



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

JADE DE CASTRO BERNARDO

A RELAÇÃO TEXTO E IMAGEM: MITOLOGIA JAPONESA ILUSTRADA

FORTALEZA
2023

JADE DE CASTRO BERNARDO

A RELAÇÃO TEXTO E IMAGEM: MITOLOGIA JAPONESA ILUSTRADA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador(a): Aléxia Carvalho Brasil.

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca do Curso de Arquitetura

B444r1 Bernardo, Jade de Castro.

A Relação Texto e Imagem: Mitologia Japonesa Ilustrada / Jade de Castro Bernardo. – 2023.
73 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia,
Curso de Design, Fortaleza, 2023.

Orientação: Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil.

1. Design . 2. Ilustração . 3. Livro Ilustrado . 4. Cultura Japonesa. 5. Editorial . I. Título.

CDD 658.575

JADE DE CASTRO BERNARDO

A RELAÇÃO TEXTO E IMAGEM: MITOLOGIA JAPONESA ILUSTRADA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovada em: __/__/____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil (Orientadora).
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Ma. Lia Alcântara Rodrigues.
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado.
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Bela. Lya Brasil Calvet.
Membro externo

A Deus.

Aos meus pais, e todas as pessoas que, assim como eu, lutaram na graduação para conciliar trabalho e estudos e, muitas vezes, pensaram em desistir.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal do Ceará e à Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pelo apoio financeiro com a manutenção da bolsa de auxílio do Programa de Iniciação à Docência.

À minha mãe Ednilsa, que sempre me apoiou e me incentivou a perseguir meus sonhos e metas, ao meu pai José Bernardo que me acompanhou durante todo esse processo desde a ida até a saída do DAUD, obrigada por sempre incentivar meus feitos artísticos e por ser minha maior inspiração na criação de coisas.

À Prof. Dra. Aléxia Brasil, pela excelente orientação e paciência de sempre me orientar na correria do dia-a-dia com valiosos conselhos e contribuições, você foi essencial para essa jornada e desenvolvimento.

Aos professores participantes da banca examinadora Lia Alcântara, Lya Calvet e Camila Bezerra, pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

Aos meus amigos que acompanharam toda a trajetória da minha graduação e ouviram meus longos e dramáticos relatos de trabalhos acumulados para fazer.

Aos colegas de turma que tornaram o processo de graduação mais leve e divertido, em especial à João Pedro Crispim e Giselle Paula, que sempre me afirmaram que eu conseguiria quando eu estava desacreditada, e finalmente aos meus amigos do curso de japonês e meu companheiro, que me auxiliaram nas pesquisas e traduções.

“Se sentir que chegou ao seu limite, lembre-se do motivo pelo qual você cerra os punhos, lembre-se porque resolveu trilhar este caminho e permita que essa memória o carregue além dos seus limites.” (Texto extraído de My Hero Academia, 2017).

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo construir um modelo de livretos voltado para contos da mitologia japonesa ilustrados, a fim de aprofundar como se elabora a relação entre texto e imagem. Para isso foi necessário retomar conhecimentos adquiridos nas disciplinas do curso sobre técnicas visuais, tipografia e elementos visuais, tal como esses elementos complementam um ao outro. A metodologia utilizada para seu desenvolvimento conta com 6 etapas; definição de problema, análise e conceituação, identificação e pesquisa de histórias, geração de alternativas, ilustração e prototipagem. Por se tratar de um projeto intercultural foi fundamental a compreensão e conhecimento do idioma, uma vez que, em um projeto gráfico necessita-se abraçar sua essência desde a definição de problema para que se desenvolva um produto final coerente e acessível. Diante do exposto, a pergunta que norteia este projeto é: como apresentar elementos da cultura popular japonesa para o público jovem? A grande etiologia dessa indagação advém do fato de alguns seres mitológicos da cultura oriental já possuírem reconhecimento por parte do público mesmo que de forma indireta. Tomando conhecimento de todos estes fatos e da rica e vasta cultura que o Japão tem para oferecer, para o atual trabalho propõe-se desenvolver o projeto gráfico de uma coletânea de histórias inspiradas no modelo de abecedário, onde cada letra do alfabeto trará um conto diferente. Ajustando as limitações de tempo e pesquisa, o trabalho chegará na representação das letras a, e, i, o, u. Um adendo importante é que por ser uma adaptação direcionada para o público brasileiro, sendo uma adequação, mas que mantém o intuito de propiciar uma experiência completa e imersiva para o consumidor final, será realizado um paralelo entre o alfabeto greco-latino - adotado em países ocidentais - e o hiragana - caracteres da escrita japonesa.

Palavras-chave: design; ilustração; livro ilustrado; editorial; tipografia; cultura japonesa.

ABSTRACT

The present Project aims to build a series of 5 illustrated booklets of Japanese mythology tales, to deepen how the relation between text and image is constructed. For this, it was necessary to recover knowledge acquired in the subjects of the course about visual techniques, typography and visual elements, as these elements complement each other. The methodology used for its development has 6 stages; problem definition, analysis and conceptualization, story identification and research, generation of alternatives, illustration and prototyping. As it is an intellectual project, understanding and knowing the language were fundamental, since in a graphic project it is necessary to capture its essence from the definition of the problem in order to develop a coherent and accessible final product. Then, the question that guides this project is: How to present elements of Japanese popular culture to a young audience? The great etiology of this question comes from the fact some mythological entities of oriental culture already have recognition by the public even if indirectly. Become aware of all these facts and the rich and vast culture that Japan has to offer, for the current project it is proposed to develop a collection of stories inspired by the alphabet model, which each letter of the alphabet will bring a different tale. Adjusted for the limitations of time and research, the project will be delivered in the representation of the letters a,e,i,o,u. An important addendum is that due to be an adaption aimed at the Brazilian public, being an adaptation, but which maintains the intention of providing a complete and immersive experience for the final consumer, a parallel between the Latin alphabet – adopted in occidental countries – and Hiragana – characters of Japanese writing.

Keywords: design, illustration, illustrated Book, editorial; typography; Japanese culture.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 01 – Cena da Animação Kimi no na Wa de Makoto Shinkai | 21 |
| Figura 02 – Ilustração Desenvolvida para Kamishibai da Feira das Nações | 22 |
| Figura 03 – Ilustração Desenvolvida para Kamishibai da Feira das Nações..... | 22 |
| Figura 04 – Jogo e livro submetido para premiação Tomie Ohtake 2021 | 23 |
| Figura 05 – Izanami e Izanagi na Ponte Flutuante do Céu | 27 |
| Figura 06 – Cena da Animação de Noragami de ritual de Purificação | 28 |
| Figura 07 – Cena da Animação de Noragami da deusa Bishamonten | 29 |
| Figura 08 – Personagem Kamado Nezuko da Animação Kimetsu no Yaiba | 29 |
| Figura 09 – Ilustração de Gojin Ishihara de 1972 | 30 |
| Figura 10 – Pintura Rupestre de 45 mil anos na Indonésia | 30 |
| Figura 11 – Registros Pictográficos da Antiga Mesopotâmia | 31 |
| Figura 12 – Monumento de Blau do Museu Britânico de Londres | 31 |
| Figura 13 – Pedra Roseta encontrada em 1799 no Egito | 32 |
| Figura 14 – Página do Livro dos Mortos de Hunefer | 33 |
| Figura 15 – Homenagem a um músico encontrado em Delos, Atenas | 35 |
| Figura 16 – Kanjis e suas Abstrações Pictográficas | 36 |
| Figura 17 – Kanjis e sua Derivação até o Hiragana | 36 |
| Figura 18 – Tabela com o Sistema de Escrita Japonês | 37 |
| Figura 19 – Hiragana e suas Adições com Acentuações | 37 |
| Figura 20 – Poesia Japonesa Antiga de Data Desconhecida | 38 |
| Figura 21 – Propaganda Japonesa de Data Desconhecida | 38 |
| Figura 22 – Folha de Manuscrito Iluminado de Horas de Notre Dame | 40 |
| Figura 23 – Antigo Códice Calistino da época medieval | 41 |

| | |
|--|----|
| Figura 24 – Página ilustrada do Douce Apocalypse | 42 |
| Figura 25 – A Grande Onda de Kanagawa de Hokusai | 42 |
| Figura 26 – Página da Bíblia de Gutemberg | 44 |
| Figura 27 – Página de Horae Beatus Virginis Maries | 44 |
| Figura 28 – Página dupla do livro “Histórias dos Grimm Ilustradas” | 46 |
| Figura 29 – Página dupla do livro “Nihon no Shinwa Kojiki Yori” | 46 |
| Figura 30 – Página dupla do livro “Pedro e Lua” | 47 |
| Figura 31 – Augusto de Campos - SOS, 1983 | 48 |
| Figura 32 – Gravura Monte Midnight Moon Yoshino | 49 |
| Figura 33 – Gravura “Jovem Lendo um Livro de Travesseiros” | 50 |
| Figura 34 – Página de “Hokusai Mangá”, de Katsushika Hokusai, 1814 | 51 |
| Figura 35 – Capa do livro Art Illustration Book de Chihiro Iwasaki, 1971 | 52 |
| Figura 36 – Capa do mangá “Ayako” de Osamu Tezuka, 1972 | 52 |
| Figura 37 – Página do primeiro volume, capítulo 8 de Inuyasha (1998 - 2008) | 53 |
| Figura 38 – Cena do volume 51 da primeira coleção de “Turma da Mônica Jovem” de Maurício de Souza | 54 |
| Figura 39 – Capa do volume 13 de “Turma da Mônica Jovem” | 54 |
| Figura 40 – Capa da adaptação de “Sonho de uma Noite de Verão” de Shakespeare com os personagens de “Turma da Mônica Jovem” | 54 |
| Figura 41 – Cena do Anime “Sailor Moon” dos anos 90 | 55 |
| Figura 42 – Cena do Anime “Blood C” episódio 9 | 55 |
| Figura 43 – Página Dupla de “Hoje Sinto-me” | 58 |
| Figura 44 – Página Dupla de “Hoje Sinto-me” | 58 |
| Figura 45 – Página Dupla de “Hoje Sinto-me” | 59 |
| Figura 46 – Página dupla de um dos livros da série Hiragana Kaado | 59 |
| Figura 47 – Página dupla de um dos livros da série Hiragana Kaado | 60 |

| | |
|--|----|
| Figura 48 – Página dupla do livro ABCD Espaço | 61 |
| Figura 49 – Página dupla do livro ABCD Espaço | 61 |
| Figura 50 – Página dupla do livro “A criança zumbi” | 62 |
| Figura 51 – Página dupla do livro “A criança zumbi” | 63 |
| Figura 52 – Página final de “Em busca da feição real” | 63 |
| Figura 53 – Página dupla de “Em busca da feição real” | 64 |
| Figura 54 – Página dupla de “Megane Usagi” | 65 |
| Figura 55 – Página dupla de “Megane Usagi” | 65 |
| Figura 56 – Página dupla de “Um ratinho dois gatos” | 66 |
| Figura 57 – Página dupla de “Um ratinho dois gatos” | 66 |
| Figura 58 – Ilustração da deusa Amaterasu | 69 |
| Figura 59 – Ilustração do Youkai Enenra | 71 |
| Figura 60 – Ilustração do personagem Issun Boshi | 71 |
| Figura 61 – Ilustração de Orihime e Hikoboshi | 72 |
| Figura 62 – Ilustração de Urashima Taro e Otohime | 73 |
| Figura 63 – Recorte textual do conto Amaterasu | 75 |
| Figura 64 – Recorte textual do conto Enenra | 75 |
| Figura 65 – Recorte textual do conto Issun Boshi | 76 |
| Figura 66 – Recorte textual do conto Orihime e Hikoboshi | 76 |
| Figura 67 – Recorte textual do conto Urashima Tarou | 77 |
| Figura 68 – Storyboard do conto Amaterasu | 77 |
| Figura 69 – Storyboard do conto Enenra | 78 |
| Figura 70 – Storyboard do conto Issun Boshi | 79 |
| Figura 71 – Storyboard do conto Orihime e Hikoboshi | 80 |
| Figura 72 – Storyboard do conto Urashima Tarou | 80 |

| | |
|--|----|
| Figura 73 – Esboço descartado no processo | 81 |
| Figura 74 – Esboço descartado no processo | 81 |
| Figura 75 – Moodboard de referências | 82 |
| Figura 76 – Arte da capa do vol 2 de Tokyo Ghoul:re, de Sui Ishida | 83 |
| Figura 77 – Quadro do volume 1 de Sailor Moon, de Naoko Takeuchi | 83 |
| Figura 78 – Quadro do volume 1 de Inuyasha, de Rumiko Takahashi | 84 |
| Figura 79 – Capa especial do mangá Oshi no Ko, de Aka Akasaka | 84 |
| Figura 80 – Esboço dos olhos do personagem | 85 |
| Figura 81 – Esboço da página dupla do spread 5 | 85 |
| Figura 82 – Esboço da página dupla do spread 3 | 86 |
| Figura 83 – Esboço da página dupla do spread 6 | 86 |
| Figura 84 – Esboço da página dupla do spread 4 | 87 |
| Figura 85 – Esboço da página dupla do spread 2 | 87 |
| Figura 86 – Esboço da página dupla do spread 2 | 87 |
| Figura 87 – Esboço da página dupla do último spread | 88 |
| Figura 88 – Processo de lineart 1 | 89 |
| Figura 89 – Processo de pintura 1 | 89 |
| Figura 90 – Processo de pintura 2 | 90 |
| Figura 91 – Processo de lineart 2 | 90 |
| Figura 92 – Processo de pintura 3 | 90 |
| Figura 93 – Processo de lineart 3 | 91 |
| Figura 94 – Processo de pintura 4 | 92 |
| Figura 95 – Processo de pintura 5 | 92 |
| Figura 96 – Processo de pintura 5 | 92 |
| Figura 97 – Processo de concepção 1 | 93 |

| | |
|---|-----|
| Figura 98 – Processo de pintura 6 | 93 |
| Figura 99 – Processo de pintura e concepção | 94 |
| Figura 100 – Processo de pintura e concepção | 94 |
| Figura 101 – Regra dos terços aplicada | 95 |
| Figura 102 – Paleta de cores selecionada | 96 |
| Figura 103 – Processo de seleção de cores | 96 |
| Figura 104 – Tamanho da página | 97 |
| Figura 105 – Tipografia Slackside One | 98 |
| Figura 106 – Testes de tipografia 1 | 98 |
| Figura 107 – Testes de tipografia 2 | 98 |
| Figura 108 – Testes de tipografia 3 | 99 |
| Figura 109 – Lettering desenvolvido para guarda | 100 |
| Figura 110 – Moodboard de estudos tipográficos | 100 |
| Figura 111 – Testes de capa 1 | 101 |
| Figura 112 – Testes de capa 2 | 101 |
| Figura 113 – Prototipagem 1 | 102 |
| Figura 114 – Prototipagem 2 | 102 |
| Figura 115 – Prototipagem 3 | 102 |
| Figura 116 – Prototipagem 4 | 103 |
| Figura 117 – Prototipagem 5 | 103 |
| Figura 118 – Prototipagem 6 | 104 |
| Figura 119 – Prototipagem 7 | 104 |
| Figura 120 – Mockup capa 1 | 106 |
| Figura 121 – Mockup capa e contracapa | 106 |
| Figura 122 – Mockup páginas 14 e 15 | 107 |

| | |
|---|-----|
| Figura 123 – Mockup páginas 12 e 13 | 107 |
| Figura 124 – Mockup páginas 10 e 11 | 108 |
| Figura 125 – Mockup páginas 8 e 9 | 109 |
| Figura 126 – Mockup páginas 6 e 7 | 110 |
| Figura 127 – Mockup páginas 4 e 5 | 111 |
| Figura 128 – Mockup páginas 2 e 3 | 112 |
| Figura 129 – Mockup guarda e página 1 | 113 |
| Figura 130 – Contracapa, lombada e capa | 114 |
| Figura 131 – Guarda e página 1 | 115 |
| Figura 132 – Páginas 2 e 3 | 115 |
| Figura 133 – Páginas 4 e 5 | 116 |
| Figura 134 – Páginas 6 e 7 | 116 |
| Figura 135 – Páginas 8 e 9 | 117 |
| Figura 136 – Páginas 10 e 11 | 117 |
| Figura 137 – Páginas 12 e 13 | 118 |
| Figura 138 – Páginas 14 e 15 | 118 |
| Figura 139 – Página e ficha catalográfica | 119 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1 – Metodologia de projeto da primeira etapa | 56 |
| Tabela 2 – Análise de similares | 57 |
| Tabela 3 – Tabela de preenchimento de Análise de similares | 67 |
| Tabela 4 – Tabela de cronograma | 68 |
| Tabela 5 – Tabela de Requisitos tipográficos | 97 |

LISTA DE SÍMBOLOS

あ Letra A

え Letra E

い Letra I

お Letra O

う Letra U

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 20 |
| 1.1 | Contextualização e Problema de Projeto | 20 |
| 1.2 | Justificativa | 21 |
| 2 | OBJETIVOS | 25 |
| 2.1 | Objetivo Geral | 25 |
| 2.2 | Objetivos Específicos | 25 |
| 2.3 | Entregáveis | 25 |
| 3 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 26 |
| 3.1 | Mitologia japonesa: contos populares | 26 |
| 3.1.1 | <i>Izanami e Izanagi: Kojiki e a origem dos mitos japoneses</i> | 27 |
| 3.1.2 | <i>A Mitologia Japonesa presente nas mídias atuais</i> | 28 |
| 3.2 | A Origem da Escrita como primeira forma de comunicação | 30 |
| 3.2.1 | <i>O Surgimento do Alfabeto</i> | 34 |
| 3.2.2 | <i>O Caminho da Escrita Oriental</i> | 36 |
| 3.3 | O livro ilustrado | 39 |
| 3.3.1 | <i>A xilogravura na China como precursor da impressão</i> | 42 |
| 3.3.2 | <i>O surgimento dos tipos móveis e sua influência</i> | 43 |
| 3.3.2.1 | <i>O livro tipográfico ilustrado</i> | 44 |
| 3.4 | A relação texto e imagem | 45 |
| 3.4.1 | <i>O manifesto neoconcreto e a reinvenção do verbal e visual</i> | 48 |
| 3.5 | Gravura japonesa <i>Ukiyo-e</i> | 49 |
| 3.6 | A transição do <i>Ukiyo-e</i> para o mangá e anime | 51 |
| 3.7 | A cultura do mangá e anime | 53 |
| 4 | METODOLOGIA | 56 |
| 4.1 | Análise dos similares | 57 |
| 4.1.1 | <i>Hoje sinto-me, Madalena Moniz</i> | 58 |
| 4.1.2 | <i>Kotoba no ehon</i> | 60 |
| 4.1.3 | <i>ABCD Espaço, de Celina Bodenmuller e Luiz Eduardo</i> | 62 |
| 4.1.4 | <i>A criança zumbi, da série “It’s Okay not be okay”</i> | 63 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.1.5 | <i>Em busca da feição real, da série “It’s Okay not be okay”</i> | 64 |
| 4.1.6 | <i>Megane Usagi de Keiko Sena</i> | 65 |
| 4.1.7 | <i>Um ratinho e dois gatos</i> | 67 |
| 4.2 | Diretrizes de projeto | 68 |
| 4.3 | Cronograma | 69 |
| 4.4 | Catálogo de histórias | 70 |
| 4.4.1 | <i>Letra A (あ)</i> | 70 |
| 4.4.2 | <i>Letra E (え)</i> | 71 |
| 4.4.3 | <i>Letra I (い)</i> | 71 |
| 4.4.4 | <i>Letra O (お)</i> | 72 |
| 4.4.5 | <i>Letra U (う)</i> | 74 |
| 4.5 | Recorte do Projeto | 75 |
| 5 | ORGANIZAÇÕES DE HISTÓRIAS | 75 |
| 5.1 | Storyboards dos contos | 78 |
| 6 | CONCEITUAÇÃO DE ILUSTRAÇÕES | 82 |
| 6.1 | Inspirações e estilo | 83 |
| 7 | PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO | 89 |
| 7.1 | Escolha das cores | 96 |
| 8 | PROJETO GRÁFICO | 97 |
| 8.1 | Produção gráfica | 102 |
| 9 | RESULTADOS | 107 |
| 10 | CONCLUSÃO | 121 |
| | REFERÊNCIAS | 122 |

1 INTRODUÇÃO

A leitura nas primeiras fases da vida, é um dos fatores mais importantes para o desenvolvimento do ser humano (ANTUNES, 2010). Trata-se de um processo de imersão em uma história não vivenciada, atribuindo um significado para o texto a partir de associações advindas de experiências vividas pelo indivíduo.

Nesse cenário, a ilustração adquire um papel de fundamental importância na construção de um projeto gráfico, uma vez que, a ilustração possui um poder de fala no espaço de uma página (LINDEN, 2011). Isto permite, na construção do projeto, trabalhar a relação de falas, contextos e acontecimentos que, não necessariamente, estão presentes no texto.

Para além do livro ilustrado, a ilustração durante toda a existência humana se fez presente no processo de comunicação de ideias, possuindo registros que vem da pré-história, quando o homo sapiens utilizava grafismos para se comunicar, até as ilustrações dos manuscritos iluminados, sempre se estabelecendo essa relação da palavra ou fala com a representação pictórica/ artística da mesma.

Com todos os efeitos que as revoluções tecnológicas trouxeram e a mudança de estruturas sociais, o texto e a ilustração foram trilhando caminhos mais interdependentes, desempenhando funções próximas, mas de pesos diferentes; enquanto a escrita trabalha uma compreensão mais cognitiva e didática, a ilustração por sua vez assume um papel mais imaginativo, mais afetivo que complementa o projeto.

1.1 Contextualização e problema de projeto

O Japão já há algum tempo é fruto de curiosidade e fascinação das pessoas ao redor do mundo (MACEDO, 2017). Acerca de sua origem, o Japão possui muitos mitos e histórias fantásticas que exploram desde seu surgimento às criaturas míticas, essas narrativas passadas de geração em geração com o advento da globalização ultrapassaram as barreiras do país asiático por meio de produções culturais como jogos, animes e mangás. Na cultura japonesa a ilustração é um elemento fortemente presente e disseminado em suas criações.

Ainda que essa popularização de narrativas japonesas tenha atravessado continentes é muito pouco explorada sobre a mitologia que originou algumas obras de renome mundial, como exemplo há o filme (Figura 01) *Kimi no na wa*, trazendo uma releitura da fábula japonesa Akai Ito (*O fio Vermelho*, em tradução livre).

Figura 01 - Cena da animação Kimi no na Wa de Makoto Shinkai



Fonte: Adoro Cinema, adorocinema.com. Acesso em 12 Dez. 2023.

Compreender quais elementos e como geraram as inúmeras adaptações existentes, auxilia na maior compreensão das próprias histórias, mas para além disso gera uma conexão maior e uma troca cultural mais eficiente com um dos países que também participaram da composição da rica diversidade do próprio Brasil. Sendo assim, a incógnita que norteia este trabalho é como adaptar essas histórias originais através da ilustração, mantendo o elo cultural com onde elas foram concebidas e meios de unificá-las em um único meio.

1.2 Justificativa

O interesse de estudo por essa temática veio do próprio repertório da autora, que desde muito nova consome mídias de origem japonesas. Este interesse pessoal a levou a buscar aprender o idioma na Universidade Estadual do Ceará (UECE). Dentro deste ambiente, teve a oportunidade de participar do processo de ilustração de um kamishibai teatro de papel (Figuras 02 e 03) típico da cultura japonesa, onde um ou mais narradores descreve, a história em voz alta enquanto imagens ilustradas vão sendo deslocadas conforme os acontecimentos da narrativa.

Figura 02 - Ilustração desenvolvida para Kamishibai da Feira das Nações, UECE 2023



Fonte: Disponibilizado pela autora.

Figura 03 - Ilustração desenvolvida para Kamishibai da Feira das Nações, UECE 2023



Fonte: Disponibilizado pela autora.

Para além desse repertório, o próprio fascínio pela cultura e formas de representações gráficas do país levaram até este tema.

Vale mencionar caminhos que o próprio curso de Design ajudaram a trilhar no desenvolvimento de ilustrações e construção de projetos gráficos, entres elas a optativa de Oficina de Ilustração, onde o foco principal era o desenvolvimento e aperfeiçoamento de técnicas de ilustração; projeto 2 presente no segundo semestre do curso de design também foi uma disciplina de grande peso após o desenvolvimento de um livro ilustrado voltado para a

comunidade de Moita Redonda, em Cascavel CE (Figura 04), o qual chegou na premiação de design Tomie Ohtake.

Figura 04 - Jogo e livro “Mistério do Barro” desenvolvido para a premiação de design do Instituto Tomie Ohtake



Fonte: Behance, behance.net. Acesso em 12 Dez. 2023.

Dessa forma, propõe-se por meio deste trabalho, um estudo sobre o efeito da ilustração nesse processo de conexão com uma narrativa, considerando-se uma temática pouco explorada no ambiente nacional, mas com grande potencial de exploração nas relações texto + imagem: a cultura japonesa e suas ramificações.

Ainda discorrendo sobre a ilustração, essa comumente cumprindo uma finalidade didática, já que, nesse universo os dois andam lado a lado; o texto cumprindo papel de atribuição conceitual, pragmática, e a arte estimulando outras áreas de conhecimento e desenvolvimento cerebral, aqui, faz-se importante a eficiente comunicação entre a tríade envolvida no projeto: leitor, escritor e projetista.

A ilustração entra como forte ferramenta de promoção dessa atividade. Em contrapartida, a pesquisa que se pretende desenvolver neste trabalho, visa trazer uma capacidade de interculturalidade que possibilite, por meio do design gráfico e da ilustração, trazer uma imersão, por parte de crianças e jovens brasileiros, em elementos da cultura japonesa, visto que, estudos apontam um notório aumento no consumo de elementos da cultura pop japonesa por parte de crianças e jovens brasileiros (CARLOS, Giovana S., 2010).

Propõe-se trazer um estudo interligando tipografias, cores e formas a fim de

ampliar a construção de sentidos e de agregar novas visões culturais e linguísticas, uma vez que, irá se trabalhar exclusivamente com o conjunto de caracteres japoneses, o hiragana, trazendo uma ponte entre ele e o alfabeto latino (que utilizamos no ocidente). A partir disso, irá se realizar um estudo de casos levantando elementos fundamentais na construção de um livro ilustrado, tomando como ponto de partida o estilo de livro abecedário, extraindo como base parâmetros de produção gráfica e editorial, tal como preceitos usados para construção da boa forma (Gestalt).

Ao final, propõe-se a elaboração de um projeto didático voltado para crianças e adolescentes que inclua uma coletânea de contos ilustrados que incorpore todos os estudos apresentados e mencionados ao longo dessa análise e que busque corresponder aos requisitos fundamentais levantados para a construção de um projeto que atenda às necessidades abordadas.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Nesse projeto gráfico tem como sua meta principal projetar um novo artefato visual que, através de sua relação texto + imagem promova a cultura japonesa para o público jovem - mas não se restringindo apenas a este .

Almeja-se alcançar uma imersão e familiaridade do público leitor com o conteúdo do projeto, mas sem torná-lo demasiadamente “imaturo”. Para isto, pretende-se realizar através da ilustração, uma ambientação da narrativa utilizando as formas tipográficas dos caracteres japoneses. Com todos esses detalhes o projeto final visa permitir o leitor imergir em uma nova cultura e mitologia a um passo que passeia por um conjunto de ilustrações visualmente atrativas.

2.2 Objetivos específicos

1. Estudar a mitologia japonesa com a intenção de selecionar contos.
2. Compreender princípios básicos da construção de livros ilustrados a fim de incorporar estes elementos no projeto que será desenvolvido.
3. Identificar e classificar processos e técnicas de ilustração para definir qual se encaixa com o projeto proposto.
4. Analisar e sistematizar tipografias dos fonogramas japoneses para incorporá-los nas propostas de ilustração requeridas para os livretos.
5. Compreender como a imagem pode se interligar com o texto de forma fluida a fim de não parecerem elementos separados.
6. Desenvolver uma sequência de mini livros em ordem alfabética com ilustrações.

2.3 Entregáveis

Considerando-se a extensão e dimensão do dado projeto, em função do próprio tempo estabelecido para tal projeto, nesta primeira etapa do projeto pretende-se a entrega do primeiro conjunto de caracteres ilustrados, com seus respectivos contos, compilados em livretos, onde cada um terá a transcrição adaptada de um conto oriental de domínio público, junto de uma série de ilustrações sendo divididas em: uma principal onde o caractere irá

adentrar na representação e mais secundárias que permitirão a continuidade no aprofundamento da fala. Por tratar-se de um projeto com o propósito de haver continuidade e finalização num futuro próximo, a intenção é conceber todos os livretos e armazená-los em um box.

3 MITOLOGIA JAPONESA: CONTOS POPULARES

3.1 Mitologia japonesa: Contos populares

Como mencionado anteriormente, o Japão cada dia mais se torna alvo de fascínio no ocidente (MACEDO, 2017). Sendo uma das maiores potências mundiais dos dias atuais, o Japão antes de exercer influência sobre os demais países sofria influências diretamente da China, influenciando em sua escrita, leitura e no âmbito das artes também. (LUYTEN, 2011). Para fora da realidade, a origem do Japão dentro de sua própria cultura é contada de forma a ser envolta de mitos, deuses e criaturas míticas (Nihon Shoki, “Crônicas do Japão”, 720 d.C.). Não muito distante dos preceitos da mitologia grega, o Japão também nomeia divindades responsáveis por eventos e acontecimentos da natureza como mares, céu, plantas, terremotos e etc. Essas divindades recebem o nome de kami (Deuses em tradução livre). Segundo Mircea Eliade (1968), o estudo dos mitos passou por uma transformação ao longo dos séculos, ora sendo vistos como fábulas, ora adquirindo um caráter mais religioso, no entanto, para além dessas discussões, vale ressaltar o viés sagrado que esses mitos assumem, uma vez que eles buscam explicar fenômenos, e além disso são uma resposta metafórica para questões fundamentais como a existência do homem, dos animais, do mundo e também do universo (GAARDER; HELLERN; NOTAKER, 2005, p. 21-22). Um aspecto importante que vale ser ressaltado é o adendo da oralidade, pois ela está sujeita a variações e que produz alterações em seus relatos originais, uma vez que passados de geração em geração (ELIADE, 1968). Dentre os registros históricos da mitologia japonesa, acredita-se que a suas origens advém dos livros Kojiki (712. a.C.) e Nihon shoki, estes tratam-se de livros publicados em mais 30 volumes narrando o período dos deuses e imperial, contendo em seu meio muitos mitos e crenças que serviram de suporte para a própria religião xintoísta, uma das religiões adotadas no Japão (GAARDER; HELLERN; NOTAKER, 2005, p. 21-22).

3.1.1. Izanami e Izanagi: Kojiki e a origem dos mitos japoneses

Segundo a mitologia japonesa a origem do mundo se daria pelas duas divindades Izanami (aquela que convida) e Izanagi (aquele que é convidado), estes deuses (Figura 05) representavam o céu e a terra e foram os responsáveis pela criação do sol, da lua, de fenômenos naturais e também pelo nascimento de outros deuses. Estudo de Alicia Mesquita observa a semelhança do mito japonês com o mito chinês “Gigante Panku”, que também narra a separação do céu e terra e o surgimento do mundo. Mesquita também observa a não afirmação de bem e mal como elementos separados e que não se misturam, mas sim que em ambas as histórias relacionam princípios que regem o equilíbrio da existência. Izanami e Izanagi seriam as divindades mais novas das intituladas “Sete Gerações Divinas”, e a eles teria ficado a responsabilidade de criar e povoar o mundo. (CHAMBERLAIN, 1932, p. 17). Interessante salientar a importância acerca do ambiente marítimo que esse conto retém, uma vez que os rios e mares japoneses exercem muita influência sobre o estilo de vida do país. Essa relação reforça a influência chinesa na criação do Japão e de sua cultura. O kojiki data como o mais antigo escrito da história do Japão (712 d.C.) e nele encontrou-se a formação da rica cultura do país, que começava a se formar e caracterizar a própria identidade (TAKAMITSU, Konoshi, 2000). Escrito em japonês arcaico, o livro mistura japonês com caracteres chineses datando como o início da transição e construção de um idioma para o outro. A importância do Kojiki é inegável para a história japonesa, uma vez que ele busca uma origem para a criação do universo e do próprio Japão, misturando realidade com misticismo e sempre fundindo o mundo raízes politeístas, o sobrenatural com a própria essência humana, assim como os gregos e romanos faziam:

“Como os sonhos, os mitos são produtos da imaginação humana. Suas imagens, em consequência, embora oriundas do mundo material e de sua suposta história, são, como os sonhos, revelações das mais profundas esperanças, desejos e temores, potencialidades e conflitos da vontade humana - que por sua vez é movida pelas energias dos órgãos do corpo que funcionam de maneiras variadas uns contra os outros, e em concerto. Ou seja, todo mito, intencionalmente ou não, é psicologicamente simbólico. Suas narrativas e imagens devem ser entendidas, portanto, não literalmente, mas como metáforas” (Campbell, J 1991. p. 49-50).

Neste cenário então, os mitos e sua força narrativa cria uma conexão entre o real e o metafórico, permitindo a ação criativa humana.

Figura 05 - Izanami e Izanagi na Ponte Flutuante do Céu - Utagawa Hiroshige (1850)



Fonte: Coisas do Japão, coisasdojapao.com. Acesso em: 23 Dez. 2023.

3.1.2. A mitologia japonesa presente nas mídias atuais

Nos dias atuais o que norteia uma grande parte da produção japonesa são os animês (animação, em tradução livre) e os mangás (quadrinhos, em tradução livre), essas produções que tem dominado o público jovem no Japão e no mundo discorrem diversas histórias intrigantes e agrupadas em diferentes gêneros. Algumas dessas mídias trazem adaptações e referências diretas da mitologia japonesa e de rituais do xintoísmo, a representação dos Kamis (deuses) traz uma maior aproximação cultural com o que essas divindades representam no popular japonês e a mistificação envolta de seus feitos (Figura 07) e poderes, a exemplo do animê *Noragami* (ノラガミ, 2014) em que a história gira em torno dos sete deuses da fortuna (Ebisu, o deus da pesca; Bishamonten, deusa da guerra; Fukurokuju, deus da felicidade; Hotei, deus da benevolência; Benzaiten, deusa da arte; Daikokuten, deus da prosperidade e Juroujin, deus da sabedoria) trazendo a mitologia para um contexto contemporâneo em que os deuses permanecem vivos no século XXI. Nessa animação o público tem contato com muitas facetas da mitologia japonesa, incluindo o ritual (Figura 06) de “Harai” (Purificação, em tradução livre), mesmo ritual realizado por Izanagi para a remoção dos Tsumis (pecados).

Figura 06 - Cena da animação *Noragami* onde o personagem passa por um ritual de “purificação”



Fonte: Pinterest, br.pinterest.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

Figura 07 - Cena de Noragami que retrata a representação da deusa da guerra Bishamonten



Fonte: Kimono amarelo, kimonoamarelo.blogspot.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

A grande incógnita surge do fato de alguns seres mitológicos da cultura oriental já possuírem reconhecimento por parte do público mesmo que de forma indireta, o consumidor final reconhece figuras que fazem parte do eixo do mito, mas não reconhece sua história original, como exemplo os onis (demônios em tradução popular), figuras do folclore que estão muito presentes em produções midiáticas como jogos e animações, um exemplo mais recente seria o animê Kimetsu No Yaiba (Figura 08), que tornou-se muito popular entre o público jovem e seu roteiro gira em torno do protagonista Kamado Tanjiro que busca vingança por sua família, assassinada por onis (Figura 09), muito popular entre o público infanto-juvenil.

Figura 08 - Personagem Kamado Nezuko transformada em um Oni no animê Kimetsu No Yaiba



Fonte: Wattpad, wattpad.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

Figura 09 - Ilustração de Gojin Ishihara para o livro “Illustrated Book of Japanese Monsters”, de 1972



Fonte: Mokujin, mokugun.wordpress.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

3.2. A Origem da escrita como primeira forma de comunicação

Os primeiros traçados humanos datam de 4.000 a.C, pintados em cavernas como o início de uma forma de comunicação visual. Tais pinturas além de serem uma ferramenta de comunicação também se caracterizavam como um modo de sobrevivência para um povo que ainda não tinha um sistema de fala e escrita sistematizado.

Acerca das pinturas rupestres (Figura 10) Meggs (MEGGS, Philip B., 2009) aborda dois pontos importantes: elas foram o início da arte figurativa e também a base da escrita. O homem pré-histórico utilizava as gravuras rupestres para facilitar sua convivência com a natureza e seus semelhantes, pinturas que alertavam para perigos ou com fins ritualísticos datam como as primeiras utilizações.

Figura 10 - Pinturas Rupestres de um Javali pintado há mais 45 mil anos na Indonésia



Fonte: El pais, brasil.elpais.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

Avançando um pouco na história chegamos nas primeiras civilizações localizadas na antiga Mesopotâmia. Nesse período da humanidade começa a surgir o poder religioso como autoridade sobre a sociedade. Surge assim a necessidade do homem em preservar os ensinamentos e também de retratar formas de contagem para a distribuição e armazenamento de alimentos (Figura 11).

Figura 11 - Registros pictográficos da Antiga Mesopotâmia



Fonte: History of Information, historyofinformation.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

Indo um pouco mais à frente e com a evolução das ferramentas de gravação essas ilustrações se tornavam aos poucos mais abstratas e sem figuração, evoluindo para os primeiros sinais de escrita cuneiforme² como solução dessa civilização de representar os sons emitidos pelo homem, que eram difíceis de representar de forma figurativa. Surge então a necessidade de demonstrar fonemas de formas visuais e de combinar textos e imagens. Meggs aponta o antigo monumento Blau (Figura 12), que acredita-se ser o pioneiro registro combinando imagem e escrita cuneiforme.

Figura 12 - Monumento de Blau, atualmente no museu Britânico em Londres



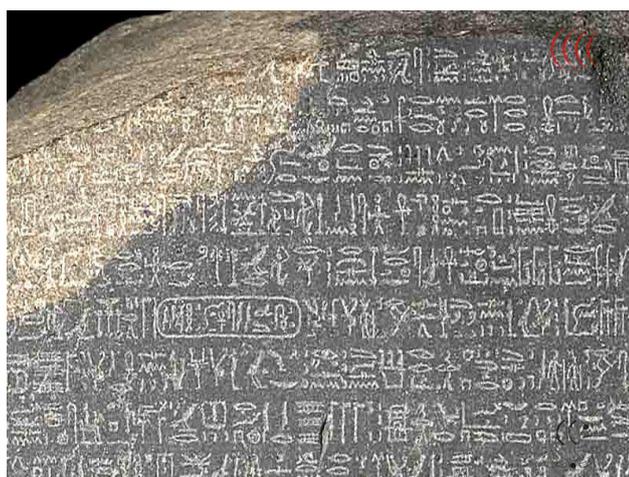
Fonte: Label Sonic, labelsonic.com.br. Acesso em: 12 Dez. 2023.

“Os hieróglifos consistiam em pictogramas que retratavam objetos ou seres. Esses eram combinados para designar ideias concretas, com os fonogramas denotando sons e determinativos identificando categorias” (MEGGS, 2009, P. 27).

Caminhando agora até o Egito e os povos Fenícios há o surgimento dos hieróglifos. Durante muito tempo estes foram compreendidos pelos pesquisadores da área como apenas representações figurativas, no entanto McCloud (MCCLLOUD, Scott, 2005) já aponta os hieróglifos egípcios como os primeiros registros da relação texto e imagem de forma a narrar uma história ou acontecimento.

Jean François Champollion (1790 à 1832) foi o primeiro estudioso a de fato decifrar a complexidade da linguagem dos hieróglifos quando ele compreendeu o que estava inscrito na “Pedra Roseta” (Figura 13) ao perceber que alguns padrões indicavam fonemas, e não figuras, assim então surgiu a área de estudo denominada “egiptologia”.

Figura 13 - Ampliação da Pedra Roseta, encontrada em 1799 no Egito



Fonte: Maçonaria, maconaria-memphismisraim.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

Ainda no Egito temos a invenção dos papiros, que viria para revolucionar a forma como os escritos e grafias eram armazenados. Advindo da planta *Cyperus Papyrus*, os papiros egípcios foram a forma mais eficiente que a civilização do nordeste do continente africano encontrou de compilar seus escritos de forma mais prática que não ocupasse tanto espaço ou que pesasse excessivamente. Embora ainda não fossem tão práticos como os livros por exemplo, os papiros já propiciavam maior leveza de transporte do que as tumbas e rochas onde anteriormente os escritos eram depositados.

A inovação dos papiros permitiu que os escribas armazenassem dos mais diversos escritos e conferia a essa classe um status superior por fazerem parte da pequena parcela da

população letrada, a um passo que os papiros também tiveram grande influência na simplificação dos hieróglifos, tornando-os mais simplificados, reduzindo-se a traçados feitos através de movimentos rápidos.

Começam neste período histórico a surgir os primeiros lapsos do que viria a se tornar o livro ilustrado, isso porque os egípcios foram os primeiros povos a combinar figuras e textos em um único meio (MEGGS, Philip. 2009).

O “Livros dos Mortos” é um dos arquivos mais antigos encontrados que comprovam a perspicácia dos egípcios ao combinar imagens e texto de forma harmoniosa e fluída, onde um não prejudicava o outro. Embora nomeado de “Livro”, o Livro dos Mortos não se trata de um compilado, mas sim de vários fragmentos encontrados ao longo dos séculos, contendo feitiços e rituais executados pelos egípcios com base em suas crenças. Segundo Remler, (REMLER, Pat, 2010, p. 32) “Cerca de 200 diferentes feitiços ou capítulos aparecem no Livro dos Mortos, mas eles não possuem uma ordem fixa”. As seções do livro dos mortos hoje encontram-se no Museu Britânico onde estão reunidos muitos pedaços encontrados ao longo de buscas, alguns destes papiros possuem mais de 30 metros de comprimento.

Vale ressaltar que, com o Livro dos Mortos já se nota a cultura de ilustrar e descrever rituais e elementos mitológicos baseados nas crenças de uma determinada civilização. Os egípcios podem se tratar da primeira sociedade a dar início a prática de ilustrar suas ideologias acerca do intangível e incompreensível, neste caso os mistérios envolvendo a morte e sua relação com os deuses e a natureza. Esse artifício foi utilizado pelos egípcios como forma de “comercialização” de crenças e “salvação”. Neste fator, vale ressaltar novamente a relevância da invenção dos papiros, que permitiu essa propagação desses documentos mesmo para as pessoas menos abastadas. Trazendo para o espectro do design gráfico, esses compilados também serviram de base para a montagem do que se conhece hoje como página. Elementos como presença de pautas, linhas bem delimitadas e construção de parágrafos já eram refletidas no Livro dos Mortos (Figura 14).

Figura 14 - Ritos diante da Tumba - Página do Livro dos Mortos de Hunefer (XIV Dinastia)



Fonte: Arqueologia e Pré-história, arqueologiaeprehistoria.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

3.2.1. O surgimento do alfabeto

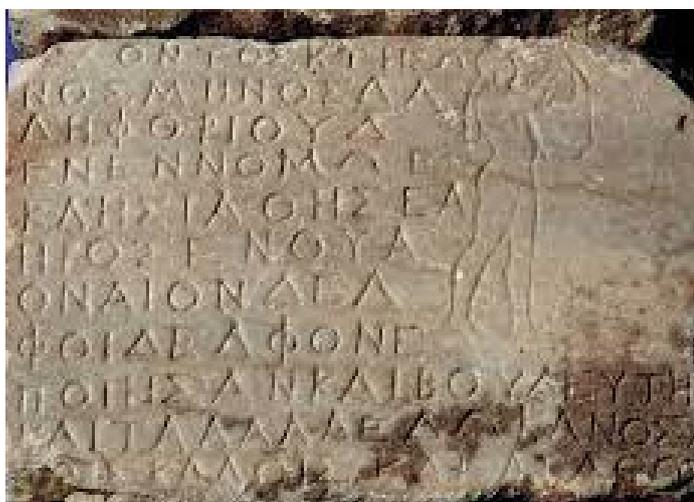
Chegando na Grécia Antiga, analisamos que mesmo com os avanços propiciados pelo Egito Antigo, ainda havia um longo caminho pela frente acerca da autenticação dos sistemas de linguagem visual. O alfabeto consta como uma invenção Grega. Alfabeto é uma palavra derivada das duas primeiras letras do alfabeto grego, Alpha e Beta. Acerca do alfabeto, Meggs o denomina como:

“Um conjunto de símbolos ou caracteres visuais usados para representar os sons elementares de uma língua falada. Esses símbolos ou caracteres podem ser ligados e combinados para formar sinais visuais significando sons, sílabas e palavras proferidas” (MEGGS, 2010, p. 35).

Historicamente a aparição de um sistema de escrita como o alfabeto nasceria da influência do comércio e da expansão territorial que se alastrava nesse período. Para a construção dos primeiros sinais que formaria o alfabeto grego crê-se que houve reflexos do da escrita cuneiforme da Mesopotâmia e dos hieróglifos do Egito Antigo. Escritos que datam de 2000 a.C apontam que se iniciava uma busca por um sistema de comunicação que representasse os sons falados, construindo-se assim sinais pictográficos destituídos de qualquer significado figurativo. A Grécia Antiga adotou inicialmente o sistema de escrita Fenícia e o aperfeiçoou tanto esteticamente como utilitariamente. Não se tem conhecimento ao certo de quem transportou o alfabeto fenício para a Grécia, mas um mito grego propaga que o responsável por tal feito foi Cadmo de Mileto, entretanto o mais próximo da realidade seria que mercadores fenícios tenham sido tais responsáveis.

Por volta de 400 a.C Atenas adotou oficialmente uma versão oficial do alfabeto e a tornou padrão em toda a Grécia (Figura 15). Com a sistematização do sistema de escrita começam-se os primeiros feitos escritos datados na Grécia como as obras de Homero e os estudos de filósofos e matemáticos. Do ponto de vista do design gráfico, os gregos converteram a forma de escrita dos fenícios em formas mais artísticas e harmoniosas, regendo assim influência em todos os alfabetos posteriores, incluindo o latino, até chegarmos no que utilizamos hoje.

Figura 15 - Homenagem a um músico gravada em um tesouro antigo ateniense, em Delfos

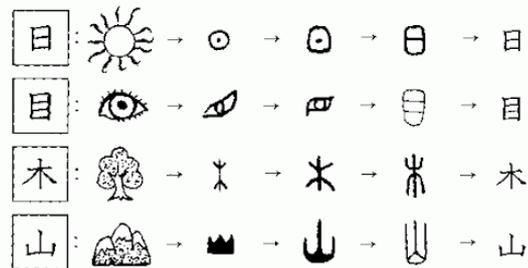


Fonte: Les Pierres qui ParLent, lespierresquiparlent.free.fr. Acesso em: 12 Dez. 2023.

3.2.2. *O caminho da escrita oriental*

Aproximando um dos temas desta pesquisa, caminhamos até o surgimento do sistema de escrita Japonês. Embora ainda pouco se saiba sobre o surgimento da civilização oriental, é notório os avanços e contribuições chinesas para a humanidade. A escrita japonesa, especificamente, derivou da escrita ideogramática chinesa. Acredita-se que a primeira transmissão da escrita chinesa para o Japão ocorreu por volta do século IV e V, através de objetos como espadas e espelhos trazidos da China. A escrita chinesa (Figura 16), composta apenas de pictogramas que trazem a abstração de ideias, serviu como base para o sistema kanji. Os kanjis em sua totalidade carregam um único significado em sua representação, podendo um único kanji identificar uma frase completa. Em 710 d.C já se iniciava as primeiras tentativas do povo japonês de mesclar a escrita chinesa com uma escrita própria. Essa combinação ocorreu pela primeira vez no kojiki de Ôno Yasumaro (712 d.C) e no Man'Yôshû de 759 d.C (Autor Desconhecido), iniciando-se então a prática de Man'yogana.

Figura 16 - Kanjis de origem chinesa utilizados até hoje na língua japonesa e suas respectivas abstrações



Fonte: Blogspot, nihaofabio.blogspot.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

A prática do Man'yōgana possui seus efeitos na escrita e leitura japonesa até hoje, principalmente nos kanjis, o Japão trabalha duas leituras para cada Kanji sendo elas a Kun-Yomi e a On-Yomi (Japonesa e Chinesa, respectivamente). A leitura On-Yomi acontece majoritariamente quando se combina ideogramas com um ou mais fonogramas. Contudo, Ôno Yasumaro já discorria no prefácio do Kojiki (712 d.C) a dificuldade que era combinar a escrita japonesa com a chinesa uma vez que, eles precisavam representar fonogramas com ideogramas complexos que, originalmente, representavam uma ideia, e não um som, isso tornava os textos cansativos e demasiados longos.

Aos poucos, os japoneses foram cada vez mais simplificando os ideogramas para representarem apenas fonemas, até que por volta do século IX começa a surgir o hiragana. Historiadores apontam que o hiragana teria surgido de diários e cartas escritas por princesas da família real japonesa. Popularizado como “A escrita das mulheres”, o hiragana apresenta traços mais arredondados, possibilitando maior facilidade de reprodução e compreensão (NOMURA, Masayuki, 1975). A simplificação da escrita propagada pelas mulheres dessa época permitiu a sistematização envolvendo a propagação da escrita, tornando-a mais acessível e compreensível para a população.

Atualmente, o hiragana é a base da escrita japonesa (Figura 17) e responsável por papéis gramaticais importantes assim como indicadores frasais de sujeito, pronomes e etc. além de serem a forma de escrita das partículas, que assumem papel extremamente importante na construção de textos japoneses.

Figura 17 - Quadro comparativo de quais Kanjis teriam originado o Hiragana

Hiragana - Kanjis de origem

Hiragana
 Kanji Original
 Simplificação manual

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| そ | せ | す | し | さ | こ | け | く | き | か | お | え | う | い | あ |
| 曾 | 世 | 寸 | 之 | 左 | 己 | 計 | 久 | 幾 | 加 | 於 | 衣 | 宇 | 以 | 安 |
| そ | せ | す | し | さ | こ | け | く | き | か | お | え | う | い | あ |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ほ | へ | ふ | ひ | は | の | ね | ぬ | に | な | と | て | つ | ち | た |
| 保 | 部 | 不 | 比 | 波 | 乃 | 祢 | 奴 | 仁 | 奈 | 止 | 天 | 川 | 知 | 太 |
| ほ | へ | ふ | ひ | は | の | ね | ぬ | に | な | と | て | つ | ち | た |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ん | を | わ | ろ | れ | る | り | ら | よ | ゆ | や | も | め | む | み | ま |
| 无 | 遠 | 和 | 呂 | 礼 | 留 | 利 | 良 | 与 | 由 | 也 | 毛 | 女 | 武 | 美 | 末 |
| ん | を | わ | ろ | れ | る | り | ら | よ | ゆ | や | も | め | む | み | ま |

Fonte: Wikipedia, wikipedia.org. Acesso em: 12 Dez. 2023.

O hiragana (Figura 18 e 19) conta atualmente com 46 letras sendo que, destas 46 ainda existem 20 variações aditivas ao utilizar-se as acentuações maru e tenten, totalizando 66 fonogramas. Todos com traços uniformes que sempre simulam a escrita em pincel, o hiragana possui uma interessante gama de possibilidades visuais a ser explorada levando em consideração que, a sua antiga existência ocorre por variações de representações figurativas feitas pelos chineses.

Figura 18 - Tabela com o sistema de escrita japonês hiragana e sua romanização

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|----|---|----|
| | k | s | t | n | h | m | y | r | w | n |
| -a | あ | か | さ | た | な | は | ま | や | ら | わん |
| -i | い | き | し | ち | に | ひ | み | り | | |
| -u | う | く | す | つ | ぬ | ふ | む | ゆる | | |
| -e | え | け | せ | て | ね | へ | め | れ | | |
| -o | お | こ | そ | と | の | ほ | も | よ | ろ | を |

Fonte: Eu Falo Japonês, eufalojapones.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

Figura 19 - Tabela com a adição das acentuações maru e tenten e suas romanização



Fonte: Ichiban Means, ichibanmeans1.weebly.com. Acesso em: 12 Dez. 2023.

A escrita japonesa, diferentemente da escrita ocidental, é escrita originalmente na sua concepção, no sentido vertical (de cima para baixo) e seu sentido de leitura é da direita para a esquerda, e não da esquerda para a direita. Contudo, como efeito da globalização instaurada no Japão, principalmente após a segunda guerra mundial (1939 à 1945), já encontram-se muitos textos japoneses escritos no sentido ocidental (horizontal e sentido de leitura da esquerda para direita). Essa diferenciação é denominada よこがき e たてがき (yokogaki e tategaki) e na atualidade as duas coexistem (Figuras 20 e 21), inclusive em peças publicitárias, combinando os dois conjuntos em um único produto gráfico.

Figura 20 - Poesia japonesa demonstrando sentido de escrita e leitura, data desconhecida



Fonte: Japão em Foco, japaoemfoco.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 21 - Propaganda japonesa combinando os dois estilos de escrita, yokogaki e tategaki



Fonte: Japão em foco, japaoemfoco.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

3.3 O livro ilustrado

Os livros nem sempre foram como hoje conhecemos. Ao longo de muitos séculos, os livros - que não recebiam esse nome - eram dispostos e gravados em superfícies diferentes. O livro ilustrado é uma ferramenta de comunicação que possibilita facilitar a comunicação com vários públicos. Como já mencionado anteriormente, a ilustração possui a capacidade de explorar um impacto visual relacionado ao contexto que está associado.

Para além da função estética, a ilustração detém um poder de compreensão do conteúdo escrito para pessoas não letradas, que se comunicam exclusivamente de forma oral e visual. No âmbito infanto juvenil, a ilustração compõe o papel de uma “isca” para captar a atenção da criança e atuar de forma eficiente no desenvolvimento da capacidade imaginativa e lúdica (ANDRADE, Júlia, 2013) uma vez que, principalmente na primeira infância a mesma ainda não possui 100% de domínio da linguagem escrita.

Analisando os suportes de escrita ao longo dos séculos, cada um possuía características únicas que ditavam como aqueles escritos se contariam, incluindo a forma como seriam armazenados (ROCHA, Ruth, 1993). Da invenção do papiro, caminhamos pela invenção do pergaminho, feito de pele de animais como o couro de carneiro, embora mais resistente que os papiros, sua produção era demasiadamente demorada, o que tornava seu custo final mais caro e inacessível para a maioria da população (MEGGS, Philip, 2009). Por outro lado, a flexibilidade do pergaminho já permitia soluções como dobras e rolagem, o que já modificava a forma como os manuscritos eram armazenados e reduzindo drasticamente o peso dos mesmos e facilitando sua conservação e transporte. Para um parâmetro comparativo, para que a Bíblia fosse reproduzida em pergaminhos seria necessário o sacrifício de trezentos carneiros! (ROCHA, Ruth e ROTH, Otávio, 1993).

Já nos primeiros séculos d.C., a parcela de pessoas letradas seguia muito pequena, nesse período também os livros eram escritos e desenhados à mão pelos escribas, que necessitavam possuir a caligrafia sempre regular para manter o livro com o mesmo padrão de escrita. Além dos escritos manuais, esses livros já eram contemplados com belas e coloridas ilustrações, o que tornava seu tempo de produção ainda mais demorado. Durante a idade média (séc. V à séc. XV) os manuscritos iluminados (Figura 22), que recebiam esse nome por serem escritos em folhas de ouro, foram alguns dos primeiros registros similares ao que conhecemos hoje como livro. Suas composições de página eram designadas pelo scriptorium, que definia onde se encontraria cada ilustração e ornamentos previamente rascunhados em croquis. Acerca das ilustrações Meggs menciona:

“A ilustração e a ornamentação não eram mera decoração. Os líderes monásticos tinham consciência do valor educacional das figuras e da capacidade do ornamento para criar nuances místicas e espirituais.” (MEGGS, Philip, 2009. p. 65).

Figura 22 - Folha de manuscrito iluminado de Horas de Notre Dame ,1470 d.C

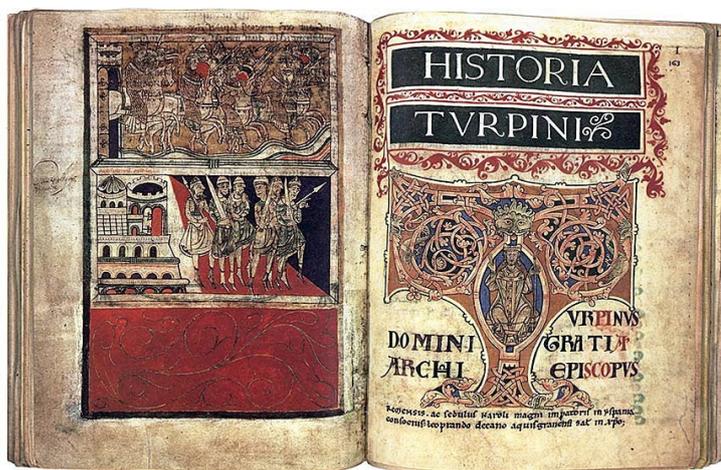


Fonte: Library of Congress, loc.gov. Acesso em: 13 Dez. 2023.

O surgimento do modelo códice (Figura 23) também auxiliou na maior durabilidade dos manuscritos por aceitar tintas mais espessas. O formato códice (do latim codex) consiste na montagem de livros que conhecemos hoje, considerado o precursor do livro, ele consiste em uma seleção de folhas dobradas e costuradas. Os códices durante a Idade Média eram, em sua maioria, utilizados para a compilação de textos religiosos e em alguns casos utilidades comerciais. Esse novo modelo representava uma grande vantagem em relação aos papiros ou pergaminhos, que era a possibilidade de se abrir na página desejada sem precisar desenrolar e enrolar novamente após a consulta. Ele também permitia a escrita nos dois lados da página e em ambos os lados da folha, permitindo então a disposição em página dupla.

A disposição em página dupla abriu portas para uma gama de possibilidades em questão de projeto gráfico que se refletem mais a frente na história com a invenção dos tipos móveis de Gutenberg e as derivações de técnicas representativas.

Figura 23 - Antigo Códice Calistino, da época medieval (1100 à 1140 d.C.)



Fonte: Camino de Santiago, caminhodesantiago.gal. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Na idade média também surgiu o equivalente as páginas de rosto através das páginas de abertura de cada evangelho de passagens importantes onde haviam espaços reservados para receber iluminuras e capitulares adornadas. Com o passar do tempo essas capitulares sofreram alterações, tornando-se maiores o que simbolizava um grande desafio para o design (MEGGS, Philip, 2009). Com influências celtas, os livros já começavam a distribuir espaços entre palavras.

No período românico (1000 a 1150 d.C) com o aumento do fervor religioso, os livros voltados para essa temática e assim pela primeira vez surgia um padrão de projeto universal. No decurso do século XII com o surgimento do período gótico paralelamente com o aumento de universidades um mercado de livros se tornou mais crescente e conseqüentemente a demanda por fabricação de livros crescia junto. Este fato aumentou a demanda de iluminadores - os escribas responsáveis por produzir os manuscritos manualmente -.

Um dos livros ilustrados mais antigos desse período é o Douce Apocalypse (Figura 24) escrito e ilustrado por volta de 1265 (MEGGS, Philip, 2009), onde já se pode vislumbrar diversas páginas ilustradas com bonitos ornamentos ao redor de suas páginas e a presença de texturas. Meggs cita que:

“O Douce Apocalypse representa uma nova linhagem de livro ilustrado que estabeleceu o design de página dos livros xilogravados do século XV, surgidos após

a imprensa chega à Europa.” (MEGGS, Philip, p. 79, 2009).

Figura 24 - Página ilustrada do Douce Apocalypse



Fonte: WordPress, seeinggodinart.files.wordpress.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

3.3.1. A xilogravura na China como precursor da impressão

A xilogravura data como uma técnica de impressão sobre superfície antiga, surgida na China durante a dinastia Tang (620 à 918), quando a gravura de textos budistas começou a ser feita em madeira. Essa técnica de impressão direta já era realizada em duas cores e ao final da dinastia Ming (1368 à 1644) a impressão de gravuras podia ser feita em até 5 tintas e chapas diferentes (BAPTISTA, Ana Paola, 2019).

Embora fosse um grande avanço técnico na época de sua concepção, a técnica de xilogravura japonesa (Figura 25) durante muito tempo foi ignorada pelo restante do mundo e sua disseminação bastante restrita. Esta técnica consiste na gravação em madeira da imagem que se pretende reproduzir, utilizando-a como matriz de transferência, isso permite a reprodução contínua da mesma gravura em escala.

No processo de migração de técnicas e objetos da China para o Japão permitiu o aperfeiçoamento de gravadores e impressores que conseguiram atingir capacidade técnica igual ou superior à dos chineses para copiar a gradação de tons. No ocidente, com a disseminação dessas técnicas aperfeiçoadas, os primeiros reflexos de impressão direta começaram a surgir, servindo de inspiração para a criação dos tipos móveis de Gutenberg.

Figura 25 - A grande Onda de Kanagawa, do artista japonês Katsushika Hokusai de 1820



Fonte: Aventuras na História, aventurasnahistoria.uol.com.br. Acesso em: 13 Dez. 2023.

3.3.2. O surgimento dos tipos móveis e sua influência

Gutenberg inventou os tipos móveis por volta do ano de 1440, todavia já existiam outras técnicas de impressão. O papel, suporte que surgiu na China, já era utilizado para a impressão de livros por matrizes de xilogravuras, porém, por serem entalhados os textos inteiros em madeira, essas matrizes eram descartáveis ou, no mínimo, de uso limitado. A partir do século XIV o papel é difundido na Europa, essa disseminação permitiu a tecnologia produzida por Gutenberg ser rapidamente incorporada na sociedade e propiciar a democratização da educação.

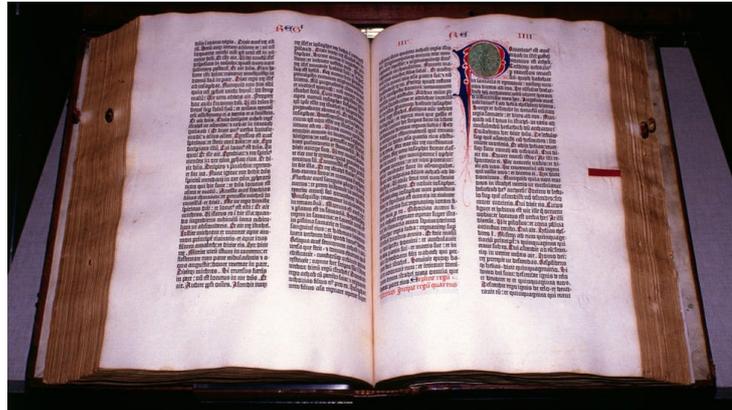
Os tipos móveis de Gutenberg que se caracterizavam como pedaços de metal ou madeira, independentes e reutilizáveis os quais contêm, cada um, o alto relevo de uma letra. Isso foi possível graças a Jonan Gensfleisch e Laden Zum Gutenberg, que reuniram pela primeira vez os sistemas necessários para imprimir um livro tipográfico. O primeiro livro tipográfico conhecido como “Bíblia de Gutenberg” (Figura 26), contendo 42 linhas. O tipo móvel exigia que necessitava ser macio o suficiente para moldar, mas resistente suficiente para resistir a diversos impressos (MEGGS, Philip, 2009). Por possuir altos conhecimentos em serraria, Gutenberg tinha o conhecimento que o antimônio era o metal que atendia a todos os requisitos para a composição do tipo móvel e misturando-o com chumbo, ele adquiriria a resistência necessária para a impressão em larga escala.

A revolução causada pelos tipos móveis, se por um lado permitiu a constituição de uma nova perspectiva acerca da constituição do livro, por outro essa invenção sofreu duras críticas e resistência por parte dos escribas que temiam pelo desaparecimento de suas funções. Em Gênova, houve um protesto pedindo a proibição da impressão tipográfica naquela cidade, alegando que os gráficos estavam ameaçando sua sobrevivência. Esses protestos não foram

atendidos e rapidamente a impressão gráfica se expandiu por toda a Europa.

A impressão tipográfica permitiu também a baixa no preço dos livros, o que permitiu à população ter maior acesso aos livros e ao conhecimento em abundância.

Figura 26 - Página da bíblia de Gutenberg de 1440



Fonte: BBC, c.files.bbci.co.uk. Aceso em: 13 Dez. 2023.

3.3.2.1. O livro tipográfico ilustrado

A mistura das técnicas dos tipos móveis e da xilogravura logo permitiram a mescla dessas duas técnicas em papel, possibilitando inovações no ambiente dos livros gráficos. Este tipo de parceria aumentou a demanda por profissionais da xilografia, O surgimento de gráficas também gerou uma migração dos, anteriormente escribas e iluministas, à impressores e ilustradores.

A união de tipografia e xilogravura gerou maior amplitude no design da página (MEGGS, Philip, 2009). A primeiras ilustrações em livros constavam com uma espécie de moldura regular ao redor da imagem, como resultado do resquício de tinta acumulado ao redor da matriz xilográfica, no entanto havia exceções em que se permitia o espaço branco fluir entre as margens das páginas. O primeiro ilustrador identificado em um livro foi Erhard Reuwich em seu trabalho *Peregrinationes in Montem Syon* de 1486.

Dentre demasiados percursos, esse longo caminho permitiu à sociedade ter em mãos os livros ilustrados como eles são hoje, principalmente no movimento das vanguardas europeias que exploraram inúmeras possibilidades de composições dentro - ou até mesmo fora - da página.

Figura 27 - Página de *Horae Beatus Virginis Marie*, 1498



Fonte: Pin Img, i.pining.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

3.4. A relação texto e imagem

Primeiramente, vamos abrir este estudo separando devidamente o “livro ilustrado” do “livro com ilustrações”. No senso comum compreendido no Brasil, classifica-se como livro ilustrado qualquer obra que traga ilustrações, entretanto, existem níveis que separam esse conceito em dois grupos: o livro ilustrado, trata-se do livro que a ilustração conversa diretamente com a narrativa, a ilustração não é um elemento à mais, ela é um componente de grande importância que, em alguns casos até faz parte do texto, se comunica com seu leitor juntamente com o texto. Por sua vez o livro com ilustração, denomina-se como aquele que ilustração e texto, não necessariamente conversam diretamente, a ilustração nesse caso entra para agregar, mas de forma independente, como um extra dentro do livro, mas parcialmente ou até totalmente descartáveis para a composição do livro (ANDRADE, Júlia, 2013).

A indagação que direciona uma das ramificações desse estudo é: qual viés de livro ilustrado se apresenta mais eficiente?! Como Júlia Andrade ressalta em “O papel da ilustração no livro ilustrado”, a ilustração pode assumir dois papéis diferentes na concepção de um livro ilustrado, isso, por outro lado, não quer dizer que há uma mais eficiente ou menos eficiente, mas elas estabelecem níveis de linguagem distintos assim como efeitos diferentes em quem os lê. Se analisarmos a ilustração de um livro como *Histórias Ilustradas dos Irmãos Grimm* (Usborne, 2018), seu efeito é muito mais de representação figurativa de um momento tal como ele é descrito em algum trecho de seu autor. Já se utilizarmos um livro como *Nihon no Shinwa Kojiki Yori* (Graded Readers, 2016) a ilustração não traz uma exibição literal estática do texto, ela sugere movimento e abstração do parágrafo narrado, norteador o leitor

dos acontecimentos escritos, mas permitindo que ele utilize sua imaginação para completar espaços que o texto não descreveu - propositalmente ou não.

Como percebido ao decorrer da história, escrita e ilustração sempre caminharam lado a lado, sobre a ilustração Silvana (GILLI, Silvana, 2013) cita que “[...] a ilustração também atua de modo a sintetizar, acrescentar, explicar, interpretar ou complementar o conteúdo desse texto” (GILLI, Silvana, 2013). Abre-se então uma série de possibilidades envolvendo a ilustração, não limitando-a a ser somente um desenho único sobre papel. Diferentemente do imaginário popular, um livro ilustrado não necessariamente é aquele que contém belas desenhos demasiadamente trabalhados feitos por artistas de renome, segundo a definição de Silvana, o livro ilustrado pode se caracterizar como qualquer ferramenta de uma imagem e texto em um único compilado. Segundo Rui de Oliveira:

“ilustrar é informar, persuadir ou narrar através de imagens. [...] O ilustrador elabora técnica e conceitualmente seu trabalho para ser reproduzido – a ilustração realiza-se plenamente no livro (ou outro suporte)”. (DE OLIVEIRA, Rui, 2008, p.43).

Através da observação de Rui de Oliveira podemos constatar que inúmeras são as possibilidades de ilustrar um texto no livro ou até mesmo fora dele, entra então o papel do design no atual cenário de concepção de projetos gráficos com ilustrações de forma inteligente e que explore os caminhos e possibilidades que esta ferramenta tem a oferecer.

Figura 28 - Página dupla do livro “Histórias dos Grimm Ilustradas”, 2018



Fonte: Leiturinha, loja.leiturinha.com.br. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 29 - Página dupla do conto Nihon no Shinwa Kojiki Yori da série “Nihongo Yohiyo”
série 3 vol. 2.9



Fonte: Japanese Graded Readers, 2009.

Diante do exposto, como se construir uma relação entre ilustração e escrita em que os dois coexistem e cada um tenha seu papel sem anular o do outro? Como o designer previamente constrói a página dupla de modo a harmonizar textos e imagens sem que eles disputem o protagonismo? Estas indagações não possuem resposta única e sequer um padrão único de construção desses conjuntos. Texto escrito e ilustrações se comunicam diretamente um com o outro durante a trajetória de leitura, se combinando para gerar um impacto maior do seu leitor, não sendo assim possível a exclusão de um ou do outro em sua totalidade, isso porque nem sempre a história contada pelo texto necessariamente vá ser a mesma narrativa das imagens, as imagens permitem explorar mais ainda o contexto em que ela se está inserida, podendo forçar o leitor usar sua imaginação para preencher espaços e pontes que o texto não fez e vice versa.

Retomando a diferenciação entre livro ilustrado e livro com ilustração Renata Nakano (NAKANO, Renata, 2012) menciona que todos os países do mundo passam pela discussão sobre o termo correto a ser dado para os impressos mencionados. Conhecido em alguns países como picturebook, livro álbum ou apenas como álbum, esse conjunto não detém um consenso sobre seu nome nem sobre qual utilização final suas figuras devem ter.

Figura 30 - Página dupla do livro “Pedro e Lua” de Odilon Moraes



3.5. Gravura japonesa Ukiyo-e

Ao mencionar ilustração é muito difícil dissociar a influência que a arte dos países orientais exerceu - e exerce - sobre os demais países do mundo. Aqui vale mencionar o estilo de gravuras ukiyo-e. Ukiyo-e que significa “Pinturas do Mundo Flutuante” foi um estilo de xilogravuras japonesas datadas do século XIX, quando começaram a se popularizar pelo Japão afora. Anna Paola Baptista (BAPTISTA, Anna Paola, 2019) menciona que artistas como Hokusai e Hiroshige influenciaram com suas belas gravuras artistas como Edgar Degas, Claude Monet e Vincent Van Gogh.

Figura 32 - Gravura Monte Midnight Moon Yoshino, de Tsukioka Yoshitoshi



Fonte: Arts Dot, pt.artsdot.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

As gravuras, que continham aspectos dos teatros, das danças, dos costumes e das paisagens japonesas se tornaram possíveis com a chegada da técnica de xilogravura vinda da China. Com uma nova técnica em mãos, os japoneses decidiram aprofundar suas técnicas nessa arte, aprimorando-a e tornando essa forma de arte um símbolo de resistência contra as escolas de artes tradicionais que só estavam a serviço dos grandes senhores e aristocratas (BAPTISTA, Anna Paola, 2019).

Esse estilo de arte sofreu pouca influência ocidental uma vez que, passando por um momento de expansão econômica e territorial e o Japão temendo que sua cultura fosse afetada e perdesse sua própria identidade, tomaram a decisão de se recluírem do restante do mundo.

O Ukiyo-e por ser uma arte praticada pelos povos que não pertenciam a elite

japonesa, era demasiado comum que as gravuras espalhassem a realidade dessas pessoas e de como elas viviam em Edo (atual Tokyo). Não obstante, temas como cenas de teatros kabuki, retratação de cortesãs e prostitutas foram alguns dos primeiros temas retratados nessas gravuras (MEGGS, Philip, 2009). Hishikawa Moronobu (1618 à 1694) é considerado como um dos primeiros artistas desse estilo, filho de bordadeira, Hishikawa retratava em suas pinturas cenas do cotidiano de pessoas comuns. Ao se mudar para Edo o artista logo tornou-se um ilustrador de livros com bastante valor na sociedade, seu aperfeiçoamento de técnicas chinesas de xilogravura abriu espaço para os demais artistas que viriam depois com novas contribuições como a impressão em até 5 cores com 5 chapas diferentes.

O mais famoso artista desse movimento foi Katsushika Hokusai (1760 à 1849), que produziu milhares de artes, Hokusai começou no campo da arte desde muito cedo e aos 19 anos já produzia suas primeiras gravuras ilustradas em novelas.

Figura 33 - Gravura de Katsushika Hokusai “Jovem lendo o livro de travesseiros”, data desconhecida



Fonte: Meister Drucke, meisterdrucke.pt. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Por volta de 1858 o choque cultural e as trocas entre oriente e ocidente já começavam a exercer uma grande influência na arte e no design e em 1867 houve um processo de modernização econômica e militar promovendo uma troca com as nações ocidentais. Iniciou-se nesta troca a contemplação e fascinação por elementos da cultura japonesa, como cita Meggs:

“A mania ocidental do final do século XIX por tudo o que fosse japonês é chamado de japonismo. Artefatos japoneses fluíram para a Europa, e vários livros sobre arte e ornamentos japoneses foram publicados durante os anos 1880 [...] quase sempre, o Ukiyo-e era venerado mais por seu impacto catalisador na arte ocidental que por suas grandes realizações independentes como ilustração e design gráfico.” (MEGGS, Philip, 2009, p. 249).

3.6. A transição do Ukiyo-e para o mangá e animê

Ao avançar um pouco no tempo, as formas de arte japonesa foram evoluindo e adquirindo características próprias e com um impacto visual muito forte. Durante o século XVII à XIX surgem duas novas vertentes na arte japonesa que precederam o mangá como conhecemos hoje: o kibyōshi e o Ehon. O primeiro tratando-se de um viés mais satírico e com a construção de narrativa se origina a partir de Katsushika Hokusai, artista que atuou na arte ukiyo-e e introduziu a prática de sequenciação dentro das artes gráficas japonesas através de diversos esboços de artes que posteriormente se tornaria um compilado, “Hokusai Mangá” (figura 34), enquanto o segundo caminhava mais para o público infantil, voltado para crianças e com uma estética mais “kawaii” – fofo em tradução livre – (Figura 35) o Ehon começa a trazer imagens que dialogam com as palavras, texto e imagens se complementando, trazendo ritmo para a narrativa e uma “fluidez” da narrativa, que torna o todo mais importante que apenas partes isoladas (Lupton, 2008, p.29). Conforme foi ocorrendo a aproximação do Japão com o Ocidente e se estabelecendo um contato com suas produções, como o “Picture Book”, o que influenciou e levou aos artistas da época incorporarem elementos extraídos do ocidente (Ventura, Vanessa dos Santos., 2021), toda essa mescla após a segunda guerra mundial converteu-se no que, hoje, conhecemos como mangá, com a popularização das obras do mangaká (título atribuído a criadores de mangás) japonês Osamu Tezuka (1928 - 1998).

Figura 34 - Página de “Hokusai Mangá”, de Katsushika Hokusai, 1814



Fonte: Wix, static.wixstatic.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 35 - Capa do livro Art Illustration Book de Chihiro Iwasaki (1918 - 1974) , 1971



Fonte: Amazon, m.media-amazon.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Ao avançarmos para as produções de Osamu Tezuka, podemos perceber a construção do gênero como ele se constitui atualmente, com influência de elementos ocidentais, principalmente dos desenhos de Walt Disney (ODDSSON, Jón Rafn, 2013). Importante frisar que, a popularização desse autor veio em um momento de pós guerra onde, a população acabava de sair de um contexto onde as maiores revistas de quadrinhos e cartoons impunha obras de teor político, imperialista e cívicos; todos estavam ansiando por uma forma de entretenimento “fora da realidade” (DA CUNHA, Fernando Cesar Pereira, Revista Multidisciplinar, v. 4, n. 1, p. 32-46, 2018). Foi então que artistas japoneses viram uma oportunidade de expor suas obras ao mundo e o comércio uma perspectiva de crescimento editorial, começando a surgir então novas editoras, revistas e bibliotecas próprias para a publicação dos novos quadrinhos japoneses. Começa também a separação de histórias por gêneros com base em faixas etárias, regiões, sexo, etc. Nesse contexto, Tezuka com suas obras (Figura 36) quebra paradigmas e se torna a principal referência do novo mangá que floresce no pós guerra e se perpetua até os dias atuais, percebido em mangás mais contemporâneos como Inuyasha (Figura 37), de Rumiko Takahashi.

Figura 36 - Capa do mangá “Ayako” de Osamu Tezuka, 1972



Fonte: Jovem Nerd, jovemnerd.com.br. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 37 - Página do primeiro volume, capítulo 8 de Inuyasha (1998 - 2008)



Fonte: Wikia, static.wikia.nocookie.net. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Essa influência culminou em desdobramentos e retalhos de outros artistas que nos dias atuais se tornou um elemento da cultura pop muito forte e presente. (CARLOS, Giovana Santana, 2010).

3.7 A cultura do mangá e animê

Após a influência das artes orientais no ocidente a expansão dos apreciadores da cultura aumentaram de modo a os primeiros animes dublados chegarem no Brasil por volta dos anos 60.

A internacionalização dos mangás e animes refletiu em diversas produções culturais de forma artística, visual e de gênero. Como mencionado por Carolina (CIOLIN, Carolina, 2015) os animes influenciaram em produções de outros países como: Avatar, Jovens Titãs e etc. No contexto do Brasil podemos citar a influência que o mangá exerceu sobre o Estúdio Maurício de Sousa, que em 2008 lançou o primeiro gibi da Turma da Mônica Jovem

(Figuras 38 e 39) ilustrado seguindo os peculiares desenhos de mangás japoneses e mantendo quase que 100% da forma como o original se apresenta.

Pesquisas realizadas na época de seu lançamento apontam que o número de vendas superou 1 (um) milhão de cópias vendidas em todo o Brasil (AMARAL, Adriana; CARLOS, Giovana Santana, 2013). Isto reflete a aceitação dos consumidores com a nova publicação que já completa 16 anos, está em sua terceira coleção e conta com inúmeros livros de releituras onde os famosos personagens Mônica, Cebola, Magali e Cascão dão vida a novos personagens (FIGURA 40).

Figura 38 - Cena do volume 51 da primeira coleção de Turma da Mônica Jovem, de Maurício de Sousa



Fonte: Amino, pml.aminoapps.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 39 - Capa do volume 13 de Turma da Mônica Jovem



Fonte: Petra Leão, petrleao.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 40 - Capa da adaptação de “Sonho de Uma Noite de Verão” de Shakespeare



Fonte: Amazon, m.media-amazon.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Os estilos mencionados acabam por influenciar também diretamente nas práticas artísticas de jovens, que muitas vezes começam a fazer seus primeiros desenhos para representar seus personagens e histórias favoritas.

Os mangás e animes, diferente do pensamento popular, não são direcionados para crianças. Suas histórias contam com os mais diversos gêneros e abordagens, caminhando do mágico e amigável Sailor Moon (Figura 41) ao sombrio e sangrento Blood C (Figura 42). Esses gêneros possuem cada um suas próprias características, forma de narrativa e estilo de ilustração que exaltam e afirmam essa divisão.

Figura 41 - Cena do anime de Sailor Moon dos anos 90



Fonte: Blogspot, 1.bp.blogspot.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 42 - Cena do anime Blood C episódio 9, 2011



Fonte: Random C, randomc.net. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4 METODOLOGIA

A metodologia a seguir que será aplicada neste projeto, é uma metodologia ajustada e adaptada dos autores Bruno Munari e Gui Bonsiepe, focando e dividir o projeto em 3 fases: ação, execução e objetivo, aplicando em dois momentos de projeto: Pré projeto e Implementação de projeto. Com essa metodologia almeja-se selecionar parâmetros de projeto embasados em análises de exemplares já existentes e, analisando alguns critérios, testar a eficácia de cada critério. Em um segundo momento desta metodologia propõe-se trabalhar em cima dos critérios já mencionados e executar novas características no projeto, para atingir-se um resultado eficaz e com uma proposta inovadora.

Tabela 1 – Metodologia de projeto da primeira etapa do projeto: Fundamentação e Análise

| AÇÃO | EXECUÇÃO | OBJETIVO |
|-------------------------------|---|---|
| Definição de problemas | <ul style="list-style-type: none"> Apontar necessidades e demandas e como ilustrar tais Criar o elo entre as narrativas e ilustrações | Estabelecer diretrizes de projeto Ilustrar tais narrativas selecionadas |
| Análise de similares | <ul style="list-style-type: none"> O que se repete em projetos similares?! O que funciona e o que não funciona?! Quais componentes | Características indispensáveis para o projeto Estudo aprofundado sobre detalhes Definir estilo de projeto |

| AÇÃO | EXECUÇÃO | OBJETIVO |
|--------------------------------|--|--|
| | são fundamentais para execução?! | |
| Geração de alternativas | <ul style="list-style-type: none"> ● Esboços e croquis relacionados às narrativas selecionadas ● Projeção de pretensões da materialização do projeto | Geração de soluções criativas Definição de materialização |

Fonte: Elaborado pela autora.

4.1 Análise de similares

Para auxílio de desenvolvimento do projeto e seleção de diretrizes para sua construção a análise de similares cumpre um papel efetivo na escolha de técnicas e características fundamentais para o bom desempenho do projeto.

As obras a serem analisadas serão divididas em dois grupos para melhor delimitação de temática. A primeira análise consiste em listar e extrair elementos possíveis e próprios do estilo de narrativa em Abecedário. Com base em referenciais teóricos e autores próprios do design e ilustração categorizar os elementos do todo destas obras listando o que funciona ou é comum a todos e o que poderia ser aperfeiçoado.

Entre as obras que serão analisadas estão: *Hoje sinto-me* de Madalena Moniz, *Kotoba no Ehon* da série Hiragana kaado e *ABCD Espaço* de Celina Bodenmuller e Luiz Eduardo.

Para a segunda análise livros ilustrados em geral serão o foco e consistirá em extrair características comuns aos livros ilustrados que podem ser mescladas com o estilo abecedário, ainda baseando-se em autores do design e da ilustração, será realizado um mapeamento de diretrizes para as ilustrações, como elas se apresentam na página ao lado do texto e seu efeito no leitor.

As obras analisadas nesta segunda etapa serão: *A Criança Zumbi* da série It's Okay Not Be Okay, *Em Busca da Feição Real* da mesma série, *Megane Usagi* de Keiko Sena e *Um ratinho dois gatos* de Tracey Corderoy e Rosalind Beardshaw.

Com o objetivo de sistematizar essa análise será utilizado um checklist com categorias gerais como “É um livro ilustrado ou um livro com ilustrações?”; “Qual o tipo de

ilustração?"; “Como o texto se apresenta?” e etc.

Tabela 2 - Tabela de Análise de similares

| Livro/Obra | Livro Ilustrado | Livro com Ilustração | Texto Isolado | Texto Dinâmico | Ilustração Estática | Ilustração Imersiva |
|------------|-----------------|----------------------|---------------|----------------|---------------------|---------------------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Fonte: Elabora pela autora.

4.1.1 *Hoje sinto-me, Madalena Moniz*

Hoje sinto-me é um livro escrito e ilustrado por Madalena Moniz no estilo de Abecedário. Nesta obra a autora explora uma sequência de emoções sentidas por sua personagem em ordem alfabética com ilustrações que remetem tanto em forma como em tonalidades a este sentimento. Analisando sua composição de página dupla, suas 68 páginas trazem sequencialmente uma página (a da esquerda) com a letra abordada naquele spread e o sentimento por extenso no final da página, quase funcionando como uma nota de rodapé. Já a página seguinte (a da direita) apresenta uma ilustração relacionada com o sentimento que a autora tenta passar, complementando ou até mesmo gerando continuidade ao desenho da letra na página anterior.

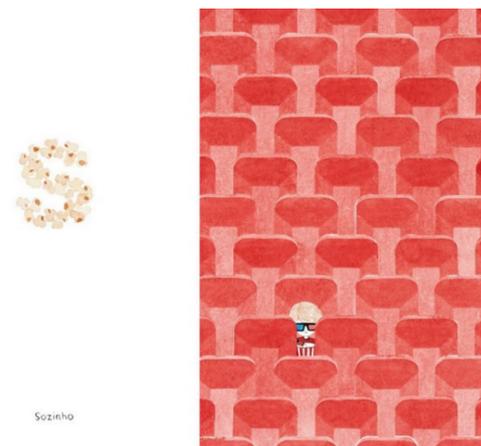
O livro de Madalena, embora traga uma abordagem interessante na construção do entendimento do leitor, o estímulo de sua imaginação e capacidade de complementar uma das linguagens (GILI, Silvana, 2013), ele se apresenta instrumentalmente como um livro com ilustrações, suas ilustrações apenas complementam o que o texto passa e, ambos separados, possuem entendimento independente (NAKANO, Renata, 2012).

Figura 43 - Página dupla de Hoje Sinto-me de Madalena Moniz, 2014, VR Editora



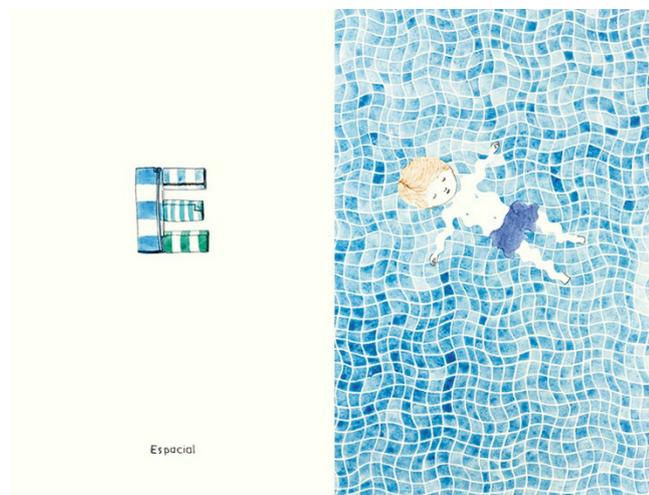
Fonte: Blogspot, 1.bp.blogspot.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 44 - Página dupla de Hoje Sinto-me de Madalena Moniz, 2014, VR Editora



Fonte: Deus Me Livro, deusmelivro.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 45 - Página dupla de Hoje Sinto-me de Madalena Moniz, 2014, VR Editora



Fonte: The Aoi, theaoi.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.1.2 Kotoba no ehon

Este é um dos livros da série “Hiragana Kaado” publicada pela empresa Kumon voltada para o público infantil japonês ou para pessoas interessadas em aprender o fonograma hiragana. A série conta com diversos mini livros com objetivo didático de fixação e construção de vocabulário do idioma.

Nestes minilivros histórias curtas e simples são contadas através de imagens e alguns poucos textos. Por ser uma ferramenta de ensino os textos são curtos, de rápida leitura e, em alguns casos, são apenas palavras.

A estrutura de suas páginas traz ilustrações figurativas mas que permitem ao leitor construir sua própria história e acontecimentos usando a própria imaginação. Como livro didático ele funciona e desempenha um papel de memória visual pela autonomia que insere na leitura (ANTUNES, Maria Cristina, 2010).

Sua relação com a tipografia também é um elemento forte presente nas páginas ao escolherem dar enfoque na letra específica que está sendo trabalhada na página em questão, sendo assim sempre que determinado fonograma aparece no texto, ele é de alguma forma destacado para o leitor compreender que são elementos de mesmo som e escrita.

Figura 46 - Página dupla de um dos livros da série Hiragana Kaado, mostrando os fonogramas “he” e “ho”



Fonte: Jp Shun Tong, friljp.jpshuntong.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 47 - Página dupla de um dos livros da série Hiragana Kaado, mostrando os fonogramas

“i” e “a”



Fonte: Blogspot, 3.bp.blogspot.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

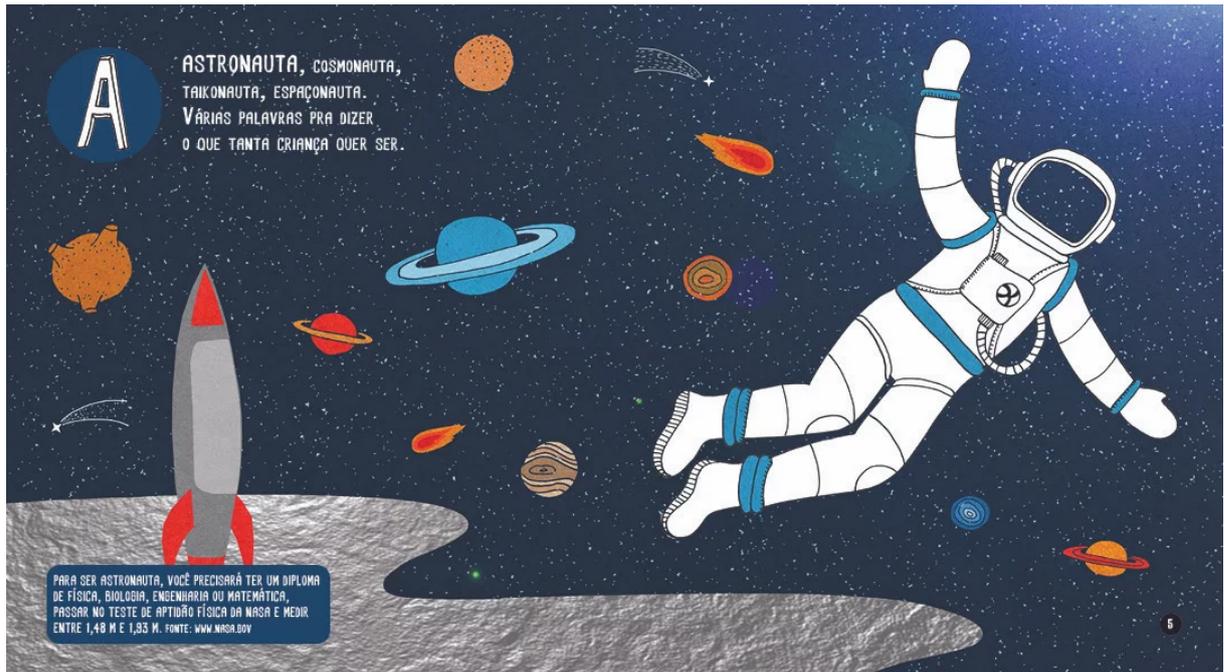
Podemos classificar esta obra como um livro ilustrado onde suas ilustrações guiam o leitor na compreensão textual e dirige o leitor para quais rumos a história pode tomar, sendo assim o resultado expresso em cada leitor, na maioria das vezes, será distinto.

4.1.3 ABCD Espaço, de Celina Bodenmuler e Luiz Eduardo

Essa obra traz uma coletânea de A à Z relacionada com o universo espacial. Com curtas poesias e belas ilustrações, ele permite a imersão do leitor em todos os conceitos e palavras novas que ele está aprendendo.

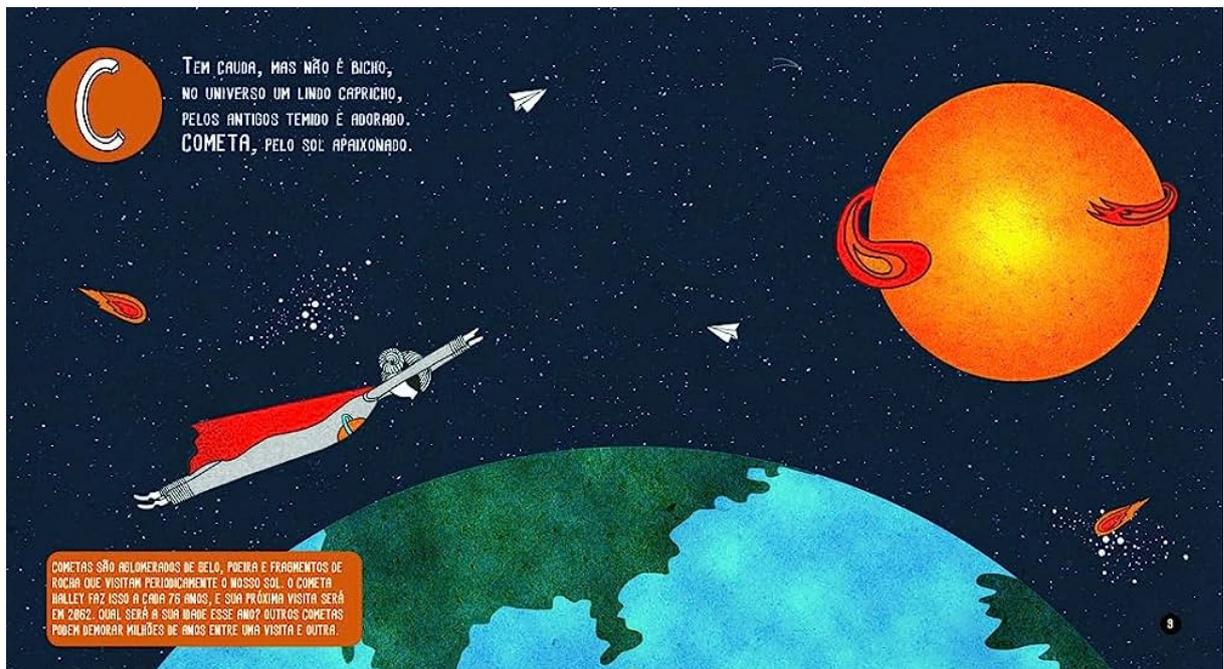
Caracterizado como um livro ilustrado, suas imagens percorrem todo o espaço da página dupla e fazem rimas à medida que apresenta um personagem ou elemento principal de sua página. As cores vivas e próximas do cenário espacial, cumprem o papel de prender o leitor, fazendo com que obrigatoriamente ele leia o texto para compreender a imagem que está vislumbrando. Neste livro, é muito difícil pensar na imagem dissociada do seu texto ou vice-versa.

Figura 48 - Página dupla do livro ABCD Espaço, onde os autores focam na letra “A”



Fonte: Editora Peiropoles, editorapeiropolis.com.br. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 49 - Página dupla do livro ABCD Espaço, onde os autores focam na letra “C”



Fonte: Amazon, m.media-amazon.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.1.4 A criança zumbi, da série “It’s Okay not be okay”

O livro “A criança zumbi” é um escrito pela autora fictícia Ko Moon Young, personagem da série coreana It’s Okay Not Be Okay. Embora seja um livro ilustrado, sua

temática é forte e intensa, o que se reflete nas suas composições de página.

Com páginas demasiadamente escuras e com cores frias, o livro ambienta o leitor no sentimento de horror e aflição vivido pelos personagens. Seus textos são curtos, em sua maioria possuem um único parágrafo escritos em caixa baixa onde a autora descreve o acontecimento envolvido com a imagem que surge naquele momento. Se tratando de um livro de suspense, suas ilustrações cumprem o papel de elemento surpresa e de invocação da ansiedade do leitor de saber o que pode acontecer na próxima página. Além disso, suas ilustrações impactantes, desenhadas como rabiscos inacabados, fomenta uma sensação de choque em seu leitor, uma equivalência entre o sentido do texto e sua apresentação formal (LINDEN, Sophie, 2011).

Figura 50 - Página dupla do livro “A criança zumbi”



Fonte: Naver, m.blog.naver.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 51 - Página dupla do livro “A criança zumbi”



Fonte: Naver, m.blog.naver.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.1.5 Em busca da feição real, da série “It’s Okay not be okay”

Ainda no mesmo universo da análise anterior, este volume apresenta uma ambientação completamente distinta e distante do anterior. Enquanto “A criança zumbi” busca uma atmosfera sombria e amedrontadora, “Em busca da feição real” apresenta um cenário mais colorido e vívido, comprovando o que Heller (HELLER, Eva, 2014) sobre o poder que a escolha de cores e combinações cromáticas podem exercer sobre uma composição gráfica.

Figura 52 - Página final de “Em busca da feição real”



Fonte: Wattpad, d.wattpad.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 53 - Página dupla de “Em busca da feição real”



Fonte: Amazon, m.media-amazon.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.1.6 *Megane Usagi, de Keiko Sena*

Megane Usagi do original em japonês ou apenas “Gracie conhece fantasma”, é um dos contos da série que conta a história da coelhinha Gracie.

Neste conto, após perder seus óculos, Gracie vai até a montanha tentar encontrá-los, mas por estar sem seus óculos acaba por frustrar as tentativas de um fantasma em assustá-la. O livro de Keiko apresenta ilustrações simples, mas que compõem um cenário imersivo que permite uma organização sequencial (LINDEN, Sophie, 2011).

Como livro ilustrado, ele nos permite através da apropriação das palavras para dentro da ilustração (FIGURA 00), como parte de sua composição, realizar uma sequência de movimentos e a revelação de momentos sucessivos.

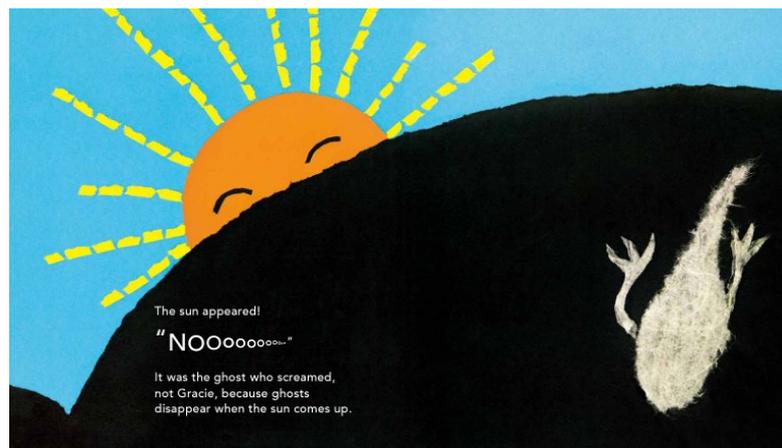
No uso da tipografia, optam por uma tipografia sem serifa que imite uma letra manual com formas arredondadas e com a ausência de serifas. Levando em consideração seu público alvo, essa estratégia visa melhor desempenho de leitura do texto por parte de seus pequenos leitores.

Figura 54 - Página dupla de “Megane Usagi”



Fonte: Amazon, m.media-amazon.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 55 - Página dupla de “Megane Usagi”



Fonte: Blogspot, 3.bp.blogspot.com. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.1.7 Um ratinho dois gatos, de Rachel McLean

Este livro voltado para o público infantil com foco na primeira infância traz um texto extremamente simples, até com mais números que textos de fato, e trabalha em cima desses textos mais simples a interação do leitor com a imagens e números expostos nas páginas, trazendo movimento e fluidez para as páginas.

Com o projeto gráfico de páginas mais resistentes, o livro permite maior visualização das páginas ao permitir que o leitor as abra totalmente e veja a conexão de uma

página com a outra.

Figura 56 - Página dupla de “Um ratinho dois gatos”



Fonte: Bemol, bemol.com.br. Acesso em: 13 Dez. 2023.

Figura 57 - Página dupla de “Um ratinho dois gatos”



Fonte: Bemol, bemol.com.br. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.2 Diretrizes do projeto

Por fim, com base em todas análises realizadas a tabela com as principais perguntas foram preenchidas a fim de quantificar a recorrência de cada característica previamente citada.

Tabela 3 - Tabela de Preenchida de Análise de similares

| Livro/Obra | Livro | Livro com | Texto | Texto | Ilustração | Ilustração |
|------------|-------|-----------|-------|-------|------------|------------|
|------------|-------|-----------|-------|-------|------------|------------|

| | Ilustrado | Ilustração | Isolado | Dinâmico | Estática | Imersiva |
|-------------------------|-----------|------------|---------|----------|----------|----------|
| Hoje Sinto-me | | X | X | | X | |
| Kotoba no Ehon | X | | | X | | X |
| ABCD Espaço | X | | X | | | X |
| A Criança Zumbi | X | | X | | | X |
| Em Busca da Feição Real | X | | X | | | X |
| Megane Usagi | X | | | X | | X |
| Um ratinho dois gatos | X | | | X | | X |

Fonte: Elaborado pela autora.

Por intermédio dos resultados obtidos por esta tabela algumas características se apresentaram mais recorrentes. No entanto, esta tabela não qualifica resultados, tampouco apresenta razão para tais elementos serem recorrentes, isso motiva a autora a selecionar os tópicos “Livro Ilustrado”, “Texto Dinâmico” e “Ilustração Imersiva” como escopo de projeto. Sendo assim, pelo histórico de conhecimento adquirido ao longo do curso e dos já autores mencionados ao longo deste texto, as diretrizes de projeto previamente selecionadas foram:

- a) Catalogar histórias;
- b) Aplicar metodologias adaptadas de design;
- c) Utilizar de técnicas visuais para a construção de ilustrações;
- d) Explorar a relação tipografia e imagem;
- e) Produzir 1 livreto de 1 conto baseado nos fonogramas japoneses;
- f) Sistematizar as ilustrações a reforçar sua influência na arte japonesa;
- g) Explorar as possibilidades da composição em página dupla;
- h) Prototipar a parte desenvolvida do projeto;

4.3 Cronograma

Para melhor organização e acompanhamento do projeto foi desenvolvido um cronograma (Tabela 4) para facilitar a condução do projeto e de suas necessidades. O cronograma em questão estabelece quando cada etapa deve começar e após qual deve ser seguida. No entanto, algumas etapas podem ocorrer simultaneamente dependendo da necessidade do trabalho requerido. Etapas que constam com um X já foram realizadas.

Tabela 4 – Tabela de cronograma de projeto

| ANDAMENTO | Mês 1 | Mês 2 | Mês 3 | Mês 4 | Mês 5 | Mês 6 | Mês 7 |
|--------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| ANÁLISE DE SIMILARES | X | | | | | | |
| CATALOGAÇÃO DE HISTÓRIAS | X | | | | | | |
| SKETCH E STORYBOARDS | | X | X | | | | |
| SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS | | | X | | | | |
| MONTAGEM DE ESPELHO | | | | X | | | |
| EXECUÇÃO DE ALTERNATIVAS | | | | X | X | X | |
| REVISÃO DE PROJETO | | | | | | | X |

Fonte: Elaborado pela autora.

4.4 Catalogação de histórias

4.4.1 Letra A (あ)

Contos encontrados em pesquisa e estudos:

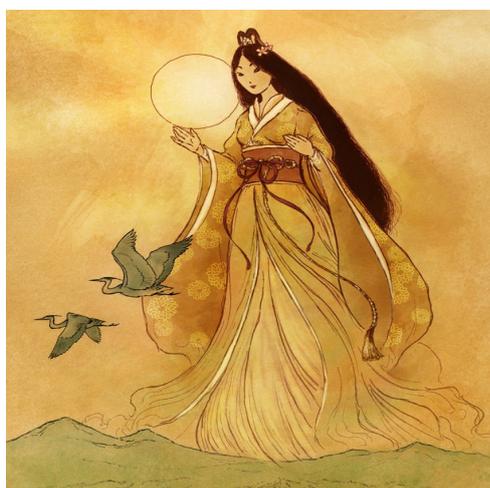
- a) Akai Ito;
- b) Amaterasu;

- c) Abura Sumashi;
- d) Ao Sagi No Hi;
- e) Anchin e Kiyohime;
- f) Akinosuke no Yume.

Dentre os contos pesquisados e analisados, o selecionado foi o da deusa “Amaterasu”. Considerada a deusa do Sol, ela é uma das deusas mais importantes na mitologia japonesa. Ela é filha dos deuses primordiais Izanami e Izanagi, sendo a deusa responsável por garantir o calor para o cultivo de arroz e por iluminar o universo. Amaterasu tem sua importância principalmente por ser considerada uma das divindades primordiais na criação do universo, ao lado de seus pais e irmão (Susano). Seu nascimento de acordo com o livro de mitos antigos (Kojiki, 712 d. C) se sucedeu após seu pai, o deus Izanami lavar seu olho esquerdo e trazer Amaterasu à vida. Assim como aos seus irmãos (Susano e Tsukuyomi) lhe foi encarregada uma responsabilidade em relação ao universo.

Diz a lenda que Amaterasu vive reclusa em sua gruta na companhia de suas criadas, e só sai para trazer o calor do sol para o dia com sua luz solar, assim ela garante o crescimento das plantações.

Figura 58 - Ilustração da deusa Amaterasu



Fonte: Caçadores de Lendas, cacadoresdelendas.com.br. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.4.2 Letra E (エ)

A letra “E” foi a mais complexa de pesquisar e listar devido a escassez de contos com essa letra que atendessem aos requisitos para o público-alvo (infanto-juvenil). Por tanto os encontrados foram:

- Era Edo
- Enenra (Youkai)

“Enenra” foi o escolhido por estar mais relacionado com a temática de encaminhamento do projeto. Enenra narra a lenda de um Youkai (criaturas sobrenaturais) que vivem escondidos em fogueiras e só aparecem para os puros de coração. Esse ser é composto de fumaça e sombras, mas ao aparecer para outros seres pode assumir uma forma humanoide.

Este personagem foi apresentado pela primeira vez no Konjaku Hyakki Shūi, por volta de 1781, a lenda diz que podem existir dois tipos de Enenras: os que nascem youkais e os que são humanos e ao morrerem são transformados.

Figura 59 - Ilustração do Youkai Enenra



Fonte: Wikia, static.wikia.nocookie.net. Acesso em: 13 Dez. 2023.

4.4.3 Letra I (㇀)

Contos encontrados em pesquisas:

- a) Issun Boshi;
- b) Inari Okani;
- c) Inaba no Shiro Usagi;
- d) Iso Onna;
- e) Ikyusan Sono Ni;

f) Izanami e Izanagi.

“Issun Boshi” foi selecionado por ser uma lenda muito popular no imaginário japonês, principalmente de crianças.

A história fala sobre um samurai de 1 (uma) polegada que é fruto do desejo de um casal de idosos que ansiava por ter um herdeiro. Após pedirem aos deuses em um templo, tempos depois eles foram presenteados com uma criança, embora ela fosse um tanto quanto diferente das demais. Seus pais lhe deram o nome que em tradução livre significa “menino sol”. Ao atingir a maioridade o herói decide embarcar em uma jornada para se tornar um guerreiro e ser motivo de orgulho para seus pais.

Figura 60 - Ilustração do personagem Issun Boshi



Fonte: Shuto Karate, shutokarate.us. Acesso em: 14 Dez. 2023.

4.4.4 Letra O (お)

Contos encontrados:

- a) Omusubi Kororin;
- b) Onna no Ko;
- c) Onibaba de Adachigahara;
- d) Orihime e Hikoboshi;
- e) Okuninushi e Suseri Hime.

A história selecionada foi a de “Orihime e Hikoboshi”, o mito da princesa tecelã e do pastor de rebanhos. A razão de escolha deste mito é pelo fato de ele ter originado o festival “Tanabata Matsuri” (Festival das estrelas), que ocorre todos os anos no dia 7 (sete) do mês de julho.

O mito conta que o imperador celestial Tenkou tinha uma filha, a bela Orihime. Conhecida como a Princesa Tecelã, Orihime era a responsável por tear as nuvens que iam para o céu todos os dias, formando os temporais de chuva, neblina e nevoeiros.

Em um dia, percebendo sua filha muito exausta de tanto trabalhar, ele a mandou passear um pouco entre as estrelas, mas a orientou a voltar logo pois ela precisava ajudá-lo na construção do céu.

Em seu passeio Orihime encontrou um jovem rapaz pastor que servia ao imperador celestial. A princesa se divertia tanto com o jovem pastor que acabou esquecendo de retornar para seu posto, fazendo seu pai ir buscá-la pessoalmente e, furioso, proibiu os dois jovens de se encontrarem novamente.

Quando retomou seu trabalho, a jovem princesa se sentia tão triste que não conseguia se concentrar em suas tecelagens. O imperador, preocupado com a filha e com a falta de nuvens no céu, fez um acordo com sua filha.

Ela poderia ver o pastor uma única vez ao ano, mas em troca nesse dia os dois teriam que conceder todos os desejos das pessoas da terra. Assim, Orihime prosseguiu tecendo todos os dias todos os anos até o dia que volta a se encontrar com Hikoboshi.

Figura 61 - Ilustração de Orihime e Hikoboshi



Fonte: Turismo de Estrellas, turismodeestrellas.com. Acesso em: 14 Dez. 2023.

4.4.5 Letra U (ウ)

Contos:

- a) Urashima Taro;

b) Unai no Otome;

c) Ukemochi.

Dentre estes o selecionado foi “Urashima Taro”, a história do herói pescador que salvou a princesa dos mares.

Urashima Taro era um jovem pescador japonês que vivia sozinho no interior. Um certo dia ele encontrou uma tartaruga em apuros na beira do mar, ele a salvou e a deixou ir. No dia seguinte, uma enorme tartaruga apareceu na porta de sua casa e disse que ele havia salvado a filha do imperador do mar e que ela desejava agradecê-lo pessoalmente.

Chegando no mar, Urashima ficou encantado com o fundo do oceano e com a princesa Otohime, que agora assumia a forma de uma bela humanoide que viria a se tornar sua noiva.

Urashima ficou durante um tempo no mar aproveitando as festas, comemorações e presença de Otohime, mas começou a sentir saudade da vida de pescador e de seus amigos e conhecidos. Decidiu então voltar para sua casa, mas antes de retornar Otohime lhe deu uma caixa de presente, afirmando que ele só poderia abrir quando ficasse bem velho.

Quando retornou para seu vilarejo, Urashima não reconheceu nada nem ninguém. Inconformado, ele resolveu abrir a caixa que a princesa o havia presenteado. Quando ele abriu a caixa, suas costas se curvaram e seu cabelo ficou branco, seu corpo doía e não se aguentava em pé.

A princesa emergiu do mar e protestou, dizendo que o havia alertado a não abrir a caixa, pois dentro dela estava toda sua juventude e anos de vida.

Figura 62 - Ilustração de Urashima Taro e Otohime



Fonte: Fun Japan, content.fun-japan.jp. Acesso em: 14 Dez. 2023.

4.5 Recorte de Projeto

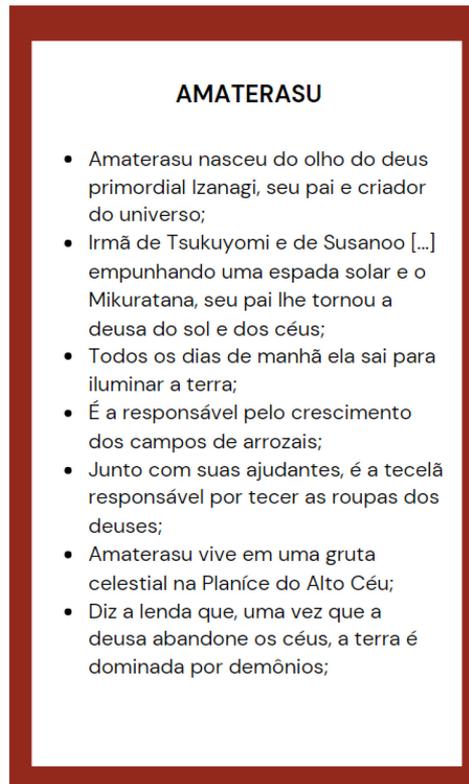
Com base nas limitações da própria autora em produzir o projeto e sua complexidade de execução, foi selecionada uma única história para ser ilustrada, diagramada e prototipada, enquanto as demais passariam pelas etapas de conceituação e refinamento para que, num futuro próximo, possa ser dada continuidade ao projeto.

O conto recortado para ser projetado adiante foi o da deusa Amaterasu, sua escolha se deu pela importância dessa figura no imaginário japonês e sua associação com a origem do próprio Japão. Como escolha textual, tendo em vista que o foco deste projeto é na composição visual, mas não ignorando totalmente o verbal, o recorte textual foi feito de maneira simples e objetiva, com uma adaptação textual rápida dos textos do kojiki que falam sobre a deusa.

5 ORGANIZAÇÕES DE HISTÓRIAS

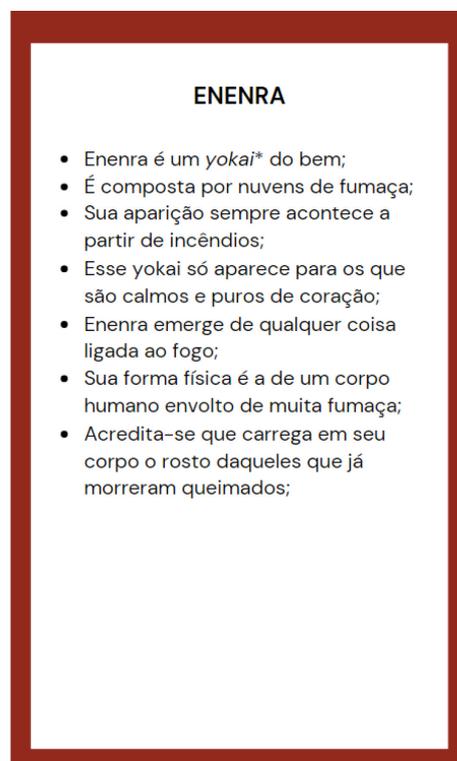
Como mencionado anteriormente, a escolha textual focou em narrativas mais curtas, com frases simples e rápidas, que pudessem apenas introduzir o leitor ao personagem escolhido e associado com o fonograma de seu nome. Todas as histórias (Figuras 56 à 60) foram adaptadas dos livros japoneses: Kojiki (712 d.C), Nihon Shoki (720 d. C) e Konjaku hyakki shūi (1781 d.C).

Figura 63 - Recorte textual do conto Amaterasu



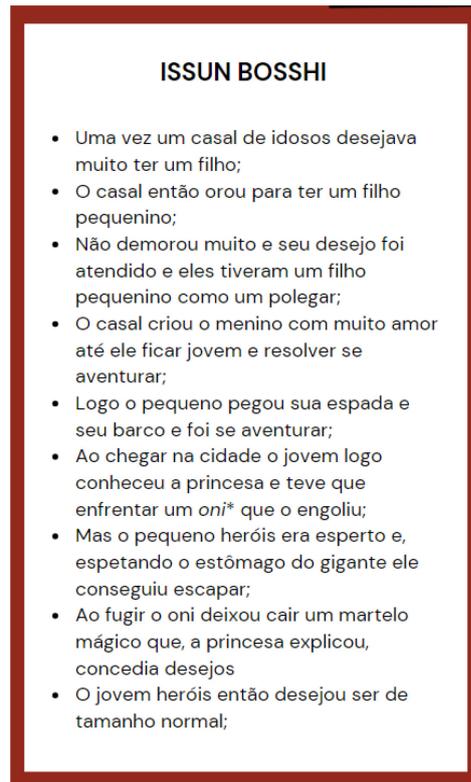
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 64 - Recorte textual do conto Enenra



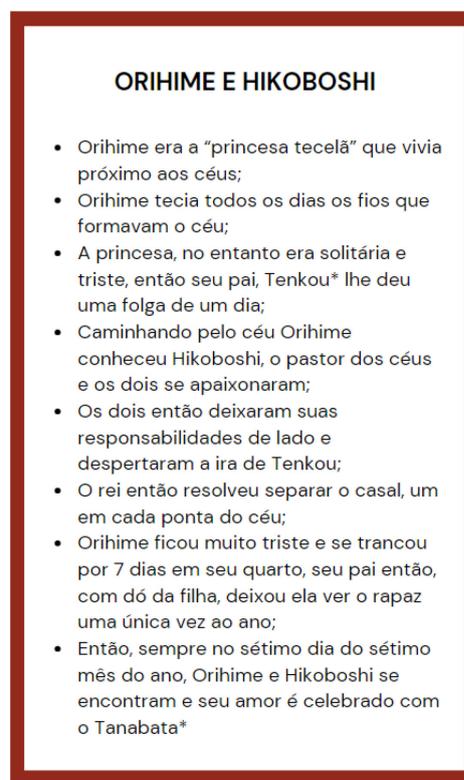
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 65 - Recorte textual do conto Issun Boshi



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 66 - Recorte textual do conto Orihime e Hikoboshi



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 67 - Recorte textual do conto Urashima Tarou

URASHIMA TAROU

- Urashima Tarou era um simples pescador, visto como gentil e humilde;
- Um dia, enquanto andava pela praia viu um grupo de meninos batendo numa pobre tartaruga;
- O rapaz resgatou a tartaruga a devolvendo para o mar e repreendeu os garotos;
- No dia seguinte a tartaruga apareceu novamente, para seu espanto ela falou, lhe oferecendo, como agradecimento, uma viagem ao palácio no fundo do mar;
- Exitante, o pescador aceitou e seguiu a tartaruga, que mais tarde se mostrou ser a princesa do mar;
- A princesa, que se chamava Otohime como gratidão, permitiu Urashima ficar quanto tempo quisesse no mar;
- Após 3 dias, Urashima começou a sentir falta de seu vilarejo, então Otohime lhe deu um presente e disse: "nunca abra";
- Ao retornar para seu vilarejo, Urashima não reconheceu nada, confuso o pescador resolveu abrir a caixa da princesa
- Ao abrir a caixa uma fumaça branca subiu e Urashima sentiu seu corpo enfraquecer;
- Ao fundo da caixa ele ouviu: "Por isso não deveria abrir, nesta caixa estava seus últimos 300 anos" e então o pescador deu seu último suspiro;

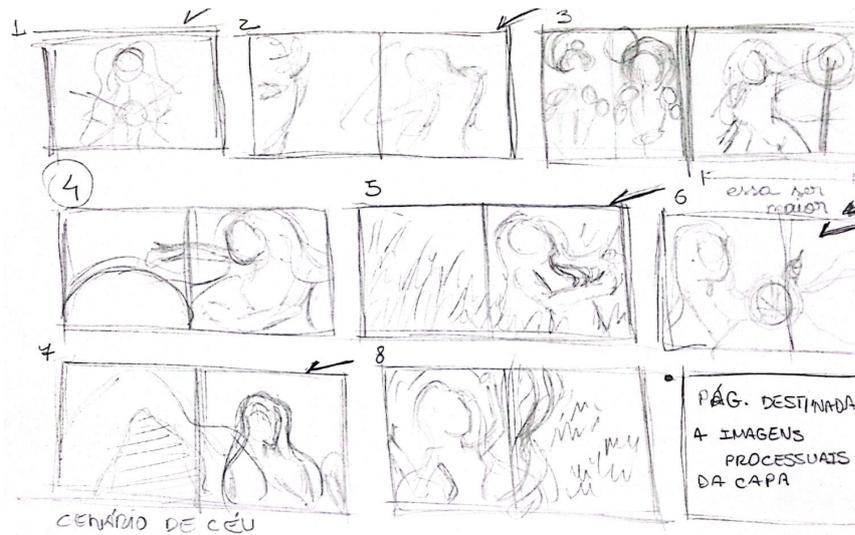
Fonte: Fornecido pela autora.

5.1. Storyboards dos contos

Após a adaptação das narrativas foram esboçados storyboards simples, que concebessem a sequência narrativa e visual, encaixe de personagens, cenários e elementos de cenas para guiar o projeto e a construção das ilustrações e páginas duplas.

Na primeira história (Figura 58), que foi prototipada, primeira página começa com uma apresentação da personagem central tal como da letra e do fonograma daquela história (A), seguindo para um spread que adapta a cena do nascimento dessa figura, com o deus Izanagi ao lado e a emersão da personagem de um lago de onde ela teria saído; adiante a apresentação dá outras duas figuras que se mostram de importância na sua personagem e que fazem parte de sua árvore genealógica e qual poder foi destinado a cada um; dando sequência apresenta-se a personagem e sua relação com o trazer do sol ao universo assim como com o crescimento e cultivo de plantações; traz-se uma breve representação de sua “moradia” e afazeres e por fim, a importância personagem e o que ocasiona sua ausência.

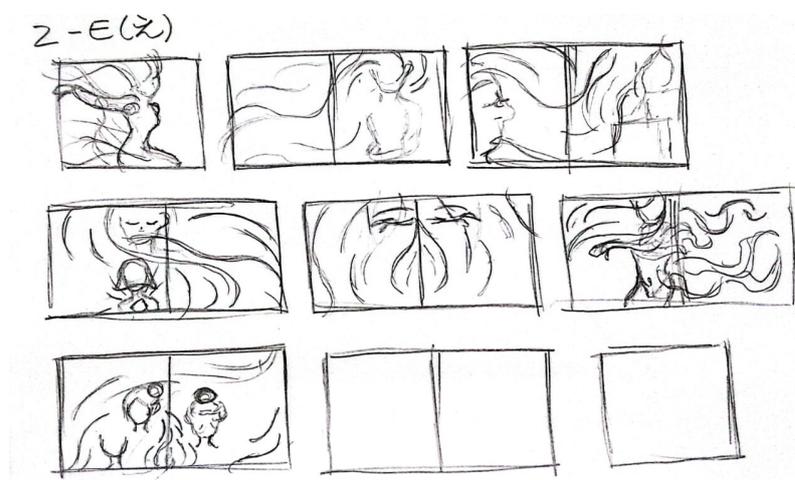
Figura 68 - Storyboard do conto Amaterasu



Fonte: Elaborado pela autora.

No segundo storyboard apresenta-se primeiro o personagem com sua letra principal (padrão que se repete em todos) em sua forma envolto de fumaça e feições serenas para simbolizar que, apesar de ser um youkai² é do bem, posteriormente destina 2 spreads para a explicação de que a figura só aparece para pessoas boas e puras em situações de fogos, incêndios ou queimadas e por fim finalizando demonstrando que na fumaça que envolve o corpo humanoide do youkai, surge o rosto de pessoas que já faleceram de alguma forma pelo fogo.

Figura 69- Storyboard do conto Enenra



Fonte: Elaborado pela autora.

² Youkais são criaturas míticas do Japão que se assemelha com os espíritos e fantasmas, embora possam ter diversas formas, corpos e rostos.

O próximo storyboard inicia-se uma página apresentando o personagem central e logo em seguida, nas próximas duas, como esse personagem foi desejado e concebido aos seus pais. Em seguida uma composição de páginas separadas, mas interligadas que apresenta a dimensão e estatura do personagem, que se caracteriza por ser tão pequeno; a história segue com o personagem indo aventurar-se pelo mundo e logo de cara enfrentando um demônio muito maior que ele, na cena seguinte o personagem tem a ajuda da princesa do reino que lhe mostra o martelo mágico deixado pelo demônio com a capacidade de conceder um desejo. No spread final, traz-se uma imagem do, antes pequeno, agora grande, deixando implícito que seu desejo foi crescer como as outras pessoas.

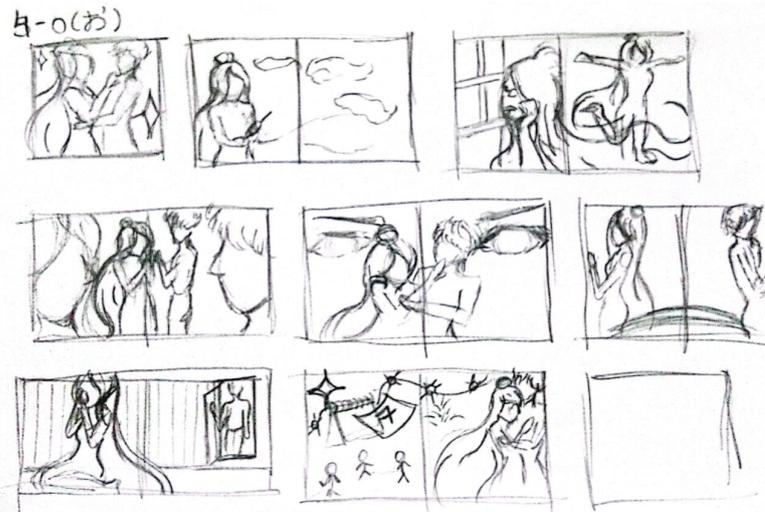
Figura 70 - Storyboard do conto Issun Boshi



Fonte: Elaborado pela autora.

Dando continuidade, na história de Orihime, há a apresentação dos personagens centrais seguida por uma cena de uma das protagonistas desempenhando seu trabalho até a exaustão; em seguida a personagem caminha pelo ar até o momento que encontra um rapaz; o spread seguido retrata o momento que os dois personagens se apaixonam e dando continuidade, uma página dos dois juntos e com o rosto do pai da personagem em fúria ao fundo; os próximos dois spreads retratam a separação e amargura do jovem casal e por fim um spread que retrata a união dos dois novamente, uma vez ao ano (retratado por um calendário flutuando com a data) e ao fundo em segundo plano, pessoas comemorando e admirando as estrelas no festival ao qual os personagens deram origem.

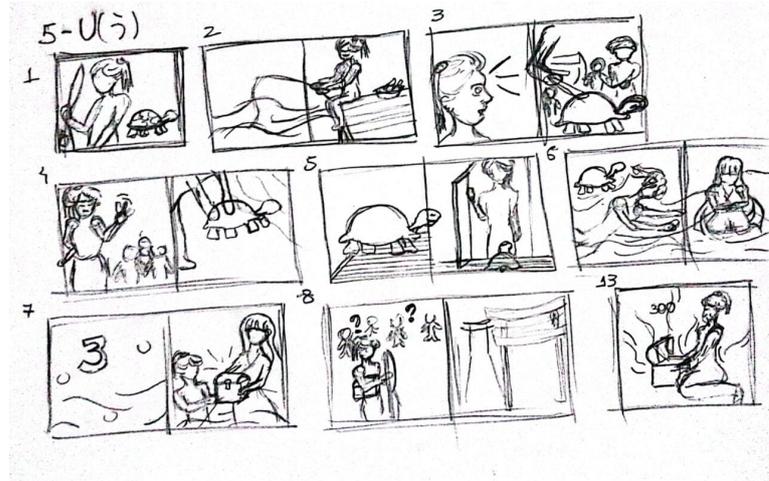
Figura 71 - Storyboard do conto Orihime e Hikoboshi



Fonte: Elaborado pela autora.

A última história começa com o personagem, que é um pescador, exercendo seu trabalho no meio de uma praia, até que em seguida ele percebe um grupo de jovens maltratando uma tartaruga marinha, ele vai até o ocorrido e repreende os jovens, devolvendo a criatura marinha para o seu hábitat natural, pulando para o dia seguinte segue-se uma página dupla que mostra o pescador abrindo a porta e encontrando a mesma tartaruga na entrada de sua residência, seguindo para uma cena onde a tartaruga se mostra ser uma princesa dos mares e leva-o para conhecer o fundo do mar, cortando para um momento que ela entrega uma caixa para ele antes de ele retornar ao seu vilarejo; no próximo spread tem-se dois momentos onde, em um deles o personagem encontra-se confuso com as pessoas que ele não reconhece e as mesmas não o reconhecem ao lado de um foco no cenário com arquiteturas modernas e distantes da estrutura de um “vilarejo”, para simbolizar a mudança de cenário e época. por fim a história finaliza com o personagem abrindo a caixa que havia ganhado e adquirindo uma aparência envelhecida, da caixa saltando um número “300”.

Figura 72 - Storyboard do conto Urashima Tarou



Fonte: Elaborado pela autora.

Estes storyboard serviram de ferramenta essencial para guiar a construção das ilustrações e delimitar os acontecimentos representados em páginas, de acordo com seus textos.

6 CONCEITUAÇÃO DE ILUSTRAÇÕES

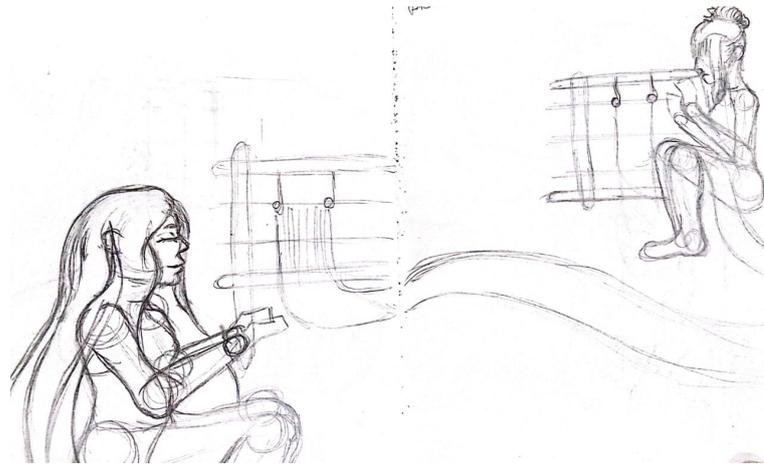
Partindo do storyboard do primeiro projeto, uma série de rascunhos, composições e cenas foi pensada e passada para o papel, algumas das quais foram descartadas (Figura 62 e 63) e outras seguidas para a etapa seguinte.

Figura 73 - Esboço descartado no processo



Fonte: Elaborado pela autora.

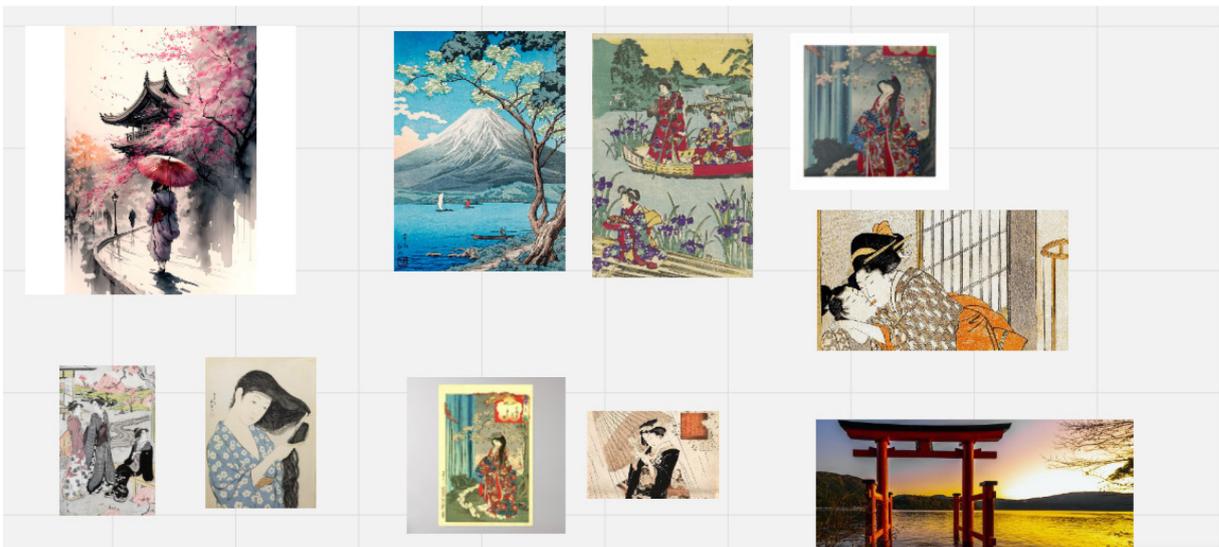
Figura 74 - Esboço descartado no processo



Fonte: Elaborado pela autora.

Para a incorporar personalidade e características próprias da figura representada utilizou-se de um painel moodboard para referência e inspiração de formas, cores, vestimentas, características físicas, etc.

Figura 75 - Moodboard de referências



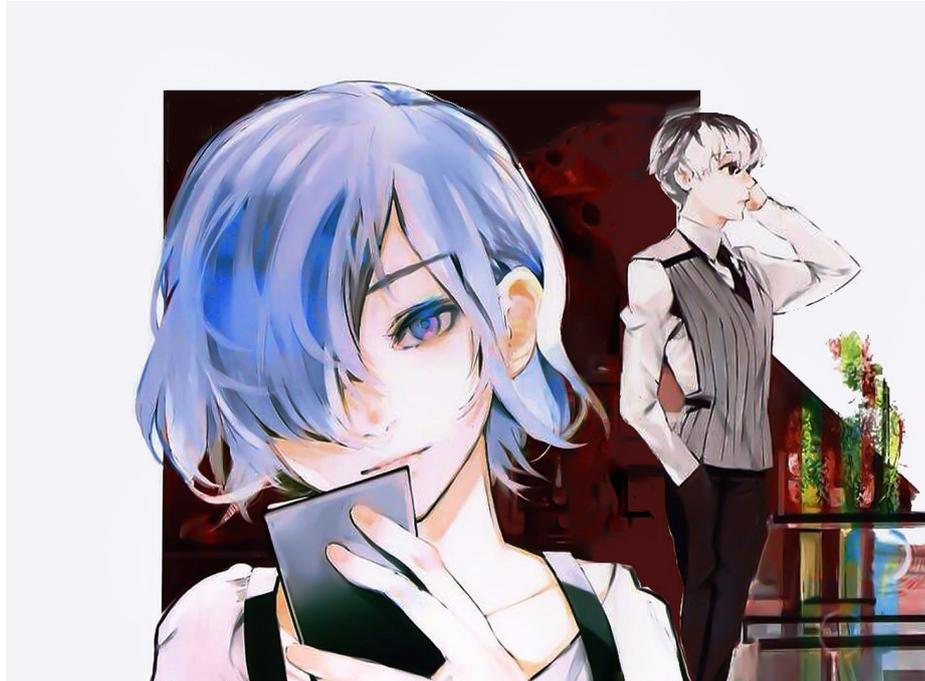
Fonte: Fornecido pela autora.

6.1 Inspirações e estilo

Pela forte influência que tive de mangás e animes, minhas maiores inspirações partiram do estilo próprio dessas obras. Por escolha da autora, mas também por manter um elo com o país de origem das histórias num contexto contemporâneo, o estilo de desenho adotado puxou para esse estilo de desenho; com olhos maiores, aplicações de cores mais esmaecidas,

luz e sombra. Alguns nomes que precisam ser mencionados nesse processo de estilo de ilustração e desenho são: Sui Ishida, Naoko Takeuchi, Rumiko Takahashi e Aka Akasaka.

Figura 76 - Arte da capa do vol 2 de Tokyo Ghoul:re, de Sui Ishida



Fonte: Pinterest, br.pinterest.com. Acesso em: 14 Dez. 2023.

Figura 77 - Quadro do volume 1 de Sailor Moon, de Naoko Takeuchi



Fonte: Wordpress, prettysoldierproject.files.wordpress.com. Acesso em: 14 Dez. 2023.

Figura 78 - Quadro do volume 1 de Inuyasha, de Rumiko Takahashi



Fonte: Pinterest, br.pinterest.com. Acesso em: 14 Dez. 2023.

Figura 79- Capa especial do mangá Oshi no Ko, de Aka Akasaka

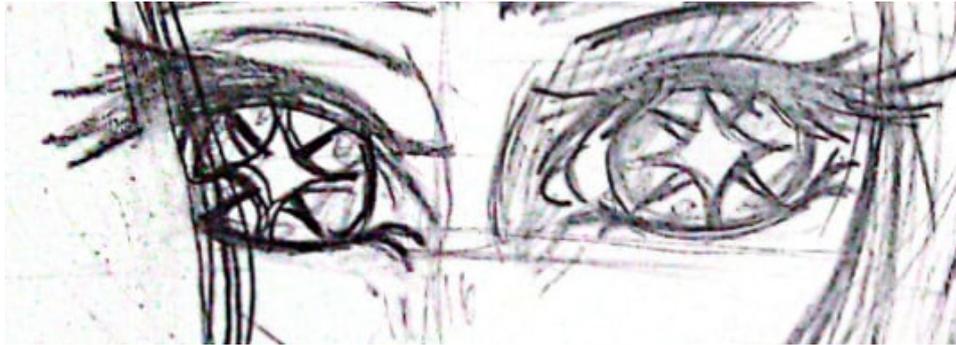


Fonte: Amazon, m.media-amazon.com. Acesso em: 14 Dez. 2023.

Misturando essas referências e aliando a habilidades da própria autora, surgiram os primeiros sketches e conceituação das ilustrações e das características da personagem

principal. Vale ressaltar a característica de maior destaque (inclusive na capa do projeto) que são os olhos do personagem. Por se tratar da deusa do sol e da luz, e uma figura divina, optou-se por desenhar olhos mais expressivos e iluminados, que representassem essa divindade advinda da personagem (Figura 81).

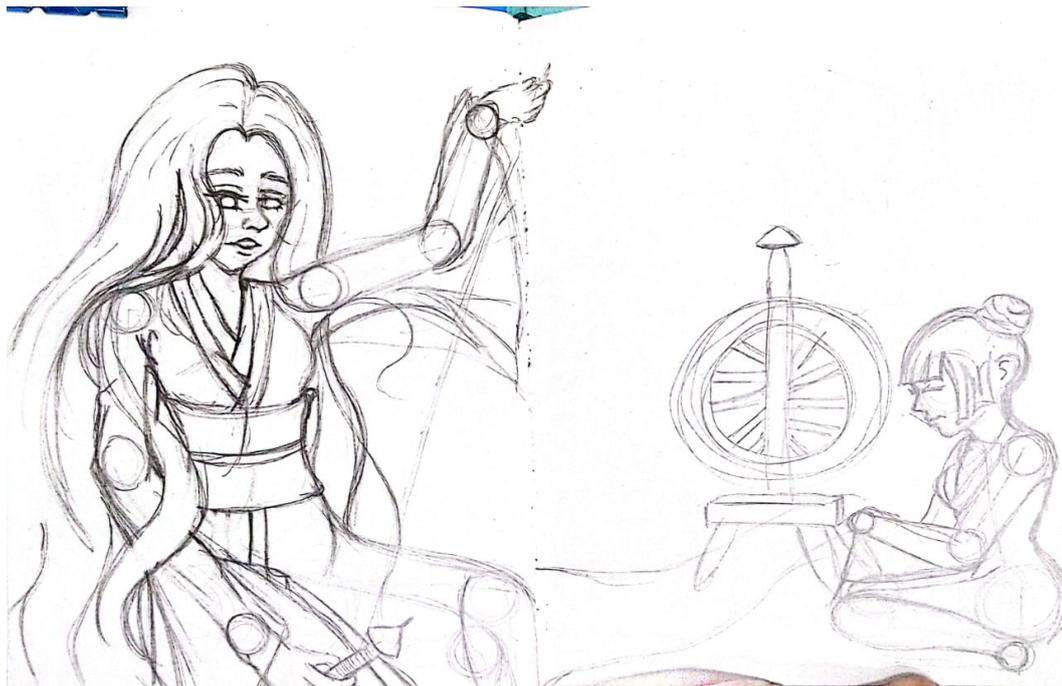
Figura 80 - Esboço dos olhos do personagem



Fonte: Fornecido pela autora.

Para as demais ilustrações as composições foram feitas sempre pensando no espaço da página dupla que se “completasse” com um lado de cenário, mais vazio, onde viria o texto em seguida (Figuras 81 à 87).

Figura 81 - Esboço da página dupla do spread 5



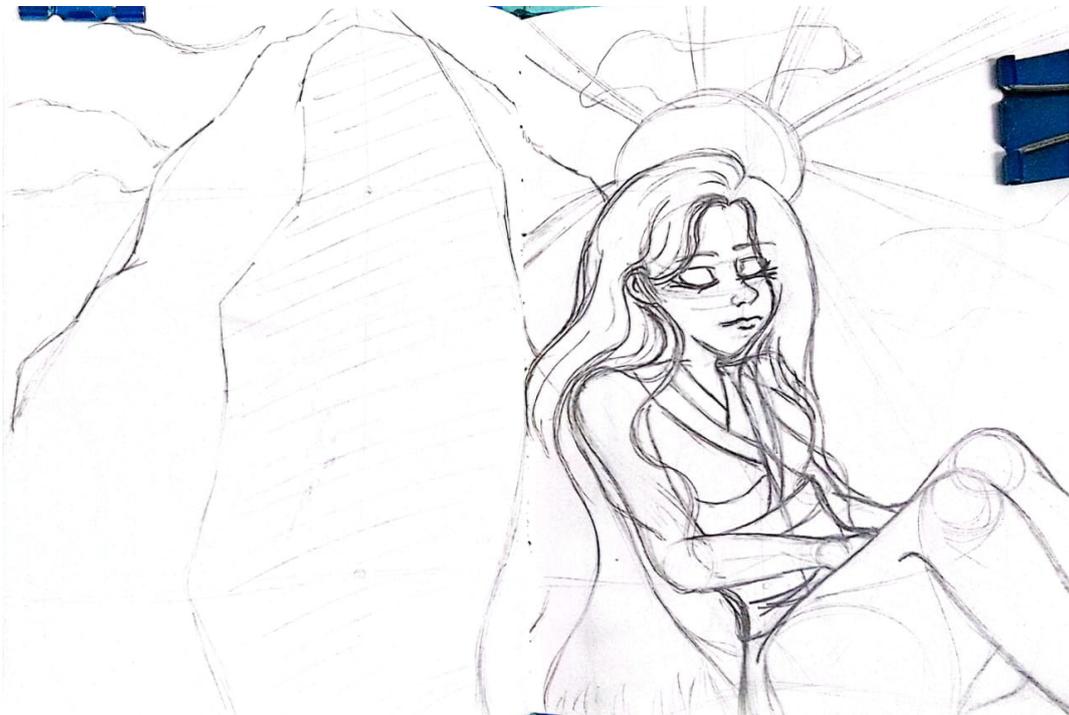
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 82 - Esboço da página dupla do spread 3



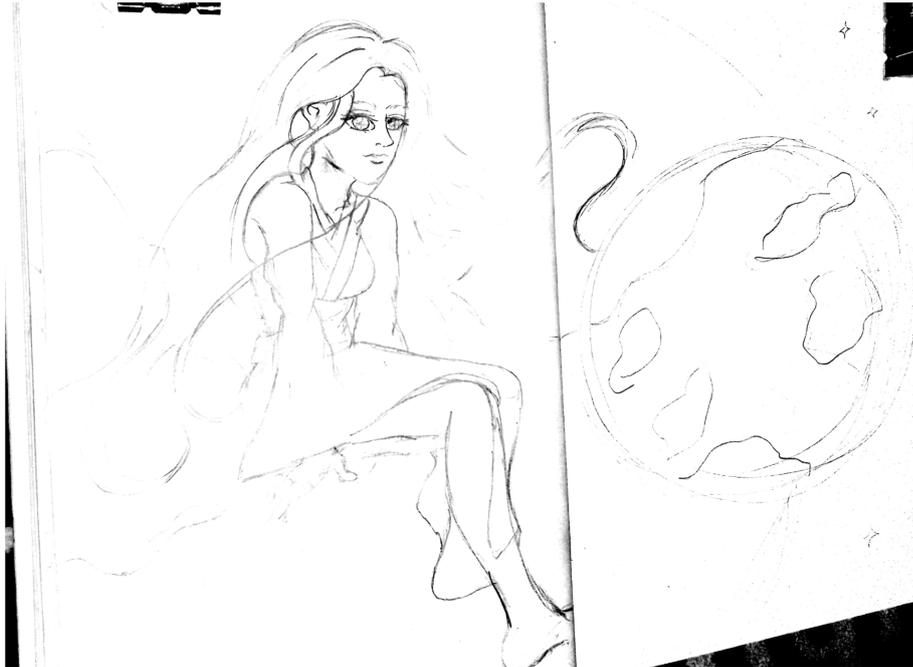
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 83 – Esboço da página dupla do spread 6



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 84 - Esboço da página dupla do spread 4



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 85 - Esboço da página dupla do spread 2



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 86 - Esboço da página dupla do spread 2



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 87 - Esboço da página dupla do último spread

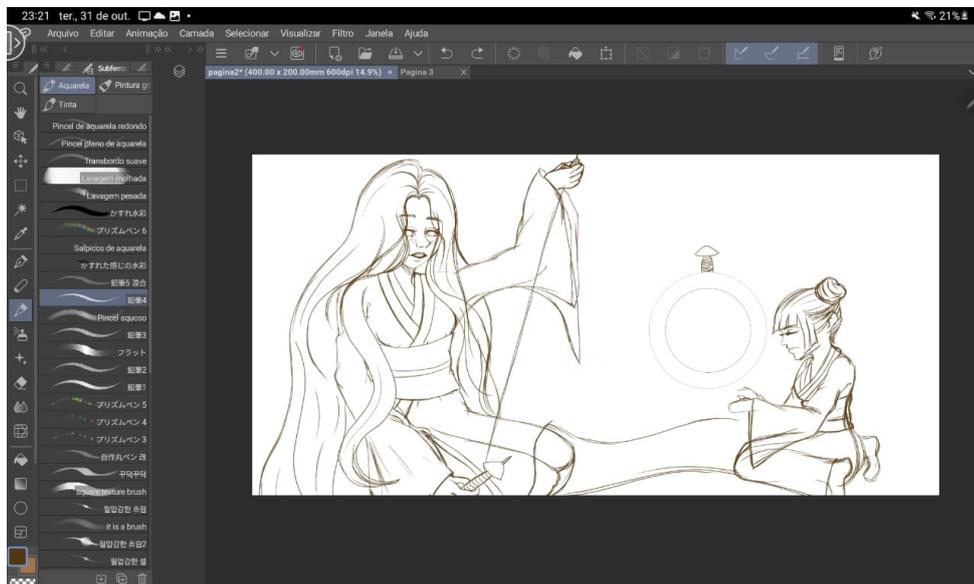


Fonte: Fornecido pela autora.

7 PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO

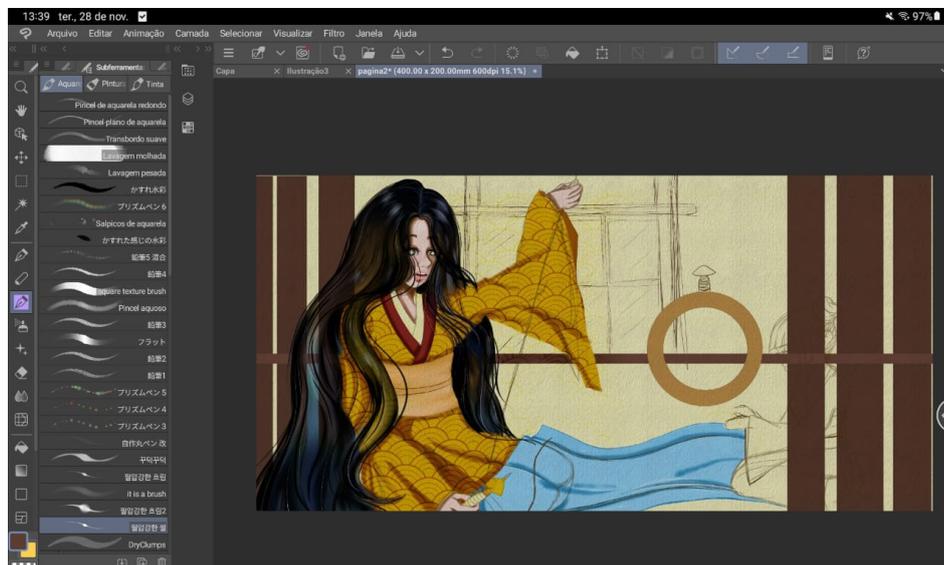
Após a concepção dos sketches iniciais seguiu-se o processo de digitalização e construção da lineart das ilustrações, seguido pelo processo de coloração das mesmas. Para esta etapa as ferramentas utilizadas foram os softwares Clip Studio Paint (para ilustração) e o Adobe Photoshop (para calibragem de cores e aplicações de texturas).

Figura 88 - Processo de lineart 1



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 89 - Processo de pintura 1



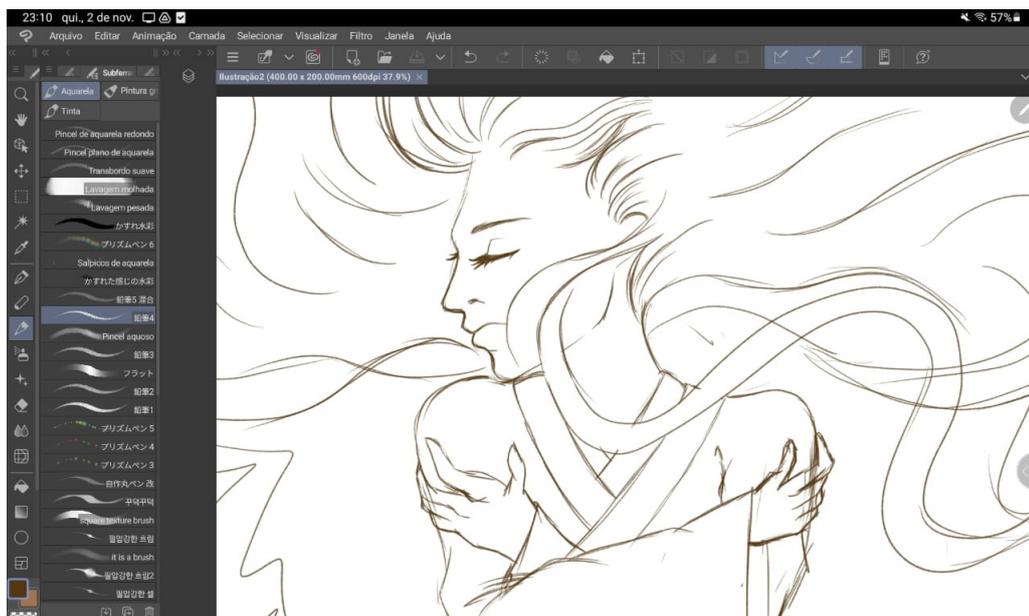
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 90 - Processo de pintura 2



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 91 - Processo de lineart 2



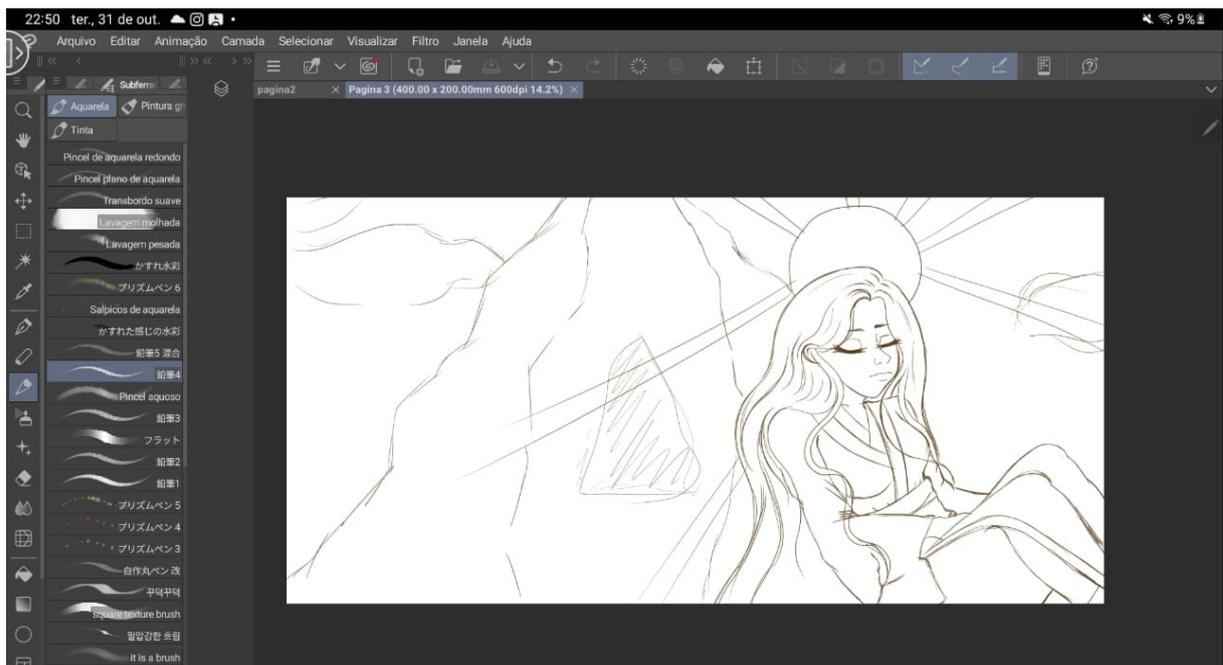
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 92 - Processo de pintura 3



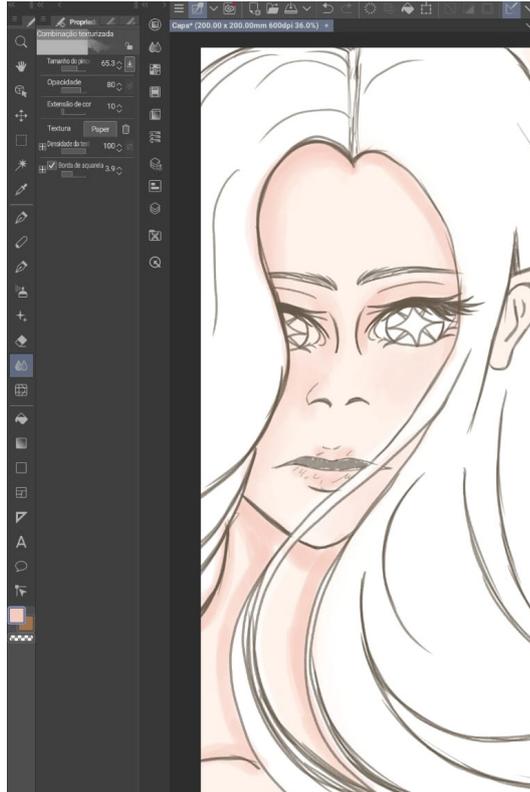
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 93 - Processo de lineart 3



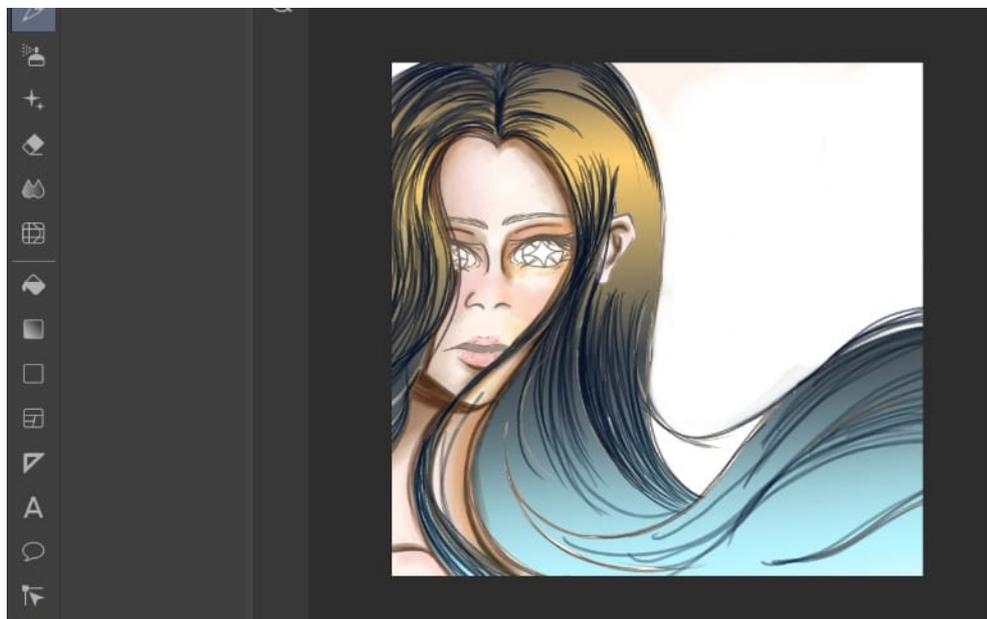
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 94 - Processo de pintura 4



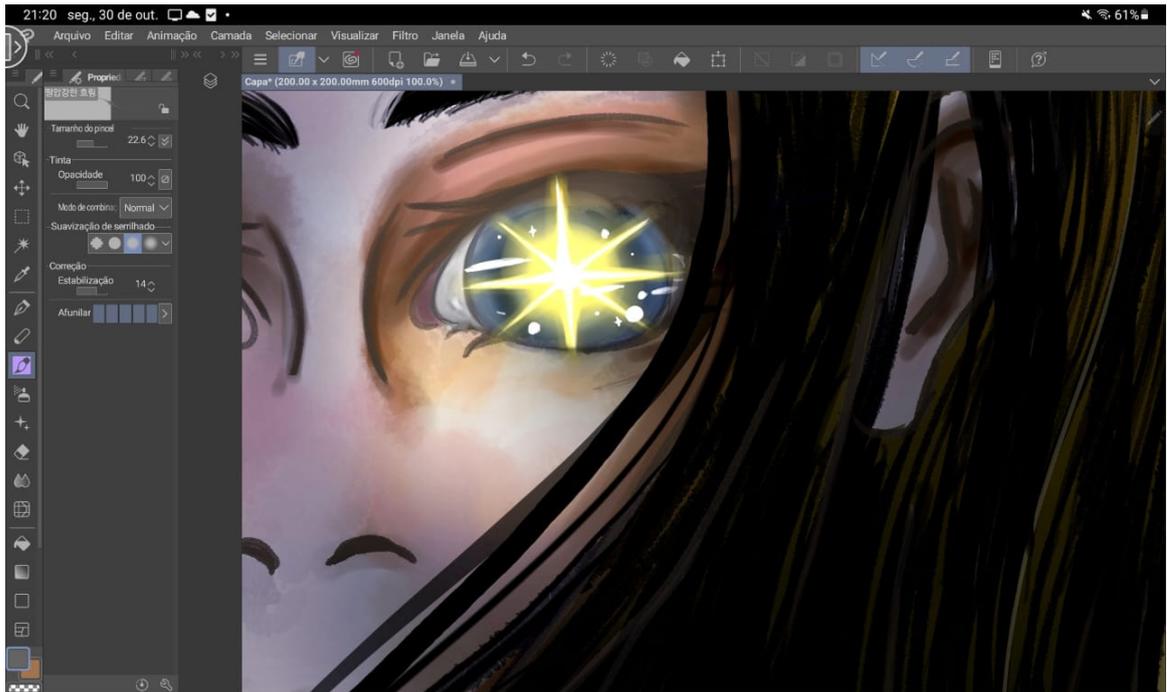
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 95 - Processo de pintura 5



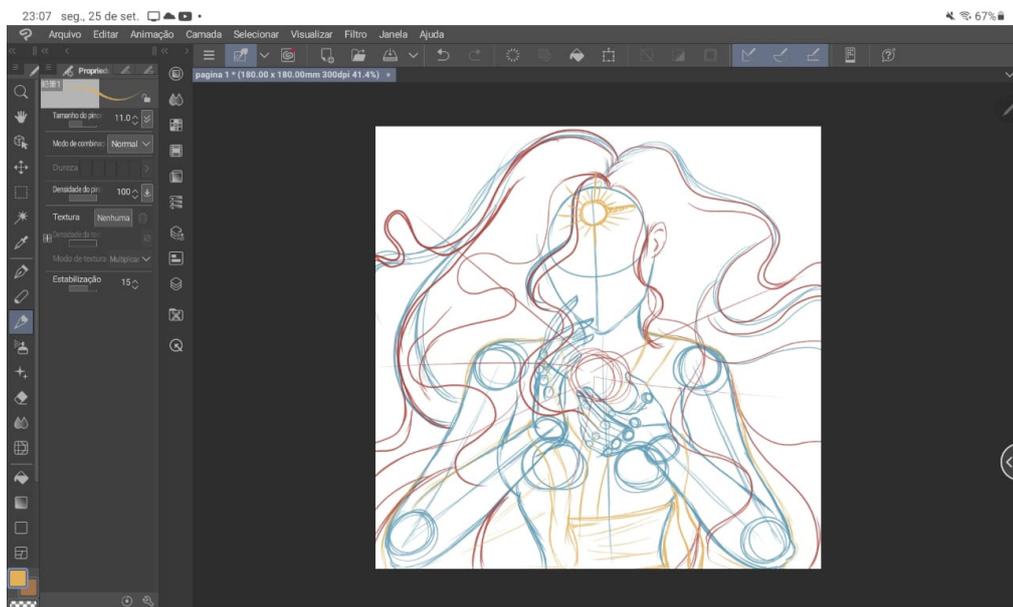
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 96 – Processo de Pintura 6



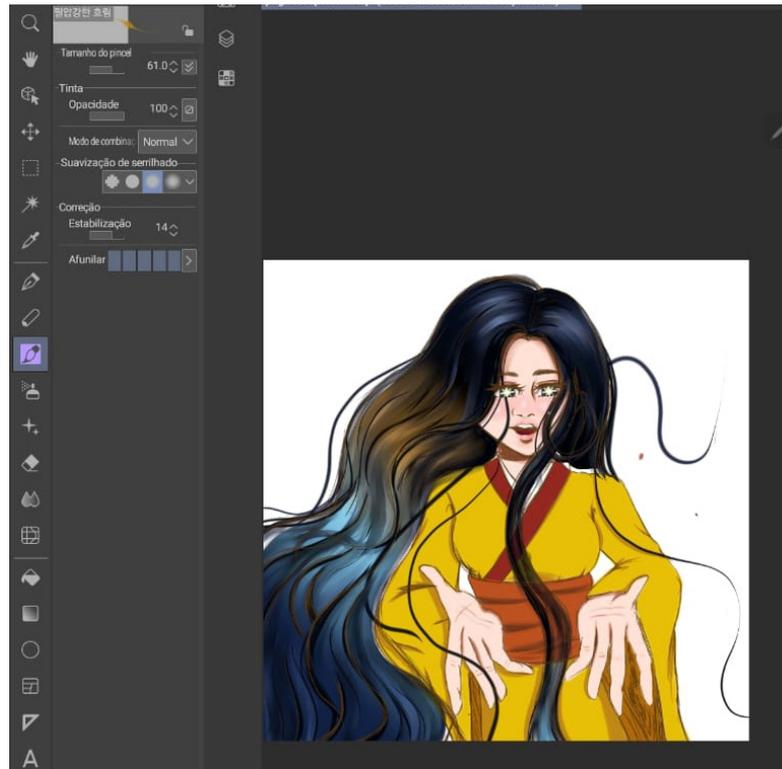
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 97 - Processo de concepção 1



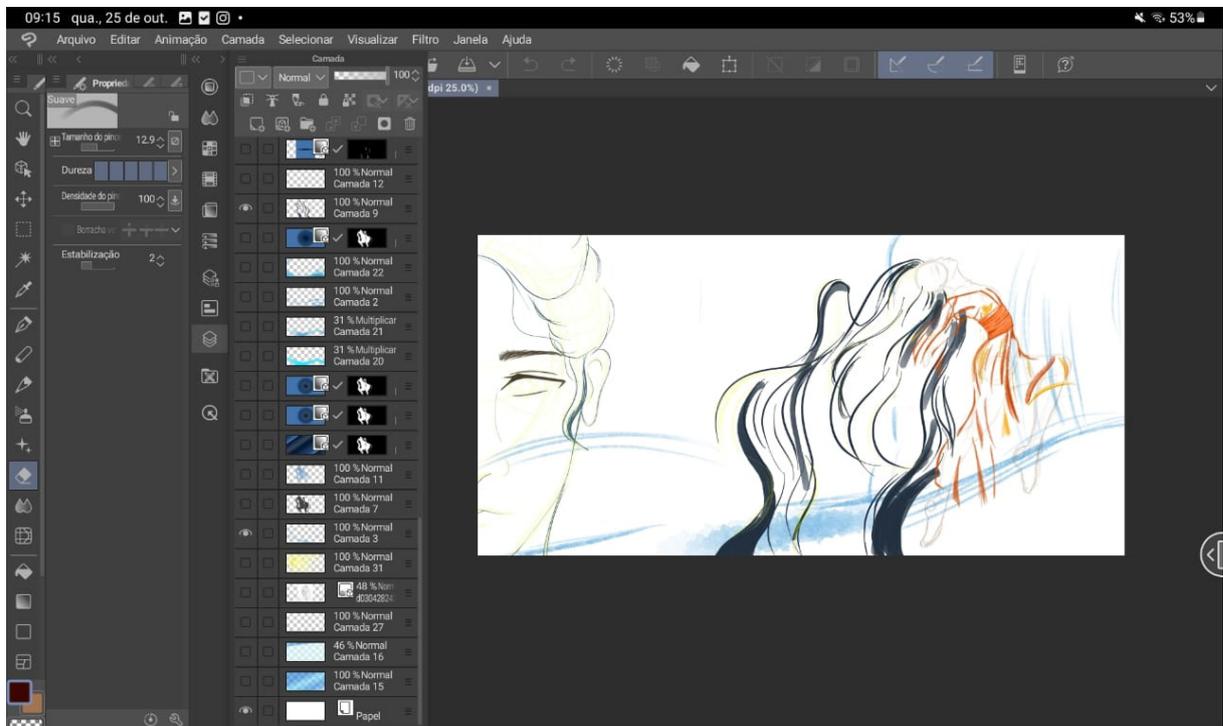
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 98 - Processo de pintura 6



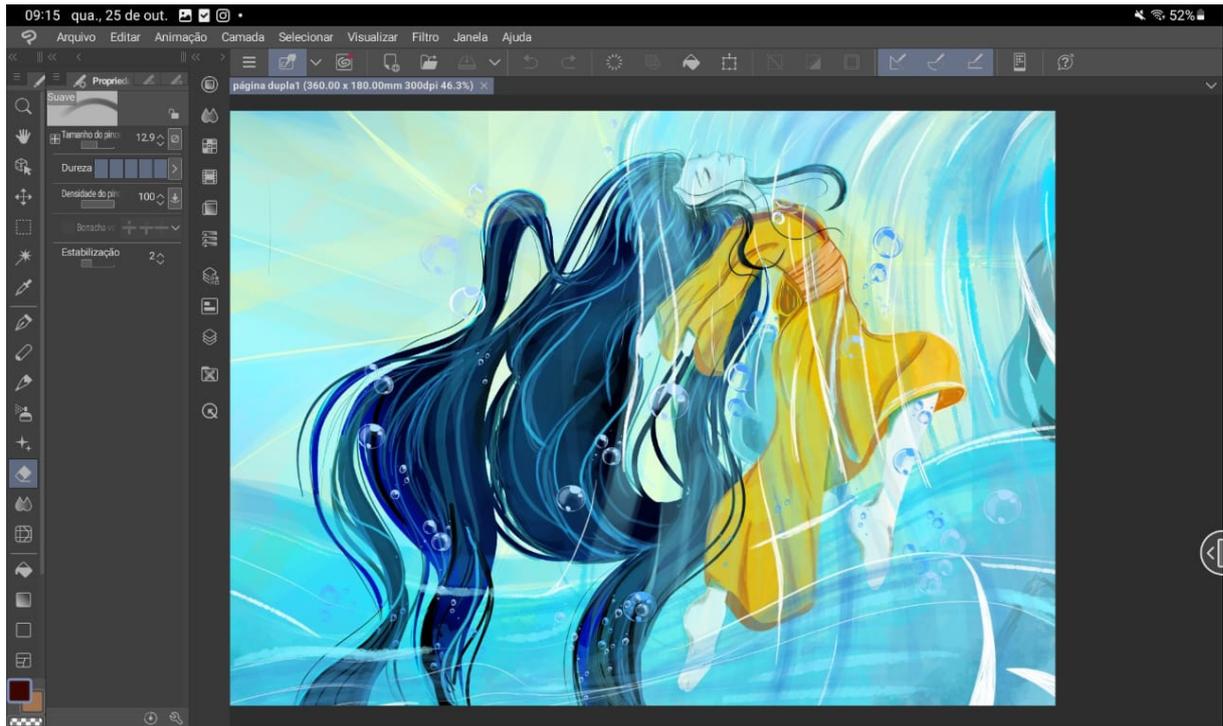
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 99 - Processo de pintura e concepção



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 100 – Processo de pintura e concepção 2



Fonte: Fornecido pela autora.

Dentro das composições também foi utilizado a “regra dos terços³” (John Thomas Smith, 1797) para guiar melhor o olhar do leitor e, posteriormente, na produção gráfica não gerar problemas de cortes indesejados ou que interferissem na informação principal.

Figura 101 - Regra dos terços aplicada



Fonte: Fornecido pela autora.

7.1 Escolha de cores

³ A regra dos terços, muito utilizada na área da fotografia, é uma técnica visual que divide um quadro em 3 linhas e 3 colunas, gerando pontos de interseções, os pontos focais da visão, mencionado pelo pintor John Thomas Smith.

A escolha de cores aplicadas nas ilustrações partiu tanto do moodboard criado como da psicologia das cores (Heller, Eva, 2013). A predominância de tons quentes que representa tanto o elemento focal do personagem quanto a energia calorosa, com a quebra de alguns elementos em tons frios representando uma ruptura em momentos de tensão, ou até de enfoque na figura principal. As saturações médias a altas constroem a ambientação do cenário conforme passa-se as ilustrações, sempre aplicando uma luminosidade maior na figura do sol.

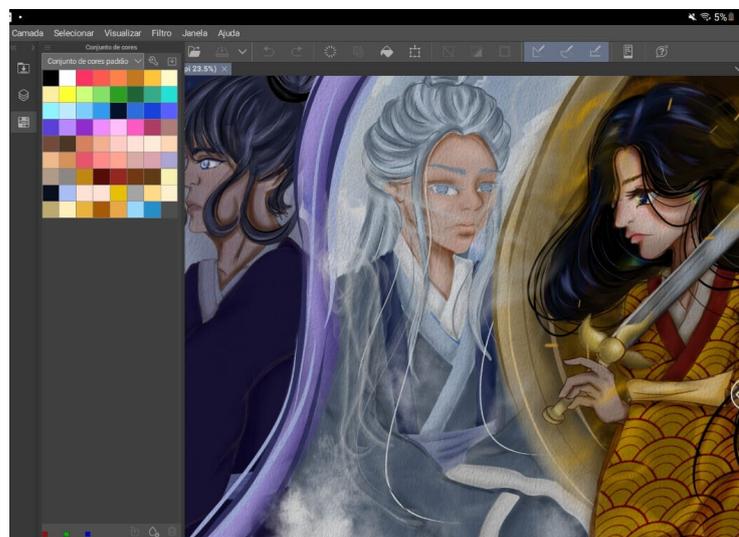
Nas cores da deusa, o uso de um efeito esmaecido que mistura cores quentes e frias em seus cabelos é utilizado como ferramenta para representar sua aura calorosa, mas séria. Na cena específica que surge seus irmãos (Figura 102) o contraste se dá pelo uso de cores quentes apenas na figura principal, enquanto nos focos secundários usa-se cores frias e mais neutras (Figura 103).

Figura 102 - Paleta de cores selecionada



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 103 - Processo de seleção de cores



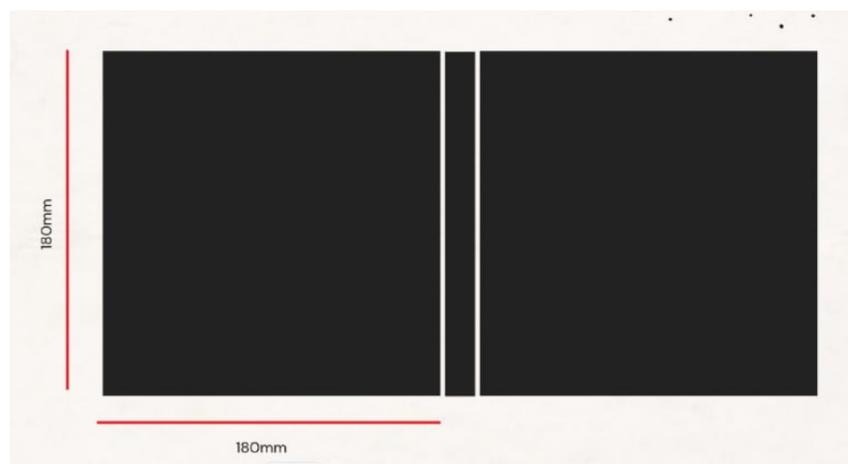
Fonte: Fornecido pela autora.

8 PROJETO GRÁFICO

Finalizando as ilustrações (arte, coloração e cenários), partiu-se para a etapa de diagramação e projeto gráfico. Nessa etapa utilizou-se a ferramenta Adobe Indesign para construção das páginas, sendo esse o momento que texto e imagem se encontram.

O primeiro passo foi a escolha de um tamanho de páginas que fossem confortáveis, econômicas (do ponto de vista editorial) e fáceis de manusear, assim após testar alguns tamanhos, sempre partindo do tamanho quadricular, o mais viável e que atendia aos pré-requisitos era o tamanho de 180mm x 180mm (Figura 104).

Figura 104 - Tamanho da página



Fonte: Fornecido pela autora.

Por seguinte, houve as escolhas tipográficas, uma etapa de extrema importância considerando a natureza com foco nesse elo entre os idiomas do projeto. Uma tabela (Tabela 04) de requisitos foi preenchida para a seleção das tipografias que iriam para o livro, baseada em método aprendido na disciplina de Projeto Gráfico 1 com base na autora Ellen Lupton.

Tabela 5 - Requisitos tipográficos

| TIPOGRAFIA PARA TEXTO CORRIDO | | | | |
|-------------------------------|-----------|---------|--------------|-----------|
| CORPO | ESPESSURA | TAMANHO | LEGIBILIDADE | LIGADURAS |
| Espesso | Mediana | Mediano | Média a alta | Baixas |

Fonte: Fornecido pela autora.

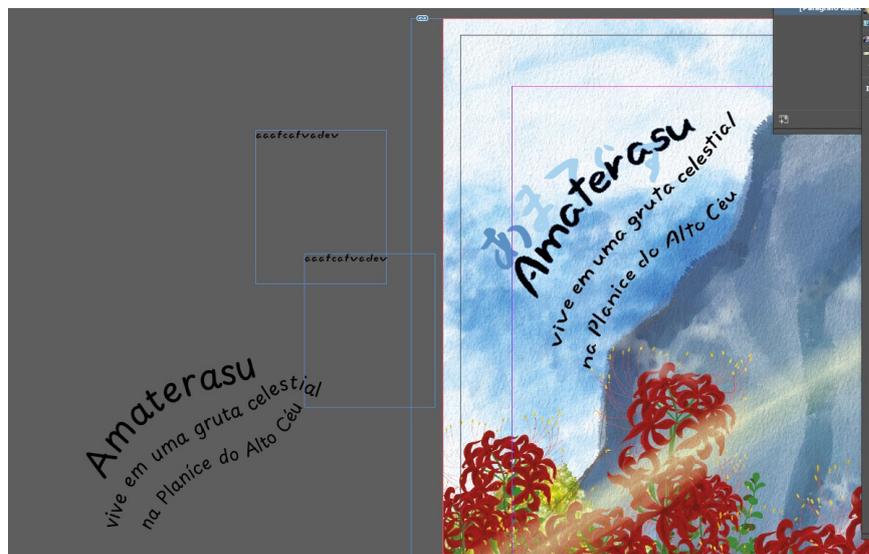
As tipografias foram testadas e verificadas previamente se atendiam aos dois idiomas que seriam utilizados dentro das páginas (Figura 106), desse forma a escolhida para o textos corridos foi a “SlackSide One” (disponível no Google Fonts), tanto por atender aos requisitos estabelecidos como por remeter a típica escrita japonesa feita com pincéis, uma vez que, os caracteres do Hiragana teriam uma presença sempre que o nome que contivesse a letra selecionada surgisse (Figuras 106 e 108).

Figura 105 - Tipografia Slackside One



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 106 - Testes de tipografia 1



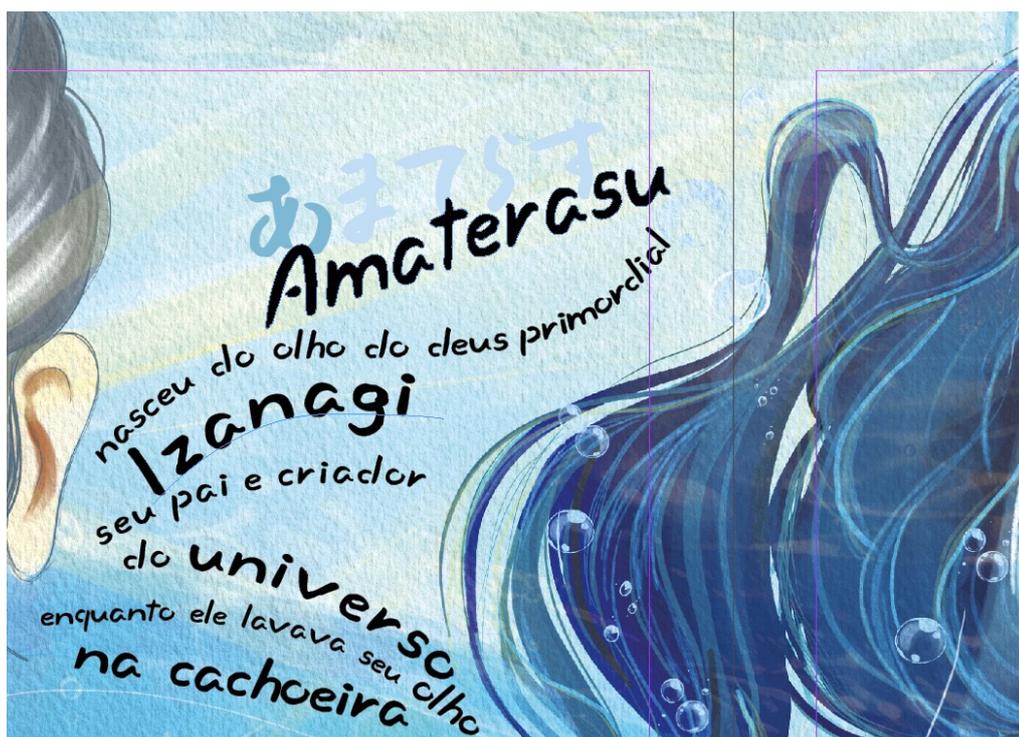
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 107 - Testes de tipografia 2



Fonte: Fornecido pela autora.

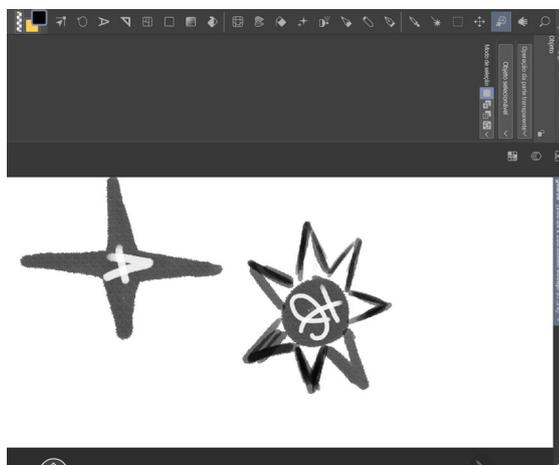
Figura 108 - Testes de tipografia 3



Fonte: Fornecido pela autora.

Um lettering realizado pela autora também foi utilizado como ferramenta tipográfica e teve sua aplicação presente na concepção da guarda do livro também, onde buscou-se fazer uma “brincadeira” ou, pode-se dizer até um “padrão” com o paralelo das letras A e あ, como forma de aproveitar o espaço que tanto inicia a experiência do leitor (abertura do livro) como também encerra sua experiência (Fechamento do livro).

Figura 109 - Lettering desenvolvido para guarda



Fonte: Fornecido pela autora.

Para a escolha da tipografia do título o processo seguiu um caminho um pouco diferente, realizou-se um novo moodboard (Figura 110) com logos e títulos de capas próprias de mangás e livros japoneses, buscando seguir um caminho similar na capa do livro.

Figura 110 - Moodboard de estudos tipográficos.

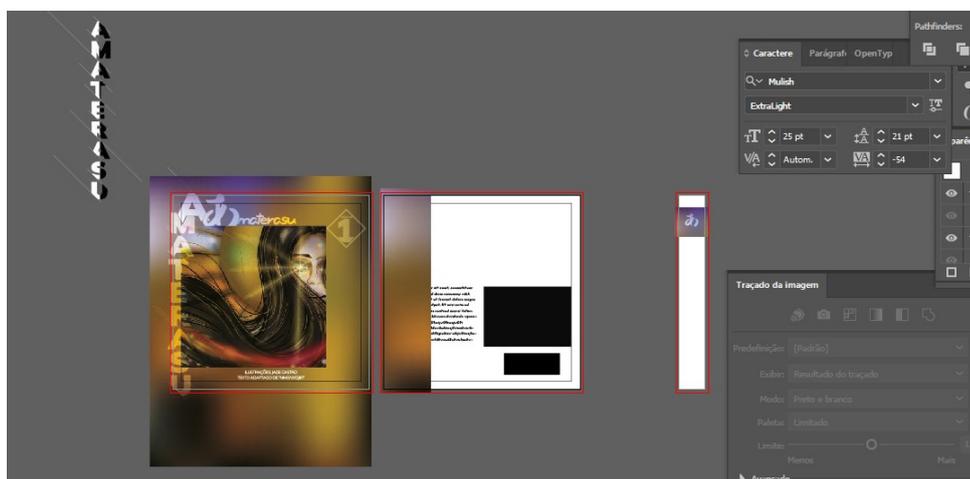


Fonte: Fornecido pela autora.

Percebeu-se nessa pesquisa o uso muito forte nas composições gráficas de sobreposições, texturas e tridimensionalidades, assim como o escrito principal aparecendo no canto com sua forma de escrita romana.

Aplicou-se então na capa a característica de sobreposição com um pouco de textura aplicada, usou-se também do artifício da hierarquia para “linkar” as letras principais e completar o nome do título (Figuras 111 e 112).

Figura 111 - Testes de capa 1



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 112 - Testes de capa 2



Fonte: Fornecido pela autora.

A tipografia escolhida para o título principal foi a “Mulish “ (disponível no Google Fonts) aplicada na capa e na lombada do livro em sua forma “Extra Bold”, para gerar legibilidade a longas distâncias, enquanto na contra-capa utilizou-se sua forma “Regular” para escrever uma frase de destaque.

8.1 Produção Gráfica

Visando que o objeto em si fosse resistente e de longa duração, escolheu-se imprimir as páginas em um papel Duo Design 250g/m² de acabamento fosco e posteriormente acoplá-lo em um papel Paraná de 1.8 mm (Figuras 113 à 119) para encorpar mais ainda. Na capa, os mesmos papéis, mas com um acabamento de laminação fosca para tornar mais resistente e evitar manchas na capa.

Figura 113 - Prototipagem 1



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 114 - Prototipagem 2



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 115 - Prototipagem 3



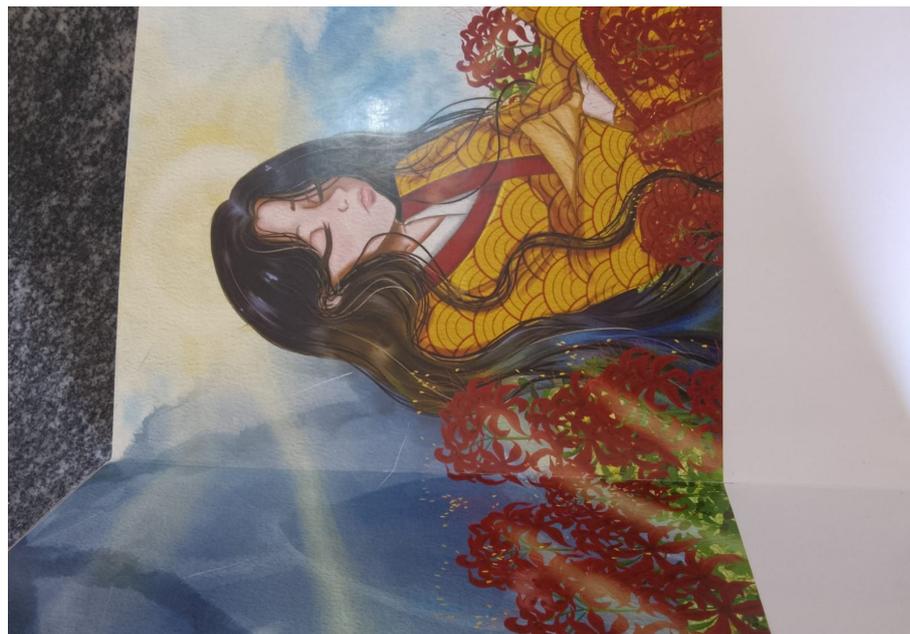
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 116 - Prototipagem 4



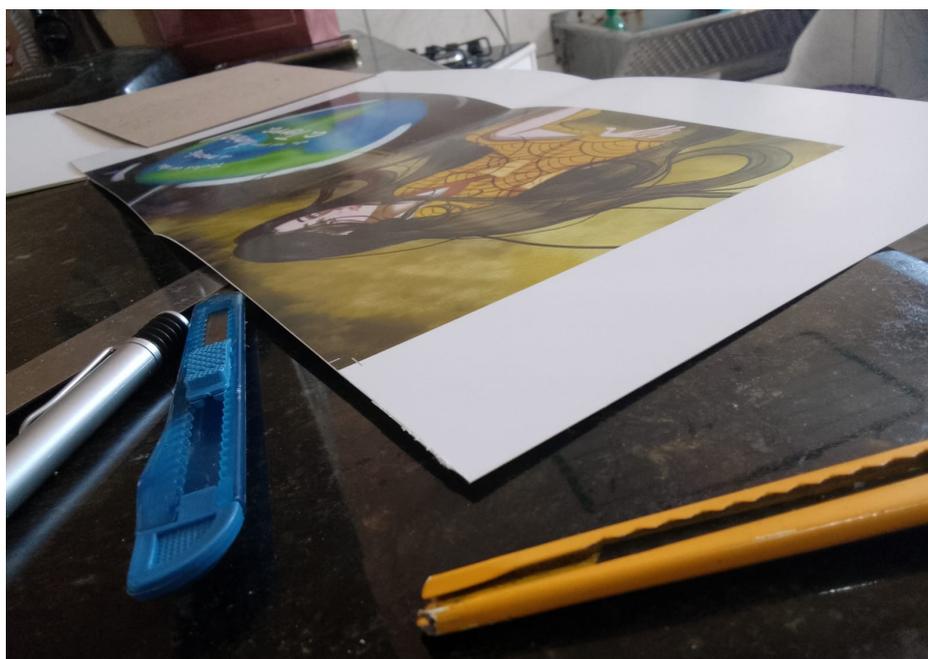
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 117 - Prototipagem 5



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 118 - Prototipagem 6



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 119 - Prototipagem 7



Fonte: Fornecido pela autora.

Vale ressaltar a aplicação de uma sangria de 3mm para evitar cortes tortos ou filetes brancos nas páginas, assim como uma composição de grid livre, delimitando uma margem de 15 mm entre as partes importantes do texto e da imagem e suas bordas.

Mecanismos de Pop-up também foram incluídos no projeto, utilizando dobras em V e estruturas de giro, para maior dinamicidade nas páginas e permitir uma interação do leitor com as páginas, mesmo que simples.

9 RESULTADOS

Figura 120 - Mockup capa 1



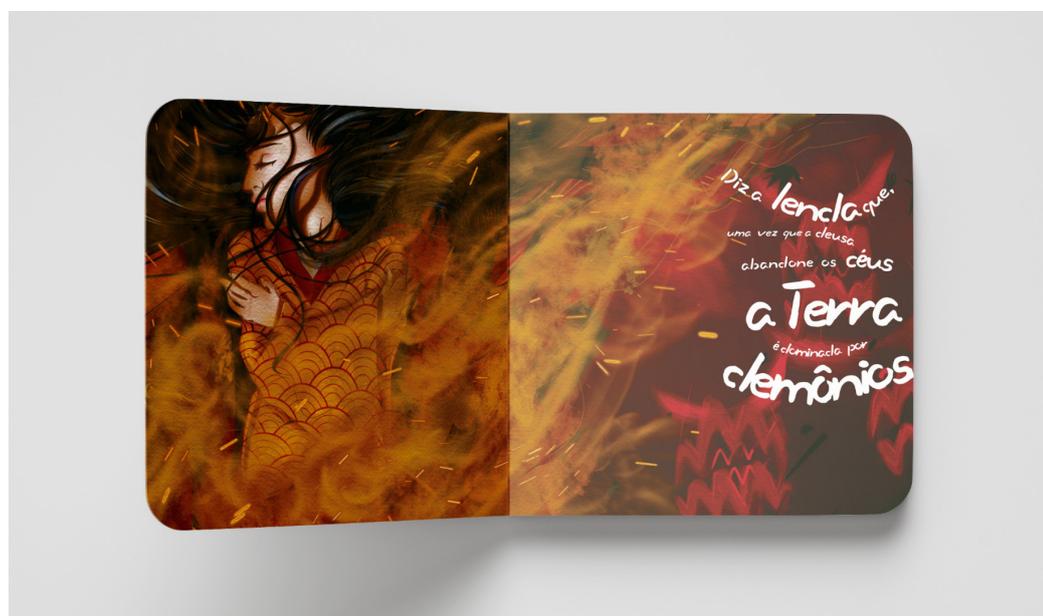
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 121 - Mockup capa e contracapa



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 122 - Mockup páginas 14 e 15



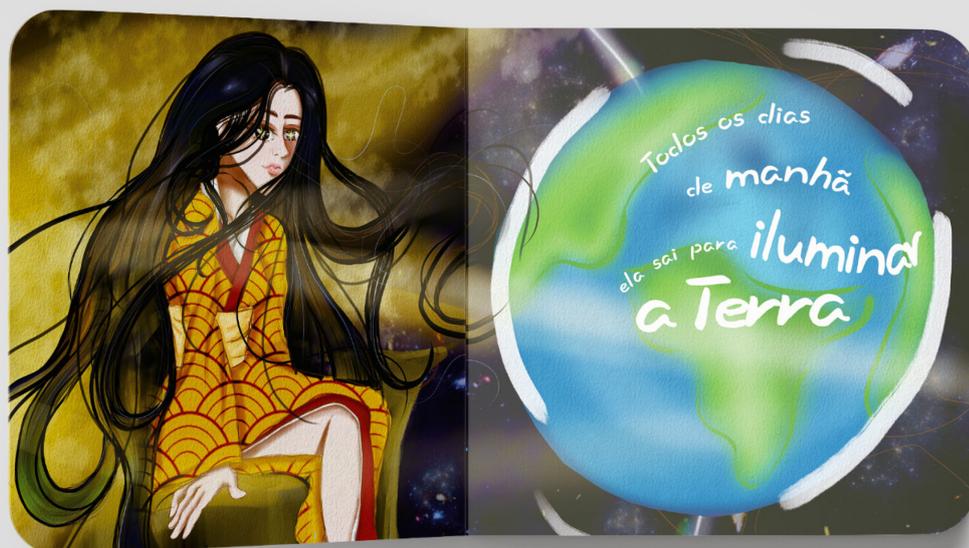
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 123 - Mockup páginas 12 e 13



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 124 - Mockup páginas 10 e 11



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 125 - Mockup páginas 8 e 9



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 126 - Mockup páginas 6 e 7



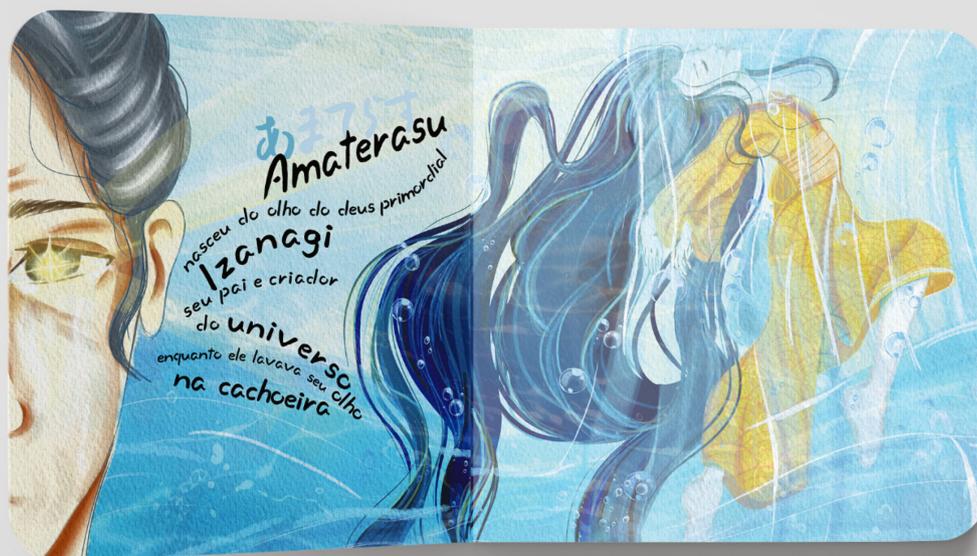
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 127 - Mockup páginas 4 e 5



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 128 - Mockup páginas 2 e 3



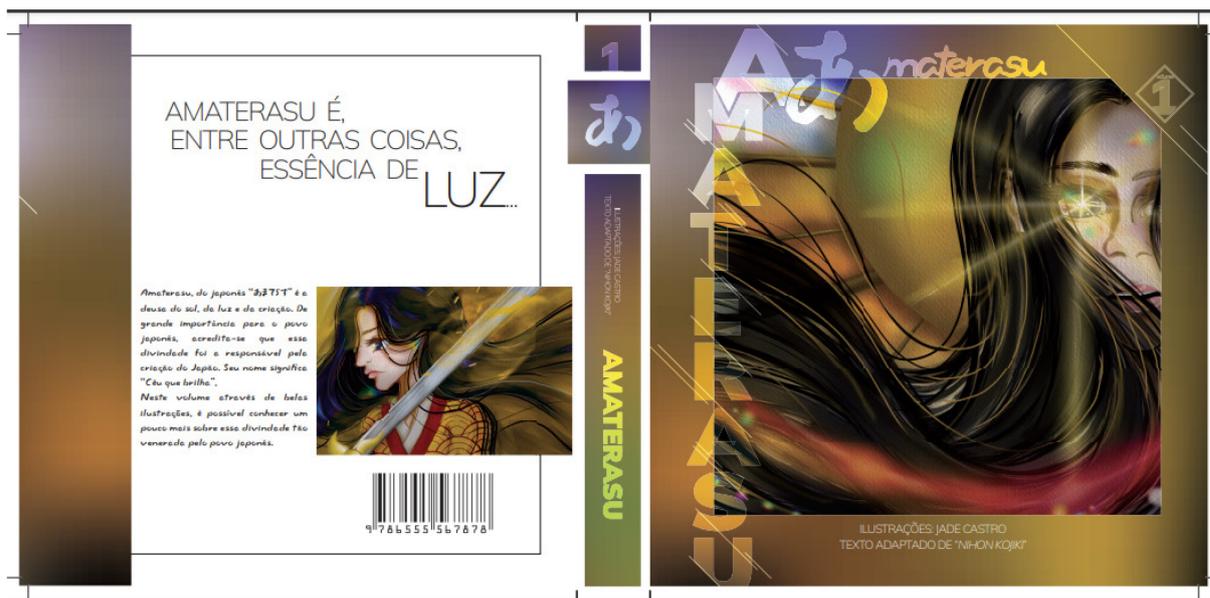
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 129 - Mockup guarda e página 1



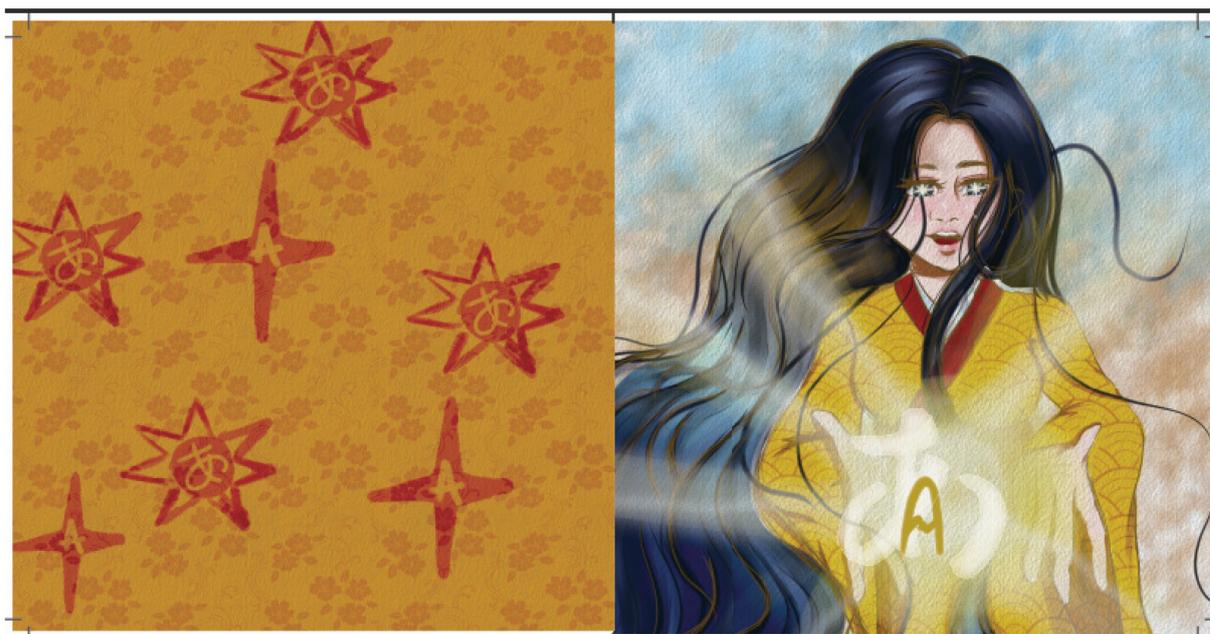
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 130 - Contracapa, lombada e capa



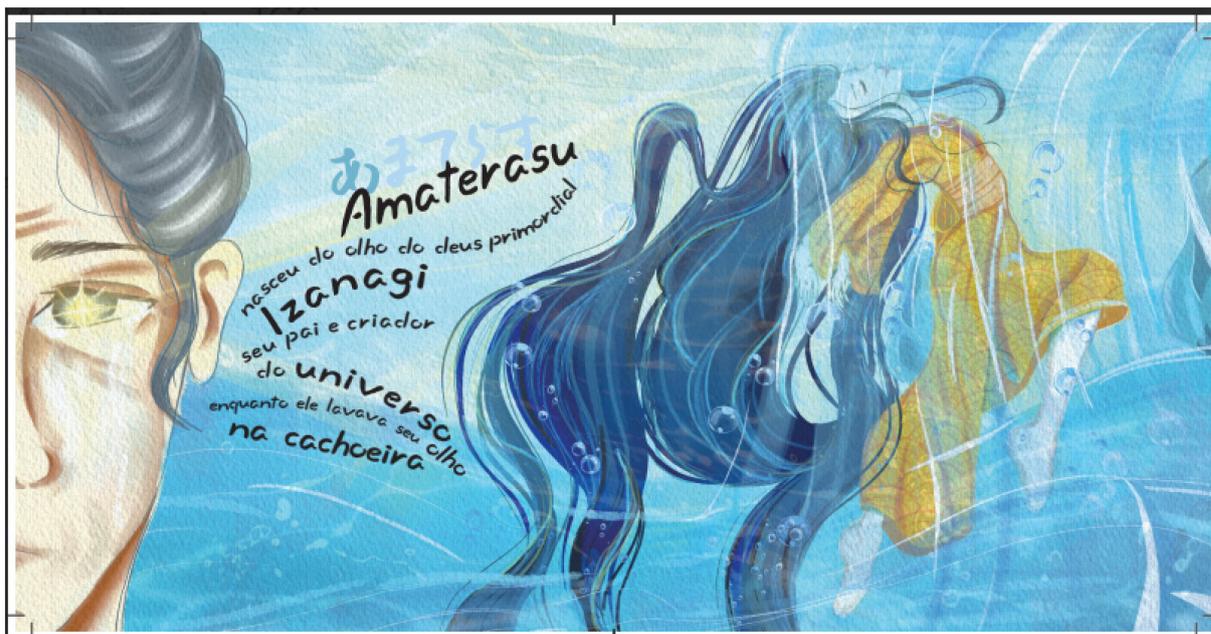
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 131 - Guarda e página 1



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 132 - Páginas 2 e 3



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 133 - Páginas 4 e 5



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 134 - Páginas 6 e 7



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 135 - Páginas 8 e 9



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 136 - Páginas 10 e 11



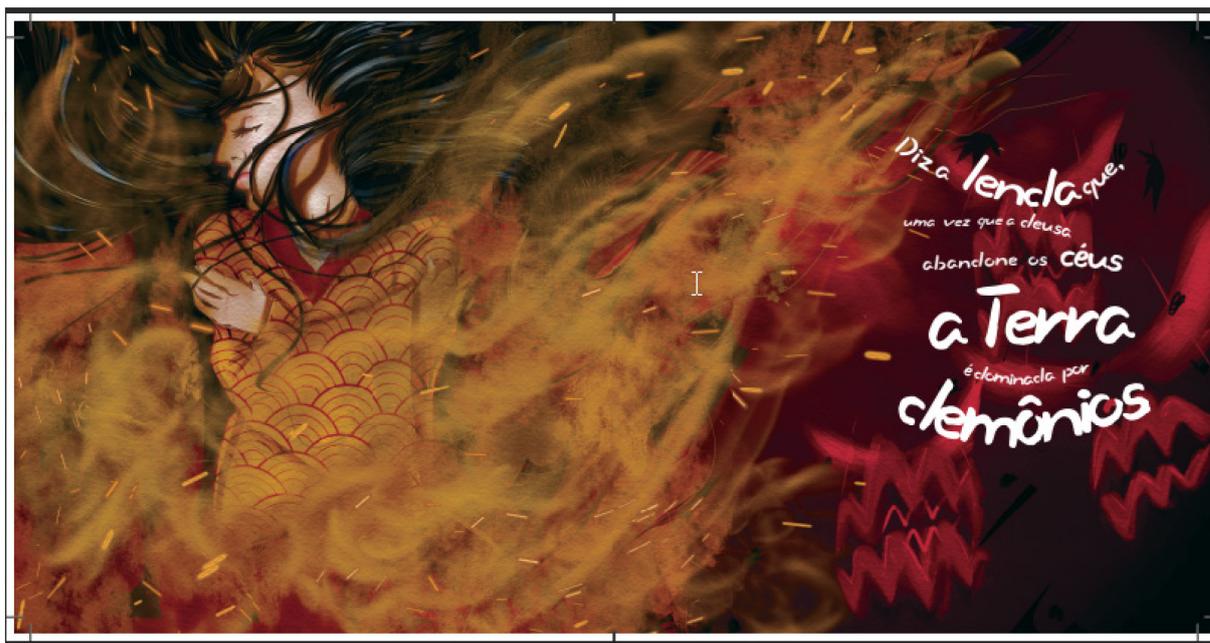
Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 137 - Páginas 12 e 13



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 138 - Páginas 14 e 15



Fonte: Fornecido pela autora.

Figura 139 - Página e ficha catalográfica



Fonte: Fornecido pela autora.

Para a prototipagem foram impressos primeiro as lâminas no Duo design em gráfica digital e posteriormente o acabamento manual em casa. Com todo o projeto colado e encadernado - uma encadernação sem costura - levou-se a uma gráfica para o refile final e aplicação de laminação na capa.

10 CONCLUSÃO

Com este projeto foi possível observar a relação estabelecida diretamente de textos com imagens através da ilustração e como isso se faz presente no nosso processo de escrita.

Dessa forma, foi necessária uma imersão dentro do universo ao qual estava se propondo ilustrar, através de técnicas e representações digitais. Um empecilho presente ao longo do projeto foi a materialização digital de efeitos visuais que requerem mais aplicações trabalhosas e demoradas, mas que eram necessárias para o desenvolvimento do projeto.

Porém, foi enriquecedor o processo de criação e concepção de um livro ilustrado, partindo quase do zero e num tema que, apesar de gostar muito e ser de total interesse pessoal, é amplo e pouco explorado no âmbito do design.

Reitero mais uma vez a complexidade do projeto que durou mais de um semestre, e minha satisfação em perceber os resultados e o entusiasmo de terceiros e vê-lo pronto, o que torna um combustível para a continuidade do projeto no futuro, com o desejo de de fato criar todo um abecedário sobre a mitologia japonesa ilustrada.

Por fim, foi possível conceber um livro ilustrado que, de maneira simplificada apresenta uma relação entre o conhecimento de uma nova figura mítica junto do vislumbre de um sistema de escrita, completamente distinto do nosso.

REFERÊNCIAS

ADORO CINEMA. Cena da animação Kimi no na Wa de Makoto Shinkai. In: adorocinema.com. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-134457/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

AMARAL, Adriana; CARLOS, Giovana Santana. Caracterizando o “estilo mangá” no contexto brasileiro: hibridização cultural na Turma da Mônica Jovem. *Vozes e Diálogo*, v. 12, n. 01, 2013.

AMAZON. In: m.media-amazon.com. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/51kckasUgeL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

AMAZON. In: m.media-amazon.com. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/514roZ-gEwL._SY445_SX342_.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

AMAZON. In: m.media-amazon.com. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/611QQWg4QWL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

AMAZON. In: m.media-amazon.com. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/612TTMNwMZL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

AMAZON. In: m.media-amazon.com. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/51ufisUYwEL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

AMAZON. In: m.media-amazon.com. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/718tqquPmGL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg. Acesso em: 14 de dezembro de 2023.

AMINO. In: pm1.aminoapps.com. Disponível em: https://pm1.aminoapps.com/7183/e75527fe2717a43a702bb5d6dfccd1fd959a3d7dr1-638-465v2_hq.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

ANDRADE, Júlia Parreira Zuza. O papel da ilustração no livro-ilustrado: uma discussão sobre autonomia da imagem. *Anais do SILEL*, v. 3, n. 1, p. 1-8, 2013.

ANTUNES, Maria Cristina. Leitura como fator decisivo para realização da autonomia intelectual. *Revista de Educação do IDEAU*, v. 5, n. 10, p. 1-12, 2010.

ARQUEOLOGIA E PRÉ-HISTÓRIA. O sustento da eternidade: a relação dos egípcios antigos com a sua alimentação. In: arqueologiaeprehistoria.com. Disponível em: <https://arqueologiaeprehistoria.com/2015/01/15/o-sustento-da-eternidade-a-relacao-dos-egipcios-antigos-com-a-sua-alimentacao/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

ARTS DOT. In: pt.artsdot.com. Disponível em:
[https://pt.artsdot.com/ADC/Art.nsf/O/9FJLAL/\\$File/Tsukioka_Yoshitoshi-Mount_Yoshino_Midnight_Moon.JPG](https://pt.artsdot.com/ADC/Art.nsf/O/9FJLAL/$File/Tsukioka_Yoshitoshi-Mount_Yoshino_Midnight_Moon.JPG). Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

AVENTURAS NA HISTÓRIA. In: aventurasnahistoria.uol.com.br. Disponível em:
https://aventurasnahistoria.uol.com.br/media/uploads/curiosidades/a_grande_onda_de_kanagawa.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BAPTISTA, Anna Paola. *Ukiyoe A Magia Da Gravura Japonesa*. Fortaleza: Caixa Cultural. 84 pg.

BBC. In: c.files.bbc.co.uk. Disponível em:
https://c.files.bbc.co.uk/3CF1/production/_110210651_gettyimages-1039972246.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BEHANCE. Projeto Livro de Barro de Moita Redonda. In: behance.net. Disponível em:
<https://www.behance.net/gallery/135320775/Projeto-Livro-de-Barro-de-Moita-Redonda>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

BEMOL. In: bemol.com.br. Disponível em: <https://www.bemol.com.br/um-ratinho-dois-gatos-todolivro-mp-p1123235>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BETALABS. In: assets.betalabs.net. Disponível em:
<https://assets.betalabs.net/production/jujuba/item-images/d74d6600e4da0bac8379bf1fb0965530.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BLOGSPOT. In: 1.bp.blogspot.com. Disponível em: <https://1.bp.blogspot.com/-1XNknDmVgZc/TVkwZoTv2qI/AAAAAAAAAFQ/IIIv1kqy-EQ/s400/sos-poema-de-Augusto-de-Campos-.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BLOGSPOT. In: 1.bp.blogspot.com. Disponível em: https://1.bp.blogspot.com/-oM-zHeWP07U/XdtHsHiE6LI/AAAAAAAAALd4/bp4nUZRc318jYTLcYwB7W1ZMl3dRT-gCLcBGAsYHQ/s640/usagi_annoyed.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BLOGSPOT. In: 1.bp.blogspot.com. Disponível em: https://1.bp.blogspot.com/-s9CF2UJtV70/VIWcDMHsdeI/AAAAAAAAAC4o/C0BBOoIIt_g/s1600/Hoje%2BSinto-me_006.JPG. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BLOGSPOT. In: 3.bp.blogspot.com. Disponível em: <https://3.bp.blogspot.com/-PeOHWBgaF48/UAXAYWHxbOI/AAAAAAAAAEmA/4f9QjaSTaTs/s1600/Hiragana+000.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BLOGSPOT. In: 3.bp.blogspot.com. Disponível em: <https://3.bp.blogspot.com/-uvniD-cOV08/V8BLFUOgi6I/AAAAAAAAAmYc/2Tk2MhaCAuk126BDHtPJ8Jp8OUVOrPyxACLcB/s1600/FullSizeRender%2B10.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

BLOGSPOT. Entendendo Ideogramas Chineses: Componentes e Radicais. In: nihaofabio.blogspot.com. Disponível em:
<https://nihaofabio.blogspot.com/2015/12/entendendo-caracteres-chineses.html>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

CAÇADORES DE LENDAS. In: cacadoresdelendas.com.br. Disponível em: <https://www.cacadoresdelendas.com.br/japao/wp-content/uploads/2014/05/Amaterasu3.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

CAMINO DE SANTIAGO. In: caminodesantiago.gal. Disponível em: https://www.caminodesantiago.gal/osdam/filestore/2/3/4/5_faa13c4e430e34d/2345dsk_cd9fd9acdfc213e.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

CAMPBELL, Joseph. A extensão interior do espaço exterior. **A metáfora como mito e Religião**. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

CARLOS, Giovana Santana. Identidade (s) no consumo da cultura pop japonesa. **Lumina**, v. 4, n. 2, 2010.

CHAMBERLAIN, Basil Hall. Translation of ' Ko-Ji-Ki. In: **Kobe, Japan**. 1932.

CIOLIN, Carolina. Mangá—A arte na cultura pop japonesa: análise histórica, social e visual. 2015.

COISAS DO JAPÃO. Jigoku e Yomi no Kuni: conheça os infernos do budismo e do shinto. In: coisasdojapao.com. Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2019/02/jigoku-e-yomi-no-kuni-conheca-os-infernos-do-budismo-e-do-shinto/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

DA CUNHA, Fernando Cesar Pereira. Aspectos introdutórios do mangá como fonte: Da gênese desse impresso até a redução da produção durante a Segunda Guerra Mundial. **Mundo Livre: Revista Multidisciplinar**, v. 4, n. 1, p. 32-46, 2018.

DE OLIVEIRA, Rui. Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens. 2008.

DEUS ME LIVRO. In: deusmelivro.com. Disponível em: https://deusmelivro.com/wp-content/uploads/2021/07/hoje-sinto-me_inside2.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

EDITORIA PEIROPOLIS. In: editorapeiropolis.com.br. Disponível em: <https://www.editorapeiropolis.com.br/wp-content/uploads/2018/07/ABCDESPACO2.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

EL PAIS. Javali pintado há 455000 anos e a obra de arte figurativa mais antiga do mundo. In: brasil.elpais.com. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/ciencia/2021-01-14/javali-pintado-ha-45500-anos-e-a-obra-de-arte-figurativa-mais-antiga-do-mundo.html>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

ELIADE, Mircea; FERNÁNDEZ, Luis Gil. **Mito y realidad**. Madrid: Guadarrama, 1968.

EU FALO JAPONÊS. Aprendendo Hiragana e Katakana em 3 passos. In: eufalojapones.com. Disponível em: <https://eufalojapones.com/2020/05/21/aprendendo-hiragana-e-katakana-em-3-passos/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

FUN JAPAN. In: [content.fun-japan.jp](https://content.fun-japan.jp/renewal-prod/cms/articles/content/Mpf/Articles/2016/06/03/20160603-17-07-Urashima-Taro.jpg). Disponível em: <https://content.fun-japan.jp/renewal-prod/cms/articles/content/Mpf/Articles/2016/06/03/20160603-17-07-Urashima-Taro.jpg>. Acesso em: 14 de dezembro de 2023.

GAARDER, Jostein; HELLERN, Victor; NOTAKER, Henry. **O livro das religiões**. Editora Companhia das Letras, 2005.

GILI, Silvana Ribeiro et al. Livros ilustrados: textos e imagens. 2014.

ICHIBAN MEANS. In: [ichibanmeans1.weebly.com](https://ichibanmeans1.weebly.com/uploads/5/6/7/5/56752743/1439713445.png). Disponível em: <https://ichibanmeans1.weebly.com/uploads/5/6/7/5/56752743/1439713445.png>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

JAPANESE GRADED READERS. Slp Pap/Co edition. Japão: Cheng & Tsui, 2009.

JAPÃO EM FOCO. In: [japaoemfoco.com](https://www.japaoemfoco.com/wp-content/uploads/2011/06/tateyomigaki1.jpg). Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/wp-content/uploads/2011/06/tateyomigaki1.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

JAPÃO EM FOCO. In: [japaoemfoco.com](https://www.japaoemfoco.com/wp-content/uploads/2013/05/Tategaki-e-Yokogaki.jpg). Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/wp-content/uploads/2013/05/Tategaki-e-Yokogaki.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

JOVEM NERD. Ayako | Clássico mangá de Osamu Tezuka é lançado no Brasil. In: [jovemnerd.com.br](https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/ayako-classico-manga-de-osamu-tezuka-e-lancado-no-brasil/). Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/ayako-classico-manga-de-osamu-tezuka-e-lancado-no-brasil/>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

JP SHUN TONG. In: [friljp.jpshuntong.com](http://friljp.jpshuntong.com/item/8c5451ada900aa237f14234d850b38fb). Disponível em: <http://friljp.jpshuntong.com/item/8c5451ada900aa237f14234d850b38fb>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

KIMONO AMARELO. Noragami Aragoto #11. In: [kimonoamarelo.blogspot.com](https://kimonoamarelo.blogspot.com/2015/12/noragami-aragoto-11.html). Disponível em: <https://kimonoamarelo.blogspot.com/2015/12/noragami-aragoto-11.html>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

LEITURINHA. In: [loja.leiturinha.com.br](https://loja.leiturinha.com.br/_next/image?url=https%3A%2F%2Fstatic.pkds.it%2Fstore%2Fproducts%2F1669744305historiasirmaosgrimm6.jpg&w=640&q=75). Disponível em: https://loja.leiturinha.com.br/_next/image?url=https%3A%2F%2Fstatic.pkds.it%2Fstore%2Fproducts%2F1669744305historiasirmaosgrimm6.jpg&w=640&q=75. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

LIBRARY OF CONGRESS. Hours of Notre Dame. In: [loc.gov](https://www.wdl.org/pt/item/251/). Disponível em: <https://www.wdl.org/pt/item/251/>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Editora Olhares, 2022.

HISTORY OF INFORMATION. In: [historyofinformation.com](https://historyofinformation.com/image.php?id=4512). Disponível em: <https://historyofinformation.com/image.php?id=4512>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

LABEL SONIC. In: [labelsonic.com.br](https://labelsonic.com.br/announcement/3100-a-c/monumento-blau/). Disponível em: <https://labelsonic.com.br/announcement/3100-a-c/monumento-blau/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

LES PIERRES QUI PARLANT. In: lespierresquiparlent.free.fr. Disponível em: <http://lespierresquiparlent.free.fr/index.html>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Graphic design: The new basics**. Princeton Architectural Press, 2008.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Quadrinhos na sala de aula. **História em quadrinhos: um recurso de aprendizagem. Salto para o futuro. Ano XXI, boletim**, v. 1, 2011.

MACEDO, Emiliano Unzer. **História do Japão: uma introdução**. Amazon Independent Publishing, 2017.

MAÇONARIA. O que é a Pedra de Roseta?. In: maconaria-memphismisraim.com. Disponível em: <https://maconaria-memphismisraim.com/o-que-e-a-pedra-de-roseta/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

MCCLLOUD, Scott. The visual magic of comics. **lecture, TED, February**, 2005.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. Cosac Naify, 2009.

MEISTER DRUCKE. In: [meisterdrucke.pt](https://www.meisterdrucke.pt). Disponível em: https://www.meisterdrucke.pt/kunstwerke/1200w/Katsushika_Hokusai_-_Junge_Frau_das_Kopfkissenbuch_lesend_-_%28MeisterDrucke-691391%29.jpg. Acesso em 13 de Dezembro de 2023.

MOKUJIN. In: mokugun.wordpress.com. Disponível em: <https://mokugun.wordpress.com/tag/tattoo/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

NAKANO, Renata Gabriel. **Livro ilustrado: definições, leitores, autores**. 2012. Tese de Doutorado. Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro]. <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.30205>.

NANNINI, Priscilla Barranqueiros Ramos. **Palavra e imagem: possíveis diálogos no universo do livro de artista**. 2016.

NAVER. In: m.blog.naver.com. Disponível em: <https://m.blog.naver.com/misshong65/222034393252>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

NOMURA, Masayuki (1975) In: MORIOKA, Kenji (org.) *Nihongono Moji*. "As letras da língua japonesa", Tokyo, Gakuseisha.

ODDSSON, Jón Rafn. **The Thematic and Stylistic Differences found in Walt Disney and Ozamu Tezuka. A Comparative Study of Snow White and Astro Boy**. 2013. Tese de Doutorado.

PETRA LEÃO. Sailor Moon, um anime que nunca sai de moda. In: petraleao.com. Disponível em: <https://petraleao.com/2014/07/08/a-volta-de-sailor-moon/>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

PIN IMG. In: i.pinimg.com. Disponível em: <https://i.pinimg.com/736x/e1/a9/9d/e1a99deb4facaf1afea92d4d31e7e486--page-design-illuminated-manuscript.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

PINTEREST. Yukine – Noragami. In: br.pinterest.com. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/54887689193147406/>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

PINTEREST. In: br.pinterest.com. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/404690716495735763/>. Acesso em: 14 de dezembro de 2023.

PINTEREST. In: br.pinterest.com. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/440297301062859040/>. Acesso em: 14 de dezembro de 2023.

RANDOM C. In: randomc.net. Disponível em: <https://randomc.net/image/BLOOD-C/BLOOD-C%20-%2008%20-%20Large%202.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

REMLER, Pat. **Egyptian mythology, A to Z**. Infobase Publishing, 2010.

ROCHA, Ruth. **A história do livro**. Editora Melhoramentos, 1992.

SHUTO KARATE. In: shutokarate.us. Disponível em: <https://shutokarate.us/2019/06/19/tiny-samurai-class-to-begin-july-1/>. Acesso em: 14 de dezembro de 2023.

TAKAMITSU, Konoshi. Constructing imperial mythology: Kojiki and Nihon shoki. **Trans. Iori Joko. Inventing the Classics: Modernity, National Identity, and Japanese Literature**. Ed. Haruo Shirane and Tomi Suzuki. Stanford: Stanford University Press, 2000.

THE AOI. In: theaoi.com. Disponível em: <https://theaoi.com/wp-content/uploads/awards/hoje-sinto-me-today-im-feeling-madalena-moniz-2093x1600.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

TURISMO DE ESTRELLAS. In: turismodeestrellas.com. Disponível em: https://www.turismodeestrellas.com/m/p/600x338/media/files/3075_tanabata-amantes.jpg. Acesso em: 14 de dezembro.

VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado**. Cosac Naify, 2011.

VENTURA, Vanessa dos Santos. O Japão no Museu de Belas Artes de Boston: função educativa e formação da coleção japonesa. 2021.

WATTPAD. In: wattpad.com. Disponível em: <https://www.wattpad.com/1150377004-%E2%B8%BB%F0%9D%94%BE%F0%9D%95%92%F0%9D%95%A3%F0%9D%95%A0%F0%9D%95%A5%F0%9D%95%92-%F0%9D%94%BB%F0%9D%95%96%F0%9D%95%9E%F0%9D%95%A0%CC%82%F0%9D%95%9F%F0%9D%95%9A%F0%9D%95%A0-estou-em-naruto-spoiler-especial>. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

WATTPAD. In: d.wattpad.com. Disponível em: https://d.wattpad.com/story_parts/935020303/images/162a5fdb30b9766d79956814185.jpg. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

WIKIA. In: static.wikia.nocookie.net. Disponível em:
<https://static.wikia.nocookie.net/inuyasha/images/7/7c/Chapter76-Cover.jpg/revision/latest?cb=20140121034951>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

WIKIA. In: static.wikia.nocookie.net. Disponível em:
<https://static.wikia.nocookie.net/yokai/images/a/a3/Yokai-stamp-3-Enenra.jpg/revision/latest?cb=20140608193025>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

WIKIPEDIA. In: wikipedia.org. Disponível em:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/ff/Hiragana_small.png. Acesso em: 12 de dezembro de 2023.

WIX. In: static.wixstatic.com. Disponível em:
https://static.wixstatic.com/media/a27d24_cf30968999c2459fa8d45bd254a2c64d~mv2.png/v1/fill/w_704,h_459,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/a27d24_cf30968999c2459fa8d45bd254a2c64d~mv2.png. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

WORDPRESS. In: seeinggodinart.files.wordpress.com. Disponível em:
<https://seeinggodinart.files.wordpress.com/2015/07/douceapocalypseimage.jpg>. Acesso em: 13 de dezembro de 2023.

WORDPRESS. In: prettysoldierproject.files.wordpress.com. Disponível em:
<https://prettysoldierproject.files.wordpress.com/2014/07/126.png>. Acesso em: 14 de dezembro de 2023.