

---

# RELEITURA DE CONTOS ARTHURIANOS: DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO COM ILUSTRAÇÕES COM FOCO EM UMA NARRATIVA CLARA E MODERNA

RE-READING ARTHURIAN TALES: DEVELOPING A BOOK WITH  
ILLUSTRATIONS FOCUSING ON A CLEAR AND MODERN NARRATIVE

**Samoel Henrique Ramos**

Graduado no curso Bacharelado em Design nas Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil;  
samoel.h.ramos@gmail.com

**Sindy de Oliveira Marques**

Graduada no curso Bacharelado em Design nas Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil;  
sindymarques12@gmail.com

**Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro**

Professora Doutora em Arquitetura pela Unicamp em Arquitetura e Cidades - atua como professora assistente da Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil; designcali@gmail.com

**Bianca Caseiro Antonelli**

Professora Mestra em Ciências pela Faculdade de Odontologia de Bauru da Universidade de São Paulo - atua como professora da Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil; biancacantonelli@gmail.com

## Resumo

A narrativa do Rei Arthur tem se perdido cada vez mais no tempo, de forma que os contos e a cultura imbuída neles têm se tornado obsoletas. Utilizando do crescimento da popularidade de histórias em quadrinhos, pela rápida e fácil compreensão da narrativa devido as ilustrações, a proposta desenvolvida tem como benefício a facilidade e agilidade na leitura do livro, de forma a não se tornar prolixa e confusa. O objetivo deste projeto consiste em desenvolver um conto de uma figura histórica famosa, o Rei Arthur, de forma dinâmica para um público atual e mais exigente, por meio da releitura das histórias do rei Arthur para criação de um livro de linguagem sincrética, com o argumento de despertar o interesse pela leitura, foram implementadas ilustrações para descreverem as cenas, cenários e personagens, de forma que o texto não seja composto por descrições exageradas.

**Palavras-chave:** Rei Arthur; Narrativa; Ilustrações; Design editorial.

## Abstract

The narrative of King Arthur has been increasingly lost to time, so that the tales and the culture imbued in them have become obsolete. Taking advantage of the growing popularity

of comic books, due to the quick and easy understanding of the narrative due to the illustrations, the proposal developed has the benefit of ease and agility in reading the book, so as not to become prolix and confusing. The objective of this project is to develop a tale of a famous historical figure, King Arthur, in a dynamic way for a current and more demanding audience, through the rereading of King Arthur's stories to create a book with syncretic language, with the argument to arouse interest in reading, illustrations were implemented to describe the scenes, settings and characters, so that the text is not composed of exaggerated descriptions.

**Keywords:** King Arthur; Narrative; Illustrations; Editorial design.

## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo do tempo, a valorização da riqueza da cultura literária, especialmente as histórias clássicas, tem diminuído em visibilidade. Esse declínio é associado ao avanço tecnológico, que tem incentivado a preferência por conteúdos mais superficiais entre os jovens. Por isso nota-se a redução do interesse por leituras mais desafiadoras, como narrativas de época conhecidas por enredos complexos. Esse fenômeno implica na perda das obras literárias valiosas, e da cultural presente das histórias clássicas.

Considerando a revitalização de antigas narrativas diante de um público mais exigente, que demonstra desinteresse ao convencional, a literatura parece perder o apelo aos olhos desses. A leitura, já menos frequente, torna-se mais incomum diante das preferências refinadas e da busca por abordagens menos convencionais. É relevante pensar em como trabalhar com obras clássicas e contemporâneas com valor ao público, um tanto imediatista. Assim, busca-se conectar tramas literárias esquecidas pelo público, por meio de histórias e personagens reais e lendários em uma narrativa fluida e acessível.

O objetivo consiste em desenvolver um livro sobre o Rei Arthur, de forma dinâmica para um público atual e mais exigente, por meio da releitura das histórias do Rei Arthur para criação de uma linguagem sincrética. Nessa abordagem, a trama será apresentada mais harmoniosa com ilustrações, oferecendo compreensão visual da história, permitido ao leitor compreender o contexto da história sem parágrafos longos de descrição visual ou da complexidade na compreensão dos personagens e suas aparências.

Por meio de uma análise bibliográfica de cunho exploratório, foram identificados os elementos essenciais para a narrativa a ser desenvolvida. Isso incluiu a investigação de histórias semelhantes e projetos com temas relacionados, para determinar a abordagem mais eficaz na criação do livro.

Então buscou estudar os contos Arthurianos e apresentar de forma simples e fluida estabelecendo uma ligação direta com o público atual, com as ilustrações desenvolvidas em preto e branco, buscando criar uma atmosfera histórica que confere à obra uma sensa-

ção de fotografias antigas. Os detalhes elaborados nas ilustrações se entrelaçam de maneira coesa com a narrativa, com o intuito de envolver o leitor de forma cativante.

## 2 REFERÊNCIAL TEÓRICO

### 2.1 NARRATIVA: A PALAVRA E A LINGUAGEM

A palavra e a linguagem desempenham papéis cruciais na vida humana, permeando estágios do desenvolvimento individual. Elas são essenciais para a comunicação, o crescimento cognitivo, a expressão de emoções e pensamentos, para transmissão de ideias e formação da identidade cultural.

De acordo com Silva (1996) a palavra é um elemento indispensável para qualquer ser humano e a linguagem surge como uma atividade inata decorrente da necessidade inerente de se comunicar e expressar. O autor ainda ressalta que "Comunica-se porque vive em comunidade. Comunicando-se, aprende".

Na linguística Petter contribui informando que a palavra e a linguagem desempenham um papel fundamental como os principais meios de comunicação e transmissão de informações entre as pessoas. Por meio delas, é possível compartilhar ideias, conhecimentos e experiências, especialmente entre diferentes gerações.

Segundo Petter (2011, p.11) a linguagem exerce fascínio sobre o ser humano, explicado pelo poder que esse elemento possui permitindo nomear, criar ou transformar o universo real, além de possibilitar a troca de experiências entre os seres, e ainda afirma que "A linguagem verbal é, então, a matéria do pensamento e o veículo da comunicação social. Assim como não há sociedade sem linguagem, não há sociedade sem comunicação".

A linguagem verbal é uma das formas mais eficientes de expressão humana, superando outras formas como pinturas, danças e gestos, quando se trata de transmitir conteúdos complexos. Embora essas outras formas de expressão possam transmitir conceitos básicos, é na linguagem verbal que se encontra a capacidade de traduzir sistemas semióticos complexos de maneira mais precisa e sofisticada (PETTER, 2011).

A linguagem verbal tem valor e poder na transmissão de conceitos abstratos e nuances de significado que vão além das formas de expressão. Ela se torna um instrumento poderoso de comunicação, permitindo construir narrativas, transmitir informações detalhadas e expressar a criatividade. Por meio das palavras, pode-se explorar as sutilezas da comunicação humana, atingindo um nível mais profundo de compreensão e conexão. Essa riqueza linguística é um tesouro que se deve valorizar e usar com sabedoria.

## 2.1.1 A IMPORTÂNCIA DA LEITURA

O conhecimento, seja científico, estético ou filosófico, é encontrado apenas em pequena medida nas interações cotidianas, mesmo em meios culturalmente privilegiados. Ele é principalmente adquirido por meio da leitura, especialmente através dos livros (SILVA, 1996). A leitura é compreendida como um elemento crucial no desenvolvimento pessoal de um indivíduo, com impacto direto na aquisição de conhecimento, no aprimoramento das habilidades linguísticas e na expansão do pensamento crítico e criativo.

Lajolo (1994) informa que a leitura é de extrema importância na expansão do conhecimento, compreensão e perspectivas. Por meio dela, é possível se conectar com diversas culturas e realidades, tornando-se mais informado e engajado. Cultivar o hábito de ler é essencial para o desenvolvimento pessoal e para promover uma sociedade mais educada e consciente. Ler, portanto, é uma necessidade indispensável para todo indivíduo que deseja viver de forma plena e participativa na sociedade.

Segundo Bamberger (1977) a resistência à leitura surge quando a atividade em si se torna cansativa, pois é impossível adquirir o hábito de algo que não proporciona prazer. Os hábitos são incorporados à vida como jogos que despertam emoções e inspiram alegria, exigindo repetição contínua e renovada. Nesse sentido, a leitura pode ser uma fonte de prazer e contribuir diretamente para o desenvolvimento intelectual.

Krug (2015) corrobora informando que ao ler, o ser humano entra em contato com o significado do texto usando o conhecimento prévio, o que faz com que cada pessoa compreenda e interprete o conteúdo de forma única. O leitor desempenha um papel ativo nesse processo, enriquecendo a leitura com seu próprio conhecimento e contribuindo para seu aprendizado.

Id (2015) descreve a leitura como uma prática social em que, ao ler, o indivíduo se envolve na produção de significados e sentidos, tornando-se parte da dimensão simbólica das atividades humanas. Por atividades humanas, se refere a linguagem, que é a forma como as pessoas entram no mundo da cultura e se tornam seres cultos, racionais e pensantes.

Fuks (2018) O ser humano ao interagir com os textos tem a oportunidade de encontrar personagens com os quais se identifica. Essa identificação pode ocorrer tanto por meio de seus pensamentos e personalidade, como também pelas situações que enfrentam, o que pode ser relevante e útil para a compreensão de suas próprias experiências e emoções. A literatura e a escrita permitem a expressão de diferentes vozes e realidades. Dessa forma, elas promovem a empatia e o entendimento das diversas formas de ser e viver.

Os especialistas da área da linguística afirmam que o hábito de ler estimula e melhora

a saúde mental e ao ampliar as perspectivas, a leitura proporciona inúmeros benefícios para o ser humano. Buchweitz (2023) destaca que a leitura funciona como um exercício ao cérebro.

Logo, a importância da leitura é uma prática social que vai além da simples decodificação de palavras, ela é uma porta para o conhecimento, o pensamento crítico, a reflexão, a empatia e a expressão pessoal, além de promover melhorias na saúde mental. Ao se envolver com os textos, o leitor se torna um ser mais informado, consciente e participativo na sociedade.

### 2.1.2 A CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA

Na leitura nota-se a importância da construção da narrativa, que se caracteriza por seu caminho complexo, especialmente quando envolve elementos fictícios, que requerem a ligações de vários elementos para criar uma história envolvente e que cativa. Cada etapa desempenha um papel fundamental na construção de um ambiente fictício convincente, assim como na criação e desenvolvimento de personagens que despertam empatia nos leitores.

Saarti (2019) declara que as obras de literatura ficcional são populares nas bibliotecas, sendo muito procuradas, notadamente nas bibliotecas de acesso público. Isso indica um interesse significativo das pessoas em explorar histórias inventadas, adentrar em mundos fictícios e envolver-se ao imaginário. Além disso, essas histórias exploram temas sobre o mundo e a natureza humana, o que permite aos leitores se identificarem, mesmo sendo uma obra de ficção.

Logo, espera-se da literatura ficcional o entretenimento e a diversão dos leitores. Ela é considerada uma fonte para pesquisas e estudos, sendo objeto de pesquisa no campo da Literatura e desempenhando um papel fundamental no desenvolvimento de leitores (RAMIRES; GONÇALVES; CARVALHO, 2022).

Assim como em qualquer gênero literário, a ficção também segue determinados padrões e questões que devem ser considerados em sua estrutura narrativa. Segundo Ataíde (1974), uma obra literária narrativa ficcional deve abordar cinco elementos fundamentais:

- Enredo: é a sequência de eventos que compõem a história, envolvendo uma situação inicial, um conflito, um clímax e um desfecho;
- Personagens: são os habitantes da narrativa e impulsionadores do desenvolvimento da história;
- Tempo: refere-se à maneira como o tempo é retratado na narrativa, podendo ser cronológico, seguindo ordem temporal ou psicológica;
- Espaço: envolve a criação de um mundo para a história, em um ambiente realista

baseado em locais existentes ou num mundo fictício;

- Ponto de vista: é o ângulo a partir do qual a história é contada.

Ao compreender e aplicar esses cinco elementos fundamentais, os escritores de ficção têm oportunidade de criar narrativas cativantes, capazes de capturar a imaginação dos leitores e transportá-los as novas experiências.

Então, a organização e coerência são elementos essenciais para uma narrativa efetiva, independentemente de ser histórica ou ficcional. É crucial que a sequência de eventos siga uma estrutura bem definida, composta por um princípio, um meio e um fim (REIS, 2013).

## 2.2 DESENHO PRETO E BRANCO

O ato de desenhar é tão importante, quanto o de escrever. Antes mesmo da linguagem escrita ser desenvolvida, os seres humanos contavam histórias desenhando nas superfícies das rochas e Cavernas. (NAKATA; SILVA, 2011).

De acordo com Nakata e Silva (2011) o desenho é considerado uma das formas de comunicação amplamente disponíveis e compreensíveis, pois graças a ele todas as pessoas podem se expressar e se comunicar de uma forma bastante eficaz. Assim, fica claro que é importante reconhecer e explorar o potencial linguístico do desenho, pois ele possibilita a expressão de ideias e o estabelecimento de uma comunicação significativa.

O universo das cores vem ganhando cada vez mais espaço no campo da ilustração, porém, os desenhos em P&B (preto e branco) ainda possuem um valor artístico significativo. Enquanto as imagens monocromáticas utilizam luz e sombra como base, as imagens coloridas exploram uma ampla gama de cores.

Conforme destacado por Puls (2016), luz e cor seguem lógicas distintas. A luz se manifesta nas imagens por meio de uma escala linear que contrasta valores como claridade (presença de luz) e escuridão (ausência de luz). Já, a cor é revelada por um círculo de matizes diferentes e complementares. As artes em P&B têm a habilidade de ressaltar os conflitos e as contradições presentes, enquanto as imagens coloridas geralmente parecem mais suaves e contidas.

Puls (2016) tanto as ilustrações em preto e branco quanto as coloridas têm seus méritos artísticos, cada uma explora características e resultados distintos para transmitir emoções e significados. As ilustrações em preto e branco oferecem uma clareza exemplar na transmissão da mensagem, além de possuírem uma estética clássica atemporal, agregando um valor adicional à arte. O domínio das técnicas que exploram o preto e branco são o grande potencial dessas obras, como o uso de grafite, hachura e carvão.

A técnica do grafite consiste no uso exclusivo de lápis de grafite, que possuem dife-

rentes graus de dureza (como HB, 2B e 6B etc.). Ao dominar o uso do grafite, se adquire a habilidade de controlar a tonalidade, textura e profundidade na obra, “a grafite produz uma linha de textura rica e lustrosa, com um ligeiro toque escorregadio e gorduroso que se desfaz facilmente sobre pressão” (NAKATA; SILVA, 2011, p.41.)

Id (2011) a técnica de hachura é uma forma eficaz de expandir a expressão artística dos desenhos em preto e branco. Ela envolve o uso de linhas paralelas ou cruzadas para criar diferentes tonalidades e texturas na ilustração. O uso do nanquim é predominante nessa prática, pois a técnica de hachura permite criar artes com rapidez e proporcionar uma estética deslumbrante à obra.

Já a técnica de carvão é uma forma excepcional e tradicional de destacar o trabalho em preto e branco. Esse é um material versátil que permite a criação de sombras expressivas e transições tonais mais suaves. Segundo Diniz (2019) o carvão tem sido utilizado desde a antiguidade e é um dos meios de expressão mais antigos da humanidade, estando associado às pinturas rupestres.

O carvão está disponível em diversas formas, sendo o bastão de carvão natural vegetal o mais comum. Além disso, há bastões chatos que facilitam a cobertura de áreas maiores, lápis de carvão e até mesmo o carvão em pó, o que proporciona versatilidade aos artistas que adotam e utilizam essa técnica, conforme (DINIZ; CANTREVA; AMARAL, 2019, p.119.)

De acordo com Diniz (2019), o carvão é uma ferramenta eficiente para expressar o jogo de luz e sombra, as formas e volumes, conferindo profundidade e valorizando o desenho final. Portanto, ao dominar essas técnicas em preto e branco, o artista adquire a habilidade de transmitir suas ideias de maneira clara e impactante, explorando todo o potencial expressivo do P&B.

### 2.3 ILUSTRAÇÕES E SUAS TÉCNICAS: MOODBOARD E STORYBOARD

A ilustração é um trabalho gráfico, digital ou impressa, que busca transmitir ideias por meio de elementos visuais. Ela é uma expressão artística comunicativa que engloba várias técnicas e estilos, podendo ser encontrada em diversos contextos, como livros, revistas, sites, aplicativos e redes sociais. Elas podem ser associadas às metodologias da área editorial ajudam a delimitar as ideias, antes de prosseguir com a finalização da arte, existem sistemas criativos como storyboards, sketches e moodboards que auxiliam no processo.

De acordo com Zeegen (2009), o sketch, ou "esboço", tem como intuito trazer ideias para o papel, mesmo que as vezes não possua um acabamento estético refinado, pois a



ideia consiste em se desprender e soltar a mão definindo pontos, estruturas, tamanhos e outros elementos.

Segundo Block (2010), no uso de moodboards (painéis de referências visuais utilizados em várias áreas do Design) é considerado uma ferramenta essencial, pois é possível inserir o conteúdo de forma indireta na ilustração, por meio da relação entre cores, simbologias e cultura.

Chapman B. (2012) relata que o storyboard desempenha um papel importante no processo criativo, proporcionando uma ferramenta visual que permite visualizar a história e refinar as ideias e garantir que todos os elementos estejam alinhados de forma coesa e coerente ao longo da narrativa.

Essa ferramenta permite o planejamento e visualização da narrativa em sequência de quadros, em que cada quadro representará uma cena ou ação, trazendo consigo anotações que descrevem o que acontece na cena ou ilustração, destacando pontos de importância.

O autor destaca que embora os storyboards sejam amplamente utilizados no contexto de roteiros de filmes, eles desempenham um papel fundamental na obra como um todo, especialmente no que diz respeito ao processo de desenvolvimento. Um artista precisa dominar a arte do planejamento e compreender cada aspecto de sua criação, pois um planejamento cuidadoso resulta em um projeto impecável e de qualidade excepcional.

## 2.4 NARRATIVA VISUAL

Segundo Block B. (2010) relata que a narrativa visual vai além da criação de cenas ou ilustrações, ela é essencial para agregar valor à obra como um todo. É importante que o artista compreenda a intensidade da estrutura narrativa, começando por ler o texto, a história ou o roteiro, para desenvolver um ponto de vista e fazer escolhas conscientes dos componentes visuais mais apropriados.

Ao expor trabalhos artísticos atualmente percebe-se a acessibilidade que a WEB, a tecnologia e as mídias digitais trouxeram, por exemplo o Instagram, Behance, Deviantart, entre outras. Entretanto, muitos projetos gráficos acabam sendo vazios em termos de conteúdo, pois muitos artistas se limitam a criar ilustrações sem explorar a profundidade da narrativa visual.

Id (2010) destaca como as trilhas sonoras em filmes têm a capacidade evocar diversas emoções nos espectadores, trazendo sensações como medo e euforia, no momento certo. Da mesma forma, ilustrações bem executadas podem transmitir sensações por meio do sentido da visão, quando os componentes visuais são utilizados de forma adequada.

Quando se trata de narrativa visual, como é o caso das ilustrações, é essencial ter em



mente qual será o tema principal a ser explorado. Isso permite guiar o espectador para onde ele deve direcionar seu olhar (como podemos ver através da narrativa da figura 8), trabalhando visualmente pontos importantes, como os princípios básicos do design mencionados por Willians (1995): contraste, repetição, alinhamento e proximidade.

O **contraste** desempenha um papel crucial na evidência de informações semelhantes e é uma das formas mais eficazes de adicionar um apelo visual ao material. Conforme Willians (1995, p.14) afirma: "Se os elementos (tipo, cor, tamanho, espessura da linha, forma, espaço etc.) não forem os mesmos, diferencie-os completamente." Fazer o bom uso do contraste significa saber destacar o que precisa ser visto, ao mesmo tempo que permite que pontos menos importantes sejam apagados, sem comprometer a composição como um todo. Trabalhar os contrastes de forma clara enriquece a obra.

O princípio da **repetição** é fundamental para alcançar consistência e padrão no design, garantindo a coesão e unidade do material como um todo. Ela pode ser associada ao conceito de clichê. Ao inserir ícones, figuras ou símbolos clichês na composição, é possível transmitir uma ideia de forma mais rápida ao cérebro, aproveitando as repetições sensoriais e culturais de linguagem.

O **alinhamento** é um princípio fundamental que confere elegância, fluidez e organização à aparência do conteúdo. Nos desenhos, o alinhamento é frequentemente explorado para adicionar realismo, especialmente em cenários. Através da perspectiva, são utilizados alinhamentos espaciais tridimensionais, criando a ilusão de profundidade mesmo em uma superfície bidimensional.

A **proximidade** desempenha um papel fundamental na organização das informações, destacando a necessidade de agrupar itens relacionados entre si. De acordo com Willians (1995, p.14), "Quando vários itens estão próximos, tornam-se uma unidade visual, e não várias unidades individualizadas, isso ajuda a organizar as informações e reduz a desordem."

Na ilustração, a proximidade desempenha a função de delimitar áreas e criar grupos coesos próximos que se relacionam entre si. Um exemplo claro disso seria a representação de um cenário em um parque, onde grupos de pessoas interagem. Devido à natureza estática da obra, só podemos inferir a interação com base na proximidade dos indivíduos.

## 2.5 OS OBJETIVOS E ELEMENTOS DO CONTEÚDO EDITORIAL

O design editorial entende-se como uma forma de jornalismo visual e comunicação que visa transmitir mensagens de maneira clara e objetiva por meio de suas publicações. Esse campo do design está diretamente relacionado à criação de livros, revistas, catálogos e

jornais, tanto em formatos impressos quanto digitais. (CALDWELL; ZAPPATERRA, 2014)

Ao combinar texto e imagens de maneira organizada, o design editorial tem como objetivo capturar a atenção do leitor e garantir uma transmissão efetiva da mensagem ou narrativa, utilizando técnicas de composição e design para tornar o conteúdo mais acessível e agradável à leitura.

Conforme Fillmann (2013), o design editorial confere expressão e personalidade ao conteúdo, cativando e mantendo a atenção dos leitores, sendo de responsabilidade do profissional preparar as informações de forma clara, para serem compreendidas e usadas pelos leitores. Uma das principais etapas do design editorial, é compreender os objetivos e resultados que o projeto busca alcançar, como identificar o público e/ou mercado-alvo da publicação, garantindo a relevância do conteúdo e sua utilidade para esse público. Ao atender a essas necessidades, o projeto editorial tem o potencial de engajar e impactar seu público de maneira significativa e objetiva.

De acordo com Caldwell e Zappaterra (2014) a maior parte dos conteúdos editoriais tem como propósito transmitir ou contar uma história por meio da organização, estruturação e apresentação de palavras e elementos visuais. Cada um desses elementos desempenha uma função diferente, como: uma revista, um título é geralmente projetado para chamar a atenção do leitor, enquanto elementos visuais são utilizados para esclarecer ou apoiar as afirmações feitas no corpo do texto.

### 2.5.1 DESIGN EDITORIAL VOLTADO PARA A CRIAÇÃO DE LIVROS

A criação de livros é uma das muitas formas de design editorial, onde arte, estética e funcionalidade se combinam para proporcionar uma experiência visualmente interessante e atraente aos leitores. Trata-se de um processo criativo que busca desenvolver um layout harmonioso e coerente.

Ao compreender o objetivo do livro, seja educar, entreter ou informar, auxilia na definição do estilo visual e na seleção dos elementos de design adequados fica mais fácil a mensagem final.

No livro "O livro e o designer II - Como criar e produzir livros", Haslam (2007) explora todo o processo de criação de um livro, destacando o papel do designer em cada etapa, pois ele é responsável pelo projeto físico do livro, incluindo identidade visual, formato e posicionamento dos elementos na página.

As decisões de projeto tomadas pelo designer devem sempre se adequar ao público-

-alvo e à finalidade da publicação. Isso influencia o formato, tamanho, grade, tipografia, estrutura, layout e até mesmo os acabamentos do livro para garantir o manuseio e função.

## 2.5.2 OS COMPONENTES DE UM LIVRO

O livro é um objeto versátil, podendo existir tanto na forma física quanto digital. Ele pode ser considerado uma obra literária ou científica, com a capacidade de transmitir conhecimento e informações ao longo do tempo, desempenhando um papel fundamental como forma de documentação. Além disso, o livro proporciona um valioso entretenimento e estimula a imaginação. Conforme destacado por Haslam (2007, p. 6), "O livro é a forma mais antiga de documentação; ele registra o conhecimento, as ideias e as crenças dos povos e sua história está intimamente ligada à história da humanidade".

O livro é composto por diferentes partes e elementos, cada um com sua denominação específica amplamente utilizada na indústria editorial. De acordo com Souza e Lima (2007), esses elementos podem ser categorizados em materiais e textuais. As partes materiais são responsáveis pela constituição física do livro, conferindo-lhe um caráter de objeto cultural, enquanto os elementos textuais dizem respeito ao conteúdo intelectual presente na obra.

No livro "A construção do livro: princípios da técnica de editoração" de Araújo (2019), é feita uma descrição clara da estrutura dos livros, dividida em quatro partes: pré-textual, textual, pós-textual e extratextual.

A primeira parte, **pré-textual**, abrange os elementos que precedem o texto principal da obra, dando informações para sua identificação e utilização. Esses elementos mínimos devem estar presentes em uma obra, seguindo uma ordem: folhas de guarda, falsa folha de rosto, folha de rosto, dedicatória, epígrafe, sumário, lista de ilustrações, lista de abreviaturas e siglas, prefácio e agradecimentos.

A segunda parte, **textual**, correspondente ao seu conteúdo. Ela é estabelecida um padrão regular que deve ser seguido em todo o texto. Alguns aspectos relevantes a serem considerados: as páginas onde se iniciam os capítulos (páginas capitulares), os títulos dos capítulos, organização em seções, subtítulos ou entretítulos (páginas subcapitulares), a numeração das páginas, os cabeçalhos, as notas de rodapé, elementos de apoio e a iconografia presente.

A terceira parte, **pós-textual**, situa-se após o texto, entre a parte textual e o fim do livro. Essa seção pode conter elementos como posfácio, apêndice, glossário, bibliografia, índice, colofão e errata.

Por último, temos a quarta e última parte, **extratextual**, que engloba os elementos físicos que revestem o livro, como a capa, sobrecapa, lombada, orelhas e contracapa (4ª Capa).

Considerando os pontos e elementos supramencionados, fica evidente que o processo de desenvolvimento de um livro é extenso e complexo. Portanto, é essencial apresentar de forma sucinta as principais decisões de projeto que o designer precisa tomar, levando em consideração as variáveis e os determinantes envolvidos.

### 2.5.2.1 FORMATO E GRID

A determinação do formato e tamanho de um livro está relacionada à proporção entre a altura e a largura das páginas (HASLAM, 2007). O autor relata que os livros geralmente são projetados em três formatos principais: retrato, onde a altura da página é maior que a largura (orientação vertical); paisagem, formato em que a altura da página é menor que a largura (orientação horizontal); e quadrado, onde a altura e largura possuem o mesmo valor.

É fundamental que o formato escolhido seja adequado para a leitura e manuseio, além de ser economicamente viável. Uma outra maneira de determinar o formato de uma página é considerar os tamanhos de papel disponíveis no mercado. Essa abordagem é vantajosa do ponto de vista econômico, pois ajuda a evitar o desperdício de papel. A série A do padrão ISO 216, adotada internacionalmente desde 1975, define os tamanhos de papel utilizados em praticamente todos os países. Essa classificação foi escolhida por sua adequação e facilidade de compreensão e é baseada na proporção  $\sqrt{2}$ .

A série A tem como ponto de partida o tamanho A0, com as dimensões 1189x841mm. A partir daí, o papel é dobrado ao meio no lado de maior extensão, criando uma sequência de tamanhos: A1, com as medidas 841x594mm. Esse processo é repetido ao longo da sequência até o formato A10, que possui as dimensões 37x26mm.

O termo "grade", do inglês "grid", é amplamente utilizado no design para se referir a um sistema de linhas horizontais e verticais que são empregadas na organização dos elementos em uma página ou tela. De acordo com Chinem (2016), a grade consiste em regras que regem o espaçamento, o comprimento das linhas, a tipografia e a aplicação das cores, entre outras ferramentas que um designer deve dominar. Seu objetivo é criar uma comunicação visual eficaz e eficiente, permitindo uma leitura rápida e compreensível.

Os designers que adotam a grade partem do princípio de que essa coerência visual permite que o leitor se concentre no conteúdo, em detrimento da forma. De acordo com Tondreau (2009) um grid é composto por diversos elementos-chave incluindo margens,

marcadores, colunas, guias horizontais (linhas de fluxo), zonas espaciais e módulos.

### 2.5.2.2 TIPOGRAFIA E IMAGENS

A tipografia desempenha um papel fundamental no design e na criação de um livro, pois influencia diretamente a legibilidade e a experiência de leitura. Durante o desenvolvimento de um livro, o designer deve considerar como a tipografia será aplicada nas páginas, dentro da estrutura de grade.

Conforme afirma Haslam (2007) "É importante que o leitor sinta seguro em qualquer que seja o sistema de disposição usado, uma vez que esse arranjo é o que permite que ele avance suavemente na leitura do texto".

O princípio mais importante da tipografia durável é a legibilidade. Para garantir a legibilidade, o designer precisa tomar decisões adequadas em relação aos tipos de fonte a serem usados, aos espaçamentos entre letras e palavras, à profundidade das colunas de texto, aos alinhamentos, às marcas de parágrafo e quebras de linha, bem como aos espaços entre as linhas.

Ambrose e Harris (2010) as imagens possuem a capacidade de transmitir ideias ou informações de forma rápida, tornando-as uma parte essencial do design gráfico. Como é bem compreendido, uma única imagem pode ilustrar milhares de palavras, o que justifica dedicar um tempo adequado à sua seleção e preparação.

Elas podem ser fotografias, ilustrações, desenhos ou diagramas e desempenham um papel fundamental ao ajudar a identificar objetos, pessoas e ideias. Em livros, seu uso pode ser crucial, dependendo do foco da obra, pois são capazes de complementar o texto ao identificar elementos e transmiti-los visualmente, facilitando a compreensão.

### 2.5.2.3 LAYOUT

Ambrose e Harris (2011) destacam as definições e a função do layout, que envolve a disposição estratégica de elementos de texto e imagens dentro de um design. A forma como esses elementos são planejados e posicionados, tanto em relação uns aos outros quanto dentro do esquema geral de design, influencia a maneira como o conteúdo é visualizado e recebido pelos leitores, assim como sua resposta emocional a ele.

No contexto de um livro, a execução do layout também requer o trabalho de designers, que devem tomar decisões cuidadosas sobre a posição de todos os elementos. O texto, que é organizado de acordo com a sequência de leitura, e as imagens, cujos arranjos são determinados pela composição, devem ser distribuídos de forma equilibrada nas páginas

(HASLAM, 2007).

O objetivo principal do layout é apresentar e organizar os elementos visuais e textuais de forma que o leitor possa assimilá-los com facilidade. Ao projetar um layout, é fundamental considerar a hierarquia visual dos elementos, destacando os pontos principais e fornecendo uma estrutura clara para orientar o leitor. Conforme observado por Haslam (2007), se o layout for negligenciado, resultando em uma impressão de baixa qualidade e uso inadequado do espaço, o texto, mesmo bem escrito, será inevitavelmente desvalorizado.

#### 2.5.2.4 CAPAS E SOBRECAPAS/CONTRACAPAS

O designer trabalha na criação de uma identidade visual coesa, levando em consideração elementos como tipografia, cores, imagens e ilustrações. Além disso, o designer precisa comunicar efetivamente o conteúdo do livro por meio da capa, despertando o interesse e capturando a atenção dos leitores.

De acordo com Haslam (2007), a capa de um livro desempenha duas funções importantes: proteger as páginas e transmitir o conteúdo. O autor ressalta, que a capa pode ser vista como uma promessa feita pela editora, em nome do autor, ao leitor.

O autor relata que a contracapa, exige do designer a criação de um layout harmonioso que complemente a capa e apresente elementos como sinopse do livro, comentários ou críticas relevantes e biografia do autor, entre outros. É uma oportunidade para fornecer informações adicionais e despertar o interesse do leitor.

#### 2.5.3 O ELEMENTO “ILUSTRAÇÕES” DENTRO DE UM LIVRO

O ser humano é um ser simbólico que depende de sinais para se expressar, se manifestar, se situar no mundo e compreender sua própria condição. Esses sinais podem assumir diversas formas, como a linguagem verbal, a escrita, os sons, os pensamentos e as representações visuais (ANDRADE, 2013).

Costa (2021) relata que os sinais e signos são trabalhados na semiótica peirceana, desenvolvida pelo filósofo e matemático norte-americano Charles Sanders Peirce no final do século XIX, que considera toda produção e expressão humana como conteúdo semiótico, ou seja, passível de interpretação. Para isso, Peirce dedicou-se ao estudo dos signos.

Conforme afirmado por Costa (2021), um signo é qualquer coisa que representa algo para alguém em um determinado contexto, como uma frase, um desenho, um som, en-

tre outros. O conceito de signo é central e, de acordo com Pierce (1999), "um signo, ou representâmen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém". Esse conceito defende a ideia de que um signo representa outro signo, criando uma cadeia infinita de referências.

Conforme mencionado por Wojciechowska (2001) os livros e suas imagens podem funcionar como signos que oferecem aos leitores algo além da narrativa, potencializando seu impacto. A utilização de ilustrações em livros cria uma oportunidade única para complementar e expandir o texto, adicionando uma dimensão extra à narrativa.

O autor corrobora informando que as imagens têm o poder de ilustrar cenas, personagens e situações, tornando a leitura mais vívida e emocionante, cativando os leitores de forma visualmente mais atraente. A paleta de cores escolhida para as ilustrações pode criar atmosferas, transmitir emoções e auxiliar na diferenciação de elementos visuais. Quando há uma harmonia entre as cores das ilustrações e o design geral do livro, isso contribui para a coesão visual e para a criação de uma experiência estética agradável.

## 2.6 A NARRATIVA DO REI ARTHUR

Segundo Monmouth (2022) a época na qual se passa a narrativa, é por volta do séc. VI, as pessoas não tinham o costume de registrar suas histórias, logo foram se perdendo muitas informações e outras foram dadas como incertas por historiadores. Por exemplo, o nome Arthur é citado de forma breve e superficial, não havendo evidências históricas concretas sobre a existência dele ou dos eventos observados nas lendas.

Id (2022) autores como Nênio (2018) e Monmouth (2022) tiram as vestes fictícias em volta de Arthur Pendragon e descrevem contos pseudo-históricos, no qual se vê sua imagem sendo trabalhada ao lado de figuras e acontecimentos históricos. Arthur é dado como um rei amoroso e líder militar, passando por diversas batalhas e conquistas contra saxões, pictos, gauleses, nórdicos e os romanos, vitórias que deram forças as lendas.

Conforme Monmouth (2022) a fundação da Bretanha estava ligada a descendentes de Eneias (de Troia), tendo ligação direta com Roma, inclusive Arthur, discute como após a chegada dos invasores anglos e saxões tudo na área mudou com repercussões sociais e territoriais.

O autor relata que as ilhas inglesas eram habitadas por cinco povos, os normandos, os bretões, os saxões, os pictos e os escoceses, até o Império Romano invadir as terras e conquistar o território forçando-os a pagar impostos ao Senado. A resistência dos britânicos, e os desafios logísticos e climáticos enfrentados pelas forças romanas, dificultou a



conquista total da região.

Após a conquista de César, o trono britânico estava sempre ocupado hora por um bretão, hora por um romano, trazendo guerras menores entre esses povos pela coroa inglesa no decorrer da história (MONMOUTH, 2022).

Id (2022) o tempo passou até a chegada de Arthur ao trono, que guerreou contra os povos do reino dando soberania aos bretões. O Império Romano se juntou como aliados e marcharam para a Inglaterra, pois havia gerações que um rei romano dominava o trono bretão, fazendo com que costumes fossem sendo deixados de lado.

Conforme Monmouth (2022) o rei Arthur rebate dizendo que os ingleses não renunciariam à liberdade ao qual tinham. Logo, o Senado enfurecido começa uma guerra contra o lendário rei bretão, levando a baixas de ambos os lados, saindo em vitória sobre os ingleses, logo depois morre em batalha.

Apesar de haver contos mais realistas como os de Monmouth e Nênio, as lendas que realmente encantavam a todos exploravam o sobrenatural, como as mitologias celtas, nas quais o rei Arthur começa sua história sendo um filho perdido de Uther Pendragon, que chegará ao trono pela espada na bigorna.

De acordo com Malory (2021) A lenda se consolida recebendo alterações no decorrer da história e pontos importantes foram se perdendo, como por exemplo, hoje acredita-se que Arthur retirou a Excalibur da pedra se tornando rei, entretanto, a espada não estava em uma pedra e sim numa bigorna, outro ponto era que a espada também não era a Excalibur.

Seus contos normalmente carregam histórias de outros cavaleiros notáveis como Sir Pellias, Sir Pellinore, Sir Percival, Sir Lancelot, Sir Gawain, Sir Galahad, entre tantos outros. A Távola Redonda tem sido a base de tantas lendas, e a busca pelo Santo Graal, um objetivo em comum entre eles.

Segundo Pyle (2013) o rei Arthur foi casado com a rainha Guinevere, filha do rei Leodegrace, ao qual deu como presente de casamento ao casal, o famosa Távola Redonda. A história de amor envolto nas lendas acaba mais rápido que o esperado, pois sua esposa acaba por se envolver em um caso com Sir Lancelot, trazendo uma guerra entre eles por Guinevere.

Arthur não teve um filho legítimo, para suceder a coroa após sua morte, o único filho citado em seus contos é Mordred, seu filho bastardo com Morgana a Fada, onde fora enganado pela magia da fada, concebendo seu filho.

Id (2013) A história termina de maneira trágica, pois o reino se divide na guerra contra Sir Lancelot, e ambos os lados têm grandes perdas, Mordred se aproveita da situação sentando-se ao trono na ausência de Arthur, quando ficou sabendo de tamanha traição retornou imediatamente, tendo uma batalha mortal com seu filho, onde ambos acabam

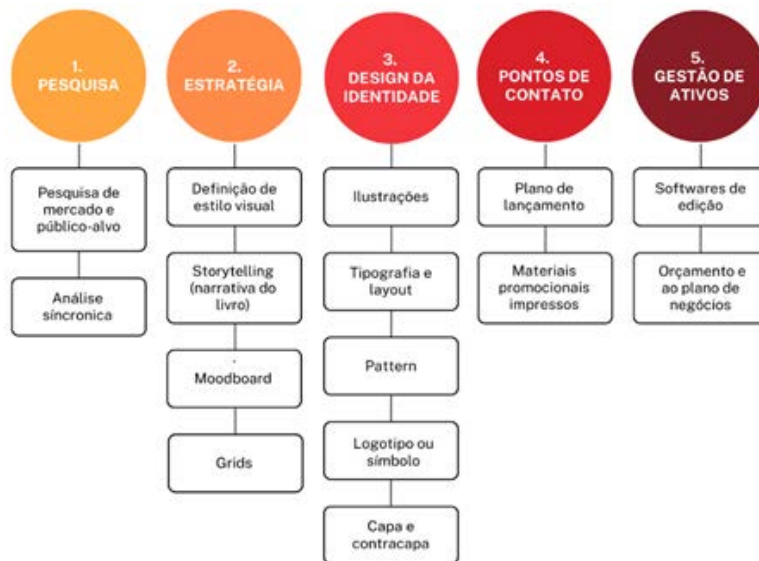
mortos.

### 3 DESENVOLVIMENTO

#### 3.1 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, com embasamento em um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Busca-se termos para a construção do processo como: Narrativa, Desenho preto e branco, Ilustração, Narrativa Visual, Design editorial e a narrativa do Rei Arthur, que servem como base para o referencial teórico. Como metodologia de projeto utiliza-se o sistema de Wheeler (2012) adaptadas para o projeto editorial em etapas norteadas pelo processo metodológico da autora, conforme Figura 1.

Figura 1 – Fluxograma do processo de desenvolvimento do projeto



Fonte: Próprios autores

##### 3.1.1 PESQUISA: BRIEFING E ANÁLISE SINCRÔNICA

Buscou-se um planejamento e organização para definir os elementos que influenciarão o processo de desenvolvimento e produção do projeto, por meio de Pazmino (2015), com a ferramenta Briefing.

O Briefing se alinha como um documento abrangente que aborda as necessidades e

limitações do projeto. Ele engloba informações sobre o produto, o mercado (incluindo público-alvo e concorrência) e os diferenciais a serem explorados, como custos, tecnologia, apelo estético etc. Nele efetua-se um guia servindo de referência para o designer e para a equipe. (PAZMINO, 2015).

No Briefing do livro em questão busca-se a abrangência de uma série de tópicos, como: Cliente/Empresa, Mercado, Linha de produtos, Mercado, Público-alvo, Concorrência e Produto.

Na análise sincrônica, também denominada como análise paramétrica, tem como objetivo comparar produtos ou serviços em desenvolvimento com aqueles já existentes no mercado, servindo como concorrentes de referência. Essa análise se baseia em variáveis mensuráveis. (PAZMINO, 2015).

Para esta análise, foram selecionados dois livros que abordam diretamente a história do Rei Arthur, acompanhados de ilustrações detalhadas. A escolha dos concorrentes se baseou, principalmente, em critérios visuais. Os parâmetros considerados na avaliação compreenderam a paleta de cores, a narrativa, o estilo de arte, o tamanho (número de páginas) e o formato.

O primeiro livro é a obra de Howard Pyle, que por meio de palavras e imagens, retrata a saga do Rei Arthur e seus cavaleiros. As ilustrações se destacam pelo detalhismo, no que diz respeito aos personagens, embora haja uma menor ênfase nos cenários. Os personagens são retratados com posturas rígidas, suas características são traçadas com nitidez, com técnicas semelhantes à hachura.

O outro livro de contos de Thomas Malory, que atravessa o nascimento, a ascensão e a morte do lendário Rei Arthur, publicada pela primeira vez em 1485. Na obra, os melhores acabamentos são voltados para os cenários ao invés dos personagens; os personagens são simples e sem enriquecimento visual, deixando muitas vezes confuso o que a ilustração está representando.

Em ambas as análises, pode-se observar a utilização da narrativa pelas ilustrações, com cada autor priorizando o que considerava essencial para ser registrado visualmente. Porém, em nenhuma das obras analisadas encontra-se a aplicação de degradês ou técnicas de sombra e luz que proporcionariam a sensação de volume.

Em contrapartida, as ilustrações do projeto em questão adotarão o estilo de mangás, que é caracterizado pelas histórias em quadrinhos japonesas. Esta abordagem integrará elementos de realismo, mas mantendo a tradição dos mangás em preto e branco, onde as linhas de contorno são acentuadas, proporcionando clareza nos elementos representados. Além disso, serão empregadas técnicas de degradê para criar variações de luz e sombra, eliminando a sensação de planicidade presente nas ilustrações em duas dimensões (2D) e

conferindo volume e profundidade.

### 3.1.2 ESTRATÉGIA: DEFINIÇÃO DE ESTILO VISUAL/ NARRATIVA/ PAINÉIS E GRID

O estilo visual não apenas comunica a essência da obra, mas também estabelece uma conexão imediata com o leitor, influenciando sua percepção e experiência estética. Foi definido cores, formas, técnicas de ilustração e tipografia.

A paleta de cores utilizada no livro consiste em vermelho e amarelo na parte externa e preto e branco nas ilustrações e objetos internos. O vermelho, em sua semântica, evoca paixão, fúria, ira, força, poder, calor, amor, perigo, fogo, sangue, guerra etc. Já, o amarelo simboliza criatividade, sol, otimismo, esperança, juventude, alegria etc. Essas cores representam tanto o contexto da história, quanto a personalidade do protagonista, formando uma combinação ideal para a representação visual. Na capa e contracapa, procurou fundir elementos clássicos, como: arabescos e elementos minimalistas, em sintonia com a narrativa e o propósito do livro.

**As Narrativas** do Rei Arthur buscam oferecer uma adaptação que permaneça o mais fiel possível aos originais, que apresentam uma narrativa muitas vezes antiquada e rígida.

Mesmo autores como, Malory (2021) destacando as histórias de cada cavaleiro honrado que cruzou o caminho do Rei Arthur, tem abordagem dispersa do foco do rei nas narrativas, centrando-se excessivamente na Távola Redonda e em seus inúmeros cavaleiros, em 984 páginas. Tal extensão pode desencorajar os leitores mais jovens de se envolverem com a obra.

Já Pyle (2013) conseguiu contar sua versão de forma mais concisa, com menos páginas, porém a escolha da linguagem utilizada acabou tornando a leitura um tanto difícil, causando confusão entre os leitores.

Neste projeto é proposto uma narrativa fluida e acessível em uma abordagem que visa revitalizar as histórias do Rei Arthur, garantindo que permaneçam relevantes e apreciadas por diversas gerações, ao mesmo tempo valorizando as ilustrações como elemento complementar. Assim, ao modernizar a escrita preserva-se sua essência, esperando que as Narrativas do Rei Arthur continuem a cativar e inspirar leitores de todas as idades.

Segundo Baxter (2000), os produtos devem ser projetados para transmitir certos sentimentos e emoções, organizadas três etapas: **Painel de Estilo de Vida, Painel de Expressão do Produto e Painel de Tema Visual.**

**O Painel de Estilo de Vida** tem a responsabilidade de refletir os valores pessoais e sociais dos futuros consumidores. No painel desenvolvido buscou-se retratar um públi-

co mais jovem, abrangendo crianças, adolescentes e jovens adultos, que são o principal público-alvo, com estilos de vida que se conectam à narrativa do livro, sendo leitores, amantes de jogos, entusiastas de desenhos/ilustrações e apaixonados por temas medievais e de aventura.

**O Painel de Expressão do Produto**, evolui a partir do Painel de Estilo de Vida, buscando capturar a essência do produto e transmitir a emoção que ele desperta logo à primeira vista. Nas imagens para representar o produto, procurou-se transmitir a ideia de castelos medievais, reis, coroas, pergaminhos e guerreiros, usando sépia. Isso reflete o ar clássico, proporcionando uma visão clara do que está contido em suas páginas.

No **Painel de Tema Visual** ilustra as características do produto relacionadas à sua imagem e ao seu design estético. Apresentou-se a estética visual, incluindo capas de livro vermelhas, mantidas no produto, padrões de referência a serem usados no livro, oferecendo uma visão do estilo visual.

A partir dos painéis desenvolvidos, que exploram especificamente cada aspecto e fase do entendimento do conceito do produto e do consumidor, foi confluído num **Moodboard**. Esse representa a síntese definitiva do conceito do produto, capturando suas cores, a padronagem produzida e as referências ao tema medieval e a elementos como livros antigos.

**O grid** é essencial para organizar visualmente materiais impressos e digitais, desempenhando um papel crucial na diagramação de livros. Ele é um sistema que define como os elementos visuais são dispostos e alinhados. Além de determinar onde ficarão as ilustrações, textos e outros elementos gráficos, o grid busca criar uma composição visual que seja esteticamente atraente, funcional e coesa.

Os elementos foram organizados e alinhados usando o grid, linhas guias e módulos na diagramação do livro. Isso demonstra como essa estrutura ajudou a organizar e alinhar os diferentes elementos gráficos.

### 3.1.3 DESIGN DE IDENTIDADE: ILUSTRAÇÕES/ TIPOGRAFIA E LAYOUT/ PADRONAGEM/ LOGOTIPO OU SIMBOLO/ CAPA E CONTRACAPA

As ilustrações do livro foram trabalhadas em preto e branco, capturando a semântica visual da época e realçando as formas e a narrativa, oferecendo clareza na transmissão da mensagem (narrativa). As ilustrações se dividem em três categorias: retratos, cenários e narrativas.

**Arte retrato** – serão utilizadas para apresentar visualmente personagens chaves da história, como Rei Arthur, Merlim, Rei Lot etc. Eles visam apresentar o conceito geral do

personagem, como exemplificado na figura do retrato de Merlim.

**Arte cenário** – concentram-se em mostrar o ambiente em que o conto se desenrola. A ideia é transmitir ao leitor uma compreensão clara do espaço geográfico do momento.

**Arte narrativa** – representa visualmente o momento narrado, como uma imagem do exato instante em que o leitor está lendo no livro.

As representações gráficas são escolhidas com base em momentos marcantes para o público ou em partes do texto que possam ser complexas, tornando as ilustrações um apoio essencial para a compreensão e o envolvimento do leitor.

A **tipografia**, no layout emerge como um meio estratégico de guiar a percepção e o entendimento, transformando a experiência de leitura em uma jornada estética e informativa. Ela pode impactar na legibilidade, expressividade e identidade visual, como na relevância do layout, na disposição das ilustrações podendo aprimorar a compreensão e conexão emocional do leitor ao conteúdo.

Foram exploradas quatro tipografias, cada uma com um propósito estético, alinhado à identidade do produto. A fonte **Times New Roman** e sua família para a composição do texto e narrativa principal do livro.

A tipografia **English Towne Medium**, foi aplicada na criação do lettering principal que compõe o título do livro na capa, com modificações para adequá-la ao estilo e ao layout do livro. As tipografias **Three Clover** e **Monotype Corsiva** foram utilizadas de maneira mais isolada para textos e letras de destaque. Como, na letra capitular dos capítulos e na descrição dos personagens.

Sobre o conceito central do **módulo/padrão** desenvolvido visa explorar a simbologia da cultura celta e justifica-se pela época e localização dos contos Arthurianos, amplamente compreendido. Essa cultura exerce uma influência significativa nas narrativas envolvendo o Rei Arthur. O conceito explorado no padrão é a noção de conexão por suas raízes, conhecida como o "nó celta."

Os celtas tinham uma ligação forte com a natureza, representando divindades por árvores e rios. Nesse enfoque buscou-se o desenho das linhas para a criação do padrão. O conceito utilizado para o **pattern** é o nó celta, com essa ideia em mente, foram pesquisadas referências de padrões existentes e o que se viu em comum entre a maioria deles foi que trabalhavam com formas mais circulares (formas curvilíneas) e floral, remanescente da Art Nouveau.

O **logotipo** foi composto pelo título e subtítulo, adota uma abordagem clássica, incorporando as espadas para enfatizar o gênero e a narrativa da obra. Utilizando o dourado para manter a alusão aos livros clássicos da época. Adicionalmente, foram desenvolvidos ícones que aparecem tanto na capa quanto no miolo do livro. O ícone na capa representa

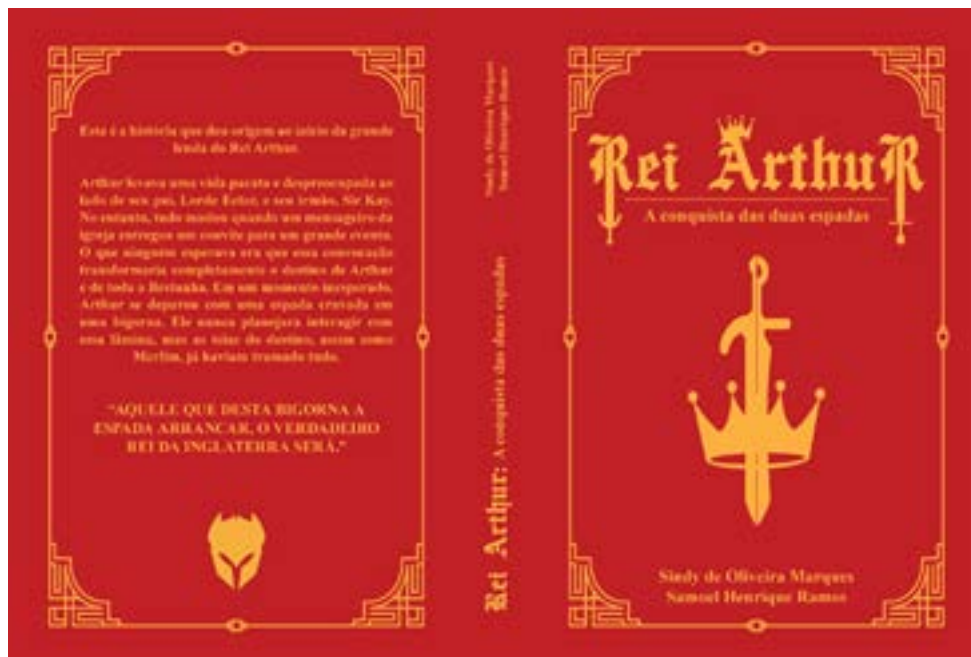


as duas espadas mencionadas na história, fazendo uma referência direta ao subtítulo do livro.

A **capa e contracapa** do livro foram desenvolvidas com uma estética mais clássica e encantadora, buscando sutileza nos detalhes, em contraste com a riqueza de ilustrações presentes no interior da obra. Optou-se por uma paleta de cores que remetesse a época para evocar ainda mais a atmosfera da história, destacando-se o vermelho com detalhes em dourado.

A identidade visual desenvolvida para o projeto incorpora a simbologia das duas espadas conquistadas por Rei Arthur nas lendas, juntamente com a representação da coroa que simboliza o seu reinado. E a contracapa conta com a sinopse do livro, para instigar ainda mais o leitor, conforme Figura 3.

Figura 3 – Capa e Contracapa



Fonte: Próprios autores

### 3.1.4 PONTOS DE CONTATO: PLANO DE LANÇAMENTO/ MATERIAIS IMPRESSOS E PROMOCIONAIS

O **plano de lançamento** especula-se a data de 19/04/2024, para coincidir com o conteúdo relacionado, do lançamento da nova animação "O Senhor dos Anéis: A Batalha de Rohirrim", agendada para 11 de abril. Os materiais impressos e promocionais foram estratégias de redes sociais, com postagens, ilustrações e da temática. A intenção é gerar engajamento, aproveitando o interesse na temática conforme Figura 4.



Figura 4 – Publicação em formato carrossel em rede social



Fonte: Próprios autores

Explorou-se a criação de materiais impressos e promocionais associados ao livro. Propõe-se disponibilizar junto do livro marcadores de página, bottons e reproduções das ilustrações presentes na obra. Foram criados marca páginas, impressos frente e verso; bottons, que possuem mensagem, imagem ou slogan impressos em uma superfície plana e circular.

### 3.1.5 GESTÃO DE ATIVOS: SOFWARES DE EDIÇÃO/ ORÇAMENTO E PLANO DE NEGÓCIOS

Nesta etapa, preferiu-se utilizar as ferramentas: **O Autodesk Sketchbook** é uma ferramenta projetada para atender às necessidades de artistas digitais, ilustradores, designers gráficos e qualquer pessoa interessada em criar arte digital. Neste projeto, utilizou-se o Autodesk Sketchbook para refinar os esboços, corrigindo cuidadosamente os pontos-chaves antes de prosseguir para a etapa de acabamento; **O Adobe Photoshop** oferece uma gama diversificada de recursos para aprimorar e polir as ilustrações, permitindo um controle preciso sobre aspectos como luz e sombra; **O Adobe InDesign** foi desenvolvido para a criação de Design Editorial, abrangendo: revistas, jornais, livros, panfletos, catálogos, e-books, relatórios etc.

Para o **Plano de Negócios** foi utilizado a metodologia CANVAS, ao qual a partir de tópicos em tabela, se tem o conhecimento do momento de negócios, como valores, delimitação do público-alvo, possíveis parceiros futuros e gastos. O plano em questão foi concebido na Suíça, nos anos 2000, por Alexandre Osterwalder.

#### 4 RESULTADOS

A narrativa foi adaptada dos contos de Pyle (2013) e Maloy (2021), parafraseando com uma linguagem mais simples, sem ser coloquial, permanecendo o mais fiel possível, reestruturando os demais enredos, tecendo uma narrativa fluida e de fácil compreensão.

Como já identificado Pyle, em sua narrativa não segue um fluxo contínuo entre os contos, com passagens de tempo mal definidas, resultando em uma narrativa descontínua. Em Malory, o foco disperso deixa de lado o Rei Arthur para concentrar-se na Távola Redonda e seus cavaleiros, resultando na perda de conexão entre as histórias.

No projeto, a narrativa foi elaborada com parágrafos curtos para não dispersar o leitor, seguindo uma linha do tempo clara e bem definida, apresentando os eventos de maneira direta e consistente. Os textos foram redigidos com palavras simples, porém com nuances da época, preservando a identidade da história sem complicar a compreensão.

Foram desenvolvidas 21 ilustrações com o propósito de enriquecer a leitura e sua narrativa, trazendo símbolos gráficos de época. Contam cenários, personagens e cenas. Elaboradas em preto e branco, as ilustrações buscam evocar a atmosfera da época. Os cenários são inspirados em lugares reais da Inglaterra, e as vestimentas foram desenhadas considerando a tecnologia têxtil daquele período histórico em que os personagens viveram. Por fim, o uso de luz e sombra foram dois destaques nas artes, proporcionando profundidade e contraste, elementos-chave que chamam a atenção.

Concluindo, o livro foi aplicado em uma representação visual que inclui a capa, bem como algumas seções do seu conteúdo interno, permitindo uma visualização completa conforme demonstrado nas figuras 63, 64 e 65.

Figura 63 – Representação final do livro aplicado em um mockup



Fonte: Próprios autores

## 5 CONCLUSÃO

O projeto demonstrou ser viável sem comprometer seu conteúdo, características, semiótica ou riqueza cultural. A abordagem adotada permitiu a transição suave para uma linguagem moderna e atrativa ao público atual. Isso destaca a flexibilidade e atemporalidade das narrativas antigas, demonstrando que, com cautela e criatividade, é possível revitalizar essas histórias.

Observou-se o avanço contínuo das tecnologias e suas aplicações, assim como, o interesse em formas de entretenimento mais elaboradas, como a literatura, tem diminuído progressivamente. Esse declínio é atribuído à facilidade de acesso a conteúdo rápidos e superficiais na internet, percebendo que formatos mais extensos e complexos têm cedido espaço para postagens de textos curtos, vídeos breves e frases de impacto em redes sociais.

Os objetivos foram alcançados, pois notou-se a importância da leitura em vários âmbitos, no desenvolvimento cognitivo e na formação da identidade cultural. Então a narrativa tem um papel importante no quesito de linguagem e leitura que as pessoas estabelecem visão mais crítica do mundo, vivenciam e aprendem sobre diversas culturas diferentes.

A principal dificuldade encontrada foi transcrever e narrar de forma concisa os contos, mantendo seu traço e proporcionando uma nova linguagem, foi um dos pontos principais para o alcance dos objetivos. O segundo ponto de dificuldade foi trabalhar a composição das artes em sincronia com a narrativa, de forma a enriquecer a obra visualmente e complementar o enredo, formando uma linguagem sincrética.

O projeto alcançou a fase de impressão e encadernação, resultando na criação de um produto físico, e considerou-se a possibilidade de implementar melhorias, como a implementação de Realidade Aumentada (RA), visando enriquecer a experiência do usuário.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, J. P. Z. *O Papel da Ilustração no Livro-Ilustrado: Uma Discussão sobre Autonomia da Imagem*. Anais do SILEL. Volume 3, número 1. Uberlândia: EDUFU, 2013.

ARAUJO, E. *A construção do livro: princípios da técnica de editoração*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lexikon Editora, 2019. 632 p.

ATAÍDE, V. de P. *A narrativa de ficção*. 3.ed. São Paulo: Mcgraw-Hill do Brasil, 1974.

BAMBERGER, Richard. *Como incentivar o hábito da leitura*. São Paulo, Cultrix; Brasília,

INL, 1977.

BAXTER, M. (2000). *Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos* (2a). Blucher.

BLOCK, B.A. *A narrativa visual: Criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais*. 2ª Edição. São Paulo: Elsevier, 2010.

BUCHWEITZ, Augusto. *HÁBITO de leitura estimula o cérebro e promove benefícios para a saúde mental*. PUCRS. Disponível em: <https://www.pucrs.br/blog/habito-de-leitura/>. Acesso em: 9 jun. 2023.

CHAPMAN, B. et al. *The Art of Brave*. São Francisco, California: Chronicle Books (Ca), 2012.

COSTA, H. *Estética e semiótica aplicada ao design*. 1. ed. São Paulo: Contentus, 2021. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 29 nov. 2023.

DINIZ, Luciana Nemer; CANTREVA, Philipe Lopes; AMARAL, Carolline. *Ainda usamos carvão!* Revista Geometria Gráfica, Recife, Pe, v. 3, n. 1, p. 117-133, jun. 2019. Semestral. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/geometriagrafica/article/view/241309/32242>. Acesso em: 20 jun. 2023.

FILLMANN, M. C. F. *Inovação no processo de projeto do design de livro impresso: insumos pelo design estratégico*. Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2013.

FUKS, J. *A situação da narrativa contemporânea hoje Entrevista com Julián Fuks*. [Entrevista concedida a] Felício Laurindo Dias. Soletras, Rio de Janeiro, n. 36, p. 273-285, jul. dez. 2018.

HASLAM, A. *O livro e o designer II – Como criar e produzir livros*. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

KRUG, F. S. *A Importância da leitura na formação do leitor*. REI - Revista de Educação do IDEAU, v. 10, n. 22, p. 1-13, 2015. Disponível em: [https://www.getulio.ideau.com.br/wp-content/files\\_mf/b80cee602abb950b63a6d6c5cb43df40277\\_1.pdf](https://www.getulio.ideau.com.br/wp-content/files_mf/b80cee602abb950b63a6d6c5cb43df40277_1.pdf). Acesso em: 3 jun.

2023.

LÜDER, R. M. *Malhas Tipográficas (Grid Systems)*. 2005. 35 f. Monografia (Especialização) - Curso de Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2005.

MALORY, T. *A morte de Arthur: rei arthur e os cavaleiros da tábola redonda*. Tradução Maria Helena Rouanet. 2. ed. Rio de Janeiro, Rj: Nova Fronteira Participações S.A, 2021.

MONMOUTH, G. *A história dos reis da Bretanha*. 1ª Edição. Belo Horizonte: Barbudânia, 2022.

NAKATA, Milton Koji; SILVA, José Carlos Plácido da. *Desenho para design: uma contribuição do desenho de observação na formação dos designers*. Bauru, Sp: Canal6, 2011.

NÊNIO. *History of the Britons: história brittonum*. Tradução Giles J. A. Cambrigde, Ontario: Createspace Independent Publishing Platform, 2018.

PAZMINO, A. V. *Como se cria: 40 métodos para design de produtos*. São Paulo: Blucher, 2015.

PETTER, M. *Linguagem, língua, lingüística*. In: FIORIN, J. L. (org.). *Introdução à Lingüística: 1. Objetos teóricos*. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2011. p. 11-24.

PULS, Maurícios. *Cor ou preto e branco? Razões de uma escolha*. Revista Zum, 2016. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/radar/cor-ou-pb/>>. Acesso em: 25 jun. 2023.

PYLE, H. *Rei Arthur e os cavaleiros da Tábola Redonda: edição comentada e ilustrada*. Rio de Janeiro: Clássicos Zahar, 2013.

RAMIRES, P. G.; GONÇALVES, R. B.; CARVALHO, R. A. de. *Análise documentária de literatura ficcional (1978-2020): categorização de documentos e identificação de técnicas e critérios a partir de uma revisão sistemática realizada na base de dados em ciência da informação (BRAPCI) e na base library & information science abstracts (LISA)*. Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, v. 27, p. 1-41, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/84748>. Acesso em: 3 jun. 2023.

REIS, D. C. C. *A literatura de ficção histórica na construção do conhecimento histórico*. 2013. Relatório de Estágio (Mestrado em Ensino do 1.º e 2.º Ciclo do Ensino Básico) - Universidade do Minho, Braga, 2013. Disponível em: Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/28997>. Acesso em: 3 jun. 2023.

SAARTI, J. *Consistency of subject indexing of novels by public library professionals and patrons*. *Journal of documentation*, v. 58, n. 1, p. 49-65, 2002. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/cotent/doi/10.1108/00220410210425403/full/html>. Acesso em: 3 jun. 2023.

SILVA, O. F. *A leitura como resistência*. *Itinerários: Revista de Literatura*, n. 10, 1996. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/107029>.

SOUZA, L. K. S. M. *A linguagem utilizada nos livros infanto-juvenis e sua contribuição para o estreitamento da relação entre leitor e literatura*. 2019. 12 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em Letras, Uems, Porto de Galinhas, Pernambuco, 2019.

SOUZA, D. S; LIMA, V. R. *As partes de um livro*. 2007.

WHEELER, Alina. *Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marca*. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

WILLIAMS, R. *Design para que não é designer: noções básicas de planejamento visual*. GILLON, Laura Karin (trad.). São Paulo: Callis, 1995.