

Nightmares  
AND  
Fairytales



# Nightmares AND Fairytales

**Contos de Fadas recontados a partir de ilustração e lettering**

**Trabalho de Conclusão de Curso**

Bacharelado em Design Gráfico

**Camila Sayuri Sakata**

Orientação: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Fernanda Henriques

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Bauru - Setembro de 2015



# Agradecimentos

Aos meus pais: obrigada por tudo, tudo mesmo. Obrigada pelo amor, pelo apoio, pela paciência. Mãe, obrigada por sempre me dar o apoio emocional quando precisei, e por sempre me garantir que eu estava no caminho certo, mesmo quando eu não acreditava. Pai, obrigada pelos conselhos, pelo companheirismo, e por sempre me mostrar visões e opiniões diferentes das minhas, sempre me ensinando a considerar outras alternativas. Dani, obrigada por ser um grande exemplo, continuo a cada dia aprendendo com você.

Um grande agradecimento para as melhores amigas que alguém poderia pedir: Tha, Dé, Neitan, Karenzita e Bia. Obrigada por todos os momentos, pelo apoio, pelo incentivo, por sempre acreditarem em mim, por estarem lá quando eu precisei e também quando não precisei. Obrigada por comprovarem que amizades podem durar para sempre. Um beijo especial para a Tha por me mandar ótimas referências para pesquisa durante este trabalho, estar tão animada quanto eu para o processo e me ajudar imensamente com a revisão e com muitas outras coisas.

Adriano e Minoru, obrigada por encher minha vida de diversão, de música e de amizade verdadeira. Espero que possamos continuar amigos por muitos anos.

Ao Dan, por sempre estar lá para me apoiar, por colocar tudo em perspectiva e por continuar meu amigo, apesar do “bullying”. À Mel por ser sempre um amorzinho, pela hospitalidade desde a minha chegada a Bauru, pelas intermináveis conversas sobre mangá, e por manter nossa amizade tão forte, mesmo que nos vejamos tão pouco.

Obrigada aos amigos de Bauru, em especial ao Bio e ao Weslei, eternos companheiros de aventuras. Obrigada por sempre estarem comigo. Agradeço também à Penta e à Ju pela amizade e por toda a ajuda que me deram esses anos. Obrigada à Lenita pelos milhões de favorzinhos abusivos, por me acompanhar até na procrastinação, e pelo mate.

Um agradecimento especial ao Professor Emerson Cappelletti, por ter sido tão atencioso comigo, anos após minha formatura. Agradeço pelas palavras gentis e pela ajuda com a bibliografia. Levo suas aulas comigo na memória e no coração.

E finalmente, um grande agradecimento à Ferdi, professora, orientadora e amiga, por ter me introduzido à área que mais amo dentro do design, a Tipografia. Seu amor pelas letrinhas contagia, e me incentivou a continuar treinando e pesquisando sempre. Obrigada por sempre demonstrar sua paixão durante as aulas, e pelo seu jeito elétrico e jovial que sempre contagia a todos que a conhecem. Obrigada por acreditar em mim desde o início e me ajudar a tirar o melhor do meu trabalho. Obrigada por ser a melhor orientadora que eu poderia ter escolhido, pelos bate-papos, pelas opiniões, pelas ideias, por ser quem você é.

Obrigada aos colegas de classe que conheci durante meus anos na Unesp e a todos os professores que lecionaram para nós.

Obrigada a todas as pessoas que me ajudaram a chegar até aqui.



# Sumário

<b>Resumo</b>	<b>12</b>	<b>Identidade Visual</b>	<b>49</b>
Abstract	12	Logotipo	50
<b>Introdução</b>	<b>13</b>	Desenvolvimento	52
O que são contos?	13	Manual	56
O que são moleskines?	16	Monograma	58
<b>Objetivos</b>	<b>17</b>	Desenvolvimento	58
Geral	17	Manual de Uso	59
Específicos	17	Padronagem	61
<b>Metodologia</b>	<b>18</b>	Paleta de Cores	62
O que produzi	18	Tipografia	63
Como produzi	18	Títulos	64
<b>Motivação</b>	<b>19</b>	<b>Projeto</b>	<b>67</b>
<b>Inspiração</b>	<b>21</b>	Branca de Neve	68
Caligrafia	21	Processo de Produção	71
Jackson Alves	22	Rapunzel	74
Cláudio Gil	24	Processo de Produção	76
Seb Lester	26	Chapeuzinho Vermelho	78
Lettering	29	Processo de Produção	83
Jessica Hische	30	Cinderella	86
Marcelo Schultz	32	Processo de Produção	89
Mateusz Witczak	34	A Pequena Sereia	93
Julúvian	36	Processo de Produção	96
Ilustração	39	Bela Adormecida (Sol, Lua e Tália)	101
Britney Lee	40	Processo de Produção	104
Steve Simpson	42	João e Maria	108
Carol Wyatt	44	Processo de Produção	110
Literatura	47	A Bela e a Fera	114
		Processo de Produção	117
		<b>Conclusão</b>	<b>122</b>
		<b>Referências</b>	<b>123</b>
		Livros	123
		Websites	124

# resumo

Chamados de **“moleskines”** por remeterem a uma marca de grande renome mundial, os *sketchbooks* podem ser frequentemente encontrados nas mãos de designers e, atualmente, além de servirem como ferramenta de trabalho, viraram verdadeiros objetos de desejo por parte de muitas pessoas, criativas ou não. Este trabalho apresenta uma coleção de cadernos cujas capas levam ilustrações mescladas com letterings dentro do conceito de Contos de Fadas. Para tanto, foram selecionadas 8 histórias clássicas, a partir dos textos mais próximos aos originais e seguindo o parâmetro de popularidade.

## Abstract

*Called **“moleskines”** for being remitting of a worldly renown brand, sketchbooks can be frequently found in the hands of designers and, nowadays, in addition to becoming work tools, sketchbooks truly became objects of desire by many people, creative or not. This assignement presents a collection of notebooks in which the covers have illustrations mixed to letterings, using the coontext of Fairytales. For that matter, 8 classic stories have been selected, from the texts closest to the originals, following the parameter of popularity.*



# introdução

## O que são Contos?

**con.to**<sup>1</sup>

**sm (der regressiva de contar)** **1** Narração falada ou escrita. **2** História ou historieta imaginadas. **3** Fábula. **4** Patranha inventada para engazopar indivíduos rústicos e geralmente de má-fé. (...) - Dicionário Michaelis

**Contos** são obras de ficção que visam transmitir uma determinada história. Diferem-se de romances pelo seu tamanho (são menores) e pelo menor desenvolvimento de enredo e de personagens. Contos também apresentam somente um conflito em apenas um espaço, podendo envolver múltiplos personagens simultaneamente. O tempo e espaço em contos são indefinidos, normalmente com o objetivo de serem aplicáveis mais facilmente às vidas dos que contam as histórias.

Utilizando o sentido coloquial da palavra “clássico” (antigo, costumeiro), podemos dizer que os contos escolhidos são clássicos por estarem presentes na cultura popular. Observando a quantidade de representações existentes de personagens, fica claro ver que os contos de fadas perpetuaram-se por si mesmos, e que sua influência é de grande escala.

**Contos de fadas** são passados de geração em geração, por serem desprovidos de valor temporal definido, costumadamente terem personagens fantásticos e serem, em sua maioria, de caráter maniqueísta. Isso facilita sua

apreciação e assimilação pelas crianças, servindo como via de comunicação de valores que são de origem antiga, mas que se mantêm até os dias de hoje. No entanto, vale lembrar que, originalmente, os contos não eram voltados para crianças ou sequer possuíam caráter infantil (PROPP, 1978). A infantilização se deu devido às versões subsequentes às originais, tendo como grandes exemplos as dos estúdios Disney, que até hoje retém direitos sobre versões estilizadas de personagens dos contos de fada clássicos.

As compilações mais antigas registradas tendem a retratar os horrores do período feudal (pode-se citar como exemplo o abuso sexual retratado em **“Sol, Lua e Tália”**, versão primitiva de **“A Bela Adormecida”**). A aristocracia aqui é sempre exaltada, sendo protagonistas em seus próprios contos, e a riqueza e o poder fazendo o papel da recompensa pela jornada. A alteração de valores ao longo dos anos atendem às necessidades de cada época, porque, sendo muito mais que mero entretenimento, os contos buscaram, desde sua origem, servir como objeto de ensino para seus ouvintes. (PROPP, 1978).

Como exemplo, pode-se citar **“Branca de Neve”**, um conto inicialmente transmitido oralmente na idade média, com sua primeira versão escrita colhida pelos irmãos **Jacob e Wilhem Grimm** e publicada em 1812 na coleção “Contos de Grimm” (ou Sneewittchen, em alemão antigo), como “Conto 53”. Há ainda vestígios de uma versão anterior a esta, enviada a outro folclorista. Nesta, em adição à mãe ser a vilã (fato que se manteve na versão dos Grimm), é ela mesma quem leva a filha à floresta, abandonando-a lá. Acredita-se que a vilã tenha mudado de mãe para madrasta em versões posteriores, com o objetivo de que a história ficasse mais aceitável para crianças.

Se estudarmos as diversas versões europeias, é possível encontrar histórias em que o sono profundo de Branca de Neve é causado não por uma maçã, mas por um anel, e versões em que uma irmã é a que tem ciúmes do pai, e não a mãe (estas últimas provêm da Albânia).

Observa-se dessa maneira, a facilidade com que os contos se modificam. As mais recentes adaptações cinematográficas de “Branca de Neve” **“Espelho, espelho meu”** e **“Branca de Neve e o Caçador”** (ambos de 2012) são versões completamente diferentes do mesmo conto, sendo a primeira em tom de comédia, com os sete anões e um príncipe bobalhão, e a segunda mais séria, com uma Branca de Neve transformada em guerreira e o caçador que, inicialmente coadjuvante e um brinquedo da madrasta, dessa vez assume um papel mais ativo e é ele, ao invés do príncipe, que se torna o interesse amoroso da princesa guerreira.

As versões de “Branca de Neve” são tantas que se tornam quase impossíveis de enumerar, e mais são feitas todos os dias, imortalizando o conto.



Ilustração de “Little Snow White and other tales from Grimm” - Londres, 1898

Muitas alterações nas histórias se dão pelo fato de que os contos - por serem orais em sua origem - se adaptavam facilmente, incorporando características e costumes de cada região durante a idade média. Reforçam-se pela situação espacial, que limitava costumes e oratórias de acordo com o feudo, e consolida-se pela sua compilação e publicação tardia, séculos depois de sua origem.

O conto de a **“Bela e a Fera”**, por exemplo, foi publicado pela primeira vez em 1740 por **Madame de Villeneuve** e, além de inspirar um filme indicado ao Oscar e produzido pelos estúdios Disney, também pode ser considerada grande influência para os bestsellers “Crepúsculo” e “Cinquenta Tons de Cinza”. Nestes, a roupagem e atribuição de valores é inver-

tida: enquanto os “príncipes”, por assim dizer, possuem a melhor das aparências, existe algo em seu caráter que é subversivo. Edward, protagonista de Crepúsculo, é um vampiro; enquanto Christian Grey, por sua vez, é sadomasoquista (MENEZES; RIBEIRO, 2014)

Em todos os casos, cabe às mocinhas salvarem os príncipes de suas maldições para que, finalmente, selem seus destinos através do matrimônio. Observa-se assim, um resgate da moralidade da Idade Média, que definiu pela primeira vez os valores românticos através do amor cortês (correspondido por ambas as partes, unido carnal e espiritualmente) (ALBERONI, 1986).



Ilustração de Christian Birmingham, 2009

**“A Pequena Sereia”** - publicada pelo dinarraqûês **Hans Christian Andersen** (1805-1875) - por sua vez, talvez tenha sido o conto que tenha sofrido a maior quantidade de alterações ao longo das gerações.

Uma história que inicialmente retratava com exatidão as decepções amorosas e o sacrifício que confere o amor ingênuo e verdadeiro, mudou para ter, ao longo dos anos, o final feliz que não existia no conto original.

Na bem difundida película da Disney (“A Pequena Sereia”, 1989), a sereia (desta vez chamada de Ariel) não apenas conquista o amor que parecia ser impossível, como também tem uma filha com ele na sequência inédita produzida pelo estúdio após o sucesso do primeiro filme. Há aí uma enorme discrepância com a versão original, visto que nesta, a sereia, tendo escolhido arriscar a vida pela chance de conquistar o príncipe, não é bem sucedida em sua jornada, e termina o conto com seu amor não correspondido, tornando-se espuma do mar.

# O que são Moleskines?

**Moleskine®** é uma marca italiana de caderno de notas. São fabricados com inspiração nos lendários cadernos de anotações utilizados nos últimos dois séculos por grandes artistas como Vincent an Gogh, Pablo Picasso, Ernest Hemingway e Bruce Chatwain. Este último foi o primeiro a chamar o pequeno

caderno preto de cantos arredondados de “moleskine”, em seu livro “The Songlines” (1987). Nele, Chatwin conta a história de como eles deixaram de estar disponíveis quando em 1986 seu fabricante - uma família em Tours- fechou para sempre, e como antes disso ele comprou todos os cadernos que conseguiu encontrar.



Em 1997, uma editora milanesa decidiu voltar a fabricar os cadernos, dando-lhe o nome tirado da obra de Chatwin. A partir daí a empresa começa a investir no marketing, associando os pequenos cadernos àqueles vistos em filmes como “Indiana Jones” e “A Última Cruzada”. Os cadernos então passam a ter um papel importante na tecnologia móvel, servindo como companheiro e armazenador de ideias e sentimentos.

O moleskine tornou-se um item indispensável nas bolsas e mochilas de pessoas de todas as ocupações, dados seus diversos tamanhos e modelos e sua crescente popularidade. Hoje em dia a palavra “moleskine” passou a denominar, de maneira informal, além dos cadernos específicos da marca, como também sketchbooks comuns de outras marcas, tamanha sua influência.

Atualmente há diversas linhas dos cadernos Moleskine, incluindo LEGO, Star Wars, Snoopy, entre outros. A coleção que é o produto final deste trabalho seria hipoteticamente uma linha de produtos desse tipo, com a temática até então exclusiva na marca, sendo essa os **Contos de Fadas clássicos.**

# Objetivos

## Gerais

O presente trabalho teve como objetivo desenvolver uma série de capas para uma coleção de cadernos de anotação e ou/desenho, evidenciando a aproximação do texto com a imagem, por meio de 8 composições que unam lettering a ilustração, e que resumam por meio destes, 8 contos de fadas.

## Específicos

- a)** Divulgar a moral original dos contos selecionados, pois tratam-se de temas muitas vezes grotescos e obscuros, que são, de maneira geral, desconhecidos pelo público por terem passado por diversas censuras e modificações.
- b)** Estudar as relações da tipografia com a ilustração.
- c)** Aprimorar as técnicas e habilidades em ilustração, caligrafia e lettering

# metodologia

## Do que consiste

- a) Pesquisa bibliográfica do conteúdo literário e dos significados de cada conto
- b) Pesquisa de referências de caligrafia e/ou lettering para cada composição
- c) Produção de oito ilustrações unidas a letterings, cada uma fazendo referência a um conto diferente.
- d) Adaptação para capas de cadernos de anotação
- e) Desenvolvimento de identidade visual da coleção
- f) Diagramação dos sketchbooks
- g) Testes de impressão
- h) Produção do relatório (textos e diagramação)
- i) Finalização e apresentação para a banca

## Como se deu

Através de pesquisa bibliográfica e produção prática de 8 ilustrações que dão ênfase no lettering, com o tema de contos de fadas. Cada ilustração é inspirada em um conto específico escolhido pelo significado original pretendido pelas primeiras publicações a que se tem acesso, sendo estes de maneira geral, principalmente as compilações dos alemães Jacob e Wilhem Grimm, do francês Charles Perrault e do dinamarquês Hans Christian Andersen. Foram escolhidos estes autores por serem os primeiros a colherem e publicarem os contos anteriormente passados oralmente, em compilações literárias.

# motivação

O interesse pelo tema deste trabalho (Contos de Fadas) veio após uma aula de literatura que tive na quinta série. Até aquele ponto de minha vida, eu acreditava que os Contos de Fadas eram apenas entretenimento, e que eram, sem exceção, histórias felizes e de trama inocente. Naquela aula minha visão sobre os contos mudou completamente, pois aprendi as origens dos contos, que não somente mostravam versões grotescas pouco conhecidas pelas massas, como também mensagens escondidas atrás de cores e objetos usados nas descrições das narrativas, que faziam extenso uso de figuras de linguagem para tanto.



Ilustração de "Chapeuzinho Vermelho" de 1927.

Um exemplo do uso das figuras de linguagem é a história de **Chapeuzinho Vermelho**. O vermelho é usado para representar o sangue, e nesta história ele simboliza a menstruação da protagonista da história. A floresta é amplamente usada como símbolo de transformação em diversos contos, e o ato da protagonista de passar pela floresta simboliza a passagem da vida infantil para a vida adulta, apoiada pelo desejo sexual do homem aqui representado pelo lobo que habita a floresta. Uma evidência muito clara disto é quando o lobo se passa pela avó e conversa com chapeuzinho. Na versão de Perrault, chapeuzinho se dispa completamente antes de subir na cama com a intenção de dormir junto a sua avó. Chapeuzinho entra na floresta como criança, obedecendo a mãe e levando doces para sua avó, e sai da floresta como mulher, tendo tido seu amadurecimento sexual. (CORSO, 2006, p. 47).

Um dos grandes objetivos deste trabalho é resgatar os significados originais dos contos de fadas selecionados, e faço isso com o auxílio da ilustração (que ajuda na identificação imediata do conto), e do lettering (que comunica ao mesmo tempo o conteúdo da frase escolhida e o sentimento desejado através do script selecionado).

**Ilustração e Lettering** são duas pelas quais sempre tive interesse. Como muitos de meus colegas, passei minha infância desenhando, e isto vem me acompanhando desde o momento em que segurei um lápis até os dias de hoje. O lettering também sempre me acompanhou, mesmo que nunca soubera por nome o que estava fazendo. Como muitas pessoas, fazia desenhos nas carteiras de escola e em livros didáticos, mas o que eu gostava mais era de escrever com letras diferentes e criar alfabetos alternativos.



Cadernos com rascunhos de minha autoria.

Depois de entrar na faculdade, passei por uma época em que fiquei em dúvida se era aquilo mesmo que eu queria fazer, porque o curso parecia ser algo muito distantes das expectativas que eu havia criado. No entanto, decidi ficar e ver o que mais o curso poderia me oferecer, principalmente depois da escolha de habilitação. Esta decisão foi muito importante, porque pude conhecer mais sobre o mundo da tipografia, e descobri minha paixão pela **caligrafia** e pelo lettering.

Escolhi unir neste trabalho portanto, os contos de fadas, o lettering e a ilustração, as três grandes áreas de meu maior interesse. Fiz isso para que pudesse produzir as composições com um tema que gostasse, desenvolver maiores habilidades com o lettering e ter um desafio, pois a ilustração é uma área em que preciso melhorar bastante.



Inspiração

## Caligrafia

**Caligrafia** é a arte da escrita. Trabalhos de caligrafia são trabalhos inteiramente feitos a mão, com o uso de penas, canetas e instrumentos específicos ou rudimentares. Um calígrafo habilidoso é um indivíduo que praticou muito para aperfeiçoar sua arte, sendo capaz de produzi-las sem erros de uma só vez, já que uma alteração qualificaria a peça como um trabalho de lettering.

A seguir apresento calígrafos que são fonte de inspiração não somente para este trabalho, mas também para minha formação.



"Daily Calligraphy" - Jackson Alves

## Jackson Alves

**Jackson Alves** é um artista, calígrafo e letterer nascido em Curitiba-RS. Sendo um dos calígrafos mais conhecidos e renomados no Brasil, Jackson trabalha há mais de 3 anos exclusivamente com tipografia, e tem experiência de mais de 15 com as artes visuais. Seu portfólio engloba grandes clientes brasileiros e estrangeiros como Sol, Skol, Lolapalooza, entre outros.





## Cláudio Gil

**Cláudio Gil** é um artista, calígrafo e designer nascido no Rio de Janeiro. É bastante conhecido pelo seu estilo particular e por suas composições abstratas, nas quais ele utiliza elementos da caligrafia tradicional e dos movimentos provindos desta.





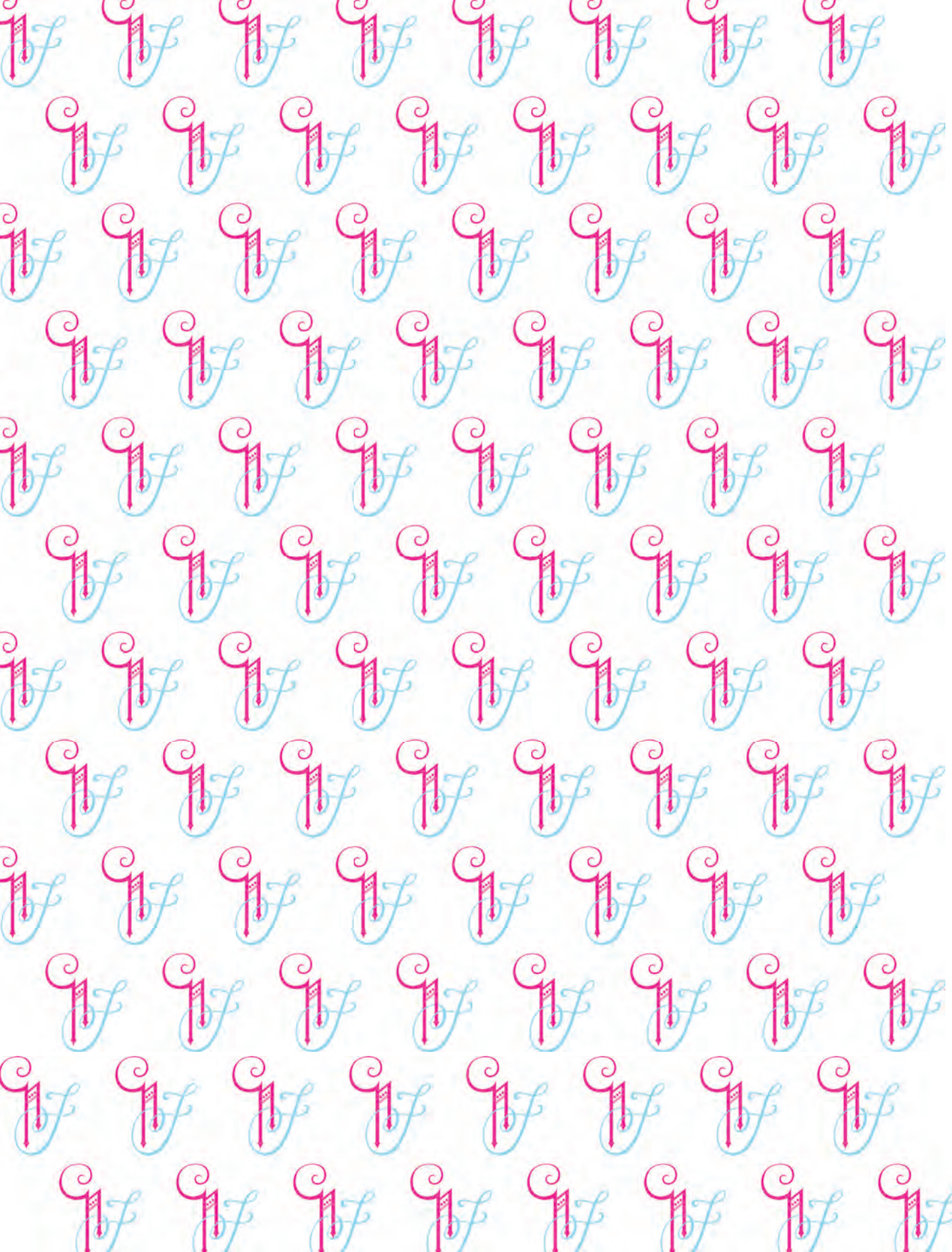
## Seb Lester

**Sebastian “Seb” Lester** estudou Design Gráfico em Londres e atualmente reside em Sussex. Trabalhando inicialmente com type design, Seb desenvolveu um interesse pela caligrafia e decidiu investir em trabalhos que o possibilitassem atuar nesta área. Hoje, cerca de 1 milhão de pessoas acompanham seu trabalho através das mídias sociais, e este número só aumenta a cada dia em que seus vídeos são compartilhados.



Jerry Pope Martin Bircher Kathryn Storm  
Doug Gill Chris Bush Esa Martinwesi  
Renan Serrano Jess Tapoleai Amanoa Miller  
Paul Goodwin Sunjay Morar Adam Lee Jones  
Aditya Puri Ivan Pancho Louis Adam  
Lizzy Avila Brenoan Austin Leana Litchfield  
Fung Lam Georgia Grazaoci David R. Deasy  
Max Chen John Ramirez Helen Finlison  
Roxanne Tulk Crystal Jude Taylor Plinds  
Don Lester Rachel Lampen Peter Mahler Sorensen

I know nothing  
With any certainty  
But the sight  
of the stars





# Lettering

O **lettering** é tipicamente confundido com a caligrafia. Diferente desta, o lettering não é uma arte escrita, e sim desenhada. Ao invés de escrever as palavras, o letterer (profissional especializado no desenho das letras) as desenha, e pode corrigí-las e editá-las como bem desejar para atingir seu objetivo. Há controvérsias quanto a partir de qual momento uma peça pode ser chamada de lettering, mas o mais aceito é que qualquer alteração em um trabalho já o qualifica como lettering (como por exemplo, se o artista corrigir uma falha na caligrafia).

De maneira geral, pode-se dizer que o lettering tem características “menos orgânicas” do que a caligrafia, embora as diferenças muitas vezes sejam tão sutis que é difícil notá-las.

Neste trabalho, a intenção foi evidenciar o lettering da melhor maneira possível, sempre dando maior importância para ele dentro da ilustração. Com isso, o esperado é observar a relação entre as letras e as ilustrações de forma prática.

Apresento aqui alguns letterers que particularmente tomo como inspiração para este trabalho e para outros projetos pessoais e profissionais.



“An evening of extraordinary things” - Jessica Hische

## Jessica Hische

**Jessica Hische** é letterer, ilustradora, designer gráfica e type designer nascida em Pennsylvania - EUA. Criadora do termo “*procrastiworking*”, Jessica defende o ideal de trabalhar em suas paixões, caminhando de um projeto a outro investindo no tipo de trabalho que faz enquanto procrastina para fazer outro, pois acredita que este é o que deveria receber mais atenção.

Com grandes clientes como Starbucks e Penguin books, Jessica se destaca como um dos maiores nomes dentro do mundo da tipografia, por sua excelência de trabalho em todas as áreas nas quais trabalha.



ArtDirectorsClub

# ADC Paper & Expo

CONNECT WITH THE  
COMMUNITY, REPLENISH  
YOUR PAPER SAMPLES,  
AND UPDATE YOUR PRINTING  
KNOWLEDGE AT THE

## ADC PAPER EXPO

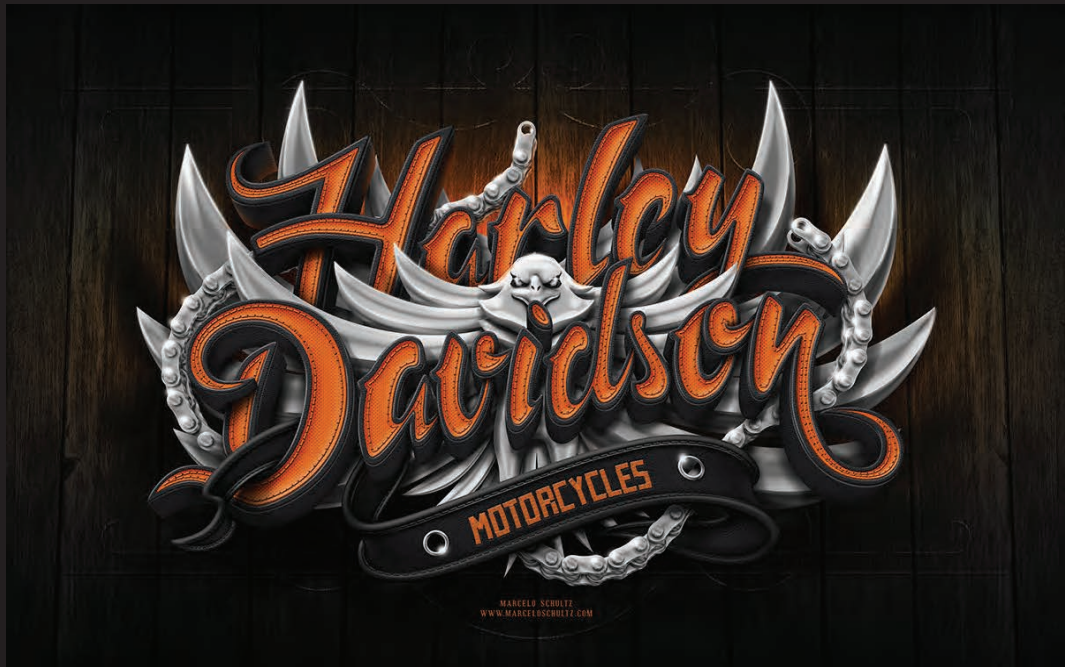
AN EVENING THAT INCLUDES  
*Food, Drinks  
and Friends*  
TUESDAY APRIL 13TH 2010  
5:30 TO 8:30  
AT THE ADC GALLERY NYC



## Marcelo Schultz

**Marcelo Schultz** é ilustrador e letterer curitibano. Conhecido pelos seus trabalhos detalhados e de altíssima qualidade, Schultz tem um estilo de ilustração que utiliza muita influência do 3D e de texturas têxteis, sem utilizar fotografias. Seu trabalho apareceu em diversos blogs do meio e em galerias do Behance, e entre seus clientes se destacam Nike e Harley Davidson.





## Mateusz Witczak

**Mateusz Witczak** é um artista gráfico que reside em Warsaw, Polônia. Tem um estilo que remete à caligrafia tradicional, ao mesmo tempo sendo muito limpo e com curvas suaves e bem trabalhadas. Trabalha com lettering, branding e ilustração tipográfica.

Entre seus clientes estão incluídos Philips, Nike, Diamante Wear entre outros.





(14)  
2595  
- 25  
25

**A FÓRMULA  
PARA  
ENFRENTAR  
A CRISE?  
NÃO USAR  
A MESMA  
FÓRMULA**

Um investimento  
intelectual sempre produz  
resultados positivos.

De 1996, a Wroclaw abraça  
o conhecimento do homem  
e não se preocupa  
de ignorância.

O conhecimento não pode  
ser adquirido facilmente  
e não basta a instrução  
para a obtenção de um sucesso  
e longo e sustentável.

O conhecimento tem natureza  
e persistência de longo  
tempo de duração.

É um recurso pessoal que  
gera valor com tempo.

Porque devemos pensar  
antes de agir.

Repetir não se basta  
nem com os mesmos  
nem os mesmos resultados.

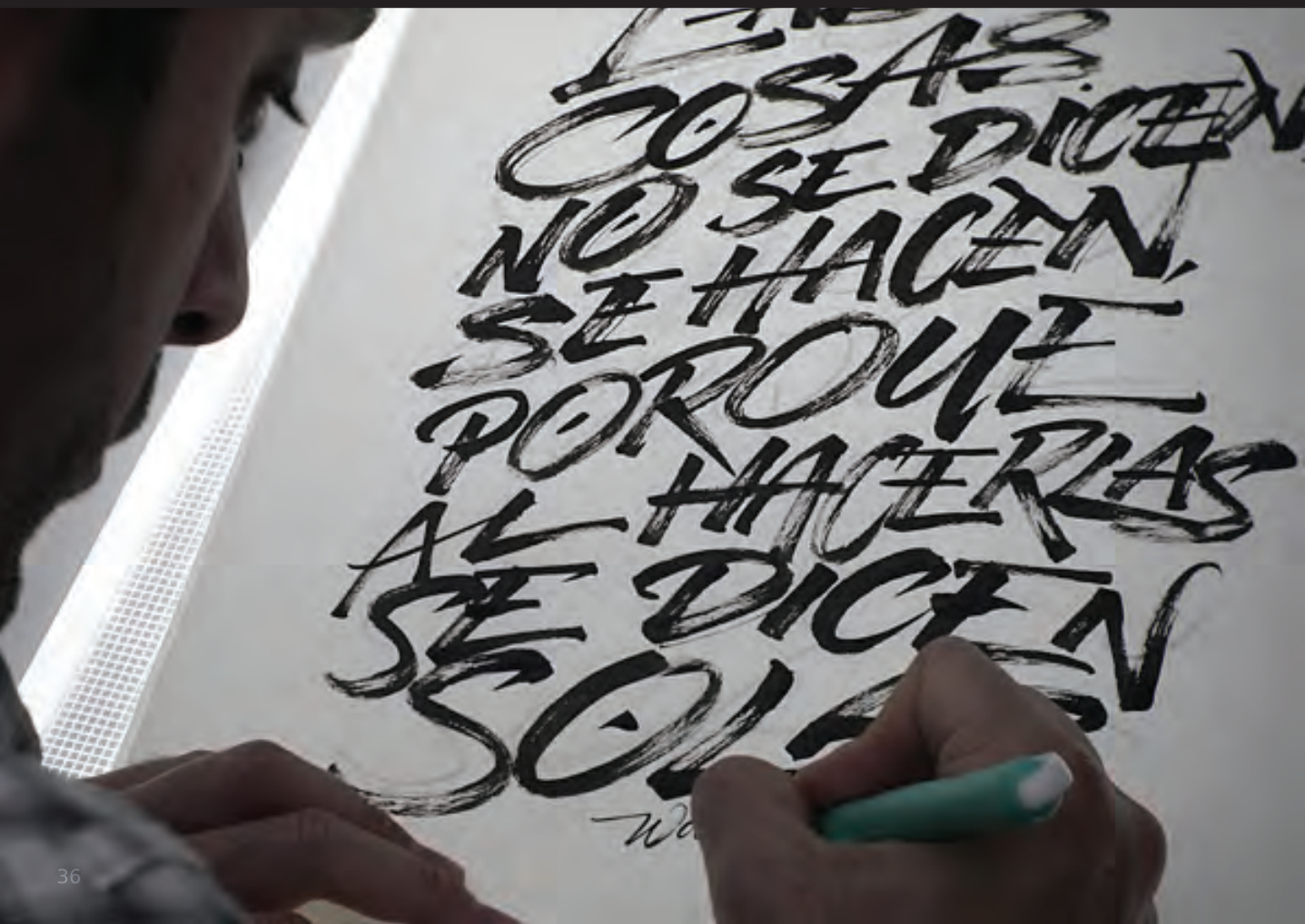
**CP+B**  
a gente não para de aprender,  
só para ensinar.



## Jolúvian

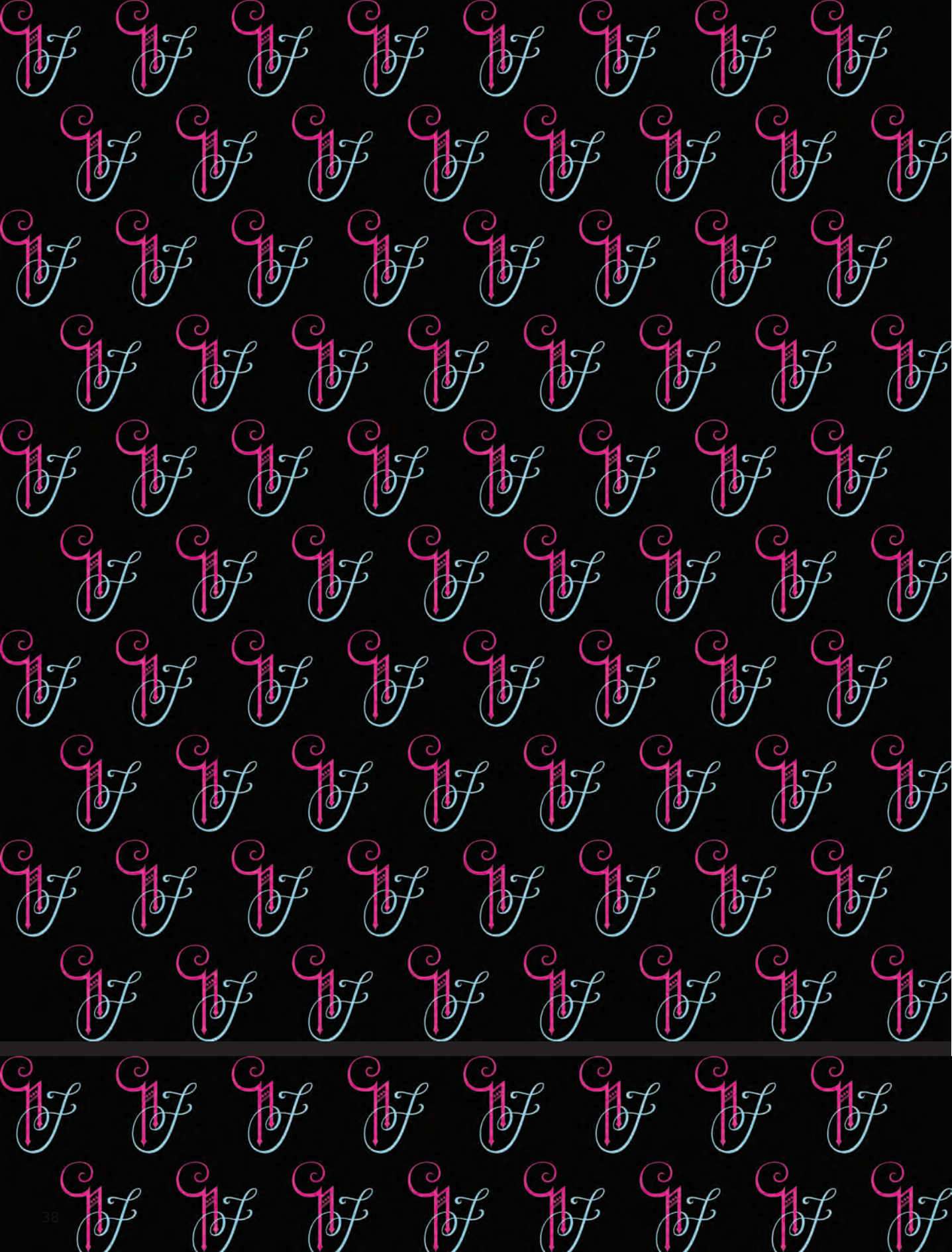
**Joluvian** é venezuelano e trabalha com lettering usando um estilo inspirado na caligrafia de seu avô e na de seu pai. Trabalha como freelancer em diversas áreas, e utiliza canetas pincel em estilo livre para produzir seus trabalhos, digitalizando-os posteriormente para melhor acabamento.

Entre seus clientes estão Brahma, Peugeot e Pfizer.









# Ilustração



Britney Lee

**Ilustração** é a representação visual de alguma coisa. Pode representar uma cena, um tema específico, ou mesmo um sentimento.

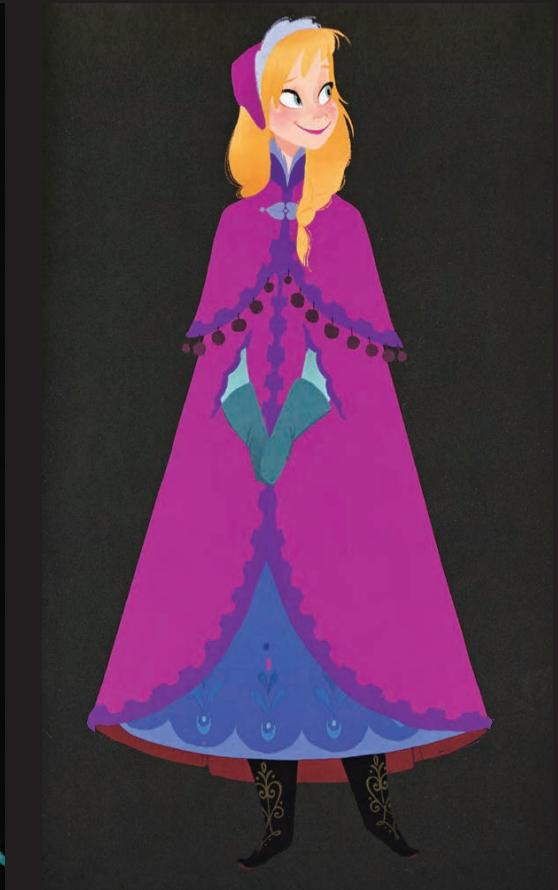
Para este trabalho, escolhi um estilo de ilustração mais moderno, com cores chapadas e menos realista. Simples, porém bem elaborado.

Apresento os artistas que mais influenciaram neste trabalho pelo estilo particular de ilustração que possuem, e exemplos de seus trabalhos.

## Britney Lee

**Britney Lee** é uma ilustradora americana que trabalha para a Disney, e é responsável pelo character design e background design do filme “Frozen”. Suas ilustrações conceituais encantam pelo seu traço peculiar, que ao mesmo tempo passa simplicidade e elaboração. As composições de Britney foram de grande influência para meu trabalho, e busco utilizar um estilo de ilustração parecido com o que ela utiliza em suas composições.





## Steve Simpson

**Steve Simpson** é um ilustrador irlandês que se utiliza de múltiplas habilidades para elaborar suas criações. Steve tem um estilo de ilustração muito particular, no qual ele faz extenso uso do lettering em formatos variados, e uma paleta de cores pouco saturada.

Embora bastante elaboradas, as ilustrações de Steve passam a ideia de serem muito limpas, pela ausência de gradientes e utilização de sombras altamente texturizadas.



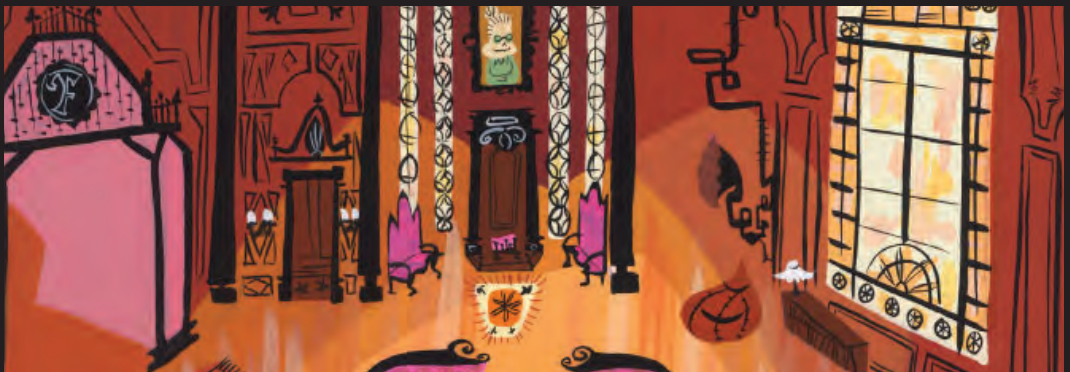


## Carol Wyatt

**Carol Wyatt** é designer de produção de animação, diretora de arte, pintora e ilustradora. Trabalhou em diversas séries de sucesso do mundo da animação, podendo citar “Mansão Foster para Amigos Imaginários”, na qual trabalhou com coordenação de cores, e “Rick and Morty”, animação recente na qual trabalhou como pintora de backgrounds.









# Literatura

A **literatura** ficcionária sempre foi de meu grande interesse. Gosto da ideia de mundos diferentes existirem e da fuga da realidade. Ler histórias é como conhecer a vida de amigos, com a satisfação de vê-los encontrarem seus finais felizes.

Os contos escolhidos para este trabalho foram: “Branca de Neve”, “Rapunzel”, “Chapeuzinho Vermelho”, “Cinderella”, “A pequena sereia”, “Bela Adormecida”, “A Bela e a Fera” e “João e Maria”. De maneira geral, foram escolhidos por serem muito conhecidos pelo público, ao mesmo tempo carregando significados que nem sempre são expostos, mas que podem se fazer conhecidos por meio de pesquisas e/ou interpretações semióticas e psicológicas de seus textos integrais.

Foram pesquisados os textos originais ou os que mais se aproximam dos originais. Vale como observação notar que muitas histórias vêm da cultura oral, e suas primeiras versões escritas nada mais são do que uma compilação regional de seus autores e por isso, diferentes versões de uma mesma história podem ser identificadas em outros locais e dialetos.





Identidade Visual

Nightmares  
AND  
Fairytales

# Logotipo



O **logotipo** foi inteiramente desenvolvido por mim, desde o rascunho até o acabamento digital. Foram utilizadas influências da caligrafia gótica (**Nightmares**) e da cursiva (**Fairytales**), cada uma representando um estilo que reflete o significado que as duas palavras carregam. A primeira palavra, "Nightmares", carrega o sentido obscuro e desconhecido dos contos, remetendo a características consideradas mais grotescas; enquanto a segunda palavra, "Fairytales" carrega a doçura que eles normalmente trazem a todos que os conhecem.

*airy*  
*ly*

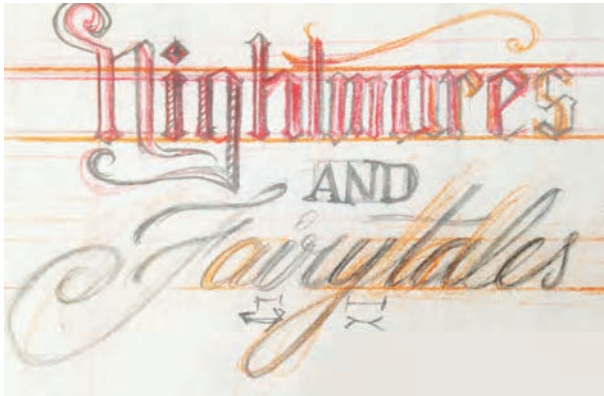
**MARE**  
**ND**  
*ly*  
*lake*

**C**  
**M**  
**I**

**M**  
*F*  
*au*

**ares**

## Desenvolvimento



Rascunho inicial. Tenho o costume de fazer rascunhos bem pequenos porque assim tenho mais controle sobre as formas das letras.

Este rascunho tem aproximadamente 7cm de largura.



Outros rascunhos de opções diferentes que poderiam ter sido usadas. Foi considerado usar o mesmo script para as duas palavras, mas a ideia foi abandonada por ser menos interessante.



Desenvolvi as primeiras versões vetorizadas das duas palavras:



Nightmares

A primeira versão de “Nightmares” tinha “N” sem ornamentos e ângulos mais agudos nas letras “g”, “h”, e “e”. Observa-se também o “m” que mudou significativamente e os ajustes nas ascendentes de “h” e “t”. A letra “r” também mudou para não ser confundida com uma letra “p”.



Fairytale

Esta versão primitiva é muito parecida com a versão final, mas fiz pequenos ajustes em ângulos e larguras que estavam incorretas e diminui a letra “l”. Diminui as curvas no corte do “t” e em “s”.

Com as palavras, gerei a primeira versão do logotipo, e testei opções de cores.



Nightmares  
AND  
Fairytales



Nightmares  
AND  
Fairytales



Nightmares  
AND  
Fairytales



Nightmares  
AND  
Fairytales



Nightmares  
AND  
Fairytales



Nightmares  
AND  
Fairytales

Escolhi as cores que poderiam contrastar bem ao mesmo tempo com fundo preto e com fundo branco. Além disso escolhi ter “Fairytale” com um leve degradê, ao mesmo tempo mostrando a leveza de seu significado e a corrupção (representada pela cor rosa) causada por “Nightmares” (quero retratar a percepção de uma pessoa ao conhecer as versões grotescas das histórias)



The logo features the word "Nightmares" in a dark pink, gothic-style font with sharp, pointed letters. Below it, the word "AND" is written in a smaller, light blue, sans-serif font. The word "Fairytale" is written in a light blue, elegant cursive script. The entire text is set against a white background with a subtle, light blue gradient.



The logo is identical to the one above, but set against a solid black background. The "Nightmares" text is a vibrant pink, "AND" is light blue, and "Fairytale" is a light blue with a subtle gradient.

## Manual de Uso

Versões com fundo branco

The logo features the word "Nightmares" in a black, gothic-style font. Below it, the word "AND" is written in a small, blue, sans-serif font. The word "Fairytales" is written in a large, flowing, pink and blue cursive script. The entire logo is set against a white background with a subtle drop shadow.

Colorida

The logo is rendered in a uniform grey color. It features the word "Nightmares" in a gothic-style font, "AND" in a small sans-serif font, and "Fairytales" in a cursive script. The entire logo is set against a white background with a subtle drop shadow.

Escala de cinza

The logo is rendered in black. It features the word "Nightmares" in a gothic-style font, "AND" in a small sans-serif font, and "Fairytales" in a cursive script. The entire logo is set against a white background with a subtle drop shadow.

Preto e branco

Versões com fundo preto



Nightmares  
AND  
Fairytates

The logo features the word 'Nightmares' in a black, gothic-style font with a pink-to-purple gradient. 'AND' is in a small, teal, sans-serif font. 'Fairytates' is in a large, elegant, black cursive script with a pink-to-purple gradient.

Colorida



Nightmares  
AND  
Fairytates

The logo is rendered in grayscale, with 'Nightmares' and 'Fairytates' in white and 'AND' in a light gray.

Escala de cinza



Nightmares  
AND  
Fairytates

The logo is rendered in pure black and white, with 'Nightmares' and 'Fairytates' in white and 'AND' in black.

Preto e branco

# Monograma

Baseado na marca original, foi criado um monograma composto pelas duas primeiras letras de cada palavra do título original, para ser utilizado em casos onde o anterior não se encaixa, não pode ser utilizado por quaisquer razões, ou simplesmente por questão de preferência.

## Desenvolvimento



Rascunhos iniciais desenvolvidos junto com o logotipo. Anteriormente foi considerada uma versão usando o caractere “&”. A versão final foi feita inteiramente em meio digital.

# Manual de Uso

Versões com fundo branco.



Colorida com efeito degradê



Colorida em cores chapadas



Preto e Branco

Versões com fundo preto.



Colorida com efeito degradê



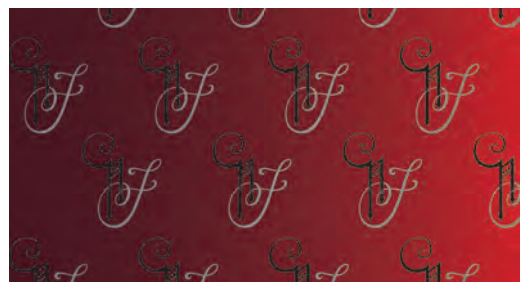
Colorida em cores chapadas



Preto e Branco



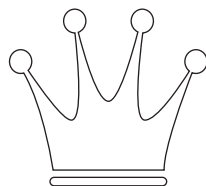
# Padronagem



# Paleta de Cores



C : 0  
M : 0  
Y : 0  
K : 100



C : 0  
M : 0  
Y : 0  
K : 0



C : 46  
M : 86  
Y : 65  
K : 63



C : 0  
M : 90  
Y : 0  
K : 0



C : 13  
M : 100  
Y : 97  
K : 3



C : 57  
M : 0  
Y : 15  
K : 0

# Tipografia

## **Elsie Swash Caps Black**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789**

**.,:;}{[!@#\$%¨&\*()”**

## Bitstream Vera Sans Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

.,:;}{[!@#\$%¨&\*()”

## **Bitstream Vera Sans Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789**

**.,:;}{[!@#\$%¨&\*()”**

## ***Bitstream Vera Sans Bold Oblique***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

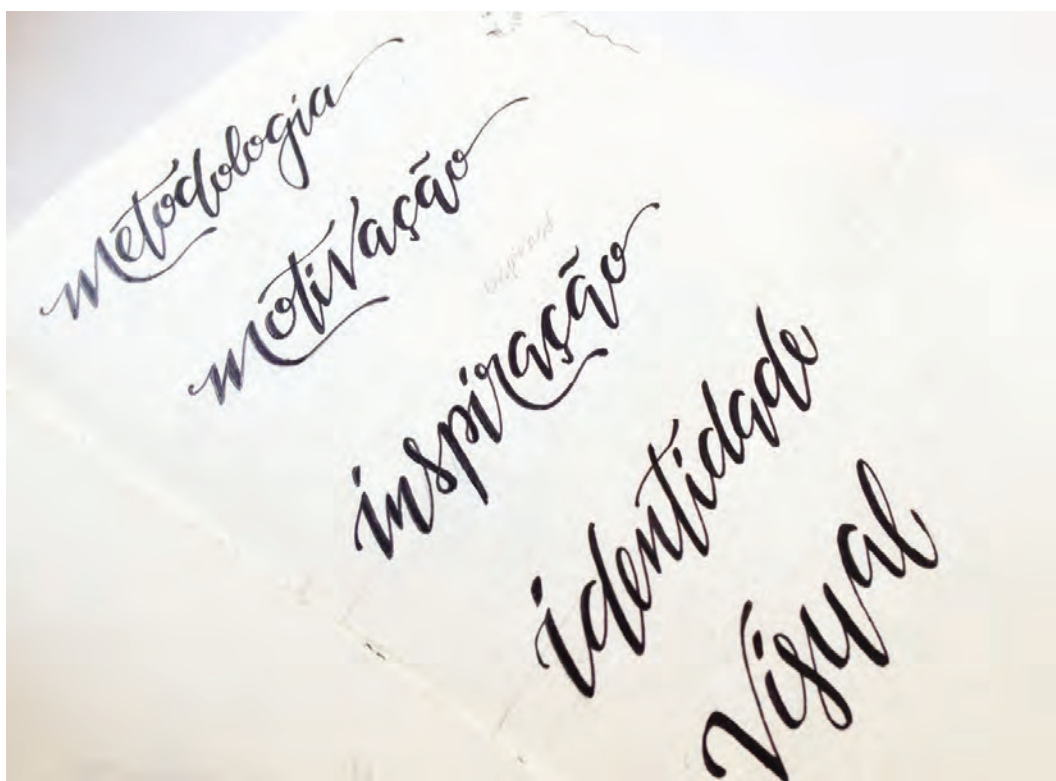
***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***0123456789***

***.,:;}{[!@#\$%¨&\*()”***

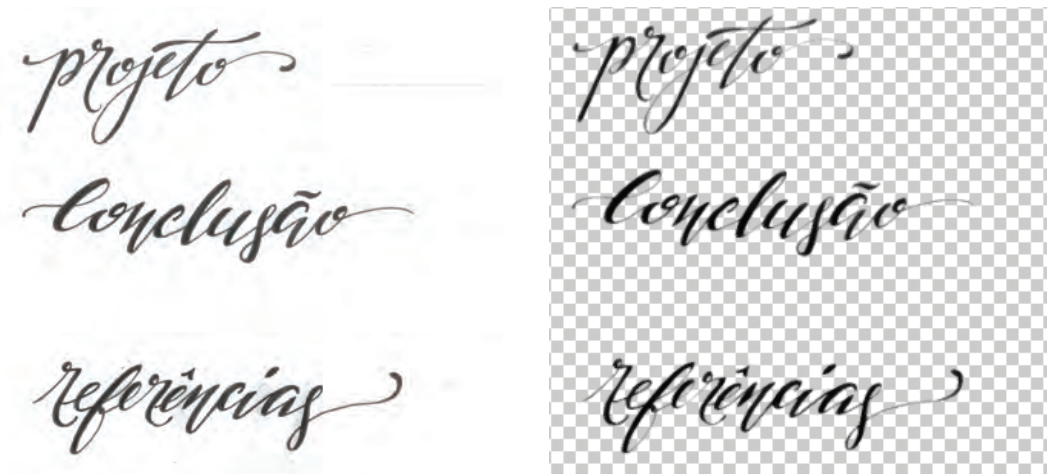
# Títulos

Os títulos deste relatório são letterings totalmente feitos por mim e inspirados em caligrafia moderna. Decidi fazer cada título a mão ao invés de fazer as letras e adaptá-las para dar maior autenticidade e diferenciação ao trabalho.



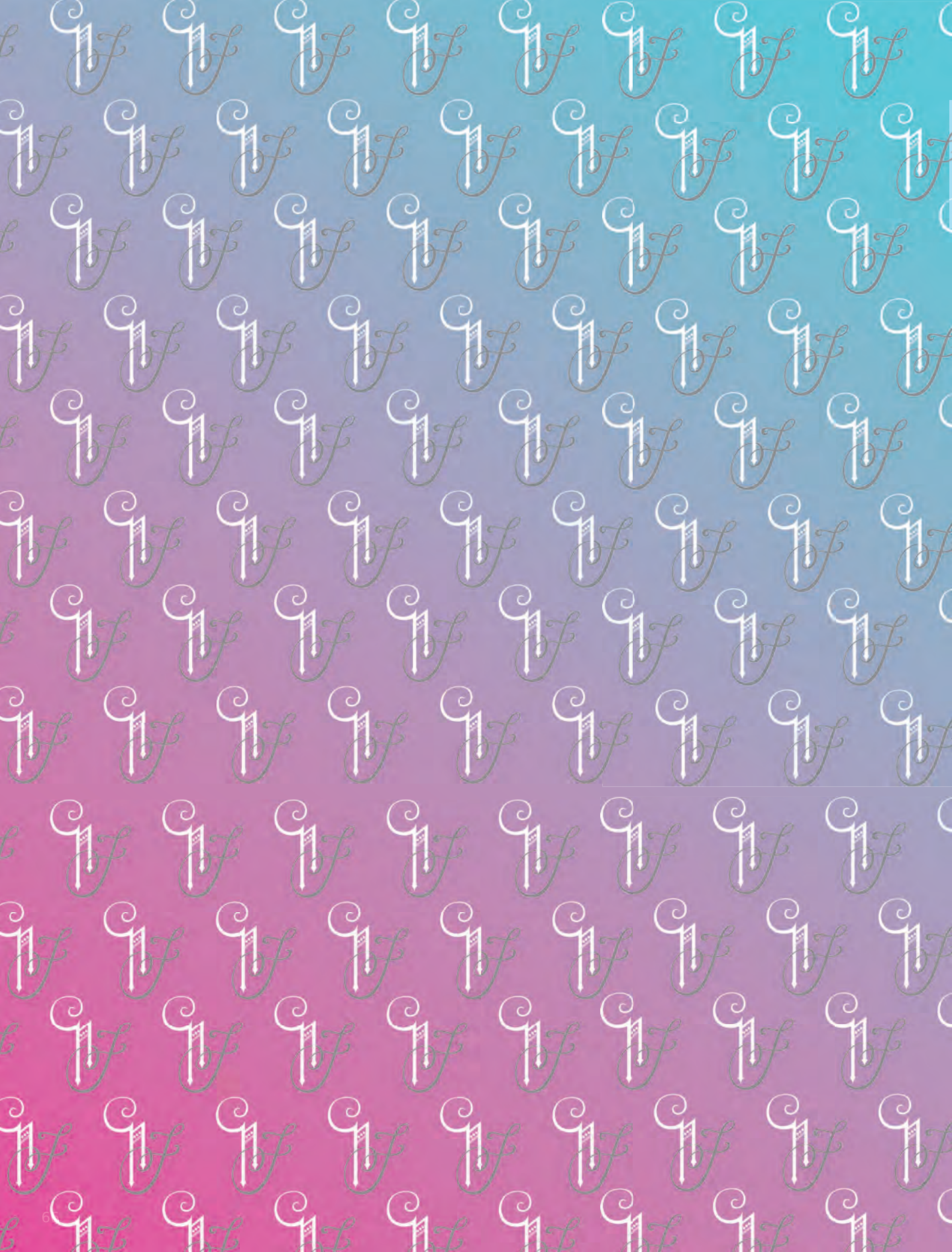
Começo por rascunhos dos letterings e faço acabamento com caneta preta 0.05.

Em seguida escaneio e coloco no Photoshop. Ajusto as curvas para escurecer as letras e clarear o fundo, e diminuo a quantidade de cinzas para eliminar o fundo e pequenas irregularidades.



Depois das edições iniciais, altero linhas e curvas que estejam tortas, ajusto “pinçõs de i”, acentos, etc. Modifico qualquer coisa com a qual não esteja satisfeita, e deixo o lettering pronto para uso.





# projeto

O projeto consiste de 8 capas de moleskines com o tema de “Contos de Fadas”. A seguir compartilho detalhes da experiência do processo produtivo para cada ilustração.



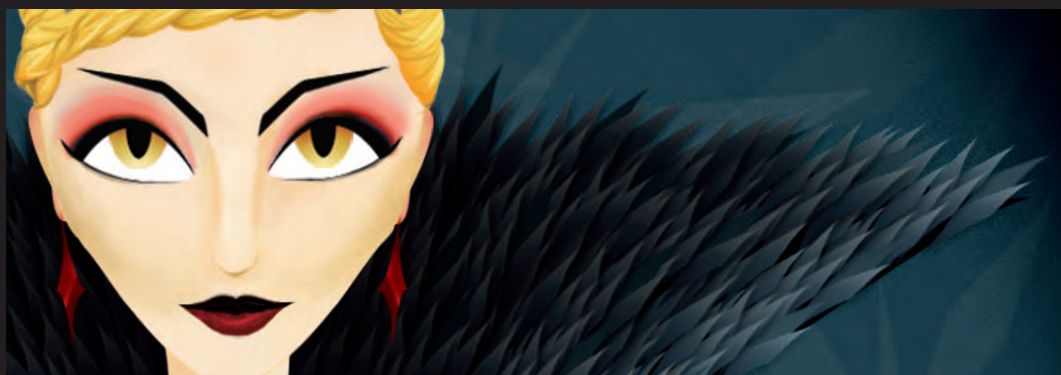
# Branca de Neve





A frase escolhida: **“Bring me back her heart as a token”** (“Traga-me de volta o coração dela como prova”) é uma frase que a madrasta profere quando está falando com o caçador sobre a Branca de Neve, dizendo a ele que ele deveria trazer o coração dela como prova de sua morte após enganá-la, fazendo-a entrar na floresta. Em outras versões da história, ao invés do coração, são os rins e o fígado. Em ambas no entanto, a solução é a mesma: O caçador, com pena de Branca de Neve, leva consigo órgãos de um animal da floresta para tentar enganar a madrasta.

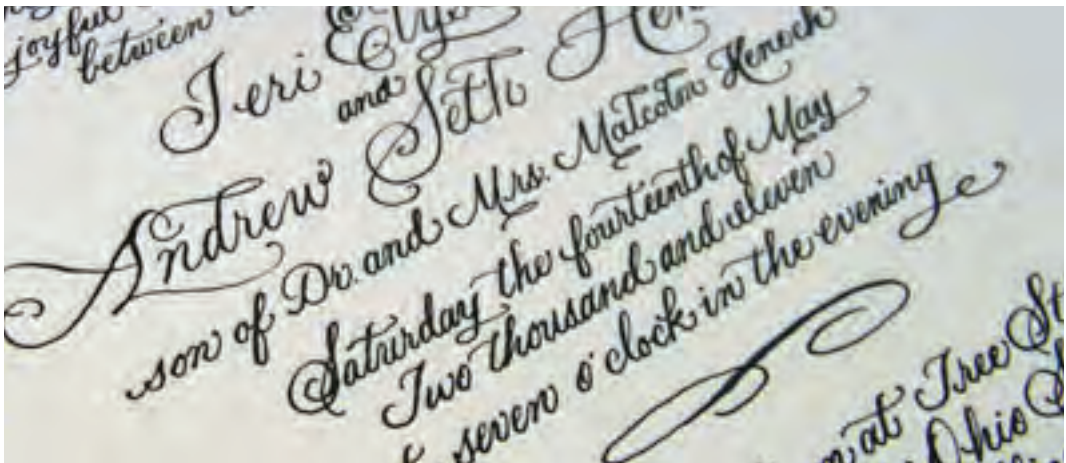
Escolhi essa frase em particular por mostrar a maldade da madrasta, que tem a intenção de devorar o coração de Branca de Neve, movida somente pela inveja de não mais ser a mais bela do reino.





## Produção

O lettering aqui é inspirado em minha própria caligrafia e por scripts de caligrafia cursiva, mais especificamente o script Copperplate/English round hand, um script da caligrafia tradicional utilizado no século XIX, mas que tem registros de uso desde o século XVI. É produzida com o uso de uma pena de ponta redonda, diferenciando-se da ponta quadrada, mais comumente utilizada em outros estilos caligráficos. No caso da palavra “HEART”, as letras são inteiramente criadas por mim, sem uma inspiração específica.



Exemplo de caligrafia copperplate

O processo de produção do lettering começou com um rascunho detalhado feito em grafite, digitalização e subsequente vetorização com Adobe Illustrator.



A primeira versão tinha ângulos afiados nas letras “n”, “m” e “h”. Isso foi mudado para atingir mais sutileza no lettering e as curvas combinam melhor com o resto das letras em geral.

*Bring me back her*

*Bring me back her*

Durante o processo de vetorização, é possível acertar ângulos que estejam diferentes, e cortar passos utilizando traços e formas que já tenha produzido em uma letra anterior. Ao mesmo tempo, se houver letras repetidas, pode-se utilizar a mesma letra que foi feita apenas uma vez, sem haver necessidade de múltiplas vetorizações.

*Bring me back her*

A letra “g” é adaptada para “a”.

A mesma haste é utilizada para “b”, “k” e “h”.

A personagem retratada é a madrasta da Branca de Neve, e seu design é inspirado na madrasta retratada por Charlize Theron no filme “Branca de Neve e o Caçador” (Snow White and the Huntsman” de 2012. A intenção aqui foi retratar uma personagem bastante simétrica para retratar a beleza da madrasta, e dar uma ideia de poder e obscuridade.



A ideia inicial era ter a rainha manipulando a Branca de Neve, transitando o vestido para uma cena com a princesa correndo na floresta. A maioria dessas ideias não foi utilizada, porque seria muitas informações espalhadas pela composição.



Em rascunhos anteriores, o vestido da madrasta era feito de firulas (swashes), mas essa ideia foi abandonada por dar um resultado diferente do esperado e por ser um tanto quanto “poluído”.

# Rapunzel





Escolhi uma frase bastante extensa para esse caso, pois queria retratar uma parte da história que nem todos conhecem, tentando dar o contexto sem que ficasse totalmente explícito. **“You have come for your Mistress Darling, but that beautiful bird is no longer here, nor is she singing any more”** (“Viestes para sua querida amante, mas aquele lindo pássaro não está mais aqui, nem está mais cantando”) é seguida pelo seguinte trecho no conto colhido pelos Grimm: “The cat got her, and will scratch your eyes out as well. You have lost Rapunzel. You will never see her again.” (“O gato a pegou, e vai arranhar seus olhos também. Você perdeu Rapunzel, e nunca mais voltará a vê-la”) As duas frases são ditas pela bruxa (madrasta) para o príncipe, após ter descoberto que ela se encontrava com ele.

O príncipe, acreditando que Rapunzel não estava mais viva, joga-se da torre em desespero, e na queda é espetado nos olhos por espinhos. Cego, ele caminha pela floresta lamentando-se por sua perda, até se encontrar com Rapunzel, que vivia sofrendo onde a bruxa a havia deixado, criando os filhos gêmeos aos quais havia dado a luz. Ao encontrá-lo, Rapunzel chora, e suas lágrimas curam sua cegueira. O príncipe então pode guiá-la ao seu reino, e eles passam a viver felizes.

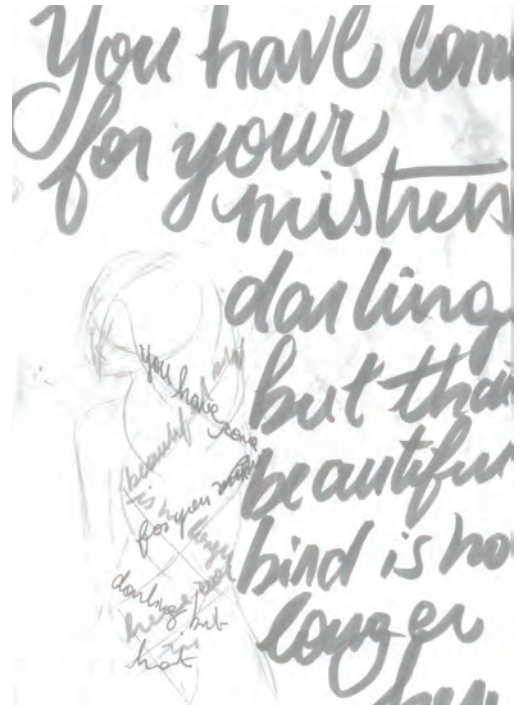
O conto mostra uma atitude radical da madrasta, que reflete um sentimento que mães podem ter por seus filhos quando eles deixam o “ninho”: um sentimento de possessividade e ciúme, ainda que irracional.

## Produção





Esta ilustração em particular teve diversos rascunhos preliminares, por conta da frase ser bastante extensa. Tive dificuldade em resolver como o lettering seria trabalhado em conjunto da ilustração, que já estava bem definida desde o começo. Isso me levou a fazer diversos rascunhos com posicionamentos diferentes.



O lettering foi feito diretamente transferindo o trabalho feito a mão para o meio digital. Ao invés de fazer um rascunho a lápis e vetorizar o trabalho, optei por dar um acabamento melhor no próprio papel, escaneá-lo, e editá-lo no Photoshop, otimizando o processo.

Apesar de este método ser eficiente para diminuir o trabalho digital, ao mesmo tempo aumenta consideravelmente o processo analógico. Foram necessárias diversas edições feitas a mão até que o lettering ficasse satisfatório, e quando há um erro, alterações e correções são mais difíceis de serem feitas.



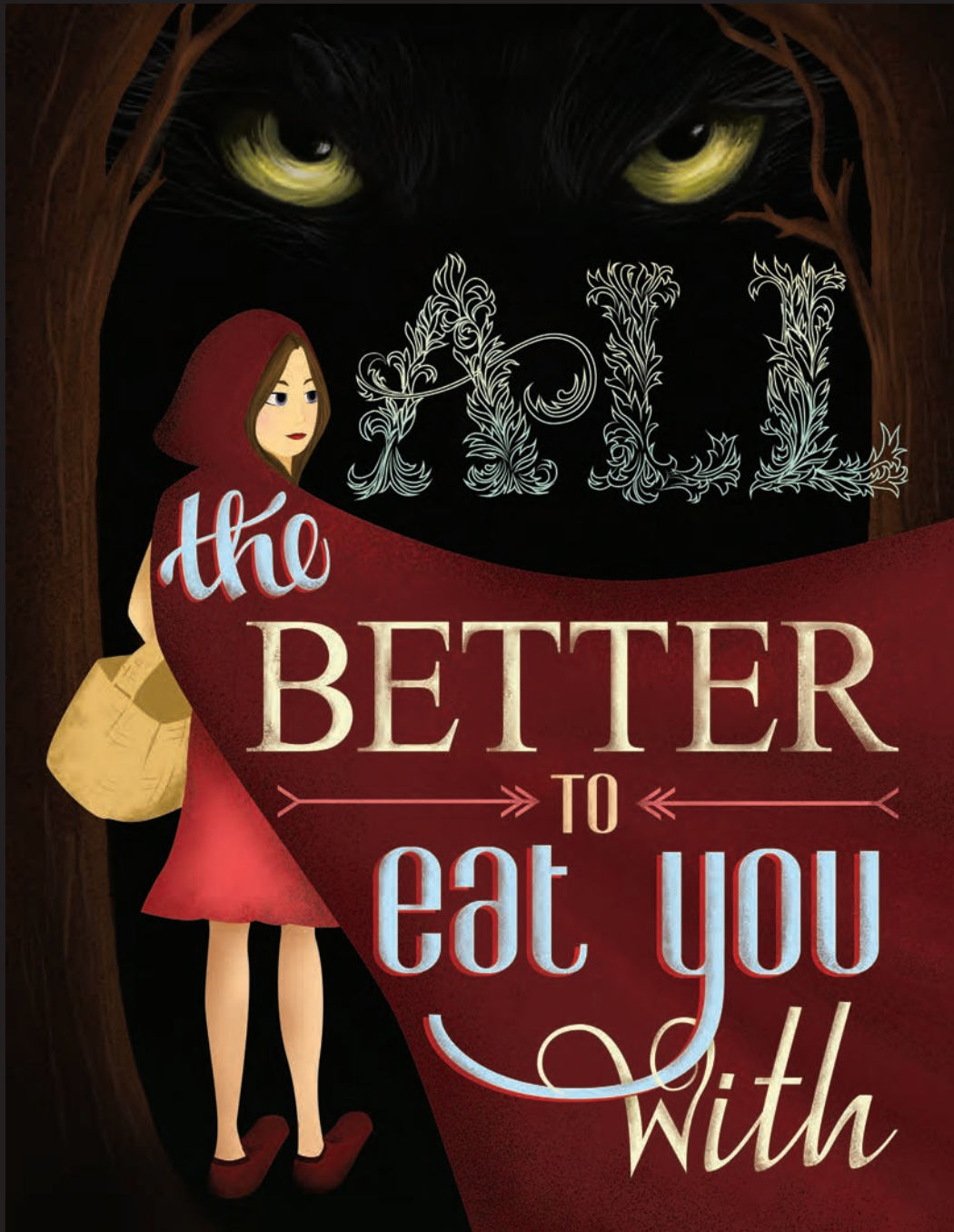
Versões anteriores de "beautiful" foram abandonadas porque as letras destoavam do conjunto ou não se encaixavam bem dentro do layout.

Um exemplo de correção manual - usei corretivo para apagar as letras, escaneei e imprimi para trabalhar por cima do apagado.

Fiz as formas básicas da ilustração em vetores e passei para o Photoshop. Lá, sombrei e apliquei efeitos. Em seguida encaixei o lettering em uma layer em multiply para que o fundo branco fosse eliminado.



# Chapeuzinho Vermelho



ALL

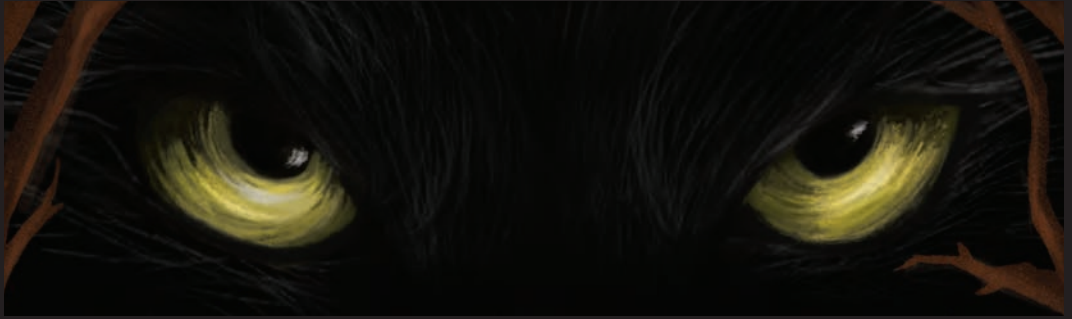
the

BETTER

TO

eat you

With





A frase escolhida **“All the better to eat you with”** (“É para melhor te comer”) é uma frase que - arrisco dizer - está presente em todas as versões da história. No entanto, carrega um significado do qual nem todos estão cientes: A ação de comer está representado o ato sexual.

A história de **Chapeuzinho Vermelho** é uma metáfora para o desenvolvimento sexual, com a capa representando a menstruação e a floresta a transformação, sendo a jornada da protagonista também uma jornada de crescimento sexual. A frase é a última dita pelo lobo, após o diálogo no qual ele faz a garota acreditar que estava conversando com sua avó.

Na versão dos Grimm, há a figura do caçador, que resgata Chapeuzinho e sua avó de dentro da barriga do lobo. Entretanto, na primeira versão publicada por Charles Perrault, a história termina com o lobo devorando a garota. Isto era para que a história servisse de lição para as mulheres, que deveriam tomar cuidado com os “lobos” que poderiam encontrar, que as desviassem do “caminho correto” (mais uma metáfora para a desvirginção e desvio sexual).

## Produção



Inicialmente, a intenção era fazer a palavra “ALL” com uma técnica de aquarela que eu nunca havia tentado antes. Contudo, fiz alguns testes utilizando a aquarela de maneiras diferentes e nenhuma me agradou suficientemente



A intenção era fazer o trabalho em aquarela e transferí-lo para o meio digital, colocando-o diretamente no lugar. Como o fundo é preto, fiz os testes em cores quentes, que invertidas ficariam das cores que tinha a intenção de usar.



Não fiquei satisfeita com o resultado, então mudei a abordagem, fazendo um rascunho com lápis de cor e finalizando com caneta fina em papel.



Escaneiei as letras e vetorizei em Illustrator para que tivesse maior liberdade para alterar as cores do contorno se necessário. Muitas linhas precisaram ser apagadas, por isso editei o lettering no Photoshop antes de alterar as cores para encaixar na ilustração.

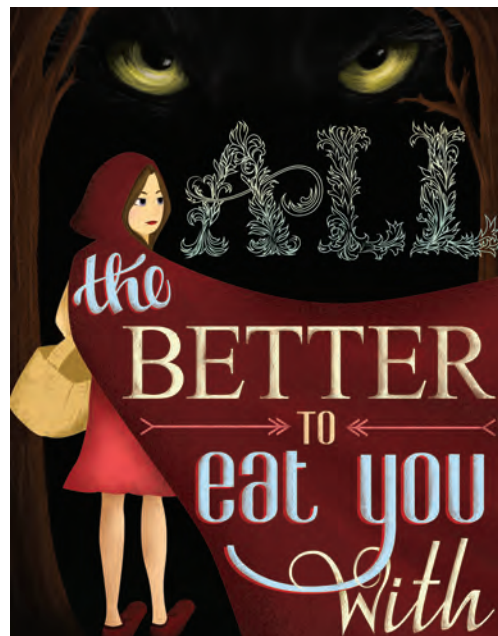


Com exceção da palavra "BETTER" (que foi escrita com uma fonte e alterada posteriormente no Photoshop), todo o resto da frase foi construída com letterings desenvolvidos por mim, com "the" e "with" sendo dois letterings que desenvolvi através de rascunhos em grafite e vetorização, e "eat" e "you" desenvolvido diretamente no Illustrator, utilizando as ferramentas de formas geométricas, soldas e curva de bézier.

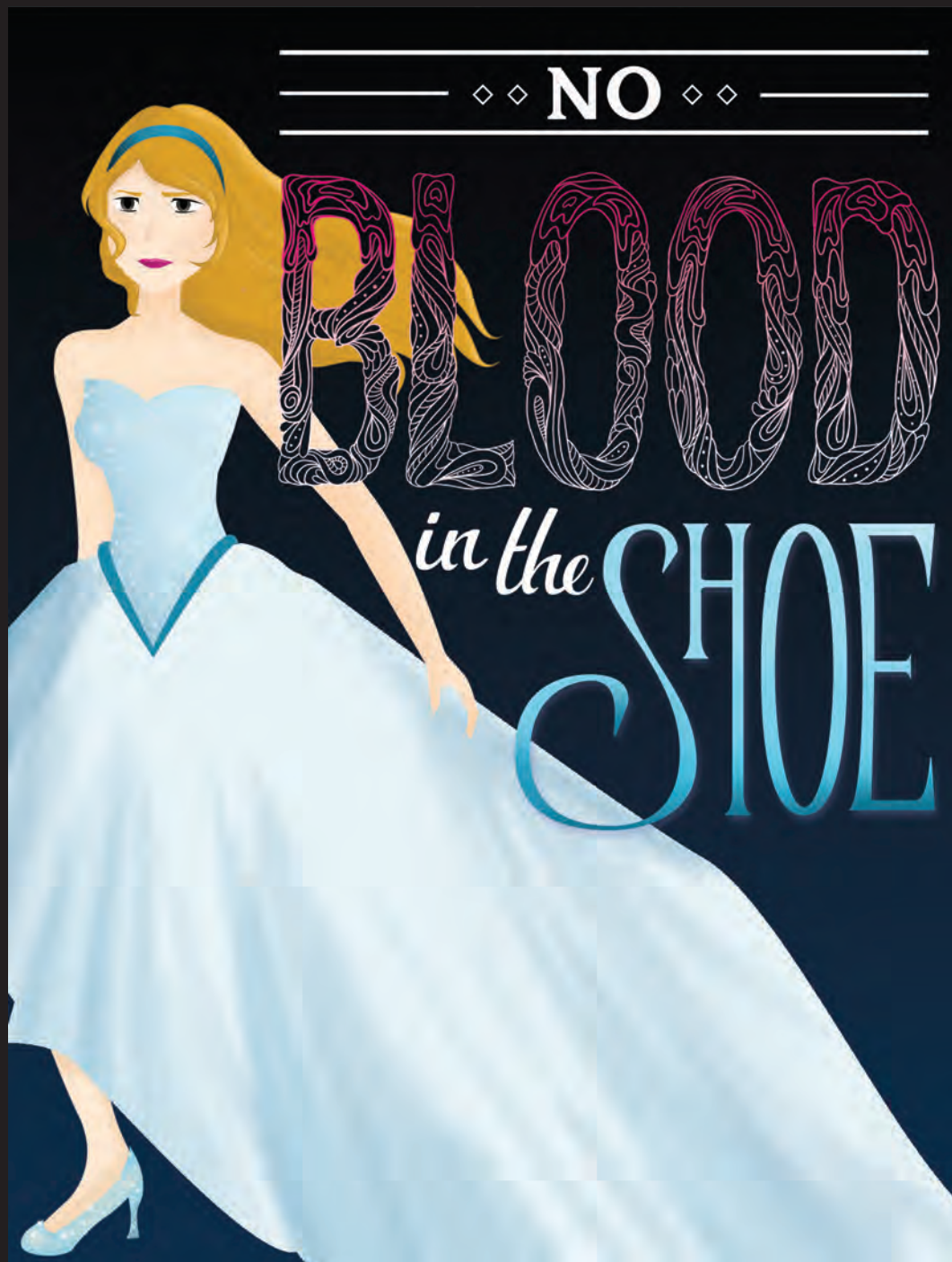


Fiz rascunho a lápis, vetorizei formas básicas em Illustrator e fiz o acabamento em Photoshop, mas com o lobo e com as árvores não pude fazer o mesmo e conseguir um resultado natural, por isso pintei diretamente com o pincel do Photoshop, fazendo uso de mesa digitalizadora.

Com a ilustração, quis mostrar o perigo que o lobo representa, ao mesmo tempo em que mostro uma expressão de tranquilidade no rosto de Chapeuzinho, tentando passar a ideia de que ela está ciente de seu destino ao entrar na floresta.



# Cinderella





Apesar de ter outras duas versões anteriores, colhidas por Giambattista Basile e Charles Perrault, escolhi me basear principalmente na versão dos Grimm, por se aproximar mais narrativamente do que conhecemos hoje como a história de Cinderella.

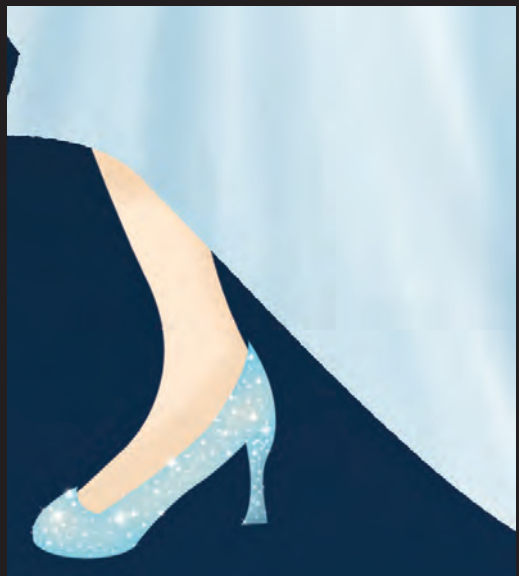
**“No blood in the shoe”** (“Não há sangue no sapato”) é na verdade, uma frase dita por pássaros. O príncipe, após ter se apaixonado por Cinderella no baile, é deixado por ela com nada além de um sapato de vidro. Ele então, faz com que todas as moças do reino (inclusive as irmãs de Cinderella) experimentem o sapato, e a que conseguisse encaixar o pé perfeitamente era a que seria sua noiva.

Tendo percebido que o sapato era demasiado pequeno para os pé de suas filhas (ter os pés pequenos era símbolo de feminilidade na época), a madrasta faz com que, uma de cada vez, mutilem seus pés para que servissem no sapato. Avisado pelos pássaros sobre o sangue no sapato, o príncipe então desistia de levá-las com ele, já que apenas a mulher cujo pé encaixasse é a que tinha o direito de noivá-lo.

Finalmente quando Cinderella o experimenta, os pássaros cantam que não havia sangue, e por isso aquela era a noiva correta.



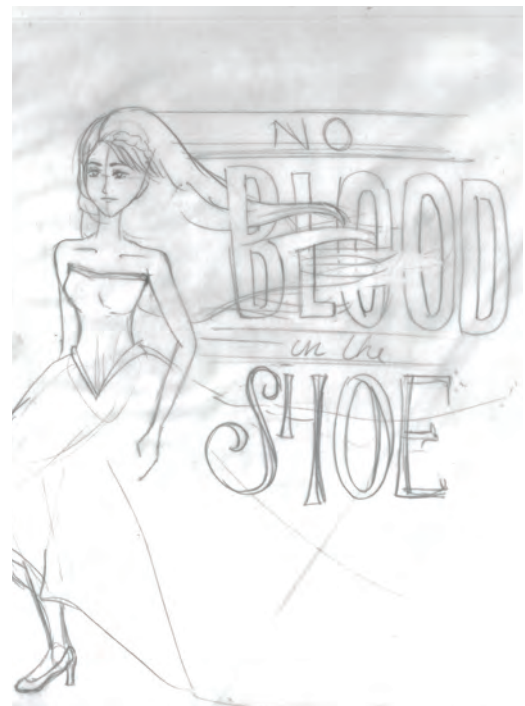
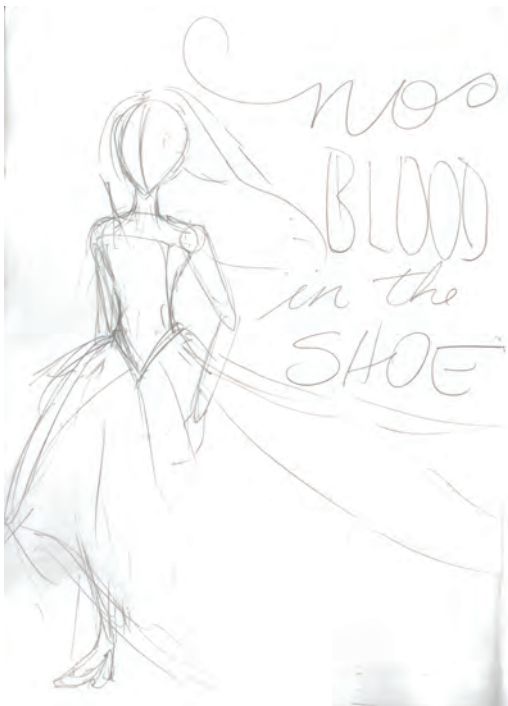
*the* SHO



## Produção

Para a ilustração da personagem o processo foi um pouco diferente do que utilizei nas outras. Inicialmente o processo foi o mesmo (rascunho e vetorização de formas básicas), mas na parte do acabamento fiz o cabelo parcialmente desenhado com a ferramenta de pincel do Photoshop, e adicionei os brilhos do vestido com a mesma ferramenta.

A parte de baixo do vestido elaborei com o pincel, já que teria que mostrar um volume e uma leveza que são impossíveis de se reproduzir em vetores com resultados satisfatórios.



Comecei desenhando um esqueleto básico do layout, ainda sem muita ideia de que estilo usaria para o lettering, mas ciente do posicionamento das palavras.

Com uma folha vegetal, passei o desenho em linhas limpas, e já tracei a ideia de lettering para as palavras, tendo feito rascunhos para cada palavra em papeis separados.



Letras de características humanistas são mais simples de se fazer em ferramenta digital se já se tem um conhecimento prévio delas, e encaixam bem em layouts retos. Por a palavra “no” ser pequena, optei por utilizar um artifício gráfico que desse mais peso à palavra.



Seguindo esta mesma ideia de leveza, fiz a palavra “BLOOD”, utilizando a experiência que ganhei com o lettering da palavra “ALL” na ilustração de Chapeuzinho vermelho.

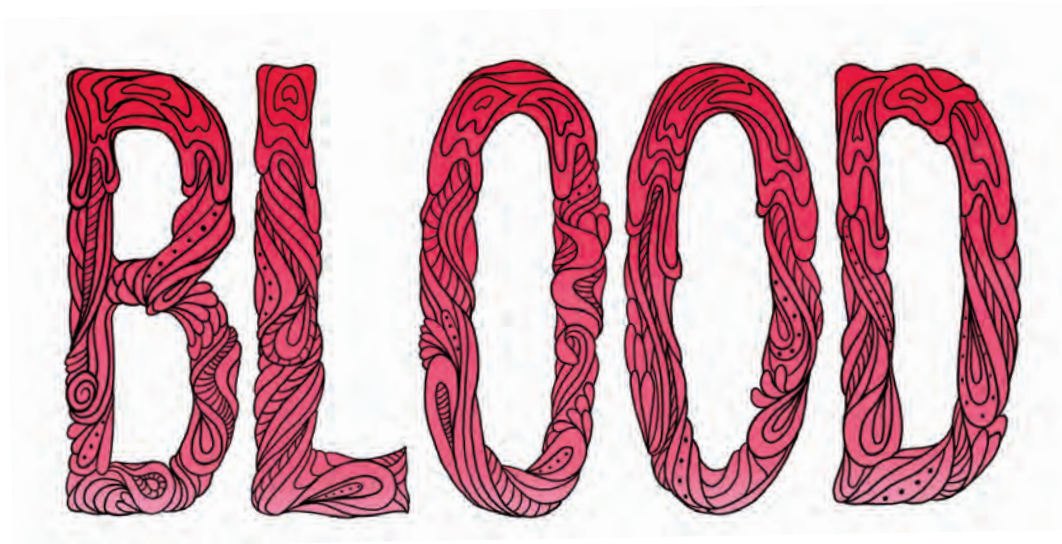


Comecei o processo desenhando as letras em um papel, deixando apenas o contorno. Depois, utilizei um papel vegetal para fazer os desenhos em estilo livre.

O papel vegetal foi escaneado, e redesenhei as linhas usando um pincel básico do Photoshop e uma mesa digitalizadora (tablet)



Outra opção de blood - Havia sido considerado esse lettering com o fundo de outra cor, mas a ideia foi abandonada para dar mais sutileza ao lettering



As palavras “in the” e “shoe” foram feitas com rascunho a lápis e vetorização no Illustrator, com “shoe” tendo edições posteriores no Photoshop (degradê, efeitos de layer). O lettering para “shoe” foi feito pensando no formato de um castelo, com torres retas em “H” e formas pontiagudas.



IN THE IN THE



in the IN THE



SHOE



Shoe



SHOE



Shoe

blue  
de  
ls  
Unes  
gare



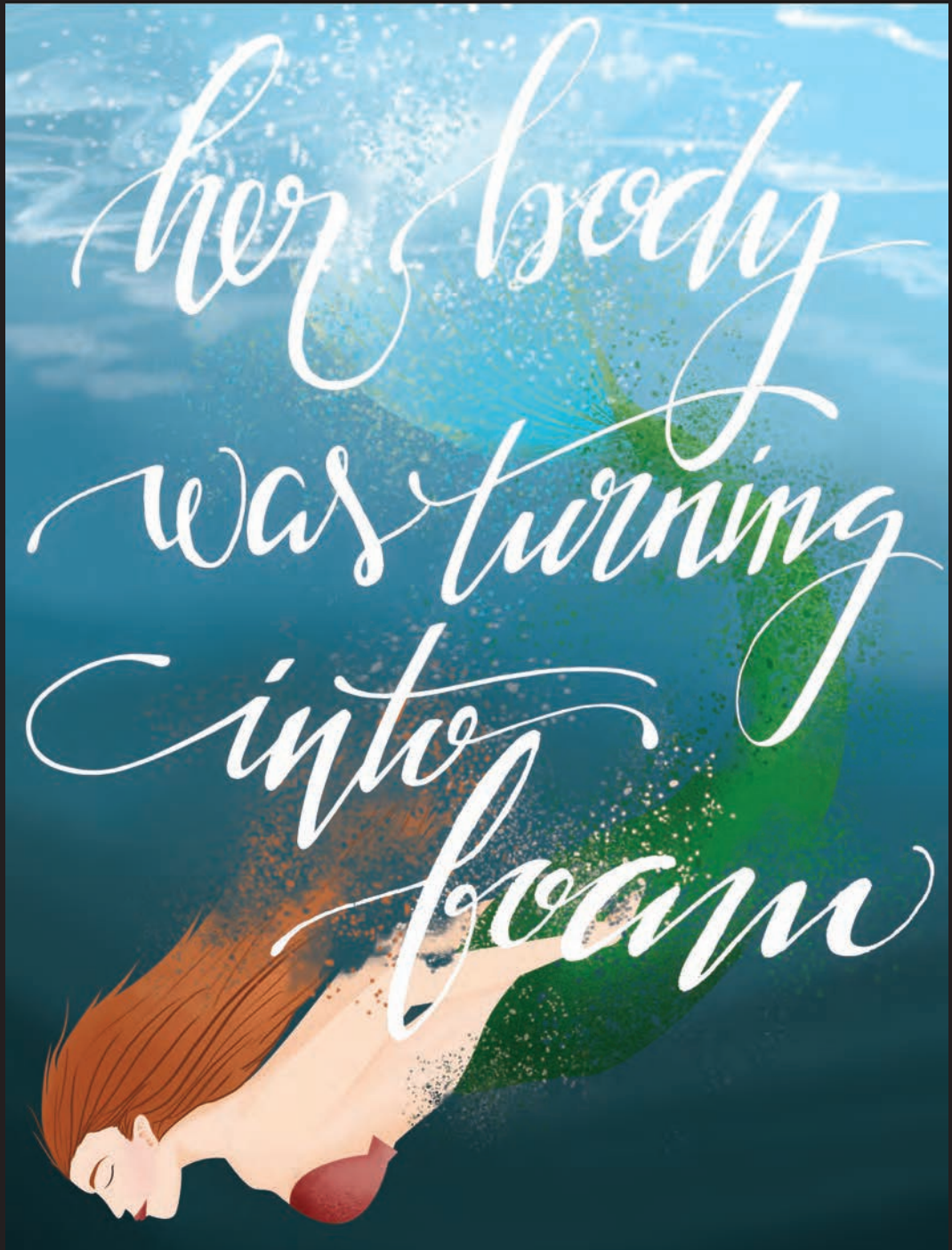
Shoe SHE  
Shoe

Outros rascunhos para “shoe” foram feitos, com letras criadas por mim.

Acima dois rascunhos feitos com uma caneta de ponta grossa. Versões do tipo foram muito consideradas, mas abandonadas por não trazerem a ideia de leveza que eu buscava.



# A Pequena Sereia



**“A Pequena Sereia”** é uma história extremamente trágica, que foi tão modificada através dos tempos que quase se tornou outra narrativa. O clímax da história e diversos outros conceitos foram alterados.

Na história original, A Pequena Sereia se apaixona por um príncipe humano, e decide abandonar a vida no mar para tentar perseguir o amor. Para isso, ela encontra uma feiticeira que faz uma troca, dando à sereia uma poção que lhe garante pernas, em troca de sua língua (a sereia tinha a voz mais encantadora do mundo).

Apesar de já ter dado sua língua na troca, a sereia teria que viver como se seus dedos estivessem sangrando, e com dores equivalentes a facas entrando em seus pés. Além disso, ela só obteria uma alma se o príncipe retornasse seu amor. Se não concretizasse seu desejo, ela morreria na noite após o casamento do príncipe com outra mulher.

A pequena Sereia se torna uma boa companhia para o príncipe, mas não conquista seu amor, e ele decide casar-se com uma princesa de um outro reino. Desiludida, ela se desespera pensando na morte iminente, mas suas irmãs aparecem na superfície da água com uma adaga, que haviam obtido com a feiticeira em troca de seus longos cabelos. A adaga serviria para que a sereia matasse o príncipe, e assim que seu sangue tocasse os pés dela, ela teria sua cauda de volta e poderia voltar ao mar.

Não conseguindo prosseguir com o assassinato por ainda amá-lo profundamente, ela se joga ao mar junto com a adaga, e torna-se espuma do mar. A frase que escolhi **“Her body was turning into foam”** (“Seu corpo estava se tornando espuma”) reflete o fim trágico desta história de amor não correspondido.

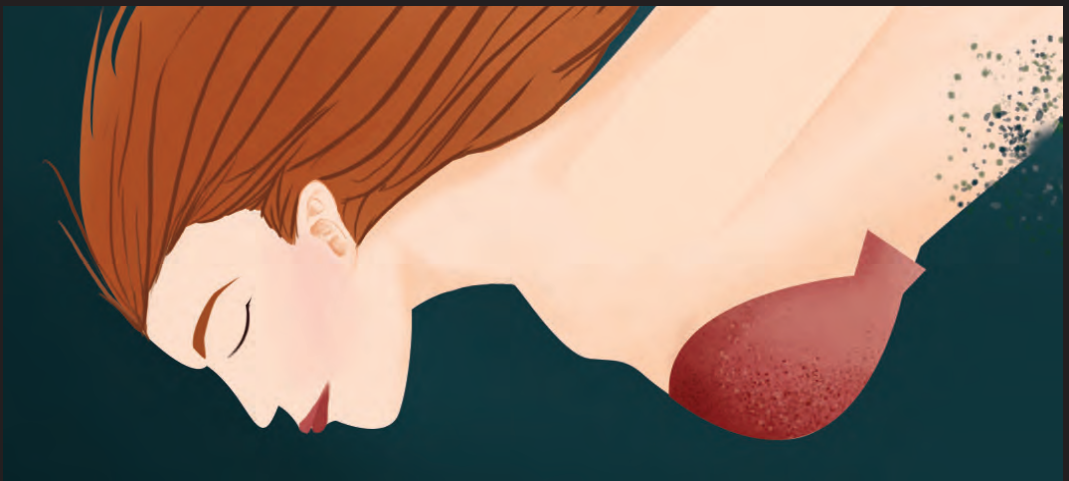


was  
turn

was

turn

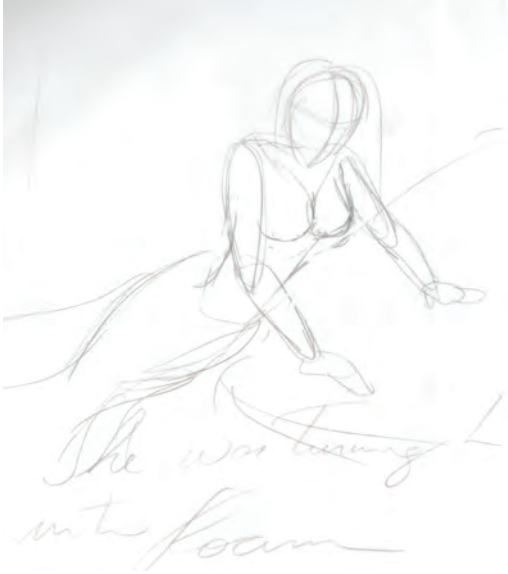
intro



# Produção

O conceito da ilustração de “A Pequena Sereia” já estava em minha mente há tempos. Sabia que queria desenhar a personagem tornando-se espuma, porque representa muito bem o conto original, além de ser visualmente interessante.

Foram feitos alguns rascunhos antes da versão final, considerando diferentes posicionamentos para a sereia



Decidi em favor deste posicionamento para o corpo da sereia, que a mostra mergulhando para o fundo com a expressão tranquila. Queria mostrar que ela escolheu este destino para si própria, portanto se entrega para a morte sem hesitação. A partir daí os rascunhos foram para decidir o posicionamento das palavras.

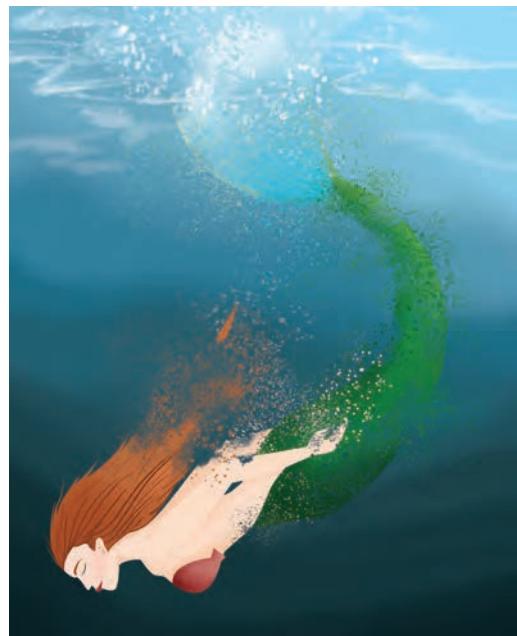
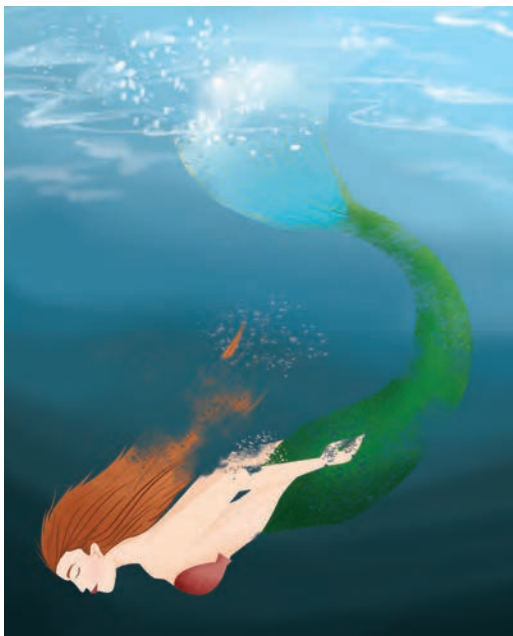


Acabei decidindo seguir com a ilustração e decidir a posição das palavras posteriormente, já que queria dar a sensação de união entre as duas partes.

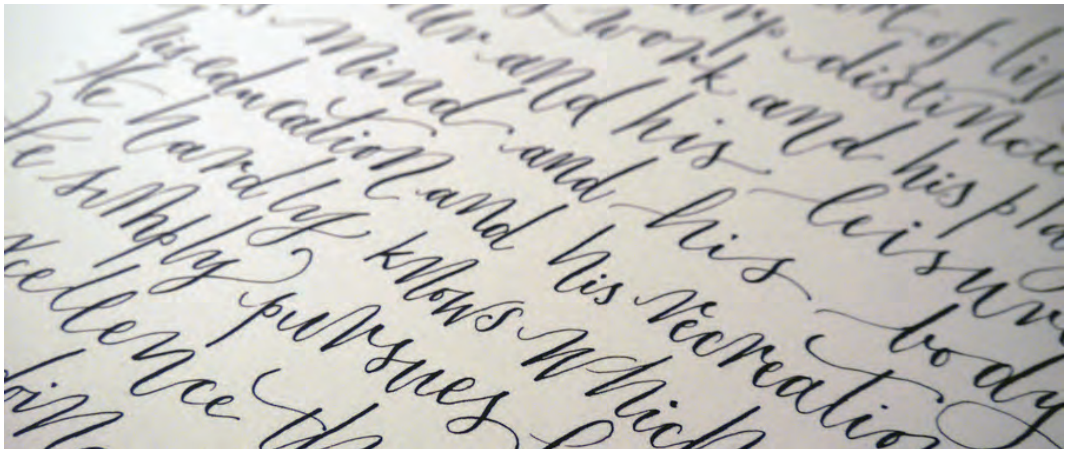
Trabalhei na ilustração parcialmente no Illustrator (início, e cores básicas chapadas), e parcialmente no Photoshop (cauda, alguns detalhes, sombreamento e alterações em geral - tive problemas com a anatomia).



Com a ilustração pronta, utilizei a mesma textura para a borracha e para o pincel, apagando partes do corpo da sereia e adicionando alguns pontos com o pincel para dar o efeito de decomposição.

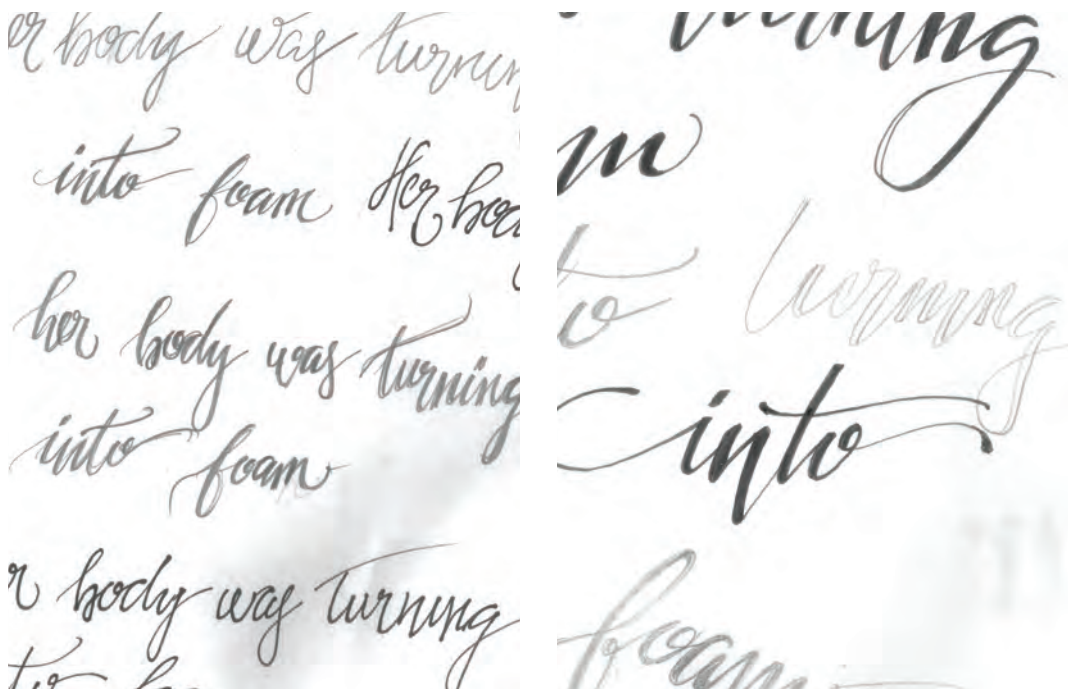


Para o lettering, utilizei a mesma técnica que usei na arte de “Rapunzel”, porém agora, com mais experiência, melhorei a técnica e obtive um resultado consideravelmente superior. Trabalhei as palavras separadamente, desenhando as letras me baseando no script de **caligrafia moderna** que é livre e não segue regras.

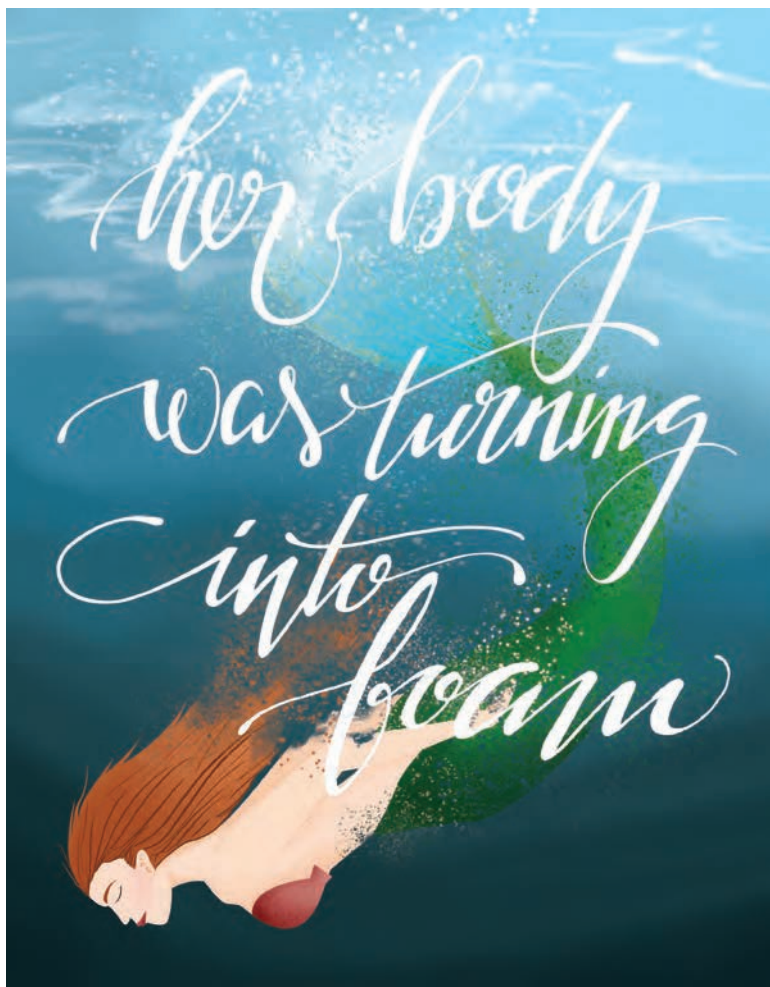


Caligrafia moderna - Kate Watson

Apesar de aparentar ser feito em caligrafia, eu trabalhei desenhando as letras e não as escrevendo.



Depois de escanear o lettering, editei detalhes no Photoshop, descartei o fundo branco, inverti as cores e encaixei as palavras na ilustração pronta.



Escolhi a caligrafia moderna por ter a aparência de ser feita com muita liberdade, o que combina com as ondas, que se movem livremente, e com o espírito da personagem, que escolhe seu próprio destino. A cor branca foi selecionada por se misturar com a espuma do mar, fazendo o lettering se unir com a ilustração.



**Bela Adormecida (Sol, Lua e Tália)**







A primeira versão que se conhece de **“Bela Adormecida”** é um conto chamado de **“Sol, Lua e Tália”**. Colhido de relatos orais por Giambattista Basile, é a história que deu origem a versões posteriores publicadas por Perrault e pelos Grimm.

Na história, ao invés de Tália (Bela Adormecida) ter apenas dormido por anos e ter sido acordada com o beijo do príncipe, após ter sido picada pela roca de fiar, ela dorme profundamente, e é deixada pelo pai dentro de uma de suas mansões. Depois de certo tempo, é então abusada sexualmente por um rei que passava por ali e que “não pôde resistir” à donzela que ali dormia. A frase **“the first fruits of love”** (“os primeiros frutos do amor”) da qual me aproprio aqui para gerar o lettering, vem da descrição do abuso no conto. O rei, ao ter relações com a donzela, teria tomado “os primeiros frutos do amor”.

Nove meses após o ocorrido, Tália, ainda desacordada, dá a luz a gêmeos, chamados posteriormente por ela de Sol e Lua. Em minha ilustração, retratei simbolicamente os gêmeos na forma de nuvens laranja (Sol) e azul (Lua), que cobrem o corpo da mãe na região dos seios.

Um dia, Lua (a filha), procurando pelo seio da mãe, acidentalmente chupa seu dedo, retirando a lasca encantada que a fazia adormecer. Tália então acorda, e se depara com seus dois filhos. O rei, lembrando-se de Tália, retorna para visitá-la, encontrando-a com os gêmeos. Feliz com sua “família”, ele passa a frequentar a mansão escondido de sua esposa.

Desconfiada, a rainha descobre sobre Tália e seus dois filhos, e manda seu cozinheiro sequestrar e cozinhar os gêmeos, para comê-los com o rei no jantar. Com pena dos dois, ele engana a rainha, trocando-os por dois carneiros. Não satisfeita, a rainha manda buscar Tália para fazer o mesmo, mas desta vez ela quer assistí-la morrer em uma fogueira. Tália pede à rainha que ao menos pudesse remover suas roupas antes de morrer, e a cada peça de roupa tirada, ela grita. Ao ouvir os gritos, o rei chega até a cena, e impede o homicídio. Ele toma conhecimento do que a esposa fez, e manda que a queimem na fogueira que ela mesma tinha preparado para Tália.

Talvez uma das partes mais perturbadoras seja a moral introduzida ao final do conto: **“Àqueles afortunados, a sorte vem até mesmo em seus sonhos”** (inferindo que Tália teve sorte ao ser abusada sexualmente pelo rei e passado por todo o sofrimento, ainda que seu final absoluto seja, de fato, feliz).

## Produção



Esta ilustração foi uma das rápidas e divertidas que fiz, pois foi um trabalho bastante fluido e intuitivo. Fiz um rascunho da ilustração que queria, e transferi para um papel vegetal para testar posições para o lettering.





Escaneei e vetorizei as formas básicas da ilustração e fiz algumas formas de espiral, criando as nuvens dos dois lados. Escolhi fazê-las de com as cores laranja e azul escuro, representando Sol e Lua (Dawn and Day), que são os filhos gêmeos de Tália.



Finalizei no Photoshop, sombreando com o pincel e dando textura à ilustração, e adicionando traços ao cabelo.



Para o lettering, quis misturar as letras com o cabelo, então trabalhei com um estilo bastante “rabiscado”, para lembrar fios de cabelo. Fiz um rascunho rápido, diminuí a opacidade e fiz as letras com a cor base.



Em outra camada, fiz as sombras, levando em conta que fios de cabelo passam uns sobre os outros, dando profundidade ao lettering.



Em uma nova camada, apliquei as luzes, usando uma cor próxima ao branco.



# João e Maria







A história de **João e Maria** é bastante acurada, talvez porque não tenha cenas tão explícitas quanto outros contos. Entretanto, queria que as pessoas se lembrassem da crueldade da mãe, que manda os dois filhos para a morte porque a família passava fome, sem ao menos considerar sacrificar a si própria. Sem nenhum remorso, é ela quem sugere ao marido que leve as crianças à floresta, para abandoná-los à própria sorte.

Originalmente, este conto era usado para mostrar a dureza da idade média: Naquela época, a prática do homicídio infantil era comum, devido à fome e à constante escassez de comida.

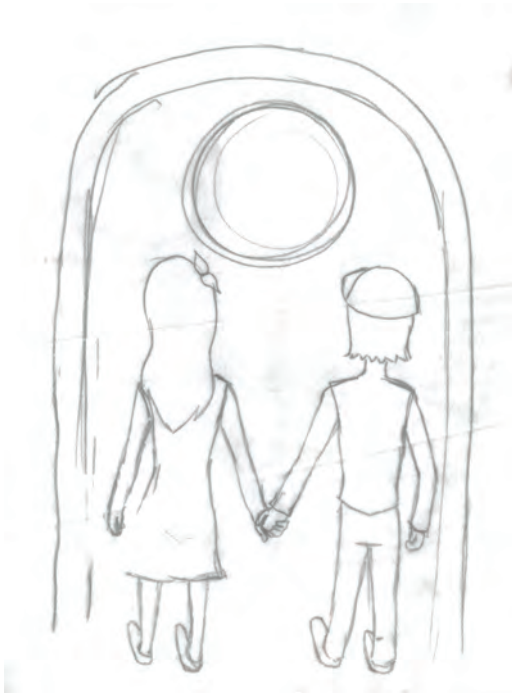
A frase que escolhi, **"It's over with us"** (algo como "estamos condenados", em uma tradução livre) referencia a situação das crianças, que percebem o plano dos pais, e sabem que suas vidas estavam para acabar.

## Produção

Escolhi cores vibrantes que lembram os doces. Cada tipo de doce foi feito diretamente no computador, com as formas básicas produzidas em vetores, e edição e finalização em Photoshop.

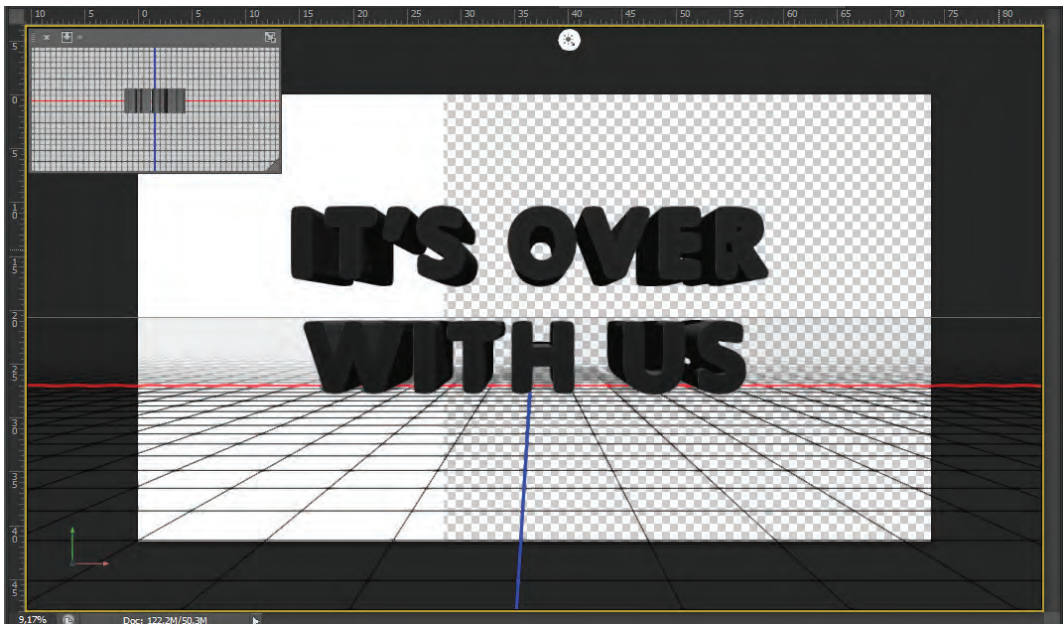
Pensei em diferentes tipos de layout até chegar no atual.





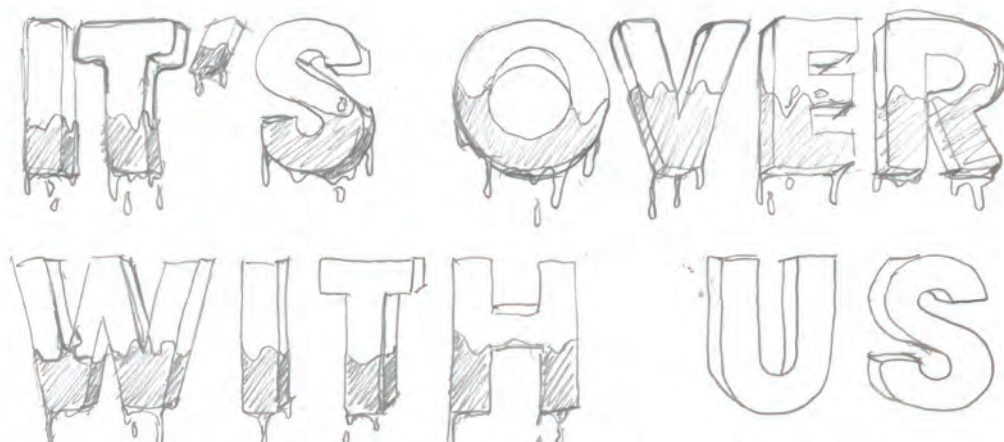
Escolhi colocar as figuras das crianças de costas, para dar a impressão de que estavam encarando de frente o futuro (que achavam ser suas mortes) e o desafio de entrar na casa de doces. Quis ressaltar a coragem que as duas crianças tiveram, que contrasta com a covardia e fraqueza da mãe, que entrega os próprios filhos à morte.

Ao invés de apenas colocá-los lado-a-lado, coloquei-os de mãos dadas, indicando a decisão dos dois de sobreviverem juntos, em contraste ao abandono da mãe.



Para o lettering, escolhi uma tipografia sans-serif com hastes bem grossas, que combina com o conceito de doces, e apliquei um efeito tridimensional nas letras.

Em uma folha limpa, desenhei as formas das letras e as partes “derretidas”.



Tendo o rascunho pronto, escaneei a imagem e trabalhei no Photoshop diretamente com um pincel redondo sem textura. Comecei com a parte de cima das letras, usando três tons de rosa .



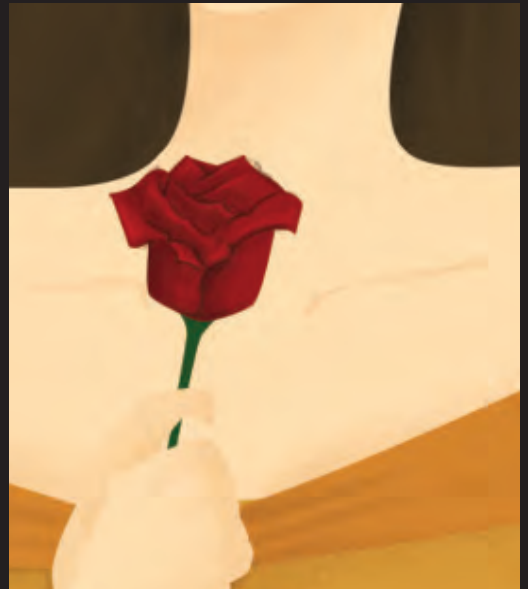
Segui pintando as partes de baixo, usando três tons de rosa mais escuros, simulando uma geleia.

IT'S OVER  
WITH US



# A Bela e a Fera







Assim como a história de João e Maria, **“A Bela e a Fera”** é um conto que se manteve fiel ao original, com poucas diferenças.

Bela entrega-se para Fera para salvar o pai, que havia roubado uma rosa do jardim do monstro. Tendo passado algum tempo com Fera, ela percebe que ele tem a índole boa, e passa a gostar dele. No entanto, sentindo falta da família, Bela pede à Fera que possa visitá-los, e ele a deixa vê-los, mas com a condição de que teria que voltar dali a uma semana, ou ele morreria com a tristeza de não tê-la junto a ele.

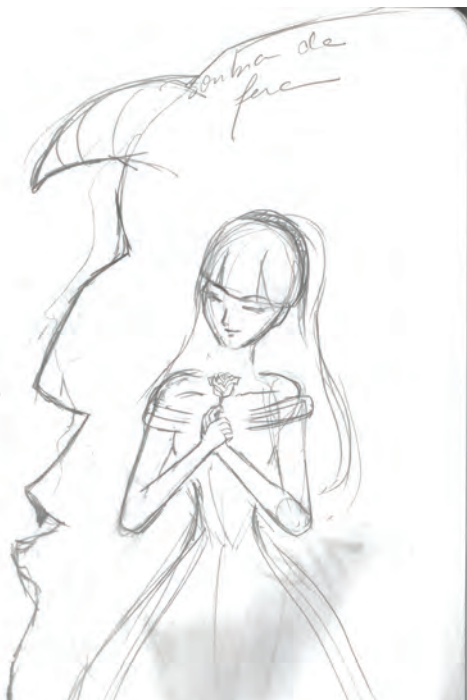
A frase que escolhi, **“He will devour her”** (“Ele vai devorá-la”) é proferida por uma das irmãs de Bela, durante uma conversa entre as duas sobre ela. As duas irmãs, levadas pela inveja que sentiam de Bela, manipularam-na para que passasse do prazo estipulado, acreditando que Fera a devoraria caso ela se atrasasse. Para a felicidade de Bela isso não acontece, e ela chega a tempo de salvar a Fera e vê-lo se transformar em príncipe.

Além de querer mostrar a inveja mortal das irmãs, escolhi esta frase também por trazer uma conotação sexual que no contexto original não existe, a fim de demonstrar como posso mudar o significado de uma frase sem nem mesmo mudar as palavras, mostrando como mudanças são facilmente implementadas nas histórias.

Para esta ilustração, escolhi representar a Fera apenas por uma sombra, que pode até passar despercebida a primeira vista. Não quis retratá-lo com detalhes para que não saísse do estilo do desenho, e porque para a imaginação de cada pessoa a Fera pode ter uma imagem diferente.



## Produção

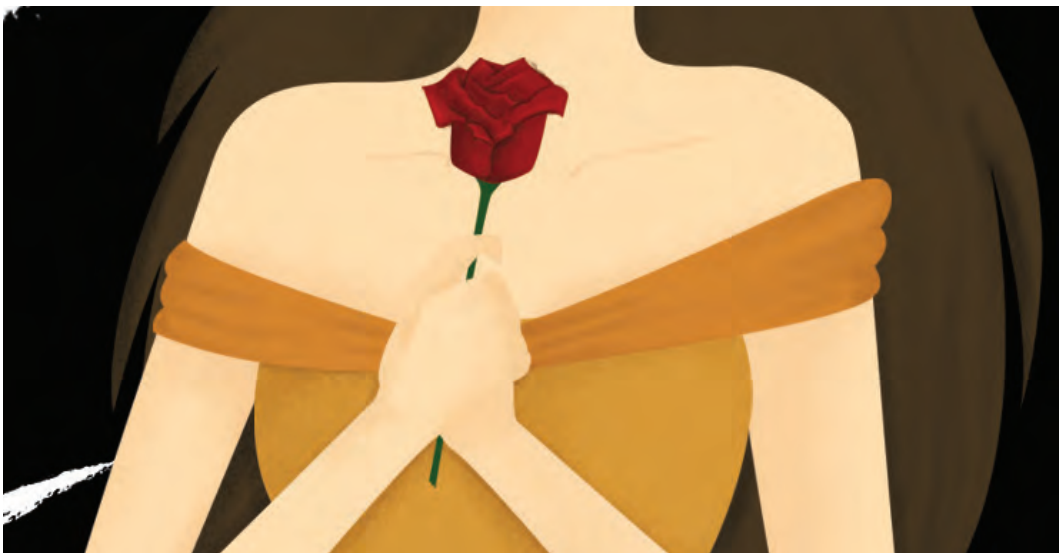


Fiz um rascunho e transferi linhas limpas para uma folha de papel vegetal. fiz as duas figuras separadas para poder vetorizar as formas uma de cada vez, já que iria montar uma sobre a outra.

Escaneei a folha vegetal, fiz os vetores das formas básicas para a Fera, e em seguida fiz os vetores para a personagem da Bela. A personagem tem etnia asiática, porque queria retratar algo diferente do que normalmente é a imagem de uma princesa (loura, branca, olhos azuis, etc).



Exportei o trabalho para o Photoshop, e sombrei a ilustração com pincel texturizado.



O lettering foi feito com base em caligrafia feita por mim, utilizando uma caneta pincel projetada para trabalhos de caligrafia japonesa (shodô). Esta caneta em especial (fude pen) não é como outras canetas-pincel, pois tem cerdas que se abrem como um, ao invés de apenas de flexibilizar de acordo com a pressão. Isso possibilita que eu crie efeitos de pincel sem ter a desvantagem de usar tinta ou ter que recarregar o pincel a toda hora.

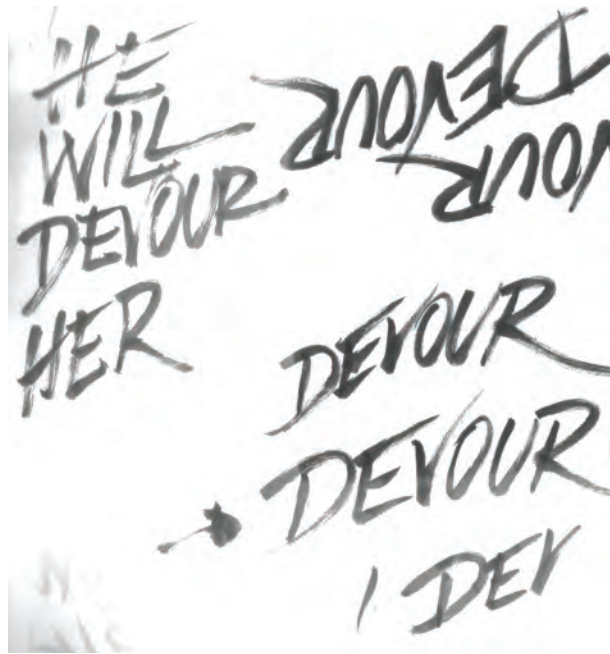
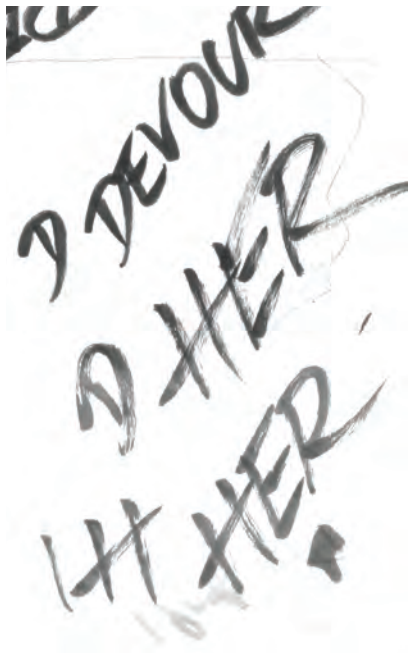


Selecionei este tipo de lettering por ter um efeito que a princípio é indesejado (a falha do pincel), mas que pode ser utilizado a favor da estética do trabalho, e o que foi uma vez considerado imperfeito ou “feito”, pode ser considerado bonito. Isto foi feito pensando na história, que mostra que uma Fera pode, na verdade, ser bela por dentro.

Me inspirei em trabalhos de lettering deste mesmo tipo, como exemplo cito a identidade visual nova do **canal GVT**, que utiliza letterings com os nomes dos programas em suas transições.



Titlecard para “Socorro, meu filho come mal” - Identidade Visual do Canal GNT. - Andres Rossi Studio



Fiz os letterings escrevendo diretamente sobre um papel, através de tentativa e erro.



Depois de escolher as melhores opções, editei as letras no Photoshop e colei-as sobre a ilustração. Usei modo de layer "Linear Dodge" para dar o efeito de translucidez.

# Mockups

Simulei alguns mockups para testar as possibilidades de aplicação em produtos para as ilustrações que produzi.



# Conclusão

Apreendi muito com este trabalho. Apreendi a colocar menos pressão em mim mesma para ter perfeição, a trabalhar de maneira produtiva e organizada, aprendi que as vezes, o embasamento teórico é mais importante do que a habilidade.

Produzir este trabalho confirmou mais uma vez o que eu já sentia: minha paixão pelo lettering. Pude entrar ainda mais em contato com o mundo da tipografia, da caligrafia e do lettering, e me diverti muito produzindo para o trabalho. Habituei-me com as ferramentas digitais e pude usá-las em meu favor para obter resultados ainda melhores, e consegui me aperfeiçoar com scripts diferentes dos que eu havia estudado antes.

Acredito que esta experiência foi muito valiosa, e me fez crescer como pessoa e como profissional. Posso dizer que a conclusão da minha experiência na faculdade de Design Gráfico não poderia terminar de maneira mais divertida do que com a produção deste trabalho, e que ele me representa, pois de diversas maneiras, ele mostra o que eu sou.

De maneira alguma eu penso neste trabalho como uma obra perfeita, porque sei que tenho muito o que melhorar em todas as instâncias, mas posso dizer que ele demonstra uma longa jornada de aprendizado que reflete o caminho que tracei durante meu tempo estudando nesta universidade.

Despeço-me deste trabalho satisfeita com os resultados, e ansiosa pelo aprendizado que ainda terei pela frente, lembrando de todas as pessoas que me auxiliaram até este momento.

Obrigada por terem me acompanhado nesta jornada.

# Referências

## Livros

LICHTENSTEIN CORSO, Diana; CORSO, Mário. *Fadas no Divã: Psicanálise nas histórias infantis*. 1ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BETTELHEIM, Bruno. *The uses of enchantment*. New York: Alfred A. Knopf, 1989.

PERRAULT et al. *Contos de fadas de Perrault, Grimm, Andersen & Outros / apresentação Ana Maria Machado; tradução Maria Luiza X. de A. Borges*. 1ª.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2010.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto*. 4ª ed. Lisboa. Editora Vega, 1978.

PAIO, Maria J., OLIVEIRA, Maria Rosa D. *Literatura infantil : voz de criança*. 4ª ed. São Pulo: Ática, 2006.

HELLER, Steven; FILI, Louise. *Scripts - Elegant Lettering from Design's Golden Age*

SHEPHERD, Margaret. *Learn Calligraphy: The Complete Book of Lettering and Design*. Watson-Guption Publications, 2001.

SHAW, Paul. *Letterforms - An introductory manual of calligraphy, lettering & type*. Unknown binding, 1986

GEORGE, Ross F. *Speedball Manual - Arte de hacer carteles a pluma o pincel*. 16ª ed. Hunt, 1952.

WELO, Samuel. *Studio handbook: Letter and design for artists and advertisers*. Chicago: Frederick J. Drake & Co, 1960.

JOHNSTON, Edward. *Writing & illuminating, & lettering / with diagrams & illustrations by the author & Noel Rooke*. 8ª ed.

MENEZES, Mariana L. P.; RIBEIRO, Thais. *À flor da pele: 50 tons de cinza, valores românticos e a mídia*. 2015.

ALBERONI, Francesco. *O erotismo*. 1º ed. São Paulo: Círculo do Livro, 1986.

CALDIN, Clarice F. *Vozes femininas nos contos de fadas: A experiência da fala falante*. 2006.

# Websites

<http://jessicahische.is/>

**(Acesso em 29/08/2015)**

<http://www.jacksonalves.com/>

**(Acesso em 28/08/2015)**

<https://www.behance.net/criatipos>

**(Acesso em 28/08/2015)**

<https://www.behance.net/stevesimpson>

**(Acesso em 30/08/2015)**

<http://www.seblester.com/>

**(Acesso em 28/08/2015)**

<http://www.marceloschultz.com/>

**(Acesso em 28/08/2015)**

<http://mateuszwitczakdesigns.com/>

**(Acesso em 29/08/2015)**

<http://jolvian.com/>

**(Acesso em 29/08/2015)**

<http://britsketch.blogspot.com.br/>

**(Acesso em 30/08/2015)**

<http://carolwyatt.blogspot.com.br/>

**(Acesso em 30/08/2015)**

<http://www.imdb.com/name/nm2112757/>

**(Acesso em 30/08/2015)**

[https://en.wikipedia.org/wiki/Snow\\_White](https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White)

**(Acesso em 27/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/grimm053.html>

**(Acesso em 27/08/2015)**



<http://www.pitt.edu/~dash/grimm021.html>  
**(Acesso em 27/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/grimm012.html>  
**(Acesso em 27/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/grimm012.html>  
**(Acesso em 27/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/grimm021.html>  
**(Acesso em 27/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/type0410.html>  
**(Acesso em 26/08/2015)**

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Little\\_Mermaid](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Little_Mermaid)  
**(Acesso em 26/08/2015)**

[http://hca.gilead.org.il/li\\_merma.html](http://hca.gilead.org.il/li_merma.html)  
**(Acesso em 27/08/2015)**

[https://en.wikipedia.org/wiki/Beauty\\_and\\_the\\_Beast](https://en.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast)  
**(Acesso em 25/08/2015)**

<http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/LittRed.shtml>  
**(Acesso em 25/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/type0333.html>  
**(Acesso em 25/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/beauty.html>  
**(Acesso em 26/08/2015)**

<http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/HanGre.shtml>  
**(Acesso em 27/08/2015)**

[https://pt.wikipedia.org/wiki/H%C3%A4nsel\\_und\\_Gretel](https://pt.wikipedia.org/wiki/H%C3%A4nsel_und_Gretel)  
**(Acesso em 26/08/2015)**

<http://www.pitt.edu/~dash/grimm015.html>  
**(Acesso em 27/08/2015)**