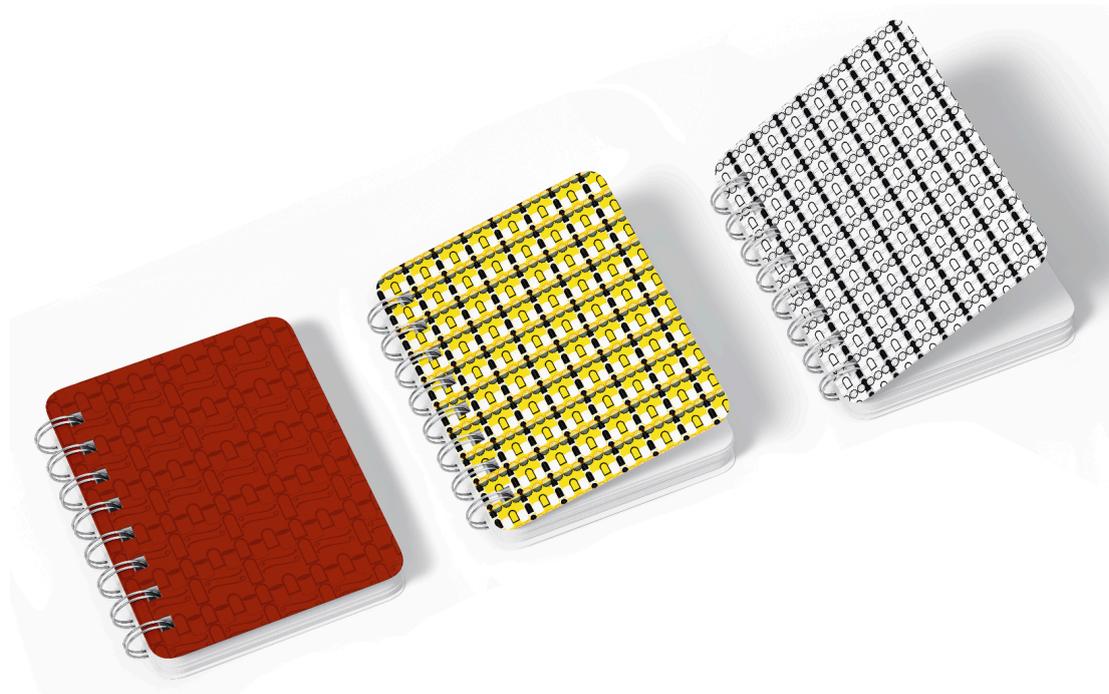
## 8.2. Simulações com a estampa *Momo e o Senhor do Tempo*

**Figura 50:** Simulação digital da estampa *Momo e o Senhor do Tempo* aplicada na folha de guarda.



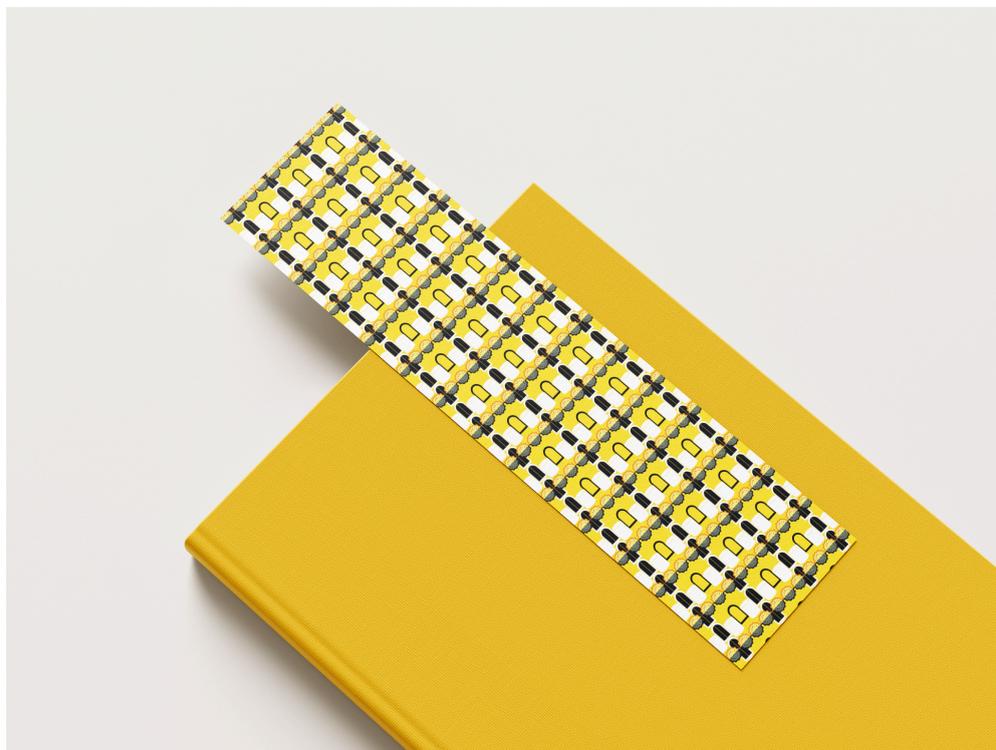
**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 51:** Simulação digital da estampa *Momo e o Senhor do Tempo* aplicada em cadernos.



**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 52:** Simulação digital da estampa *Momo e o Senhor do Tempo* aplicada em marca página.



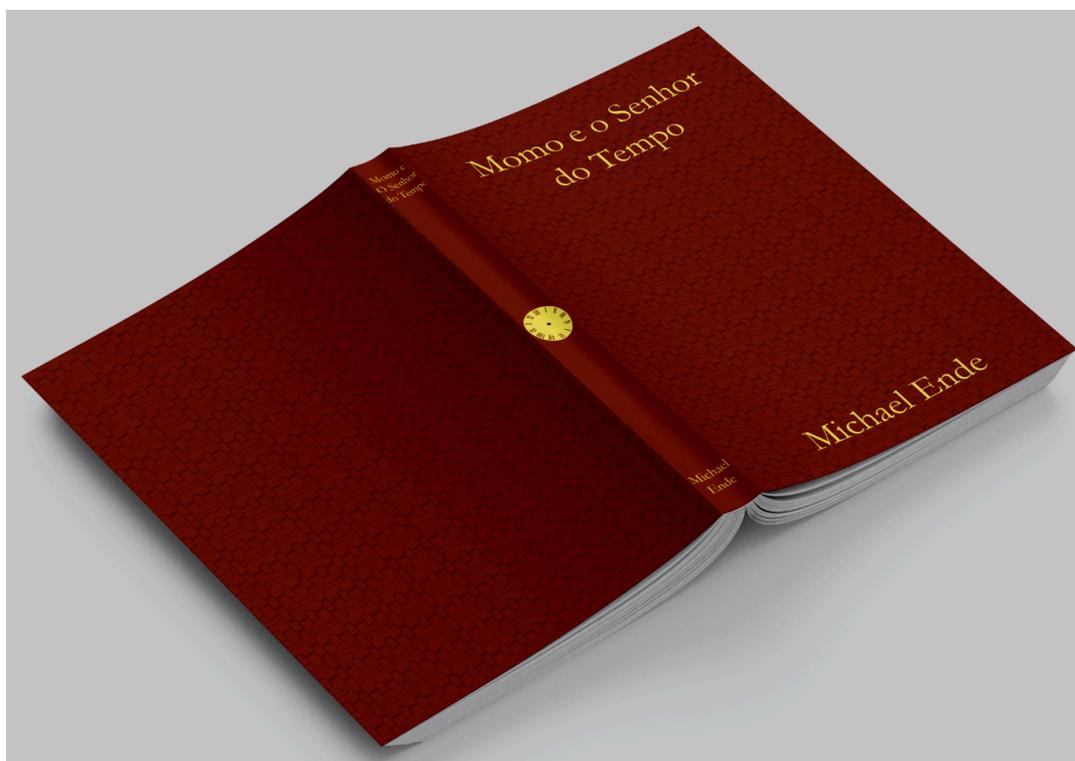
**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 53:** Simulação digital da estampa *Momo e o Senhor do Tempo* aplicada em caneca.



**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 54:** Simulação digital da estampa *Momo e o Senhor do Tempo* aplicada na sobrecapa.



**Fonte:** Autora (2025)

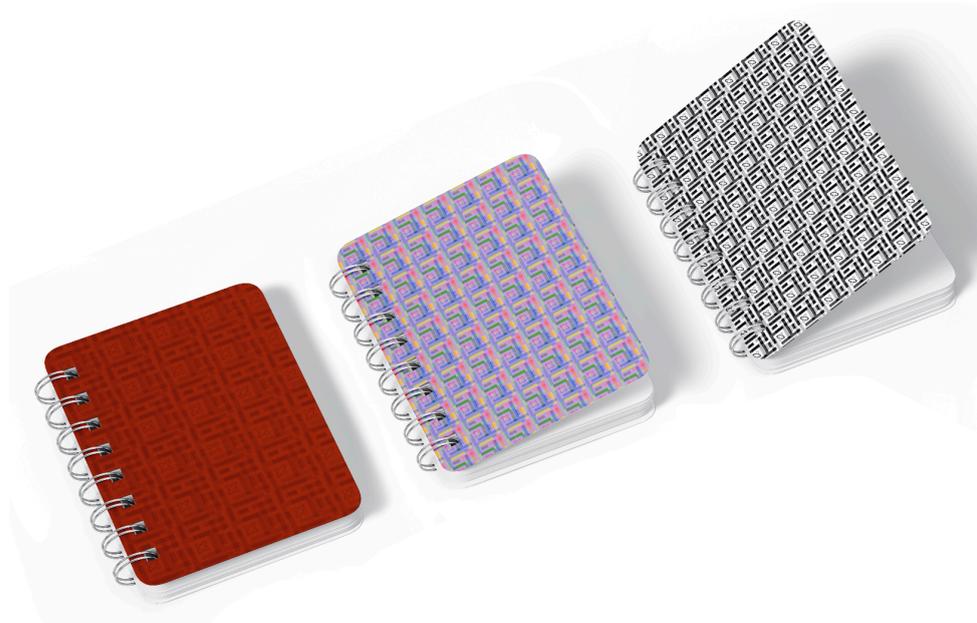
### 8.3. Simulações com a estampa *O espelho no espelho: Um labirinto*

**Figura 55:** Simulação digital da estampa *O espelho no espelho: um labirinto* aplicada na folha de guarda.



Fonte: Autora (2025)

**Figura 56:** Simulação digital da estampa *O espelho no espelho: um labirinto* aplicada em cadernos.



Fonte: Autora (2025)

**Figura 57:** Simulação digital da estampa *O espelho no espelho: um labirinto* aplicada em marca página.



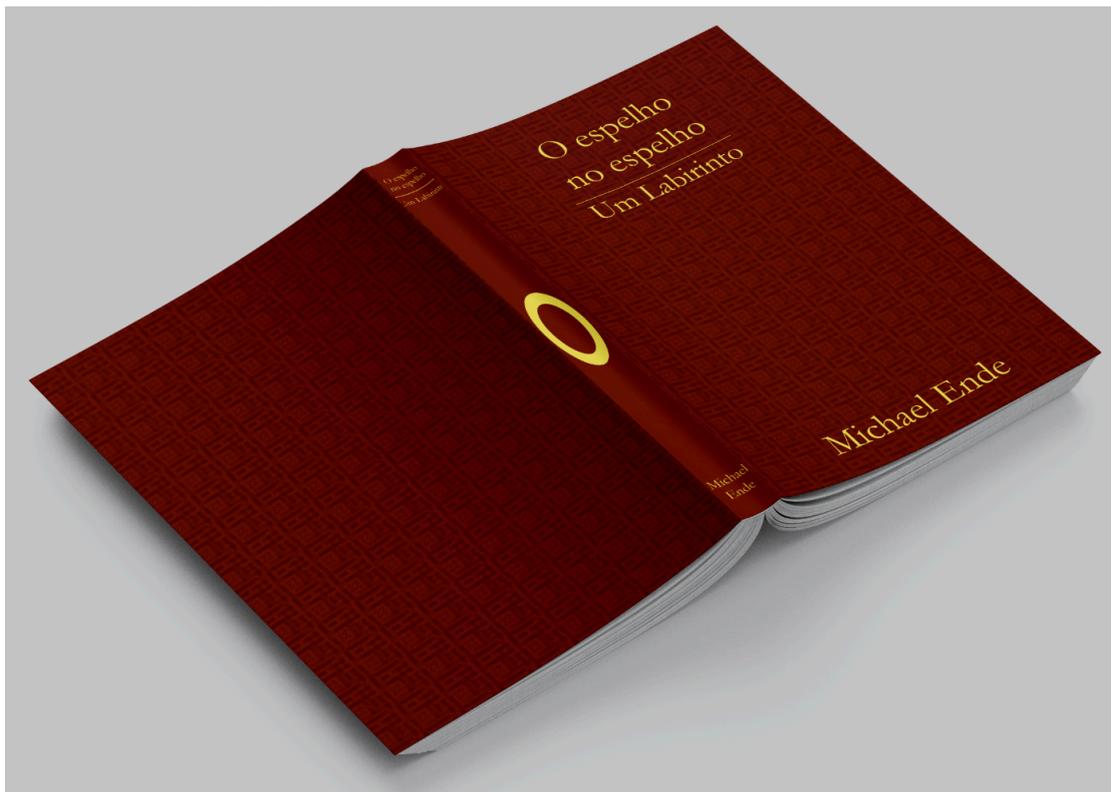
**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 58:** Simulação digital da estampa *O espelho no espelho: um labirinto* aplicada em caneca.



**Fonte:** Autora (2025)

**Figura 59:** Simulação digital da estampa *O espelho no espelho: um labirinto* aplicada na sobrecapa.



Fonte: Autora (2025)

## 9. Considerações Finais

Meu principal compromisso com esse trabalho foi o resgate das obras de Michael Ende do esquecimento editorial unindo o mundo literário e o universo das estruturas de repetição, a fim de, com isso a preservar o imaginário dos seus mundos fantásticos que foram tão presentes na minha infância, e acredito que honrei meus objetivos, com as minhas duas versões, o meu eu designer e o meu eu menina.

Com o desenvolvimento e entrega deste projeto, ainda que tenha sido diversas vezes adiada e se estendido mais do que gostaria, me sinto orgulhosa do caminho traçado ao longo da graduação. Todo o conhecimento e experiência real passada ao longo dos anos na universidade se mostraram mais do que essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Além disso, ao longo do processo se mostrou efetivamente importante a pesquisa teórica e exploratória pertinente ao tema, assim como a aplicação da metodologia utilizada, para guiar as muitas etapas necessárias para a conclusão satisfatória deste projeto. Ela foi adaptada para o projeto, já que não seria uma editoração completa do conteúdo dos livros, no entanto, grande parte das etapas apresentadas por Waechter foram utilizadas em sua totalidade, principalmente na fase conceitual.

Ainda que os objetivos ficaram voltados inteiramente para o mundo literário, o caminho até eles foi traçado pelo entendimento e muita pesquisa na parte de estamperia, principalmente a parte técnica da criação de padronagens, um desafio que se mostrou relativamente complexo, devido ao pouco conhecimento na área, e a pouca literatura em português voltada para a mesma. Mesmo assim, fiquei muito satisfeita com todas as versões criadas, mas principalmente o significado construído para desenvolvê-las, além disso, o meu crescimento enquanto profissional que ocorreu ao longo desse processo.

## REFERÊNCIAS

CAMPOS, A. **Como a tecnologia mudou nossos hábitos de leitura**. 24 jan. 2023.

Disponível em:

<<https://www.terra.com.br/byte/como-a-tecnologia-mudou-nossos-habitos-de-leitura,6d23480122944894ae11252d8bd75ab6bjwpzqdm.html>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

**Estamos caminhando para o fim do livro impresso?**. 05 abr. 2016. Editora Albatroz.

Disponível em:

<<https://editoraalbatroz.com.br/estamos-caminhando-para-o-fim-do-livro-impresso/#:~:text=A%20resposta%20%C3%A9%20%E2%80%9Cn%C3%A3o%E2%80%9D.,afetou%20a%20ind%C3%BAstria%20de%20livros.&text=%C3%89%20claro%20que%2C%20por%20alguns,passaram%20a%20ser%20muito%20importante.>>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

ENDE, M. **Biography | Michael Ende**. Disponível em:

<<https://michaelende.de/en/author/biography>>. Acesso em: 7 abr. 2023.

**A teoria de que os livros impressos irão sobreviver por mais 500 anos**. 30 dez.

2015. O Futuro das Coisas. Disponível em:

<<https://ofuturodascoisas.com/teoria-de-que-os-livros-impressos-irao-sobreviver-por-mais-500-anos/>>. Acesso em: 12 abr. 2023.

FERNANDES, Cláudio. **Invenção da imprensa**. Brasil Escola. Disponível em:

<<https://brasilescola.uol.com.br/historiag/invencao-imprensa.htm>>. Acesso em 19 de abril de 2023.

**Vendas de livros impressos sobem, enquanto digitais perdem popularidade, diz “FT”**. 10 jan. 2015. O Globo. Disponível em:

<<https://oglobo.globo.com/economia/negocios/vendas-de-livros-impressos-sobem-enquanto-digitais-perdem-popularidade-diz-ft-15020531>>. Acesso em: 15 abr. 2023.

HOFFMANN, Rafael. **Aula 1 - História dos Processos de impressão**. 08 ago. 2015.

Apresentação em arquivo PDF. Disponível em:

<[https://www.rafaelhoffmann.com/aula/arquivos/materiais\\_processos\\_impresao/conteudo\\_01\\_historia\\_dos\\_processos\\_de\\_impresao.pdf](https://www.rafaelhoffmann.com/aula/arquivos/materiais_processos_impresao/conteudo_01_historia_dos_processos_de_impresao.pdf)>. Acesso em: 15 abr. 2023

**4 fatos surpreendentes sobre a “Bíblia” de Gutenberg, o livro que mudou a**

**história**. 22 dez. 2019. BBC News Brasil. Disponível em:

<<https://www.bbc.com/portuguese/geral-50887912>>. Acesso em: 21 abr. 2023.

GOMES, P. **Glossário de Técnicas Artísticas**. Disponível em:  
<<https://www.ufrgs.br/napead/projetos/glossario-tecnicas-artisticas/litografia.php#:~:text=%C3%89%20um%20tipo%20de%20gravura,repuls%C3%A3o%20entre%20%C3%A1gua%20e%20%C3%B3leo.>>. Acesso em: 21 abr. 2023.

RODRIGUES, D. ; NUNO, F. *Míni Larousse dicionário da Língua Portuguesa*. 2ª ed. São Paulo: Larousse Brasil, 2008, p.343.

INSTITUTO ITAÚ CULTURAL. **Offset**. Disponível em:  
<<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3814/offset#:~:text=Processo%20de%20impress%C3%A3o%20utilizado%20na,de%20uma%20terceira%20superf%C3%ADcie%20intermedi%C3%A1ria.>>. Acesso em: 27 abr. 2023.

FERNANDES, Amaury. **Notas sobre a evolução gráfica do livro**. Rio de Janeiro, 2001. Disponível em: <<http://www.amaury.pro.br/textos/NotEvGrafLiv.pdf>> . Acesso em: 25 abr. 2023.

AMARAL, Bibiana B. **A Literatura Fantástica: Percorso Histórico e Conceitual**.

Porto das Letras, v.8, n. Especial, p. 185-203, 2022. Disponível em:

<<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/14906>> .

Acesso em: 27 abr. 2023.

DA SILVA, B. **Quais são os tipos de Fantasia?** Disponível em:

<<https://www.queriaestarelendo.com.br/2015/03/quais-os-tipos-de-fantasia-variedades.html>>. Acesso em: 2 maio. 2023.

BIRO, J. **A filosofia de Michael Ende**. *Contrafactual*, 16 abr. 2020. Disponível em:

<<https://contrafactual.com/2020/04/16/a-filosofia-de-michael-ende/>>. Acesso em: 6 set. 2024.

BRETON, André — "**Surrealismo. Entrevista a Flávio de Carvalho**" — *Cultura*, a.1, n° 5, São Paulo, fev.-mar. 1939, p. 9. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/travessia/article/view/17696/16272>> Acesso em: 6 set. 2024.

TODOROV, T. **Introdução À Literatura Fantástica**. 4ª edição ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design De Superfície**. 1ª. ed. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2008.

**WikiArt.org - Visual Art Encyclopedia**, 2024. Disponível em:

<<https://www.wikiart.org/>>. Acesso em: 26 jan. 2025.

AIDAR, L. **Surrealismo: resumo, características, artistas e obras**. Toda Matéria, 16 jul. 2013. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/surrealismo/>>. Acesso em: 27 jan. 2025.

MACIEIRA, Cássia; RIBEIRO, Juliana Pontes (Orgs.). **Na rua: pós-grafite, moda e vestígios**. Belo Horizonte, 2007. 148 p.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizado por Rafael Cardoso. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.