



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

HELENA DA CUNHA LIMA E NASCIMENTO

À ÁRVORE-FORÇA:

Desenvolvimento de uma zine ilustrada para a canção
The Hanging Tree de Jogos Vorazes

Caruaru

2025

HELENA DA CUNHA LIMA E NASCIMENTO

À ÁRVORE-FORÇA: Desenvolvimento de uma zine ilustrada para a canção
The Hanging Tree de Jogos Vorazes

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 : Dr. Clécio José de Lacerda Lima

Caruaru

2025

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

Nascimento, Helena da Cunha Lima e .

À ÁRVORE-FORÇA: Desenvolvimento de uma zine ilustrada para a canção
The Hanging Tree de Jogos Vorazes / Helena da Cunha Lima e Nascimento. -
Caruaru, 2025.

p.55 : il., tab.

Orientador(a): Clécio José de Lacerda LIMA
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Design Gráfico. 2. zines. 3. Ilustração. I. LIMA, Clécio José de Lacerda.
(Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

HELENA DA CUNHA LIMA E NASCIMENTO

À ÁRVORE-FORÇA: Desenvolvimento de uma zine ilustrada para a canção
The Hanging Tree de Jogos Vorazes

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.

Aprovada em: 11/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Clécio José de Lacerda Lima(Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

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

Prof^a. Dr^a. Camila Brito de Vasconcelos (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho a meus pais, minha avó e minha tia madrinha.

RESUMO

Neste memorial, é elaborado o projeto de uma zine ilustrada que como tema principal tem a canção *The Hanging Tree*, presente na saga de livros Jogos Vorazes de Suzanne Collins. Baseando-se na metodologia desenvolvida por Bruno Munari no livro *Das Coisas Nascem Coisas* (Martin Fontes, 1998), cujo caráter adaptável a torna adequada para esta proposta, é estudada a história dos livros de Collins até o ano 2024, o estilo ilustrativo a ser escolhido e a importância das zines nos meios político e artístico. Ainda, a viabilidade de métodos de montagem para a zine e seus custos de impressão são tratados no memorial, ressaltando a importância da conveniência do artista para realizar sua peça. A maneira mais adequada de dispor as páginas da zine é avaliada por meio de entrevistas com observadores de diferentes campos de atuação. O resultado do projeto tem como finalidade a circulação comercial da peça e a afirmação do autor no mercado ilustrativo.

Palavras-chave: design gráfico; zine; ilustração.

ABSTRACT

In this memorial, the project of an illustrated zine is elaborated with its main theme being the song *The Hanging Tree*, present in the Hunger Games book saga by Suzanne Collins. Based on Bruno Munari's methodology from the book *Da Cosa Nasce Cosa* (Martin Fontes, 1998), whose adaptable character makes it appropriate for the project, the story of Collins' books up to 2024 is studied, along with style choices in illustration and zines' significance in the worlds of art and politics. Also, the feasibility of different assembly methods and printing costs are discussed in this memorial, highlighting the importance of the artist's convenience in producing the piece. The best manner of displaying each zine page is analyzed by conducting interviews with people of different backgrounds. The result of this project has as purpose in the commercial circulation of the finished zine and assertion of the author in the illustration job market.

Keywords: graphic design; zine; illustration.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Capas da série Jogos Vorazes	11
Figura 2 –	Zines Punk: Capitol Crisis (1980) e Riot Grrrl (1990)	12
Figura 3 –	Orientação de criação da zine em acordeão	13
Figura 4 –	Método de dobradura da One-Page Zine	14
Figura 5 –	Underground Comix: Zap Comix (1969) e The New Adventures of Jesus (1969)	15
Figura 6 –	Quadro Chasseur Indien, Albert Eckhout, 1778	16
Figura 7 –	Edição 498 da <i>Revista Ilustrada</i> (1888)	17
Figura 8 –	Zine <i>Silenced Feminism inspired by Spare Rib</i>	18
Figura 9 –	Metodologia de Munari adaptada	20
Figura 10 –	Esboços da página 01	24
Figura 11 –	Esboços da página 02	25
Figura 12 –	Esboços da página 03	26
Figura 13 –	Esboços da página 04	26
Figura 14 –	Esboços da página 05	27
Figura 15 –	Esboços da página 06	28
Figura 16 –	Esboços da página 07	29
Figura 17 –	Grid aplicado para a letra da música	30
Figura 18 –	Materiais para esboço manual: lapiseira 2.0 mm, mina colorida e borracha comum	31
Figura 19 –	Materiais para esboço e finalização digital, escala de cinza	31
Figura 20 –	Folha de papel apresentada	32
Figura 21 –	Esquematização final	33
Figura 22 –	Páginas 1 e 2	34
Figura 23 –	Páginas 3 e 4	35
Figura 24 –	Páginas 5 e 6	36
Figura 25 –	Páginas 7 e 8	37

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.2	OBJETIVO GERAL.....	10
1.3	OBJETIVO ESPECÍFICOS.....	10
1.4	JUSTIFICATIVA.....	10
2	REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.....	11
2.1	A RESPEITO DE JOGOS VORAZES.....	11
2.2	ZINES.....	12
2.3	ILUSTRAÇÃO IMPRESSA.....	15
3	METODOLOGIA.....	20
4	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	21
4.1	O PROBLEMA E SEUS COMPONENTES.....	21
4.2	RECOLHIMENTO E ANÁLISE DE DADOS.....	21
4.2.1	Modo de Apresentação.....	21
4.2.2	Estilo da Ilustração.....	22
4.3	CRIATIVIDADE.....	23
4.4	MATERIAIS E TECNOLOGIAS E EXPERIMENTAÇÕES.....	30
4.5	VERIFICAÇÕES.....	31
4.6	FINALIZAÇÃO.....	30
5	CONCLUSÕES.....	38
	REFERÊNCIAS.....	39
	APÊNDICE A - LAYOUT FINAL DA ZINE.....	42
	APÊNDICE B – LETRA DA MÚSICA THE HANGING TREE.....	43
	APÊNDICE C - TABELA COM TESTES DE USABILIDADE.....	44
	APÊNDICE D - FOTOS DO TESTE DE USABILIDADE.....	45
	APÊNDICE E - FOTOS DO TESTE DO LAYOUT FINAL.....	50
	ANEXO A - THE HANGING TREE.....	52
	ANEXO B - A ÁRVORE-FORÇA.....	54

1 INTRODUÇÃO

Neste documento, é descrito o processo de criação de zine, material artístico de caráter *DIY* (faça-você-mesmo). A peça é dedicada à música *The Hanging Tree*, presente nos livros *Jogos Vorazes*, da escritora Suzanne Collins, e por isso leva seu nome. Ainda, a zine faz referências diretas aos livros: o contexto situacional da música, de sua autora fictícia e heroína principal da saga.

A escolha do meio de publicação zine foi realizada após reflexões sobre a importância dos *Jogos Vorazes* no mundo atual, e a necessidade de representar a relação afetiva entre o artista elaborador e o tema de forma honesta. Uma zine, por ser algo feito independentemente e artesanalmente, demonstra o valor de sua temática para seu criador; e, por tratar de uma série de livros, chama a atenção de observadores que compartilham os sentimentos do artista.

O projeto comunica a história por trás de *The Hanging Tree* em sete painéis, com um verso desenhado em cada. A partir do método científico desenvolvido por Bruno Munari, foram conduzidos estudos, testes e experimentações para a melhor execução da peça proposta. Todo o processo criativo foi feito a partir de ilustrações elaboradas primeiramente à mão, com lápis e papel, e finalizadas digitalmente. Cada verso também foi feito em plataforma digital com tipografia manual, dando ênfase ao aspecto *DIY* das zines.

O resultado das pesquisas e processo criativo é uma zine que busca firmar o artista elaborador, *Simpatiquíssima*, como designer gráfico, além de criar uma nova peça para o comércio ilustrativo. Como se baseia em *Jogos Vorazes*, o projeto ainda oferece conexões afetivas relacionadas a obras literárias semelhantes.

1.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma zine ilustrada para a canção *The Hanging Tree*, da série de livros Jogos Vorazes.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Popularizar o meio artístico interpretativo zine;
- Resgatar e contextualizar a cultura das zines com temas atuais;
- Apresentar nova interpretação da canção, por meio ilustrado, associando ao formato especial de uma zine.

1.4 JUSTIFICATIVA

O projeto aqui desenvolvido tem como enfoque maior o impacto cultural que se apresenta como produção afetiva. As zines são, muitas vezes, produções de fã, pessoa ou grupo que possui certa afinidade com o objeto escolhido. O público, chamado *fandom*, de Jogos Vorazes se firmou em 2012, com o lançamento da adaptação para o cinema do primeiro livro. A maioria dos fãs dedicados a série é composta por adolescentes e jovens, enamorados pela história de uma heroína não-convencional, corajosa e imperfeita, que luta por uma causa digna.

A zine aqui desenvolvida também serve o propósito de legitimar o elaborador, *Simpatiquíssima*, no mercado de design ilustrativo. O mundo dos artistas prova-se um ambiente competitivo e saturado, e, por não existir uma medida exata de formação e capacidade, cabe ao próprio ilustrador se lançar como alternativa para diversos projetos e clientes.

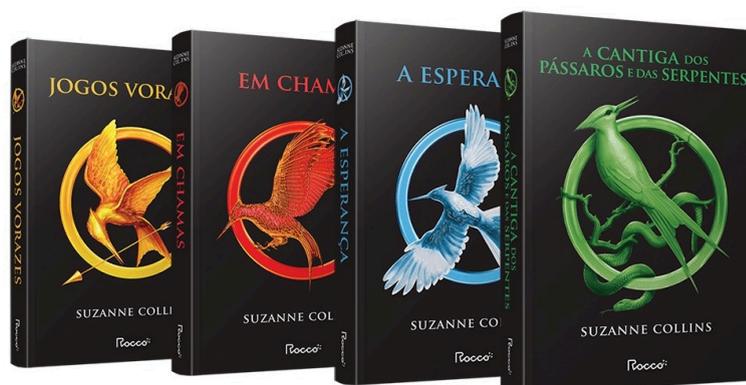
Academicamente, o projeto visa contribuir áreas do design que tratam diretamente com ilustrações. Partindo do detalhamento do meio de publicação e da própria elaboração do produto final, é proposto aqui um material básico para o desenvolvimento de novas zines.

2. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

2.1 A respeito de Jogos Vorazes

Jogos Vorazes é uma série de livros escrita pela autora americana Suzanne Collins, publicada originalmente em inglês em 2008 pela editora Scholastic, e traduzida no Brasil em 2009, pela editora Rocco. Começando com o livro que nomeia a série, Collins escreve sobre uma América do Norte pós-apocalíptica, em que um governo totalitário, a *Capitol*, controla doze Distritos. No decorrer da história, a personagem central, Katniss Everdeen, do Distrito 12, participa dos Jogos Vorazes, evento anual organizado pela *Capitol* onde 24 adolescentes, dois de cada Distrito, batalham até a morte em uma arena. Nos dois livros subsequentes, *Em Chamas* (Scholastic, 2009; Rocco, 2011) e *A Esperança* (Scholastic, 2010; Rocco, 2011), a heroína embarca em uma jornada árdua em busca de sua liberdade e da liberdade de seu país, Panem.

Figura 1 – Capas da série Jogos Vorazes



Fonte: Editora Rocco (2020).

Até o momento deste estudo, Collins publicou a trilogia original e o primeiro livro que narra as origens do universo estabelecido, *A Cantiga dos Pássaros e Serpentes* (Scholastic, Rocco, 2020). Os quatro livros (Figura 1) foram bem recebidos pelos críticos e receberam adaptações para o cinema, produzidos pela Lionsgate e contando com a própria autora na roteirização.

Dentro dos livros, há a canção *The Hanging Tree*, de tom triste e natureza rebelde, onde o eu lírico descreve uma cena comum do Distrito 12: a *Árvore-Forca*, ponto utilizado pelo governo para execuções públicas. Ainda, a canção trata de um romance entre o eu lírico e seu amante, e marca um encontro para que ambos fujam

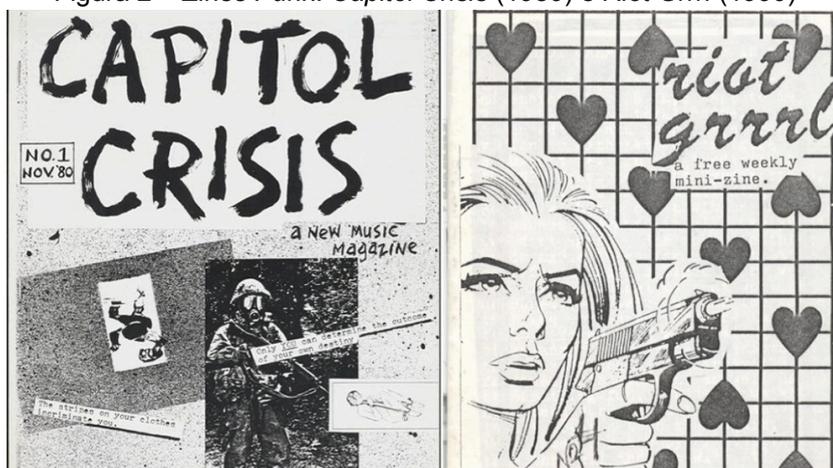
do Distrito e vivam livres fora de Panem. Originalmente, Katniss explica a música como cantiga infantil de origens desconhecidas, porém, no livro *A Cantiga dos Pássaros e Serpentes*, o leitor aprende que a enigmática personagem Lucy Gray Baird desenvolveu a música e a cantou publicamente apenas uma vez, antes de fugir para nunca mais ser vista.

2.2 Zines

A definição mais aceita para uma zine a coloca como palavra derivada de “fanzine”, que por sua vez vem de “*Fan Magazine*” (do inglês, ‘Revista de Fã’), e consiste em uma forma de autopublicação por artistas independentes. Segundo Santos (2023), o mais antigo registro de uma zine é *Comic Stories*, publicada em 1929 pelo estadunidense Jerry Siegel, com o tema central de ficção científica. Porém, o termo zine vem de 1949, com Russ Chauvenet, creditado como um dos fundadores das primeiras *fandoms* de ficção científica americanas.

O movimento *punk*, iniciado na Inglaterra nos meados da década de 1960, e o desenvolvimento de novas tecnologias como a fotocópia ajudaram na disseminação do meio artístico. Por ser, como definição, um meio de comunicação acessível, independente e de ampla liberdade criativa, as zines tornaram-se um marco para o movimento, utilizadas para distribuir conteúdos sociopolíticos (Figura 2). Mas para que fazer uma zine? A resposta firma-se entre o vínculo do autor com seu trabalho e sua comunidade: para Brent e Biel (2008), com a criação e publicação de uma zine, o artista se comunica apaixonadamente pelo tópico escolhido, e se conecta ao seu público de forma intensamente pessoal.

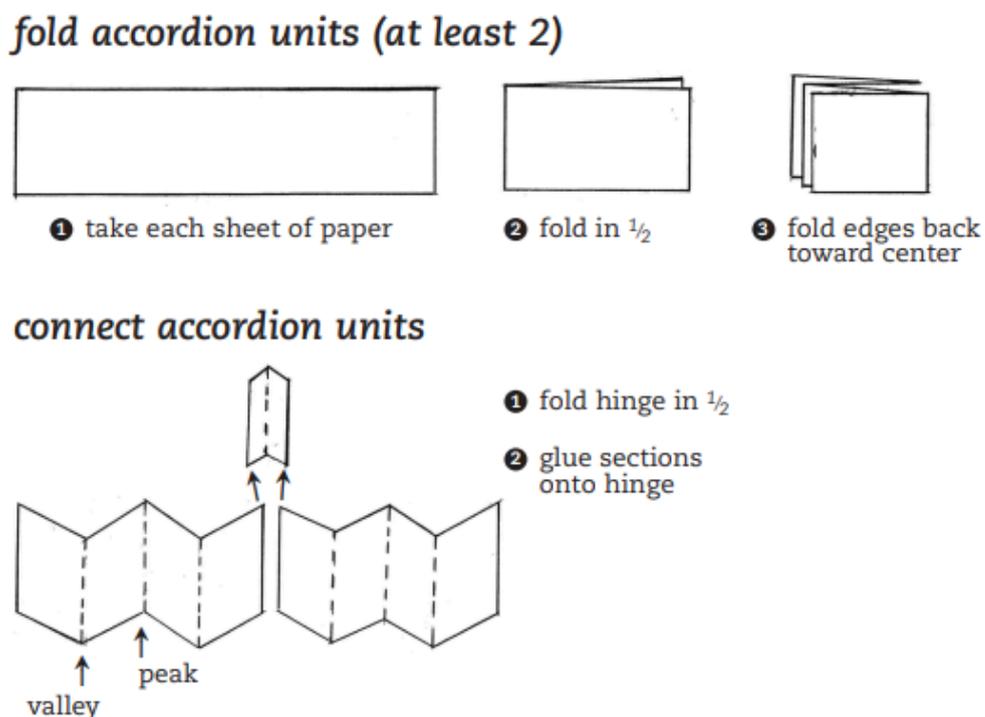
Figura 2 – Zines Punk: *Capitol Crisis* (1980) e *Riot Grrrl* (1990)



Fonte: DC Punk Archive (2016).

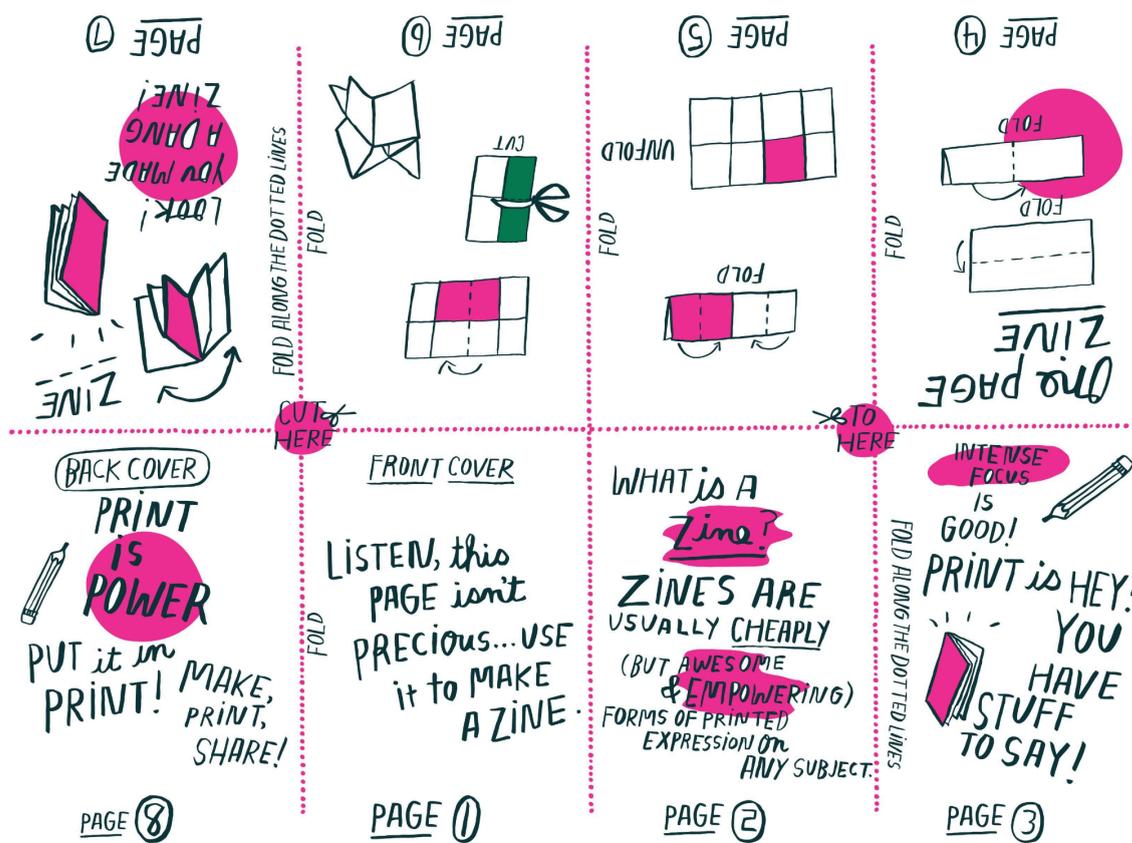
Por ser artesanal e independente, não existe forma oficial de desenvolver e apresentar uma zine. A questão de diagramação e, literalmente, formato fica exclusivamente ao gosto do artista. Métodos populares incluem grampear as páginas impressas, criando um livro amador; e elaboração de um “acordeão” com folhas de papel, como demonstrado na Figura 3.

Figura 3 – Orientação de criação da zine em acordeão



Fonte: CCAD - Library & Information Technology

Para um artista menos disposto à manipulação, a alternativa indicada é a zine *One-Page* (Figura 4). Consiste na impressão de apenas um lado do papel, podendo ser de qualquer tamanho, aplicação de quatro dobraduras simples e um recorte central, disponibilizando um formato de um livreto com oito páginas. O modelo foi selecionado para este projeto por sua simplicidade e conveniência. Em uma folha A4 simples, a impressão se prova barata e viável, se tornando o formato ideal para circulação de uma publicação de caráter insurgente.

Figura 4 – Método de dobradura da zine *One-Page*

Fonte: CCAD - Library & Information Technology

Segundo Brasil (2020), a primeira zine brasileira registrada vem do artista Edson Rontani (1933-1997). *Intercâmbio Ciência-Ficção Alex Raymond* foi publicado pela primeira vez em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, no ano de 1965. Durou cerca de 12 edições, e contava com artigos diversos sobre histórias em quadrinhos.

Com a difusão da internet, zines passaram a alcançar públicos cada vez maiores. Redes sociais, como *Instagram*, *X (Twitter)*, e *Reddit*, e até sites dedicados, como o *papercutzinelibrary.com* e *e-zine.ufscar.br*, se tornaram não só meio de publicação como arquivos internacionais.

Este projeto tem como propósito a criação de uma zine que, assim como seus primórdios nos fãs de ficção científica do século XX, homenageia uma obra literária com *fandom* estabelecido internacionalmente.

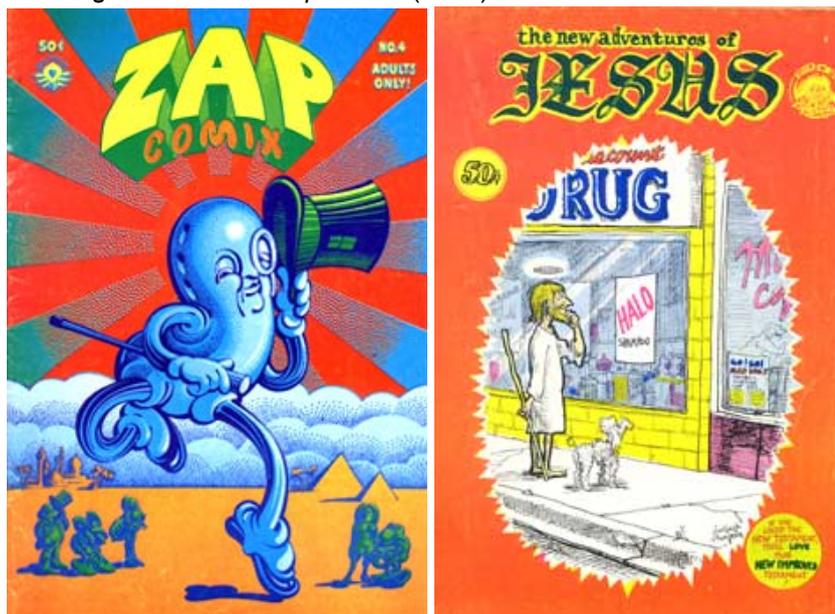
2.3 Ilustração impressa

Diferentemente de diversas artes visuais, definidas pelos materiais e meios do processo criativo, a ilustração se estabelece como imagem de propósito comunicativo. Segundo Brinkerhoff e Nishimura (2016), o próprio ato de ilustrar precede a linguagem escrita, com diversos estudos aceitando a ideia de pinturas rupestres como as primeiras ilustrações da história humana.

Em muitas instâncias, o uso de ilustrações se mostra a forma principal para apresentação de informações essenciais de diversas sociedades. O Livro dos Mortos, por exemplo, era popular no Egito desde 1550 AC, e continha orientações fundamentais para a vida pós-morte, por isso era sepultado junto de qualquer indivíduo, independente de classe, gênero e idade.

A *Alternative Press*, fenômeno estadunidense de contracultura de meados do século XX, insere a ilustração em movimentos sociopolíticos modernos, diz Lovejoy (2016). O desenvolvimento de impressão *offset*, máquinas de escrever e inúmeras formas de impressão de baixo custo popularizou o caráter “faça-você-mesmo” ilustrativo. Ainda, Lovejoy credits os *Underground Comix*, quadrinhos ilustrados de conteúdo adulto (Figura 5), como elemento consolidador da completa e livre expressão artística.

Figura 5 – *Underground Comix*: *Zap Comix* (1969) e *The New Adventures of Jesus* (1969)



Fonte: Lambiek - *Underground Comix and the Underground Press*

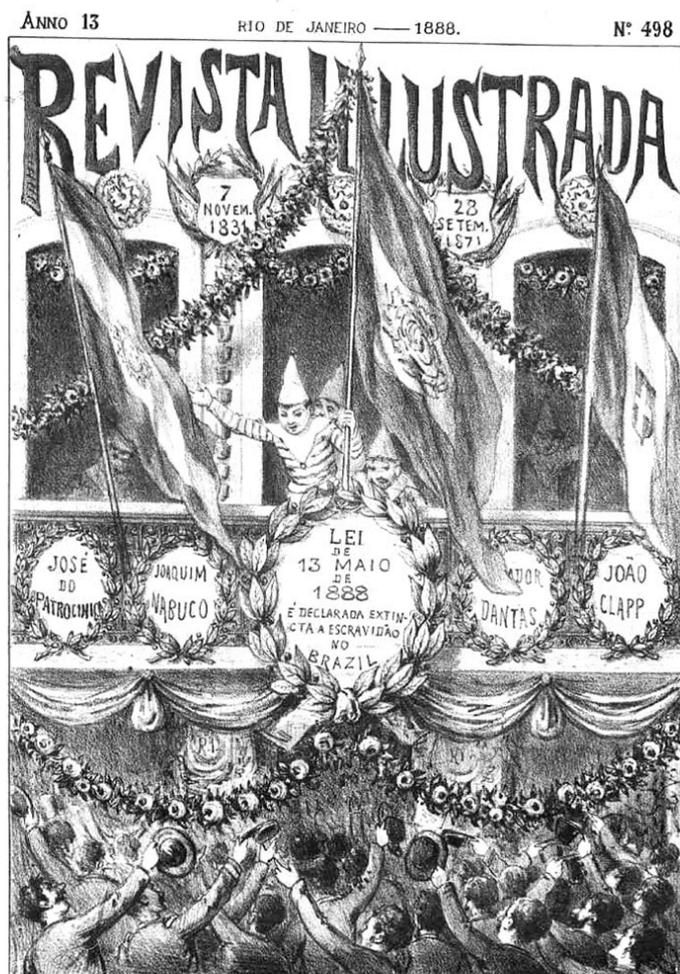
No Brasil, a chegada da família real portuguesa em 1808 está frequentemente relacionada com o início da imprensa ilustrada, porém o início do trabalho ilustrativo em solo brasileiro pode ser creditado à ocupação holandesa no Nordeste, de 1630 a 1654. Para Ângelo (2010), os pintores Frans Post e Albert Eckhout ficaram encarregados de ilustrações que informam o povo europeu do cotidiano no Novo Mundo (como na Figura 6), e, idealmente, convenceriam a realeza holandesa da Arcádia, lugar ideal para o desenvolvimento de uma sociedade agrícola nas Américas.

Figura 6 – Quadro *Chasseur Indien*, Albert Eckhout, 1778



Fonte: Reprodução fotográfica Caio Kauffmann/Itaú Cultural (2024)

Como ferramenta de críticas sociopolíticas, o surgimento de revistas de caricaturas popularizaram-se na população colonial brasileira, em sua maioria analfabeta. No Recife, durante as revoluções de 1817 e 1824, surge, para Sodré (1998), “um dos espetáculos mais intensos da imprensa brasileira”, onde pasquins (periódicos efêmeros ilustrados) eram amplamente distribuídos. Ainda, a *Revista Ilustrada* (1876-1891), do jornalista Ângelo Agostini (Figura 7), desempenhou papel importante na luta contra a escravidão, creditada por Joaquim Nabuco como “Bíblia Abolicionista dos que não sabem ler” (RAMOS, 2009).

Figura 7 – Edição 498 da *Revista Ilustrada* (1888)

A Revista durante os festejos comemorativos da Abolição.
 -- Faltávamos a mimis sagrada das chapas, se, antes de encetarmos a reprodução dos festejos, não gravassemos, nesta primeira página, os nossos agradecimentos a todas as sociedades, corporações e classes, que tanto nos saudaram durante essas festas!

Fonte: Hemeroteca Digital Brasileira

Como ferramenta política moderna, é notável o uso de colagens e grafismos ousados (Figura 8), muitas vezes referências ao Construtivismo, movimento artístico popularizado pela Revolução Russa (1917). Porém, vale ressaltar que não é dispensado o uso de ilustrações manuais para tal tipo de material, como pode ser observado no trabalho dos chargistas, com obras presentes em jornais, revistas e, mais atualmente, nas redes sociais.

Figura 8 – Zine *Silenced Feminism inspired by Spare Rib*

Fonte: Megan Pickering (2018)

As decisões estéticas das ilustrações se mostram essenciais para o entendimento da mensagem. Para os holandeses Post e Eckhout, a característica indispensável de seus quadros era a veracidade das representações. Nos *Underground Comix*, os artistas almejam ilustrações dinâmicas, coloridas e estilizadas, pouco preocupados com a representação fiel de suas figuras.

Semelhante à apresentação de uma zine, não existem critérios quanto à disposição de seu conteúdo. Como fator de escolha para este projeto, foi considerado o lançamento da versão em quadrinhos do primeiro livro, *Jogos Vorazes* (Schoolastic e Rocco, 2024), pois prova o uso de ilustrações como método adequado para contar suas histórias. Um estilo simples, que realça os aspectos artesanais do desenho, também demonstra-se harmônico com a proposta.

Para o projeto aqui descrito, as ilustrações desenvolvidas se encaixam no estilo *picture book* (do inglês, “livro ilustrado”), um nome universal para ilustrações comumente presentes em livros infantis. Para o filósofo John Locke, o uso de imagens era ideal para crianças, pois transformava o aprendizado em algo “leve,

agradável e apropriado” para a capacidade infantil (*Thoughts Concerning Education*, 1693).

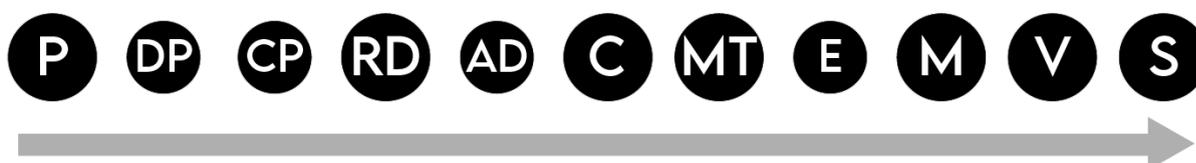
Porém, o mercado de livros ilustrados cresceu além de exemplares educacionais infantis. Edições caras, com imagens ricas em detalhes e cores, tornaram-se presentes comuns entre classes médias estadunidenses. Ainda, a evolução de novas tecnologias, como a ilustração digital, o mundo dos materiais impressos ilustrados (livros e revistas) ganhou um público ainda maior, contando com colecionadores e entusiastas.

Empregando ilustração *picture book* em uma zine, continua-se nas observações de Locke: de que maneira uma série de ilustrações pode, de forma simples, agradável e interessante, passar a mensagem contida na canção *The Hanging Tree?*

3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, é aplicada a metodologia fluida desenvolvida por Bruno Munari no livro “Das coisas nascem coisas”, de 1998. Justamente por ter caráter flexível, tal metodologia foi seguida (Figura 9) para a produção da zine, aproveitando o processo criativo livre que o formato propõe.

Figura 9 – Metodologia de Munari



Fonte: Produção Própria (2024).

Em suas primeiras etapas metodológicas, Munari propõe o estabelecimento do Problema (P), sua Definição (DP) e seus componentes (CP). Aqui, se definem como o desenvolvimento de uma zine que, por meio de uma nova linguagem ilustrativa, trata da canção *The Hanging Tree* da série de livros Jogos Vorazes, por Suzanne Collins. Nas etapas seguintes, surge a necessidade de definir o que é zine, em relação seu formato e diagramação, por meio do recolhimento de dados relevantes (RD), e uma análise profunda desses dados (AD) em como tais definições afetam o produto final.

O projeto começa a tomar forma nas fases sugeridas por Munari de Criatividade (C), Materiais e Tecnologias (MT), e Experimentação (E). As etapas previamente realizadas almejam a construção de uma ideia imaginada, e durante estes processos criativos deve ser concretizada explorando amplamente ferramentas digitais e manuais de desenho, edição e realização, até chegar na fase Modelo (M), onde o primeiro esboço será testado.

Depois, o processo será encaminhado à etapa de verificação (V), consistindo de exame sobre adequação do conteúdo no formato e impressão decididos, levando em consideração o caráter econômico e “faça-você-mesmo” da publicação. As fases de Munari se encerram com a Solução (S), onde todos os aspectos estudados se apresentam adequadamente no produto final.

4 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

4.1 O PROBLEMA E SEUS COMPONENTES

A seleção do tema e objeto específico do projeto aqui desenvolvido se fez a partir da pertinência da série Jogos Vorazes em comparação com a sociedade contemporânea. Os livros tratam de temas como a segregação socioeconômica, entre a elite, a *Capitol*, e os Distritos; e a desumanização da classe pobre, a ponto de tratar suas mortes como entretenimento. A música escolhida para o projeto, *The Hanging Tree* (Anexo A), é uma resposta a essa desumanização, um retrato da vida cotidiana de um povo oprimido.

Escrita originalmente por Suzanne Collins, e desenvolvida para o cinema por Collins e a banda estadunidense The Lumineers, a canção evoca a Árvore-Forca no início de cada verso, sucedida por um convite do eu lírico para seu amante: *Are you, are you / coming to the Tree?* (do inglês, “você está, você está / Vindo para a Árvore?”). Na sequência, o orador relata cenas ocorridas perante a Árvore: execuções públicas, gritos pela liberdade, encontros, planos secretos para fugir.

O desafio de retratar a música no formato e contexto informal de uma zine reside em escolhas estéticas e editoriais. É indispensável manter o caráter subversivo da canção, fazendo da zine uma opção mais do que adequada para publicação. O uso de cores é dispensada, pois faria a impressão mais cara e trairia a cultura *punk* cultivada pelos *Zinesters*, e uma aparência de rabiscos nas ilustrações enfatiza o aspecto artesanal da produção.

4.2 RECOLHIMENTO E ANÁLISE DE DADOS

4.2.1 Modo de Apresentação

Segundo Pacheco (2011), o formato de apresentação, junto com qualquer mudança nele feita, tem o mesmo impacto à uma publicação impressa que a alteração do seu próprio conteúdo. Mesmo focando seu texto nos tradicionais jornais impressos, os levantamentos de Pacheco provam-se essenciais para o desenvolvimento do projeto aqui contido.

Examinando os estudos sobre zines realizados previamente, três maneiras de publicação foram observadas para o projeto final: livreto, acordeão e *One-Page*. A decisão entre os três modelos foi feita a partir da análise de Pacheco, que questiona

a Eficácia, Eficiência e Satisfação de cada montagem, aspectos que tratam tanto da experiência do observador quanto do elaborador.

Todos atendem o primeiro requisito, Eficácia, em relação ao layouts e seus alcances de leitores, porém apenas o método *One-Page* atinge o nível de Eficiência requerida pela própria zine: por ser apenas a manipulação de uma página, a impressão se prova mais barata que o livreto, e sua finalização (processos manuais de montagem) não exige o uso de cola nem recortes elaborados que o método de acordeão pede.

Ainda, no quesito de Satisfação, que se refere ao conforto na produção e no consumo da peça, o livreto é entendido por Pacheco como melhor formato, sendo ele o mais utilizado pelos jornais. Mas, no contexto de zines, o método *One-Page* novamente se destaca, analisando principalmente a etapa de montagem por parte do artista, como já observado.

Como mencionado anteriormente, o caráter faça-você-mesmo é essencial para uma zine, então é necessário adotar uma impressão rápida, fácil e barata. O método de impressão de uma página modelo em papel sulfite, e o uso da fotocópia para multiplicar a peça se prova o caminho mais conveniente.

4.2.2 Estilo da Ilustração

Seguindo os dados recolhidos sobre trabalhos literários ilustrados como quadrinhos e, principalmente, zines, o estilo escolhido para o projeto foi o *Picture Book*. Optou-se também que as imagens passem ao observador a sensação de ser um projeto verdadeiramente manual, como se o ilustrador, figura abstrata inserida na história de Jogos Vorazes, separou as páginas e dedicou-se a elas com lápis e borracha. Para tal efeito, uma série de pinceis para o aplicativo IOS *Procreate* foram analisados, chegando ao pincel desenvolvido pela própria equipe da empresa, *Peppermint*, como única ferramenta de desenho.

Ainda, a forma de representação humana passou por estudos, variando de um estilo mais fiel a figura humana a algo propriamente estilizado, levando em consideração as zines da *Underground Comix* observadas anteriormente. Com o intuito da publicação comunicar aspectos artesanais de um artista dos Distritos de Panem, foi escolhida a representação livre e estilizada.

4.3 CRIATIVIDADE

Tendo em mente as decisões de formatação e estilo, o projeto pode avançar para seu processo criativo. Uma zine *One-Page* exige, como previamente discutido, oito páginas, contando com capa e contra-capas. Reserva-se uma página para os créditos devidos às autoras, tanto do mundo real, Suzanne Collins, quanto a literária, Lucy Gray Baird, e o pseudônimo do ilustrador, *Simpatiquíssima*. Para as sete páginas remanescentes, tem-se o desafio da seleção de cenas a serem ilustradas.

Jogos Vorazes possui quatro livros publicados, uma versão em quadrinhos e cinco adaptações para o cinema. A cantiga da Árvore-Forca, como já descrito, se faz presente em todos os trabalhos, uma vez que estabelece um paralelo entre as lutas de ambas protagonistas Lucy Gray e Katniss por suas liberdades, e os momentos que serão desenhados devem refletir essa história. Em primeiras elaborações, é proposta que sejam desenvolvidas representações fieis aos filmes, com ilustrações referentes aos atores que interpretam diversos personagens, porém tal tarefa foi rapidamente descartada. Por mais que as protagonistas conduzem suas histórias, a Árvore-Forca e o povo do Distrito 12 são o verdadeiro foco da canção.

Portanto, a segunda elaboração deve ser tomada em conta, esboçada primeiramente em lápis e papel, e depois digitalmente no aplicativo de ilustração para dispositivos IOS *Procreate*.

A primeira página proposta consiste no primeiro verso da canção: *Are you, are you / Coming to the Tree? / They hung up a man / they say murdered three* (Traduzida pela Rocco: “Você está, você está / vindo para a Árvore? / Onde eles enforcaram um homem que dizem ter assassinado três”). Para ilustrar a cena, foi escolhido representar apenas a Árvore, com o palanque e forca montados para execuções, a fim de transmitir a sensação de mau presságio para o leitor.

Ao dispor a Árvore descentralizada, a forca e o verso se tornam protagonistas do desenho. O verso é uma referência a um momento específico ocorrido no livro de Lucy Gray, onde um jovem é executado, acusado de assassinar 3 membros do exército opressor. Porém, deve ser observado a frequência de cenas semelhantes, não só no livro *A Cantiga dos Pássaros e Serpentes*, mas em toda a saga, e por isso a página final dispensa representações humanas (Figura 10).

Figura 10 – Esboços da página 01



Fonte: Produção Própria (2024)

Todos os versos começam com o mesmo convite para a *Árvore*, e terminam também com frases iguais: *Strange things did happen here, no stranger would it be / If we met at midnight in the Hanging Tree* (Tradução: “Coisas estranhas aconteceram aqui, então não seria mais estranho / Se nos encontrássemos à meia-noite na *Árvore-Forca*”). Por conta da repetição, as frases finais serão dispostas mais discretas em cada página, usando o mesmo cinza médio que outros detalhes ilustrativos.

O segundo verso, com as mesmas repetições do primeiro, conta outra cena frequente nas execuções: o acusado pedindo para seu amante fugir. Na representação ilustrativa (Figura 11), foi proposto o desenho de duas mãos esticadas, tentando se tocar, uma forma de mostrar o desespero entre as duas figuras. Detalhes discretos de sujeira são empregados em cinza, e ambas mãos ultrapassam os limites da página, reafirmando a emoção entre os personagens.

Figura 11 – Esboços da página 02

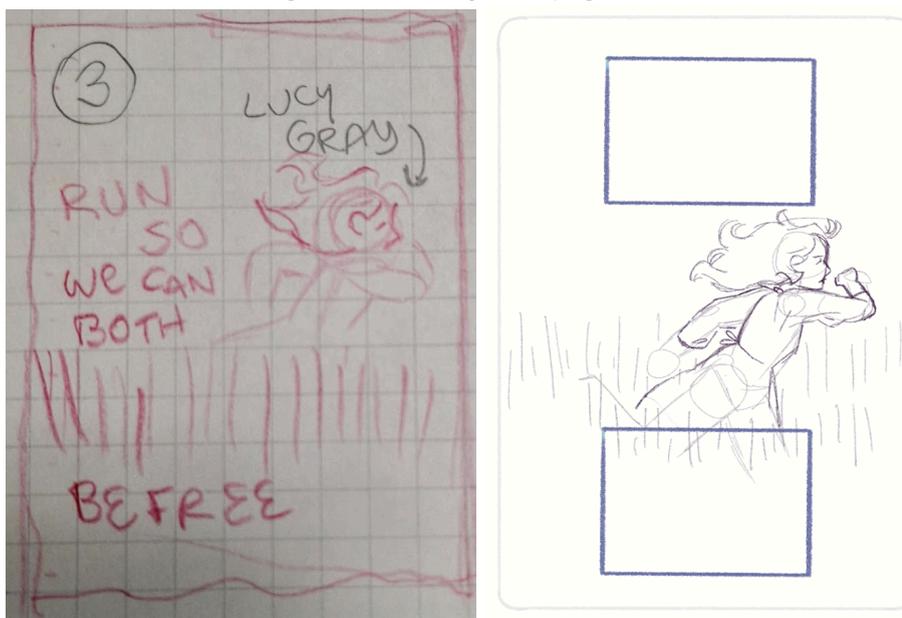


Fonte: Produção Própria (2024)

Na terceira página, é feita a primeira representação direta de uma protagonista, com Lucy Gray correndo em um campo aberto. A escolha deve-se a necessidade de referência ao destino da personagem, que clamou pela fuga junto ao amante, com a letra *Where I told you to run / So we'd both be free* (Tradução: "Onde mandei você fugir / assim nós dois estaríamos livres").

É importante trazer este momento, já que no verso final também ocorre a figura da outra protagonista, Katniss. Em ambas páginas, tanto Lucy Gray quanto Katniss estão reagindo ao mesmo personagem, o antagonista Coriolanus Snow, amante da primeira e o Presidente de Panem para a segunda.

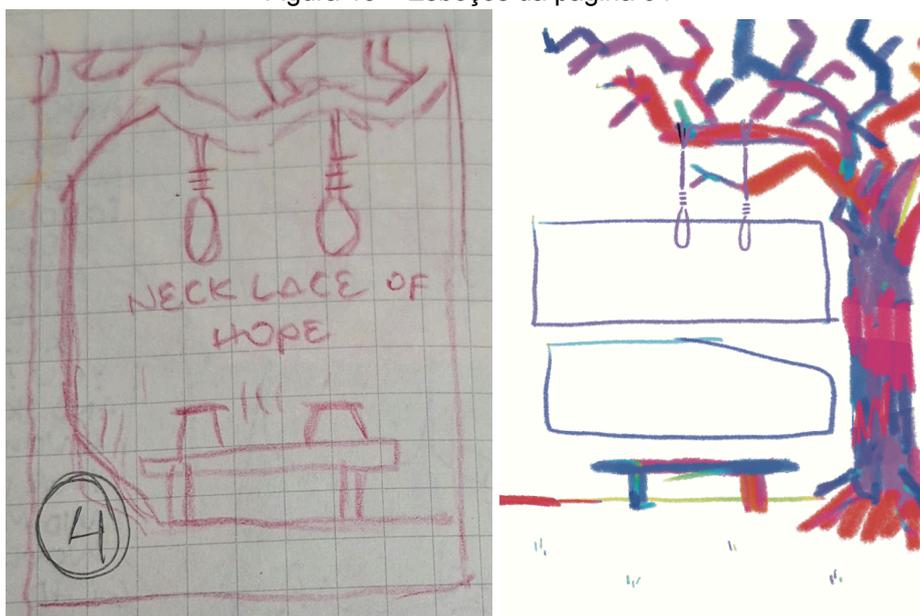
Figura 12 – Esboços da página 03



Fonte: Produção Própria (2024)

É na quarta página que é ilustrado novamente o destino comum de diversos outros rebeldes contra a ditadura brutal da *Capitol*, a execução pública. Porém, ao invés da imagem fúnebre, o verso trata a morte como algo esperançoso: *Wear a necklace of hope / Side by side with me* (Tradução: “Usar um colar de esperança ao meu lado”). Fica evidente que, para os rebeldes, a morte representa uma espécie de liberdade. Para a ilustração, foi escolhido repetir a imagem da Árvore, mas com duas forcas, representando o eu lírico e seu amante.

Figura 13 – Esboços da página 04



Fonte: Produção Própria (2024)

Na página 5, ocorre a repetição do terceiro verso. Ao contrário de também repetir a imagem de Lucy Gray ou trocá-la por outro personagem, aqui foi feita a representação referente ao ato rebelde de Katniss Everdeen no primeiro livro da série: a sua recusa de executar o outro Tributo do Distrito 12, Peeta Mellark.

No primeiro livro, a dupla são os últimos sobreviventes dos Jogos Vorazes, e, por terem formado uma aliança e um relacionamento amoroso, a decisão de matá-lo se torna impossível para Katniss. Ela decide pegar frutas venenosas e propõe a Peeta que ambos morressem, pois não haveria sentido de continuar sem um deles.

Os dois, neste momento, reconhecem a natureza rebelde do ato, pois sem um vencedor, rapidamente os Jogos perderiam o apoio da elite. A resposta da *Capitol* foi declarar ambos vencedores, coisa inédita, cimentando Katniss como símbolo do movimento rebelde e alvo direto da retaliação do Presidente Snow.

Na ilustração utilizada para o verso da canção, foi novamente escolhido pela representação de duas mãos, agora segurando o alimento venenoso específico da cena. Ao não ilustrar Katniss e Peeta, a imagem do ato rebelde pode se atrelar a qualquer outra ação de resistência ao sistema.

Figura 14 – Esboços da página 05



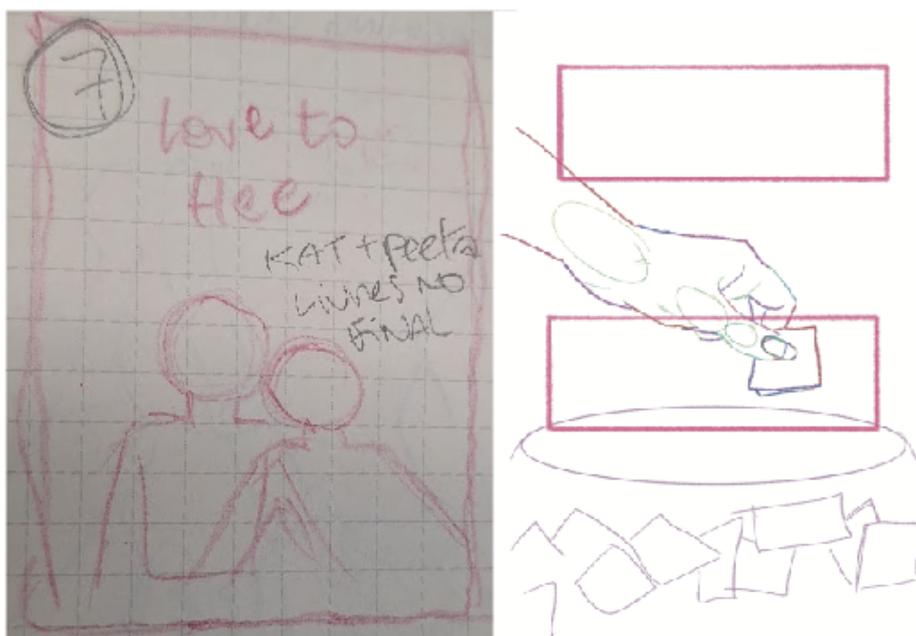
Fonte: Produção Própria (2024)

Continuando com a página anterior, o verso referente à proclamação do acusado para que seu amante fuja é repetido. Em primeiro momento, foi idealizada a representação de Katniss e Peeta já livres, mas tal esboço foi descartado em razão de manter a história linear. Então, a imagem desenhada invoca outra cena comum

em todos os Distritos do país, o sorteio dos Tributos, intitulado Colheita, para os Jogos Vorazes.

Seguindo a descrição do livro, uma equipe da *Capitol* é enviada a cada Distrito, e o nome de todos os jovens de 12 até 18 anos é coletado em dois recipientes. É mencionada a prática de submeter seu nome mais de uma vez, em troca de mantimentos, algo que diversos jovens fazem nos livros para a sobrevivência de suas famílias. A população dos Distritos se reúne para assistir um representante da capital, de aparência limpa e demasiadamente fashion, retirar um nome em cada urna. Cada Colheita é gravada e noticiada em todo país.

Figura 15 – Esboços da página 06



Fonte: Produção Própria (2024)

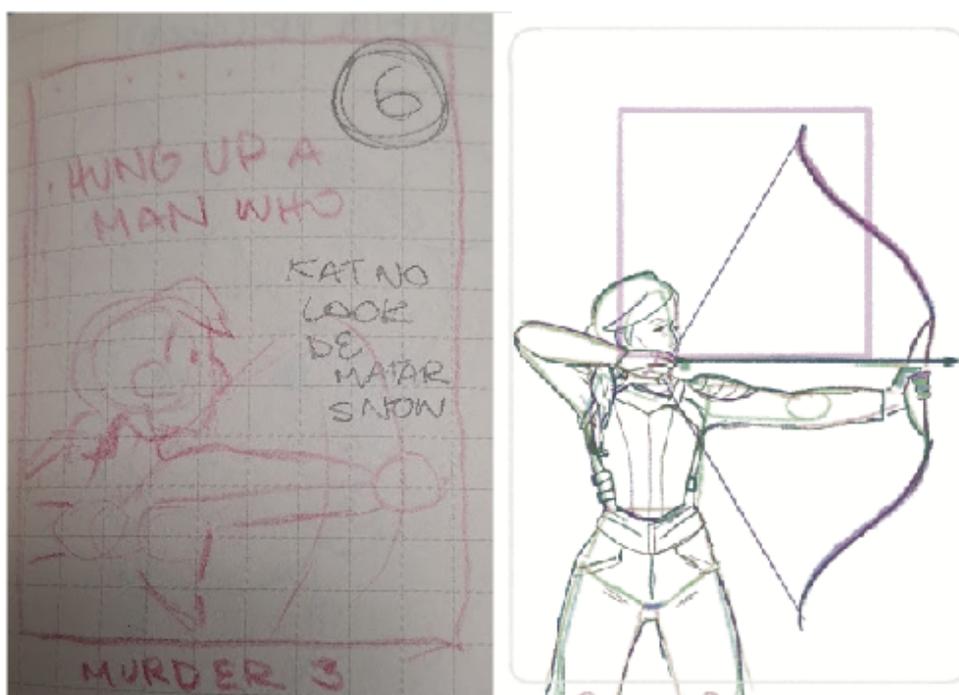
A cena em si é tensa e emotiva, e todos os momentos de preparação por parte da população é repleta de conversas sobre escapar da Colheita e do poder abusivo da *Capitol*. Katniss e seu amigo, Gale Hawthorne, discutem a possibilidade antes do sorteio inicial da série, e pensamentos de ter realizado tal fuga são recorrentes para a protagonista.

O projeto se encerra na página 7, com a repetição do primeiro verso da canção. Nesta etapa é dada ênfase à frase final, presente em todos os versos, em que o eu lírico conta que não seria estranho se encontrar com seu amante perante a emblemática Árvore-Forca. Como ilustração, há a segunda representação de uma das protagonistas, Katniss. No último livro da trilogia original, *A Esperança*, é

determinada a execução do Presidente Snow em praça pública, após a ocupação rebelde da capital. A ordem é atribuída a Katniss, já que sua imagem é o rosto da revolução.

Em relação à primeira página desenhada, aqui deve ser notado a acusação feita nos versos: “um homem que matou três”. Enquanto o primeiro homem assassinou três soldados do sistema opressor, o segundo homem a ser executado, Coriolanus Snow, foi responsável pela morte de três pessoas que não estavam atreladas à classe dominante. Snow as matou por motivos egoístas, pois elas representavam pequenos impasses na sua trajetória de adquirir poder absoluto.

Figura 16 – Esboços da página 07



Fonte: Produção Própria (2024)

Ao optar pela representação de Katniss e não do Presidente, é proposto ao observador a celebração dos heróis ao invés da derrota dos vilões. Ainda, a cena da personagem dramaticamente libertando seu povo do poder abusivo da ditadura vai além da morte de Snow. Com seu arco e flecha, a heroína é posta em frente ao vilão, mas decide no último momento executar a chefe política da revolução, pois percebe nela características iguais às do Presidente: o desejo por dominação.

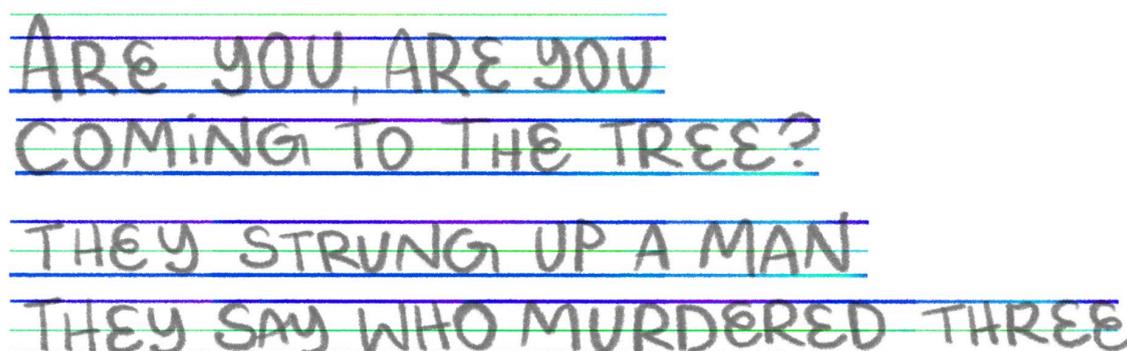
A ação é rápida e precisa, e o resultado é uma eleição democrática para o novo chefe de estado, realizada com a participação de todo o país. A praça é

tomada por manifestantes e Katniss se perde na multidão. No capítulo seguinte, Katniss relata sua volta ao Distrito 12, agora um território livre.

A escolha tipográfica é essencial para complementar as cenas desenhadas, já que os versos de Lucy Gray devem estar representados de forma harmônica na peça final. É decidido utilizar uma fonte de aparência manual, rabiscada e irregular, então coube ao ilustrador escrever com sua própria letra propriamente no projeto, com o mesmo pincel digital que as ilustrações.

Foi realizado um grid simples (Figura 17), em arquivo separado das ilustrações, com a letra completa da música (Apêndice A). Após a certificação de uniformidade entre as palavras, cada verso é transferido para suas páginas condizentes e dispostos de forma dinâmica e adaptada para cada ilustração.

Figura 17 – Grid aplicado para a letra da música



Fonte: Produção Própria (2025)

4.4 MATERIAIS E TECNOLOGIAS E EXPERIMENTAÇÕES

Como comentado anteriormente, o processo de criação da zine consistiu em um primeiro esboço à lápis, especificamente usando a mina na cor laranja para lapiseiras, o que facilita no processo de dissolução no tratamento da cor para o esboço digital; outra elaboração, desta vez digital, com o pincel *Peppermint* ajustado para ter variações cromáticas. O uso de materiais coloridos (Figura 18) nas etapas criativas dá-se pela necessidade do ilustrador representar as profundidades e detalhes de cada ilustração, podendo visualizá-los melhor na finalização do produto.

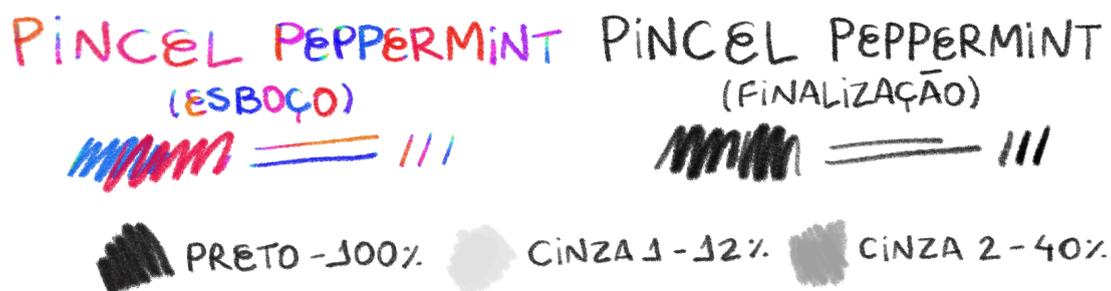
Figura 18 – Materiais para esboço manual: lapiseira 2.0 mm, mina colorida e borracha comum



Fonte: Produção Própria (2025)

Na elaboração final das imagens, o mesmo pincel digital foi utilizado, desta vez aplicando escala de cinzas (Figura 19). A escolha da paleta se baseia na variação do valor das impressões. Para elas, foram utilizadas folhas de sulfite comuns, com baixa gramatura, ainda com o aspecto artesanal barato em mente. O resultado das experimentações condiz com as mensagens propostas no início do projeto, uma zine feita a mão e de fácil distribuição.

Figura 19 – Materiais para esboço e finalização digital, escala de cinza



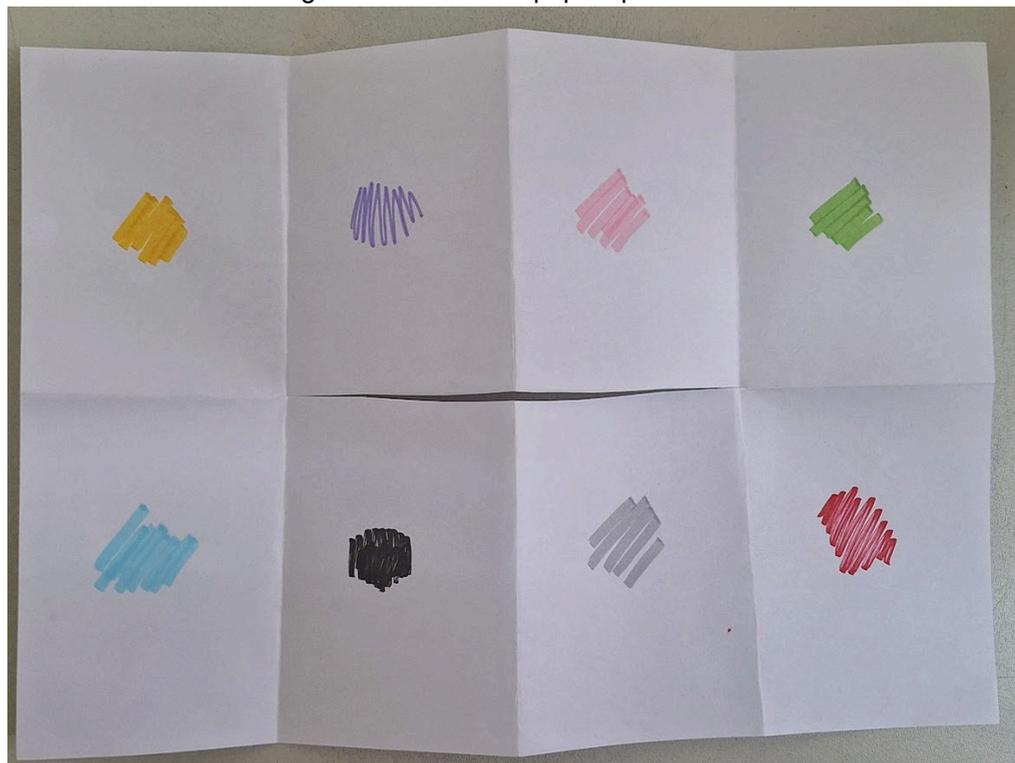
Fonte: Produção Própria (2025)

4.5 VERIFICAÇÃO

Uma vez decidido o formato desejado para a zine, é necessário um teste simples de funcionalidade para determinar a posição das páginas. Com uma folha A4 lisa, foi elaborado o recorte e dobras requeridas pela zine *One-Page*. Desdobrada, a folha é apresentada para diferentes observadores, que devem remontar a peça da forma que julgarem mais adequada.

Para os testes, cada face da zine dobrada foi atribuída a uma cor: amarelo, roxo, rosa, azul, verde, preto, cinza e vermelho (Figura 20). A partir do resultado, derivado da entrevista de 15 pessoas, é possível desenvolver o *layout* adequado para a impressão final. Os entrevistados variaram dos 20 aos 50 anos de idade, de profissões relacionadas a computação, jornalismo, segurança e advocacia.

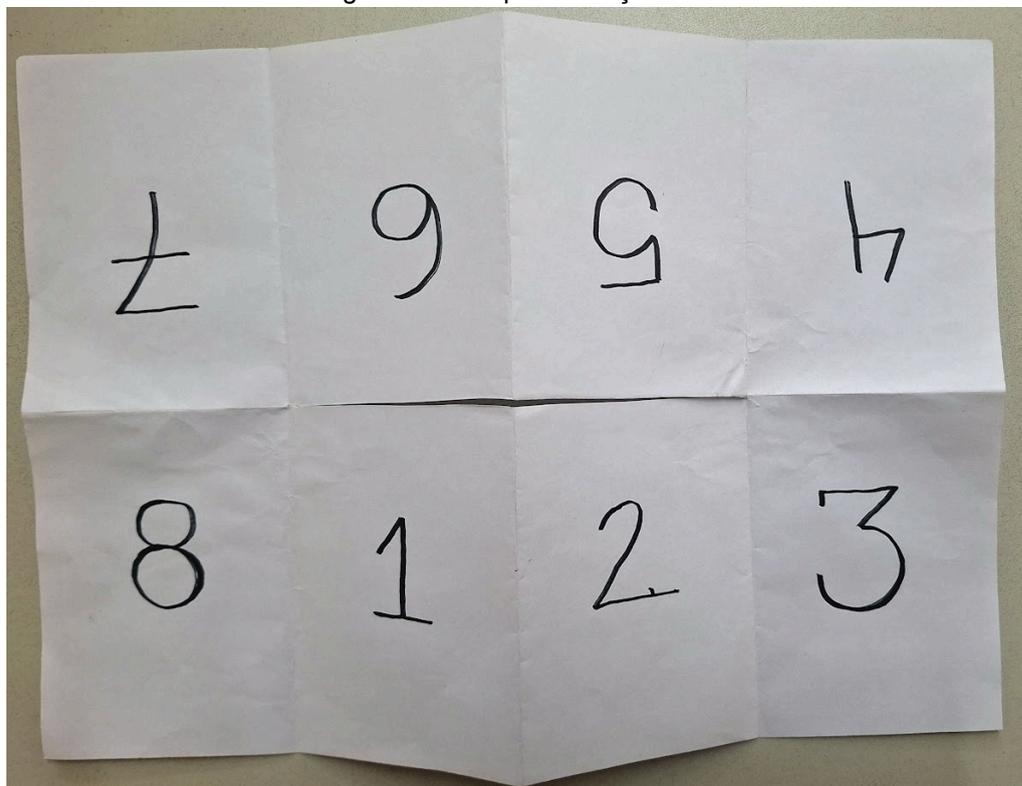
Figura 20 – Folha de papel apresentada



Fonte: Produção Própria (2025)

Para ordenar as páginas do teste, o valor de 1, sendo a capa, e 8, a contracapa, foram atribuídos para cada face correspondente (Apêndice B). As faces com mais frequência relacionadas a capa e contracapa estão localizadas do lado esquerdo da página teste (Amarelo e roxo, preto e azul). A combinação mais recorrente e, portanto, a escolhida para o projeto, é a presente no canto inferior esquerdo (preto e azul), gerando o esquema final (Figura 21).

Figura 21 – Esquematização final



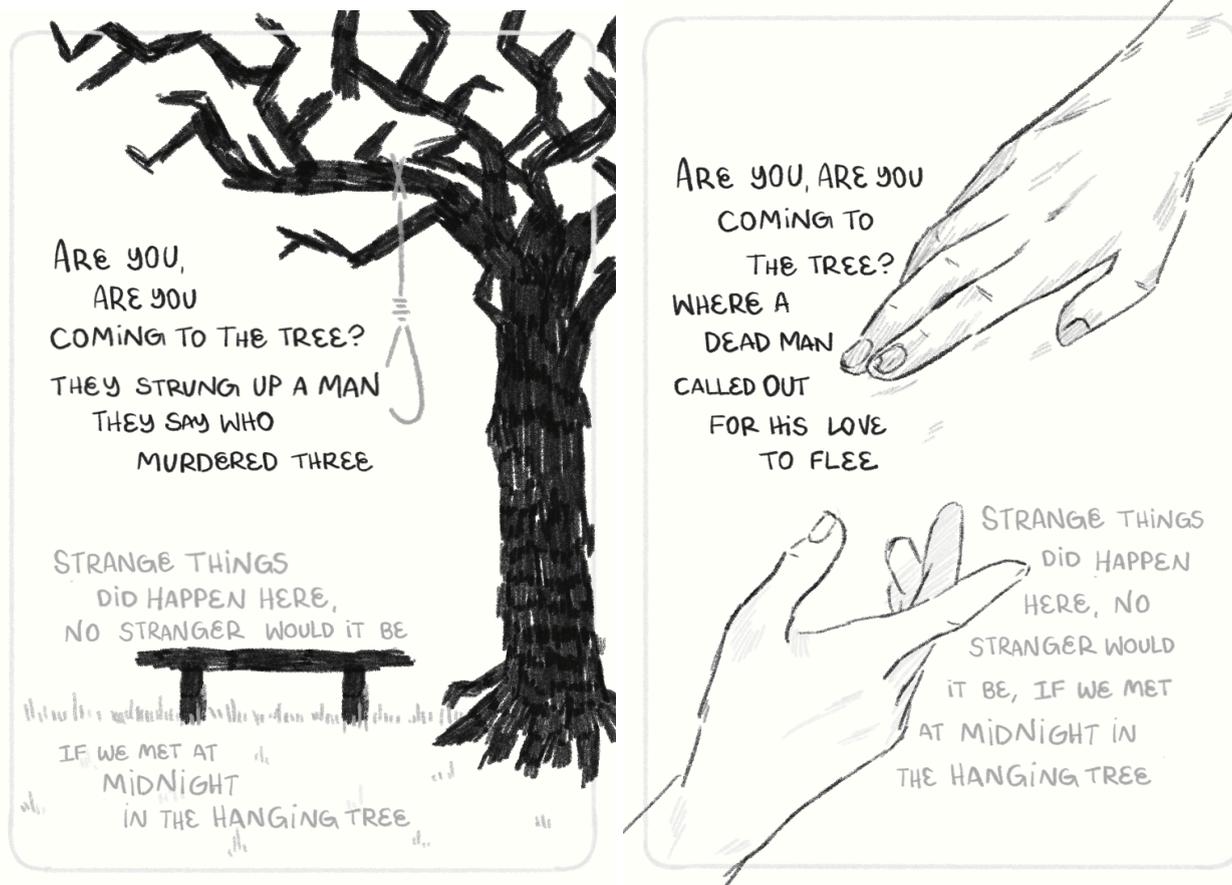
Fonte: Produção Própria (2025)

4.6 FINALIZAÇÃO

Após a aplicação do melhor esquema testado, tem-se o layout final da zine, levando em consideração todos os dados previamente mencionados. Em folhas A4, as Figuras 22 a 25 são impressas na ordem estabelecida e algumas zines são preparadas, seguindo o formato de dobradura mais aplicado e o corte central sendo realizado com tesouras.

As zines serão apresentadas e comercializadas pelo artista *Simpatiquissima* em feiras e outros eventos dedicados à ilustração e trabalhos manuais autorais. A fácil impressão e montagem estudadas durante todo o projeto garantem o baixo custo e conveniência de produção da zine.

Figura 22 – Páginas 1 e 2



Fonte: Produção Própria (2025)

Figura 23 – Páginas 3 e 4



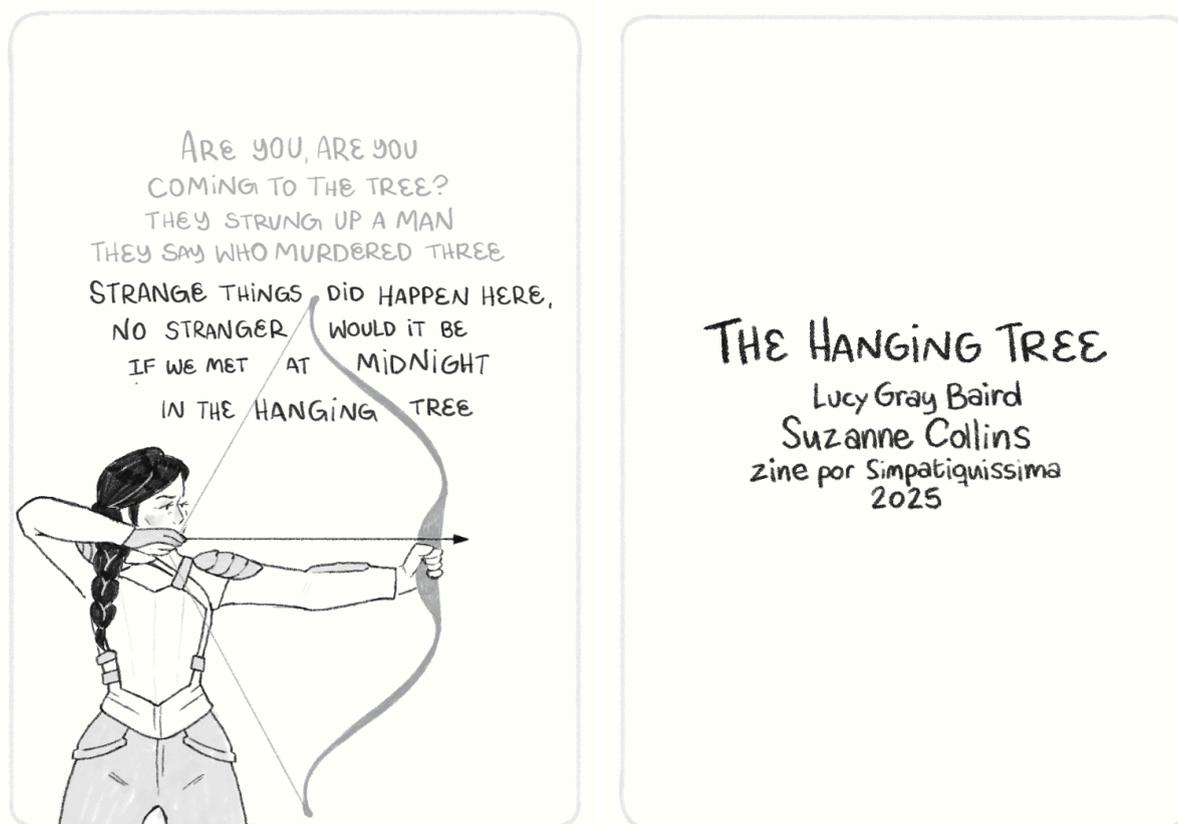
Fonte: Produção Própria (2025)

Figura 24 – Páginas 5 e 6



Fonte: Produção Própria (2025)

Figura 25 – Páginas 7 e 8



Fonte: Produção Própria (2025)

5. CONCLUSÕES

A peça final apresentada neste projeto ofereceu ao artista elaborador um método de comunicação afetiva e pessoal sobre o tema escolhido, uma característica das zines observada em 2008 por Brent e Biel. Além disso, o projeto alcançou o objetivo de novo entendimento da canção *The Hanging Tree*, pois, após análises separadas da letra e das cenas trabalhadas, foi possível perceber sutilezas não antes notadas nos versos escritos por Suzanne Collins.

Ainda, o projeto realizou o objetivo de contextualizar o meio de comunicação zine no mundo atual: ao propor que a publicação foi elaborada por um morador de Panem politicamente engajado, a peça resgata os valores disruptores revolucionários das zines publicadas durante a história humana, e, por conta da subsequente liberdade do país fictício, mostra aos seus observadores que pequenos atos de protesto são meios válidos para mudanças sociais, políticas e econômicas.

Seguindo a metodologia adaptável de Munari, foi possível aplicar importantes etapas do desenvolvimento criativo, como a análise de materiais disponíveis e testes de usabilidade, que são essenciais para projetos de design. O resultado é uma peça elaborada de forma consciente e de grande eficácia.

A partir da pesquisa referencial sobre as zines, o projeto também trouxe ao artista a possibilidade de elaboração de novas peças semelhantes, não só atreladas ao tema de Jogos Vorazes, mas outras obras literárias que evocam o mesmo sentimento afetivo. Com os experimentos entre ferramentas e adaptação do estilo artístico manual para digital, a zine ofereceu ao artista um novo método de desenho e de finalização.

Como contribuição para novos artistas interessados em zines, este documento interpreta a metodologia de Munari e a aplica no contexto de publicações de fã de forma simples, oferecendo um manual de criação de fácil entendimento. Para o artista elaborador, o documento representa a culminação dos conhecimentos reunidos durante o curso de graduação Design, e a circulação da peça final marca o início de sua carreira profissional.

REFERÊNCIAS

Accordion Books, or Concertina Books. Columbus: Columbus College of Art & Design, Library & Information Technology. Sessão Accordion Books, página 15. Disponível em: https://ccad.libguides.com/ld.php?content_id=58315622. Acesso em: 02 dez 2024.

AGOSTINI, Ângelo. **Revista Ilustrada nº 498. Rio de Janeiro, 1888.** Disponível em: https://hemeroteca-pdf.bn.gov.br/332747/per332747_1888_00498.pdf Acesso em: 02 dez. 2024

ÂNGELO, Renata D. **A colônia holandesa sob o olhar de Albert Eckhout e Frans Post; Arte colonial no Recife do século XVII.** Monografia (Pós-Graduação em História da Cultura e da Arte) - Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, p.30. 2022.

BRASIL, Bruno. **Dos quadrinhos à poesia marginal.** Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, 2020. Disponível em: <https://antigo.bn.gov.br/acontece/noticias/2020/04/quadrinhos-poesia-marginal#:~:text=jpg&text=Fic%C3%A7%C3%A3o%2C%20editado%20em%20Piracicaba%20por,A%20dolfo%20Aizen%20em%20suas%20revistas>. Acesso em: 16 dez. 2024

BRENT, Bill; BIEL, Joe. **Make a zine! When words and graphics collide.** Portland: Microcosm Publishing, 2008.

BRINKERHOFF, Robert; NISHIMURA, Margot M. Image and Meaning, Prehistory - 1500 CE. *In*: DOYLE, Susan; GROVE, Jaleen; SHERMAN, Whitney. **The History of Illustration.** Nova York: Fairchild Books, 2018.

CAPA da série Jogos Vorazes. *In*: Site Editora Rocco. Rio de Janeiro. Disponível em: <https://rocco.com.br/produto/box-completo-jogos-vorazes-4-livros-com-marcadores/> Acesso em: 09 out. 2024.

CAPITOL Crisis and Riot Grrrl. *In*: WEBER, Greta. **Zines Deserve a Bigger Place in DC Punk History. Here's Why.** Washington, DC, 2016. Disponível em: <https://www.washingtonian.com/2016/08/04/zines-deserve-a-bigger-place-in-dc-punk-history-heres-why/> Assesso em: 09 out. 2024

CHASSEUR Indien. *In*: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra57643/chasseur-indien>. Acesso em: 09 out. 2024. Verbetes da Enciclopédia.

DOS SANTOS, Mariana da Silva Correia. **O que é uma E-zine?** São Paulo: Universidade Federal de São Carlos, 2023. Disponível em: <https://www.e-zine.ufscar.br/institucional/e-zine>. Acesso em: 20 set. 2024.

GILCHRIST, Flora. Historical Parallels in the Hunger Games: Can Futuristic Films Have Historical Relevance? *In: Retrospect Journal: Edinburgh University's History, Classics and Archaeology Magazine*. Edimburgo. Disponível em: <https://retrospectjournal.com/2024/02/04/historical-parallels-in-the-hunger-games-can-futuristic-films-have-historical-relevance/> Acesso em: 02 dez. 2024

LOVEJOY, R.W. Countercultures: Underground Comix, Rock Posters, and Protest Art, 1960-1990. *In: DOYLE, Susan; GROVE, Jaleen; SHERMAN, Whitney. The History of Illustration*. Nova York: Fairchild Books, 2018.

Make a Zine. Columbus: Columbus College of Art & Design, Library & Information Technology. Disponível em: <https://ccad.libguides.com/bookartathome/zines>. Acesso em: 02 dez. 2024.

MARCUS, Leonard S. A Brief History of Picture Books. *Publishers Weekly*, Nova York, fev. 2023. Disponível em: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-authors/article/91572-the-rise-of-the-picture-book.html> Acesso em: 07 out. 2024

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Martin Fontes, 1998.

PACHECO, Rodrigo Schoenacher. **Design de jornal impresso: a relação entre formato e usabilidade**. Dissertação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/42271515/Design_de_jornal_impresso_a_rela%C3%A7%C3%A3o_entre_formato_e_usabilidade Acesso em: 24 jan. 2025

PICKERING, Megan. zine culture. *In: UAL Insights - Themes/Politics*. Londres, 2018. Disponível em: <https://www.arts.ac.uk/partnerships/outreach/insights/topics/themes/themespolitics-zine-culture>. Acesso em: 02 dez. 2024

RAMOS, Everaldo. **Origens da Imprensa Ilustrada Brasileira (1820-1850): Imagens esquecidas, imagens desprezadas**. Fundação Casa de Rui Barbosa. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: http://escritos.rb.gov.br/numero03/FCRB_Escritos_3_14_Everaldo_Ramos.pdf Acesso em: 05 out. 2024

STACK, Frank "Foolbert Sturgeon". The New Adventures of Jesus. 1969. *In: Underground Comix and the Underground Press*. Lambiek: Comix - Strips. Disponível em: <https://www.lambiek.net/comics/underground.htm> Acesso em: 09 out. 2024

Timeline of Zine History. Richmond: The Library of Virginia, 2024. Disponível em: <https://lva-virginia.libguides.com/c.php?g=1332410&p=9812968>. Acesso em: 20 set. 2024.

WOLFE, Shira. Art Movement: Constructivism. *In: Artland Magazine*. Disponível em: <https://magazine.artland.com/art-movement-constructivism/>. Acesso em: 02 dez. 2024

ZAP Comix nº4. *In*: **Underground Comix and the Underground Press**. Lambiek: Comix - Strips. Disponível em: <https://www.lambiek.net/comics/underground.htm>
Acesso em: 09 out. 2024

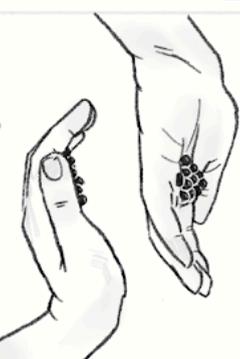
APÉNDICE A – LAYOUT FINAL ZINE



ARE YOU,
ARE YOU,
COMING TO THE TREE?
WEAR A NECKLACE OF HOPE
SIDE BY SIDE WITH ME
STRANGE THINGS DID
HAPPEN HERE,
NO STRANGER WOULD IT BE
IF WE MET AT MIDNIGHT
IN THE HANGING TREE?



ARE YOU, ARE YOU
COMING TO THE TREE?
WHERE I TOLD YOU
TO RUN
SO WE'D BOTH BE FREE
STRANGE THINGS
DID HAPPEN HERE,
NO STRANGER WOULD IT BE
IF WE MET AT MIDNIGHT
IN THE HANGING TREE.



ARE YOU, ARE YOU
COMING TO THE TREE?
WHERE I TOLD YOU TO RUN
SO WE'D BOTH BE FREE
STRANGE THINGS DID
HAPPEN HERE,
NO STRANGER WOULD IT BE
IF WE MET AT MIDNIGHT
IN THE HANGING TREE



ARE YOU, ARE YOU
COMING TO
THE TREE?
WHERE A
DEAD MAN
CALLED OUT
FOR HIS LOVE
TO FLEE
STRANGE THINGS
DID HAPPEN
HERE, NO
STRANGER WOULD
IT BE, IF WE MET
AT MIDNIGHT IN
THE HANGING TREE



ARE YOU, ARE YOU
COMING TO THE TREE?
WHERE DEAD MAN CALLED OUT
FOR HIS LOVE TO FLEE
STRANGE THINGS
DID HAPPEN HERE,
NO STRANGER WOULD IT BE
IF WE MET AT MIDNIGHT
IN THE HANGING TREE



ARE YOU
ARE YOU
COMING TO THE TREE?
THEY STRUNG UP A MAN
THEY SAY WHO
MURDERED THREE
STRANGE THINGS
DID HAPPEN HERE,
NO STRANGER WOULD IT BE
IF WE MET AT
MIDNIGHT
IN THE HANGING TREE



ARE YOU, ARE YOU
COMING TO THE TREE?
THEY STRUNG UP A MAN
THEY SAY WHO MURDERED THREE
STRANGE THINGS DID HAPPEN HERE,
NO STRANGER WOULD IT BE
IF WE MET AT
MIDNIGHT
IN THE HANGING
TREE

THE HANGING TREE
Lucy Gray Baird
Suzanne Collins
zine por Simpatiquíssima
2025

APÊNDICE B – LETRA DA MÚSICA *THE HANGING TREE*

THE HANGING TREE

Lucy Gray Baird
Suzanne Collins
zine por Simpaticuissima
2025

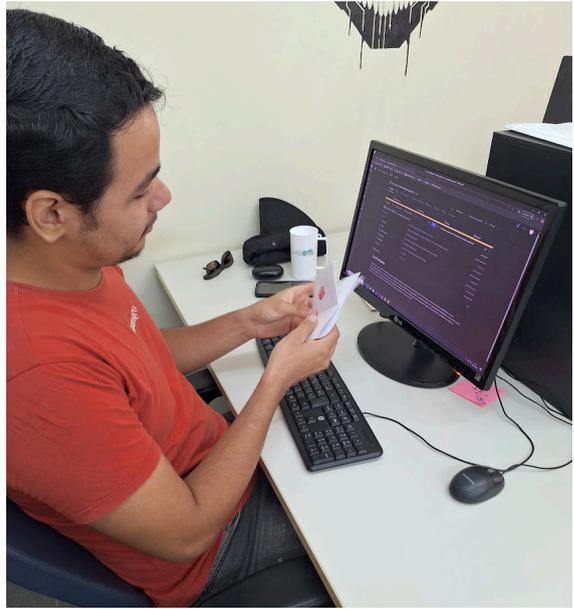
ARE YOU, ARE YOU
COMING TO THE TREE?
THEY STRUNG UP A MAN
THEY SAY WHO MURDERED THREE
WHERE DEAD MAN CALLED OUT
FOR HIS LOVE TO FLEE
WHERE I TOLD YOU TO RUN
SO WE'D BOTH BE FREE
WEAR A NECKLACE OF HOPE
SIDE BY SIDE WITH ME
STRANGE THINGS DID HAPPEN HERE,
NO STRANGER WOULD IT BE
IF WE MET AT MIDNIGHT
IN THE HANGING TREE?

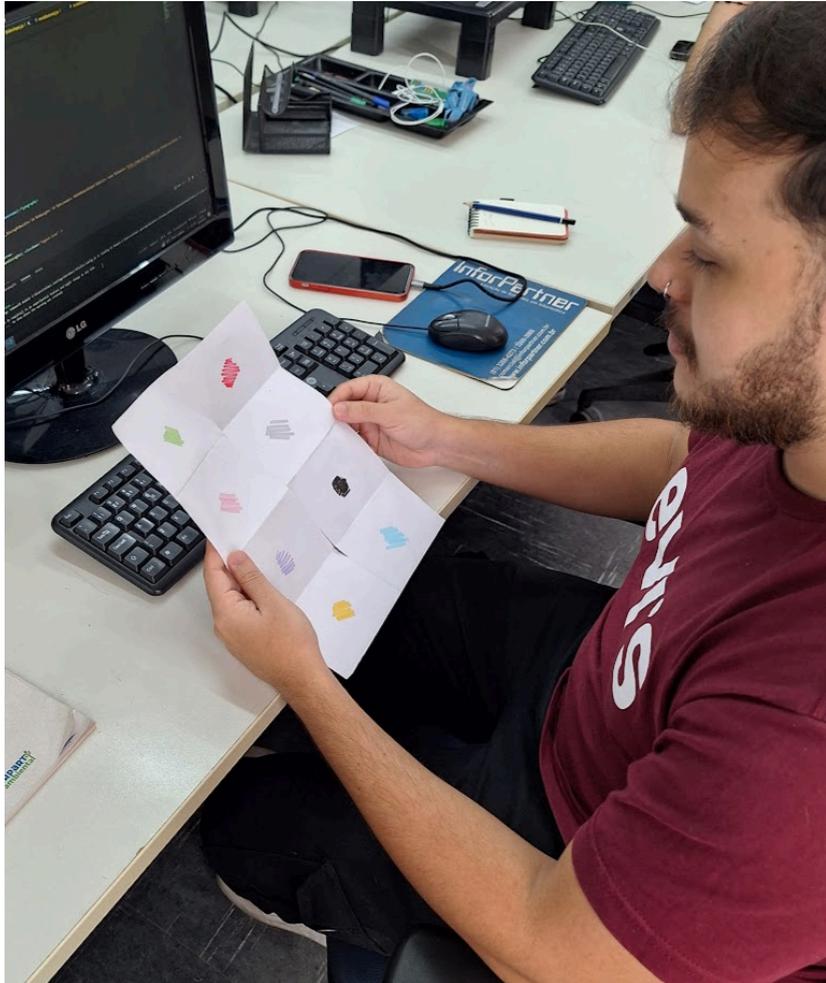
APÊNDICE C – TABELA COM TESTES DE USABILIDADE

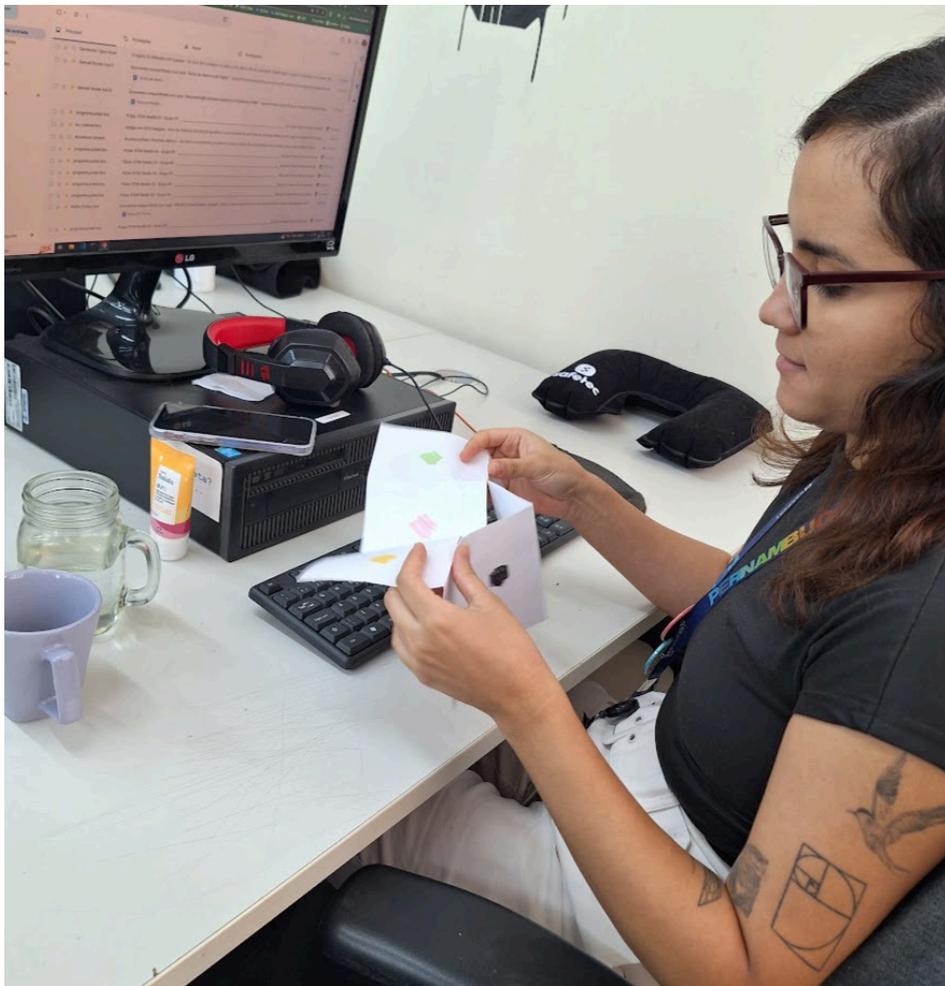
Pessoa	Amarelo	Roxo	Rosa	Verde	Azul	Preto	Cinza	Vermelho
A	1	8	7	6	2	3	4	5
B	1	8	7	6	2	3	4	5
C	3	2	1	8	4	5	6	7
D	1	8	7	6	2	3	4	5
E	7	6	5	4	8	1	2	3
F	7	6	5	4	8	1	2	3
G	7	6	5	4	8	1	2	3
H	3	2	1	8	4	5	6	7
I	7	6	5	4	8	1	2	3
J	7	6	5	4	8	1	2	3
K	7	6	5	4	8	1	2	3
L	7	6	5	4	8	1	2	3
M	6	7	8	1	5	4	3	2
N	7	6	5	4	8	1	2	3
O	4	3	6	7	3	2	1	8

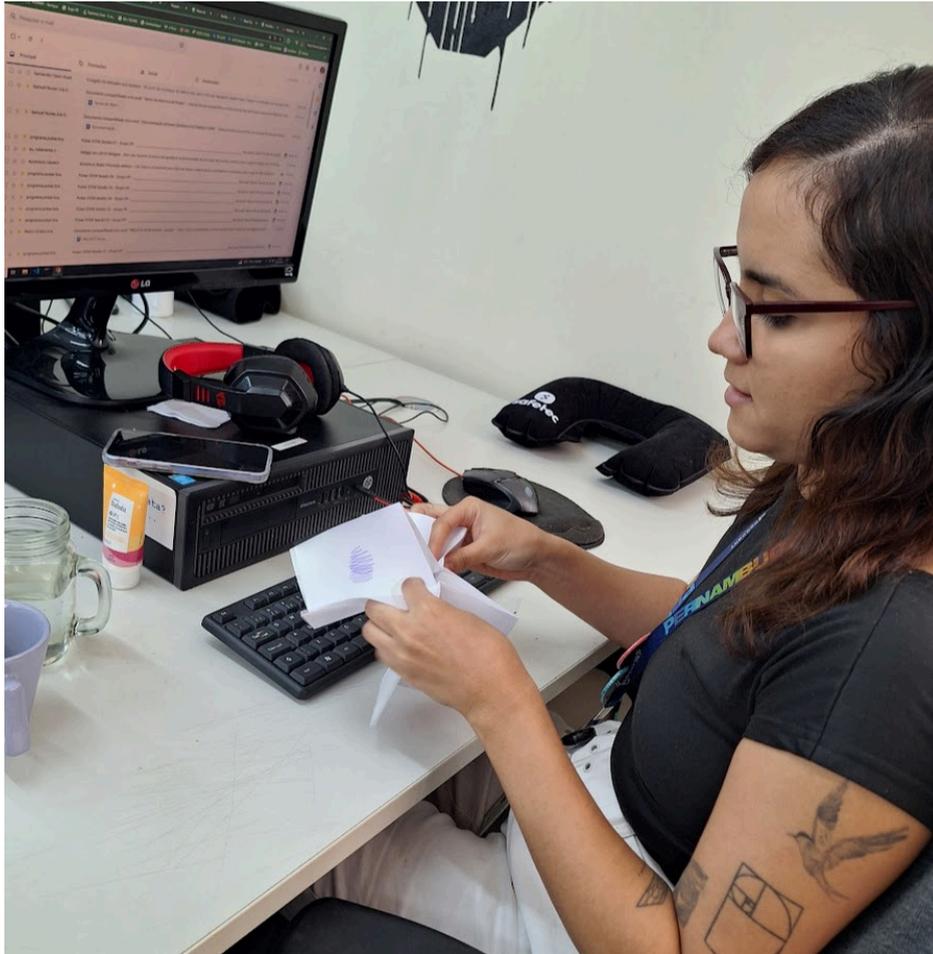
Fonte: Pesquisa realizada para o projeto - Fevereiro de 2025

APÊNDICE D – FOTOS DO TESTE DE USABILIDADE









APÊNDICE E – FOTOS DO TESTE DO LAYOUT FINAL





ANEXO A – THE HANGING TREE

Are you, are you
Coming to the tree?
They strung up a man
They say who murdered three
Strange things did happen here, no stranger would it be
If we met at midnight in the hanging tree

Are you, are you
Coming to the tree?
Where dead man called out
For his love to flee
Strange things did happen here, no stranger would it be
If we met at midnight in the hanging tree

Are you, are you
Coming to the tree?
Where I told you to run
So we'd both be free
Strange things did happen here, no stranger would it be
If we met at midnight in the hanging tree

Are you, are you
Coming to the tree?
Wear a necklace of hope
Side by side with me
Strange things did happen here, no stranger would it be
If we met at midnight in the hanging tree

Are you, are you
Coming to the tree?
Where I told you to run

So we'd both be free
Strange things did happen here, no stranger would it be
If we met at midnight in the hanging tree

Are you, are you
Coming to the tree?
They strung up a man
They say who murdered three
Strange things did happen here, no stranger would it be
If we met at midnight in the hanging tree

Are you, are you
Coming to the tree?
Where dead man called out for his love to flee
Strange things did happen here, no stranger would it be
If we met at midnight in the hanging tree

Fonte: *Musixmatch*

Compositores: James Newton Howard / Suzanne Collins / Wesley Keith Schultz
The Hanging Tree lyrics © Wb Music Corp., Warner-tamerlane Publishing Corp., A
Lion Music, The Lumineers, B Lion Music

ANEXO B – A ÁRVORE-FORÇA

Você está, você está
Vindo para a árvore?
Onde enforcaram um homem que dizem ter assassinado três
Coisas estranhas aconteceram aqui
Não seria estranho
Se nos encontrássemos à meia-noite na árvore-força

Você está, você está
Vindo para a árvore?
Onde o homem morto clamou para que seu amor fugisse
Coisas estranhas aconteceram aqui
Não seria estranho
Se nos encontrássemos à meia-noite na árvore-força

Você está, você está
Vindo para a árvore?
Onde eu disse a você para correr então nós dois estaríamos livres
Coisas estranhas aconteceram aqui
Não seria estranho
Se nos encontrássemos à meia-noite na árvore-força

Você está, você está
Vindo para a árvore?
Use um colar de corda, lado a lado comigo
Coisas estranhas aconteceram aqui
Não seria estranho
Se nos encontrássemos à meia-noite na árvore-força

Fonte: */jogosvorazes.fandom.com*

Compositor: Suzanne Collins