

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento de Design

Sem Raça & Definida

GLEISSON CIPRIANO

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para
obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico,
sob a orientação do Profº Drº Milton Koji Nakata.

Bauru, SP
2017

Dedico este trabalho aos meus pais, Maria Odete e Geraldo Antônio, meus irmãos, Gledson e Gleiciene, minha sobrinha, Cecília e meu cunhado Evandro. O incentivo e compreensão deles é que me permite trilhar no caminho das minhas conquistas.

Agradeço ao apoio incondicional de meus amigos, equipe de trabalho do Inky Design, companheiros de jornada do GAS e todas as outras pessoas formidáveis com que tive o prazer de cruzar o caminho.

Agradeço, ainda, aos mestres Ana Beatriz, Cassia, Fernanda, Milton, Linda, Mark, Meghan, Melissa e Tom, que me orientaram durante estes quase 6 anos de muito aprendizado e marcaram para sempre minha vida.



RESUMO

Sem Raça Definida é um projeto de ilustrações que retrata cães e gatos de maneira antropomórfica. Os mais de 60 desenhos foram publicados online e também compilados em um **arthbook** de 132 páginas, onde parte da renda gerada pelas vendas será revertida para abrigos, ONGs e protetores de animais desamparados da cidade de Bauru.

Palavras-chave: Ilustração; Antropomorfismo; Artbook

ABSTRACT

Sem Raça Definida is an illustration project, dedicated to portray dogs and cats in anthropomorphic style. Over 60 drawings were made, published online and now are compiled in an 132 pages artbook, which will donated portion of the sale's profit to shelters, NGOs and individuals that take care of abandoned animals in Bauru.

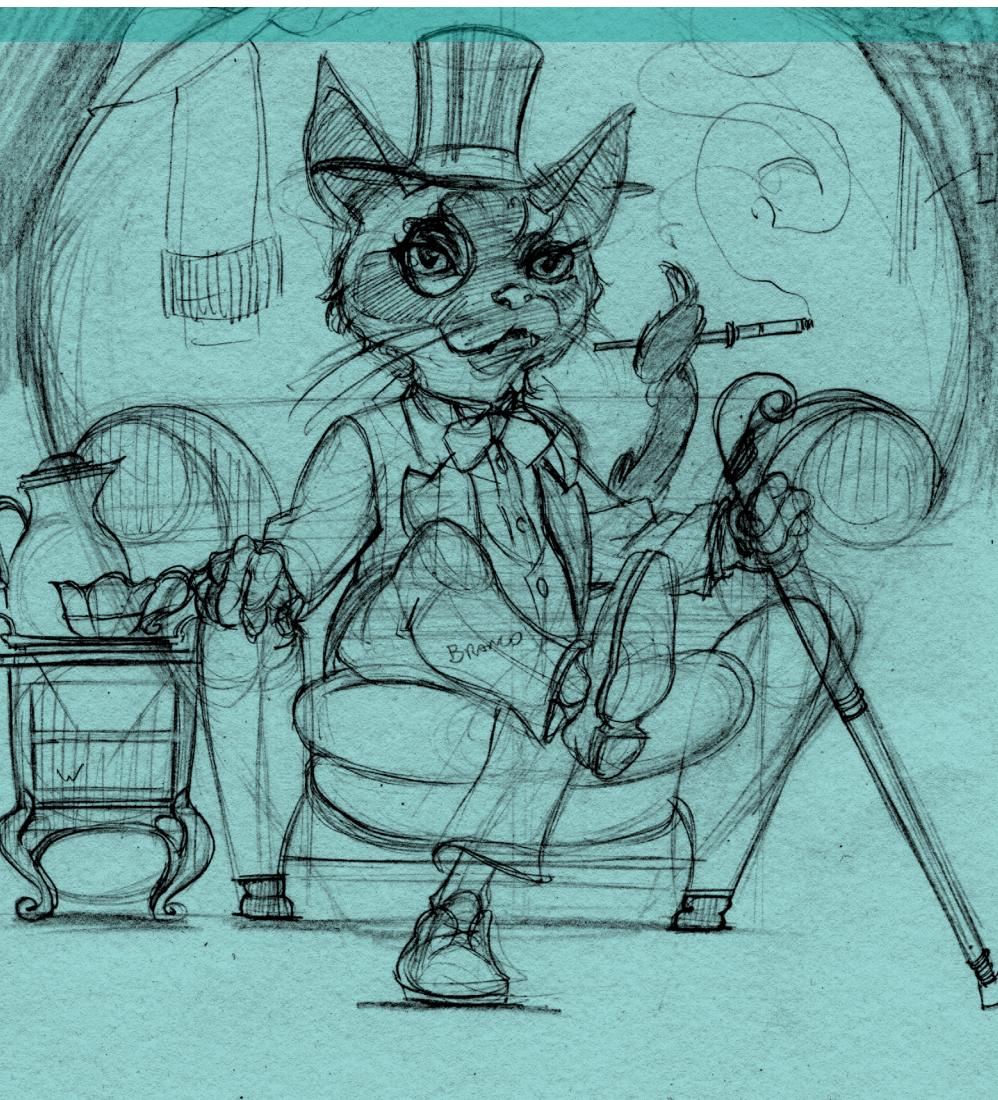
Palavras-chave: Illustration; Anthropomorphism; Artbook

SUMÁRIO

1. Introdução	08
2. Artbook e o Design	10
2.1. Conceituando o Artbook	11
2.2. Relação com o Design	13
3. Inktober 2016	14
3.1. O Sketchdog	17
3.2. A Proposta	19
3.3. O Processo	21
4. Projeto Sem Raça Definida 2017	30
4.1. Pré-produção	35
4.1.1. Escolha de Mídias	35
4.1.2. Conteúdo	37
4.1.3. Marca	40
Naming	40
Painel Semântico	42
Rascunhos	44
Finalização	46
Acessórios	47
Aplicação	48
4.1.4. Estudo de Anatomia	50
4.2. Análise de Similares	52
4.2.1. OMK, de Mark A. Nelson	52
4.2.2. Daily Dog, de Elisa Kwon	58
4.2.3. Mulheres, de Carol Rossetti	64
4.2.4. Dango, de Tiago Kogi	68
4.2.5. Sunny & Snowball, de Joviana Marques	72
4.3. Referências e Inspirações	76

4.3.1. Franklin Booth	76
4.3.2. Bernie Wrightson	81
4.3.3. Mark A. Nelson	84
4.3.4. Takehiko Inoue	88
4.4. Processo	92
4.5. Concretizando o Projeto	97
4.5.1. Financiamento Coletivo	97
Modalidades de Financiamento	97
Catarse	100
4.5.2. Estruturação da Campanha	101
Prana Pet	104
Lupet	105
Abrigo da Borika	105
4.5.3. Plano de Ações	107
Site	108
Sr. Gatos	109
Videos	110
Sorteio	112
Oficina	114
4.5.4. Resultado	116
4.6. Artbook Sem Raça Definida	117
4.6.1. Especificações Técnicas	117
Ficha Técnica	117
Impressão	119
ISBN e Ficha Catalográfica	121
4.6.2. Projeto Gráfico	125
Grid	125
Hierarquia	126
Leitura	129
Aberturas de Capítulo	130
Capas	131
Sobrecapas	134
5. Considerações Finais	136
6. Referências Bibliográficas	140
7. Bibliografia	146

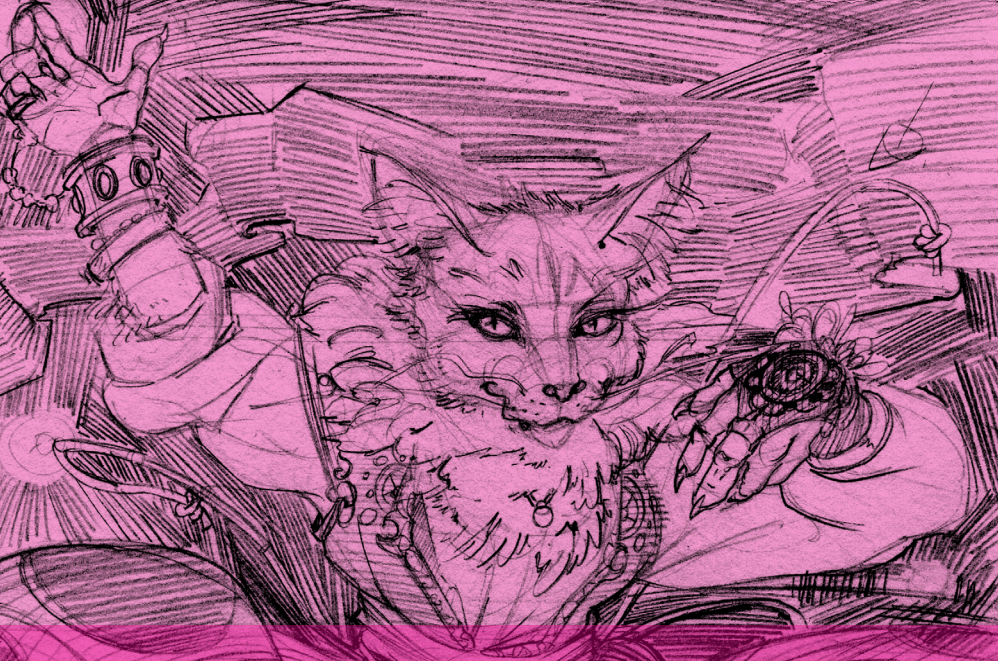
1. INTRODUÇÃO



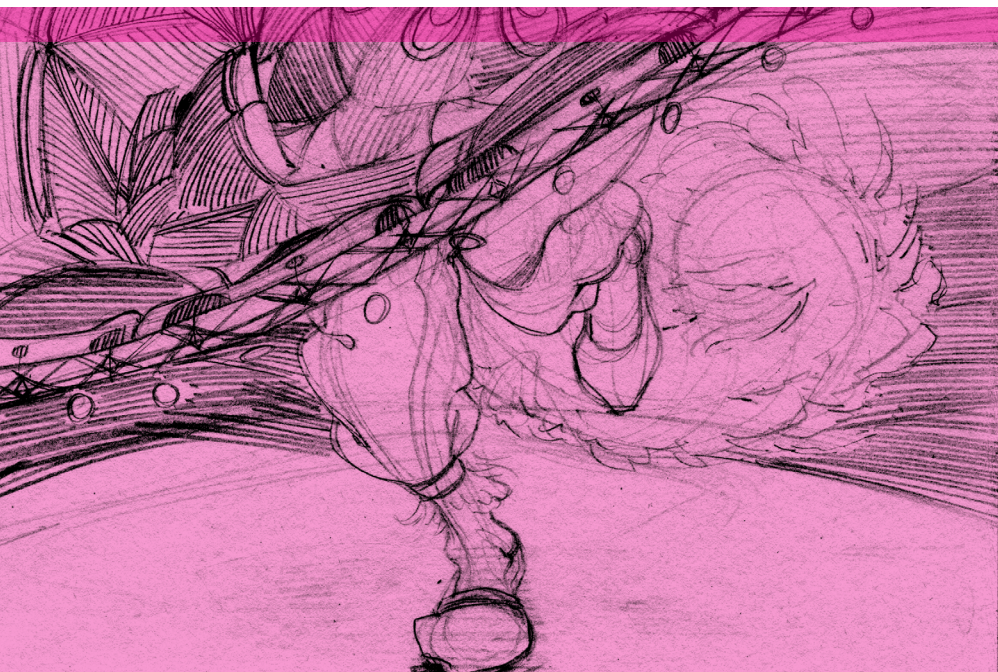
Este projeto é dedicado à criação de ilustrações de cães e gatos antropomórficos, interagindo em situações diversas e inusitadas. Seu início se deu em outubro de 2016, durante o desafio conhecido como **Inktober** e com a conclusão das imagens originais, passou por um processo de reestruturação para que pudesse ser compilado na forma de **artbook**.

A materialização desta proposta tem um cerne completamente autoral – desde a escolha da temática até a editoração do livro em si – porém, foi no apoio coletivo, de incentivo artístico e financeiro, que o trabalho completou seu ciclo.

Nas próximas páginas, será relatado todo processo de elaboração e estruturação, não só das ilustrações, como também das estratégias de divulgação, campanha de financiamento coletivo e ações que possibilitaram a concretização desta iniciativa.



2. ARTBOOK E O DESIGN



2.1. CONCEITUANDO O ARTBOOK

O artbook é uma publicação, impressa ou digital, que agrupa uma série de imagens, ilustrações e/ou textos que possuem algum elemento comum. Este pode ser o fato de todas as imagens serem produzidas por determinado artista; estarem ligadas por um mesmo tema ou ainda pertencerem ao processo criativo de uma mesma obra.

A forma mais comum em que o artbook costuma ser encontrado é o encadernado de luxo, que traz artes conceituais e ilustrações especiais da produção de games, filmes ou quadrinhos. Esse tipo de livro é muito popular entre aficionados de determinada obra e representa uma oportunidade de se expandir o conhecimento sobre a mesma.

Uma outra vertente deste mesmo produto, porém não tão popular junto as grandes massas, é o artbook dedicado a compilar as obras de um artista. Neste caso, é possível avaliar evolução de traço, bastidores do processo criativo e linha de pensamento empregada em suas obras.



Fig. 1. The Art of How to Train Your Dragon 2, Dream Works, 2014 e 13, de Gustavo Duarte, 2013.

Essa modalidade de artbook costuma ser uma saída para diversificação do conteúdo apresentado por um artista independente e uma forma de apresentar toda sua produção para um novo público.

Ainda há a denominação “livro de artista”, que não está diretamente ligada ao concei-

to de artbook, uma vez que a sua produção presume o emprego de técnicas conceituais e altamente criativas na busca de uma total expressão de arte, o que, por muitas vezes, inviabiliza a reprodução em larga escala de tal publicação, transformando livro em um objeto de arte.

2.2. RELAÇÃO COM O DESIGN

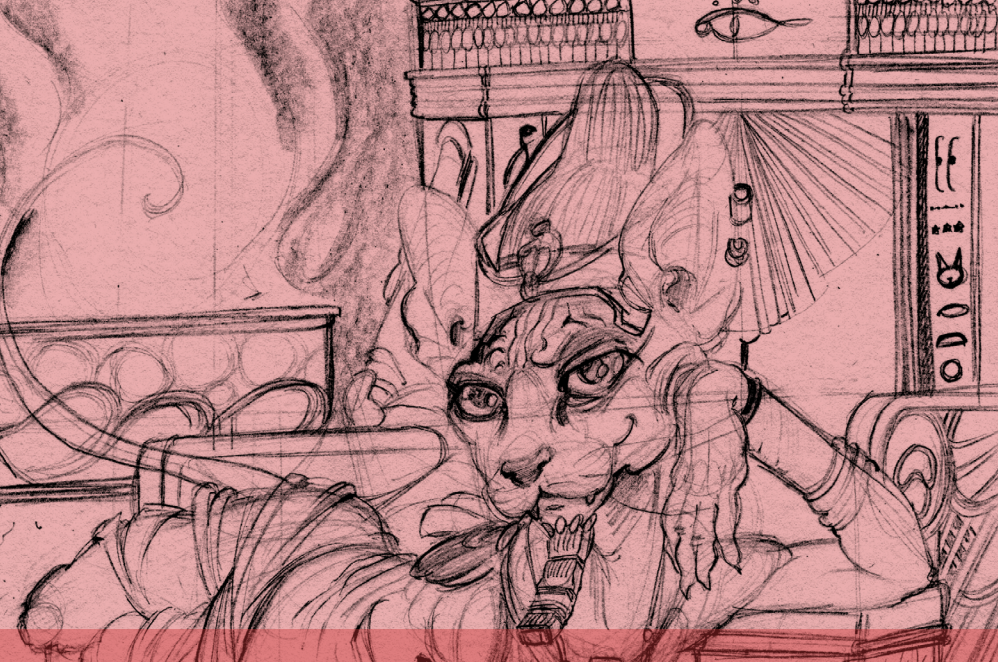
Por se tratar de um livro, o artbook necessita do mesmo cuidado que uma publicação convencional receberia.

Tendo isto em mente, o designer se faz necessário tanto nos aspectos mais técnicos da produção — planejamento do número de páginas, dimensionamento, aproveitamento de papel e/ou área de impressão, tamanho de tipografia e diagramação propriamente dita — até os elementos mais subjetivos e criativos — conforto visual, projeto gráfico, aplicação de marca e acessórios, fluxo e experiência de leitura.

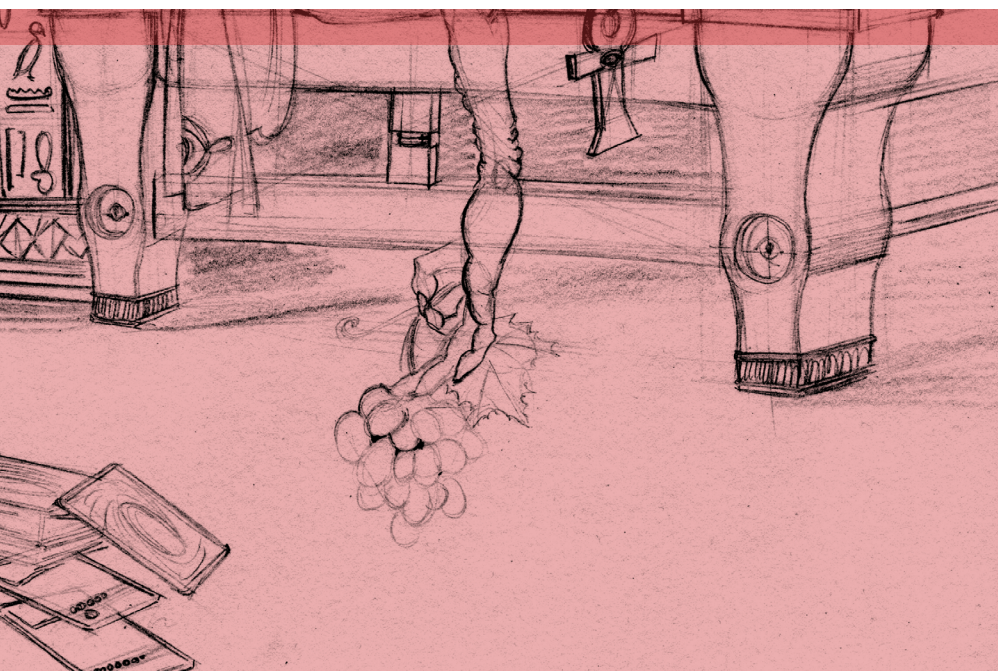
Na linha de produção de um livro, o design é peça chave para que a publicação seja executada de maneira efetiva, com o mínimo de entraves possíveis, garanta ao leitor uma experiência agradável e aos autores a concretização satisfatória de suas obras. Com o artbook, a relação não é diferente, havendo apenas um cuidado maior com a valorização das imagens para que elas executem suas funções.

Fig.2. Detalhe do artbook “A Forma da Luz”, de Júlia Bax, 2015.





3. INKTOBER 2016



O projeto Inktober (nome vem da junção das palavras inglesas para “tinta” e “outubro”, “Ink” e “October”, respectivamente) nasceu em 2009, como uma iniciativa do artista norte americano Jake Parker.

A princípio, o desafio era de fazer, durante todo o mês de Outubro, pelo menos um desenho com tinta por dia, para assim aperfeiçoar sua técnica. Esta ideia se espalhou pela comunidade artística e, assim como as tags **#ArtistvsArt** e **#meettheartist**, mobilizou inúmeros ilustradores, desde profissionais da indústria do entretenimento até os mais jovens aspirantes.

Logo a jornada particular de Jake se tornou um fenômeno sazonal entre artistas na internet, inundando as linhas do tempo de todas as redes sociais com incontáveis desenhos. A aceitação foi tão grande que gerou até parcerias comerciais e descontos em materiais de desenho que podem ser obtidos pelo site do senhor Parker.

Apesar do alcance e repercussão, o desafio do Inktober ainda hoje mantém seu espírito inicial e continua sendo totalmente aberto. As regras originais eram – e ainda são:

- 1) Fazer um desenho a tinta (rascunho com lápis é permitido);
- 2) Postar online;
- 3) Usar as hashtags **#inktober** e **#inktober20XX**;
- 4) Repetir o processo;



Fig. 3. Logotipo do Inktober.

Jake ainda adiciona uma nota sobre um dos pontos-chaves da proposta:

“Você pode fazer[o desafio] diariamente, ou pegar a meia maratona e postar dia sim, dia não ou ainda escolher só os 5 quilômetros e postar uma vez por semana. O que quer você decida, seja consistente. INKtober é sobre crescer, se aperfeiçoar e criar hábitos positivos, então quanto mais consistente, melhor.” (PARKER, Jake. The Inktober Initiative, 2016. Disponível em: <http://mrjake-parker.com/inktober>).

A iniciativa acabou por influenciar muitos outros movimentos que visam manter os artistas em contato constante com o processo de criação e a consistência também preparou o público para uma melhor recepção e acolhimento dos trabalhos daqueles que decidiram se desafiar.

3.1. O SKETCHDOG

A associação de animais com a forma humanoide remonta a tempos imemoriais. Este exercício faz parte do conceito conhecido como, **antropomorfismo**, que engloba, além dos animais, objetos inanimados e forças da natureza caracterizados com atributos tipicamente humanos. Não confundir com **antropozoomorfismo**, que presume uma junção literal entre homem e animal. Em materiais como as Fábulas de Esopo, Alice no País das Maravilhas e nas peripécias dos deuses do Olimpo grego, temos o antropomorfismo, enquanto que, nas divindades egípcias e em figuras mitológicas, como os sátiros e as sereias, temos antropozoomorfismo.

É do feitio humano criar estas representações para ajudar a explicar o inexplicável ou por força de expressão, na intenção de se criar parábolas para as situações do cotidiano – vide a **Revolução dos Bichos**, de George Orwell. Atualmente, é um recurso ainda usado na indústria do entretenimento – pelo poder da analogia – ou

mantido por tradições religiosas e exotéricas

No caso do **Sketchdog**, a sua natureza voltada para o entretenimento só tomou forma posteriormente ao Inktober. Até então, o personagem figurava como prática pessoal de desenho e exercício de criatividade, sendo “requisitado” sempre que não havia outros assuntos a serem desenhados.



Fig. 4. Sketchdog original.



As principais influências do personagem original são raças de cães que se assemelham à lobos (Malamute do Alaska e Pastor Alemão Branco, por exemplo), bem como algumas referências da cultura pop, como o personagem Reborn, do quadrinho japonês **Katekyo Hitman Reborn** (em tradução adaptada, “Professor Particular e Assassino Reborn”) de Akira Amano. Na história, Reborn é um assassino de aluguel de fama internacional, que acaba preso no corpo de um bebê e sua missão passa a ser treinar o novo líder de sua família mafiosa. Além do temperamento frio e do tom impetuoso das lições, Sketchdog também se serve da mesma temática, direcionando o olhar para uma ambientação mais urbana e **noir**^[1] dos animais.

^[1] **Noir**: O termo em francês se traduz, literalmente, como “preto” e foi designado para uma série de filmes norte americanos das décadas de 30 e 40 que tinham como características comuns o clima sombrio de ambientações urbanas, personagens ambíguos e forte afinidade com o pessimismo e o tema policial.

Apesar da existência da personagem Sketchdog ser praticamente desconhecida do público em geral, os termos ‘**sketchdog**’ e ‘**sketchcat**’ foram usados para denominar as retratações feitas no projeto, pois estes seriam habitantes do mesmo universo.

3.2. A PROPOSTA

Para o desafio, a proposta era de retratar uma raça de cão ou gato por dia, em um desenho finalizado à tinta adaptando a temática da ilustração segundo a lista oficial – no entanto, não obrigatória – do Inktober, atualizada anualmente por Jake Parker.



Fig. 5. Lista de temas do Inktober 2016.

A hachura foi escolhida por se tratar de uma técnica muito versátil, que se encaixa muito bem na representação de animais com pelos. Desde o princípio, a intenção era produzir alguma forma de livreto posteriormente, por isso não era ideal o uso de cores, mas já no primeiro desenho, notou-se a expressivi-

dade que o uso de uma única cor pode trazer. O emprego do preto e do branco controlam a quantidade de luz, sombra e contraste da peça, enquanto as hachuras são responsáveis por delimitar o tom médio e detalhamento. Neste contexto, a cor única traz destaque para elementos principais e reforça a composição.



Fig. 6. Ilustração para o tema "Fast", do dia 1 do Inktober

3.3. O PROCESSO

Os trabalhos feitos durante o período de outubro de 2016 compartilhavam de um processo semelhante para todas as peças. A partir do décimo sétimo desenho, todas as raças foram escolhidas com antecedência, mas até então, a seleção era feita no próprio dia, com o auxílio de dois cartazes que trazem nomes e fotos de raças de cães e gatos.



Fig. 7. Detalhes do cartaz de raças.

A preferência era pelas raças conhecidas ou pelas que possuísem aparência exótica e possibilitassem uma melhor exploração do tema designado para o dia em questão. Uma rápida busca por imagens ajudavam a reforçar as referências visuais e logo depois já se iniciava a etapa de rascunho. Toda esta pré produção não poderia levar mais do que uma hora, tendo em vista que a finalização das peças gerava em torno de cinco horas, fora o trabalho de edição da imagem. Muitos dos textos das postagens originais refletiam justamente a pesquisa superficial do assunto e as soluções totalmente baseadas em estereótipos e conhecimento popular.

Definido o animal, o desenho prosseguia quase sempre sem estudos prévios e três fatores possibilitaram essa metodologia: os **materiais**, a prática ante-

rior de **desenho gestual** e a **etapa de edição**.

Os materiais de desenho influenciaram pois o lápis utilizado no rascunho - o **Col-erase 20044 Blue** da Prismacolor - tem um grafite macio, que não marca plasma permanentemente a folha e, ao contrário do que se espera de um lápis macio, mantém a integridade da ponta e não produz muitos resíduos. Como suporte, foi usado o papel **Sulfite 40K**, que, apesar de enruguar com aplicações aguadas, como aquarela, por exemplo, e nem ter gramatura elevada, aceita bem o uso do nanquim, seja pelas canetas descartáveis, pincéis ou bicos de pena e nem perde integridade quando se faz necessário a intervenção com a borracha. O papel era recortado no tamanho **A5**, uma vez que as canetas disponíveis - números **0.05, 0.1, 0.2 e 0.5** - não eram adequadas para cobrir áreas muito maiores.



Fig. 8. Materiais utilizados

O estudo de desenho gestual, anatomia e a etapa de edição digital ajudaram a conferir mais segurança na hora do rascunho e finalização. Principalmente a questão do estudo nos anos anteriores conferiu um caráter bem espontâneo nas estilizações dos animais, que só viria a ser refinada posteriormente, com o prosseguimento do projeto.

Terminado o rascunho, a etapa seguinte é a de aplicação de cor, feita com marcadores ou aquarela. Muitos ilustradores preferem rea-

lizar a aplicação das cores depois de feito o contorno ou todo o acabamento com a tinta nanquim. No caso, como o uso das canetas descartáveis era muito presente, a forma mais eficiente de se evitar refações e preservar uma riqueza maior do preto na finalização era invertendo a ordem.

Em um experimento com o uso do lápis de cor aquarelável, tal técnica se mostrou inadequada, uma vez que a cera presente no material impedia a fixação da tinta nanquim, que é à base d'água.



Fig. 9. Processo de uma ilustração do Inktober.

O uso da cor seguia como diretriz a preferência por um único matiz, restringindo a escala de valor para o mínimo possível, mas sem muitas restrições para a saturação – que muitas vezes era realçada ainda mais na edição digital – para assim ajudar a quebrar a monotonia do preto, branco e cinza.

Analisando do ponto de vista de valores tonais, tanto a cor, quanto a hachura, têm abrangências parecidas, mas em questão de composição, os dois elementos tem funções distintas: enquanto o primeiro ajuda a distribuir pontos de interesse abusando da saturação, o segundo constrói uma base mais sólida de materiais, texturas e profundidade.



Fig. 10. Comparação de valores tonais de uma ilustração colorida com sua versão preto e branco.

A etapa da **hachura** é a mais crítica de todo o processo, pois é nela que determinamos quanto trabalho terá de ser feito – ou refeito – na edição, bem como se a estrutura e o desenho gestual vão sobressair ao acabamento.

Durante todo o Inktober, as ferramentas mais utilizadas para as hachuras foram as canetas descartáveis. Estas não necessitam de muita pressão manual para marcar o papel e também evitam eventuais sujeiras, fora a praticidade de não ficarem descarregadas à cada 5 ou 6 traços. Apesar dos prós, um dos contras das canetas é que o resultado é bem pálido e precisa de muito trabalho de realçamento.

De forma geral, a intenção no momento do desenho era sempre seguir os contornos e direção dos pelos dos animais para construir a noção de sombra, luz e volume, empregando hachuras verticais, horizontais e diagonais apenas

nos elementos de segundo plano ou valor tonal escuro. Os focinhos eram finalizados à base do pontilhismo, uma vez que condiz mais com o aspecto desta parte do corpo do animal.

O processo de edição começava logo depois de tirada a fotografia com o telefone celular. Em aspectos de composição, a ideia era trazer os materiais utilizados no desenho, deixando espaço para a posterior adição de logotipo e título da ilustração. No programa de edição, os níveis eram ajustados, algumas imperfeições apagadas e a saturação ajustada. O logotipo de marca pessoal era adicionado, não desperdiçando a oportunidade de autopromoção, bem como o tema do referente ao dia em questão. A fonte utilizada era um protótipo de tipografia autoral, ainda em desenvolvimento, chamada **Gótica Suave**, escolhida como referência aos tipos góticos que acompanhavam

gravuras em escritos ocidentais antigos, nos quais a hachura era muito aplicada.



Fig. 11. Exemplo de imagem postada no Instagram.

Neste ponto do processo e do projeto, tudo era um teste: tipografia, técnica de edição, estilo de texto e acabamento de imagem. Seria um mês para explorar as mais diversas variáveis na intenção de buscar e entender possíveis públicos interessados no trabalho.

Graças a esta experiência, constatei que a tendência de imagens saturadas e com cores quentes de gerar algum tipo de interação explícita, como curtidas e comentários, era maior do que a de imagens

pálidas e de cores frias. Isso vai de encontro com teorias que afirmam uma seletividade de conteúdos em redes sociais, no caso, de eliminação sumária à qualquer fator que possa induzir tristeza, mas como na época a conta pessoal do Instagram e Facebook não permitiam acesso aos dados de repercussão de postagens, seria leviano concretizar esta observação como evidência científica.

Os textos das postagens eram desenvolvidos minutos

antes da postagem, de preferência com o desenho já editado, na tentativa de buscar elementos da imagem final para ajudar a embasar o discurso.

As informações eram individualizadas para cada raça, mas por volta do dia 17, iniciou-se uma série de desenhos correlatos. Denominada **"Inktobers da Paixão"**, em analogia às novelas pastelão mexicanas, a iniciativa tinha intenção de reduzir o esgotamento mental de criação diária, bem como criar uma narrativa que tornasse

os personagens mais importantes para os expectadores. A trama desenvolvida com gato Gatito Hernando, da raça Snowshoe, se desentendendo com os cães da raça Samoie-da, Pincher, Mastiff e Dogue de Bourdeaux abriu as portas para exploração de outras histórias dentro do universo, bem como a chance de trabalhar cenas de ação, páginas duplas e narrativa sequencial em um espaço onde antes toda ilustração era autocontida em sua história.

Fig. 12. Ilustração referente ao tema "Battle", do dia 17.



De forma geral, a recepção dos trabalhos foi muito boa. Comparado com outras publicações nas plataformas do Facebook e do Instagram, as postagens do Inktober tiveram, respectivamente, cerca de 233 e 260% de curtidas a mais que um trabalho convencional.

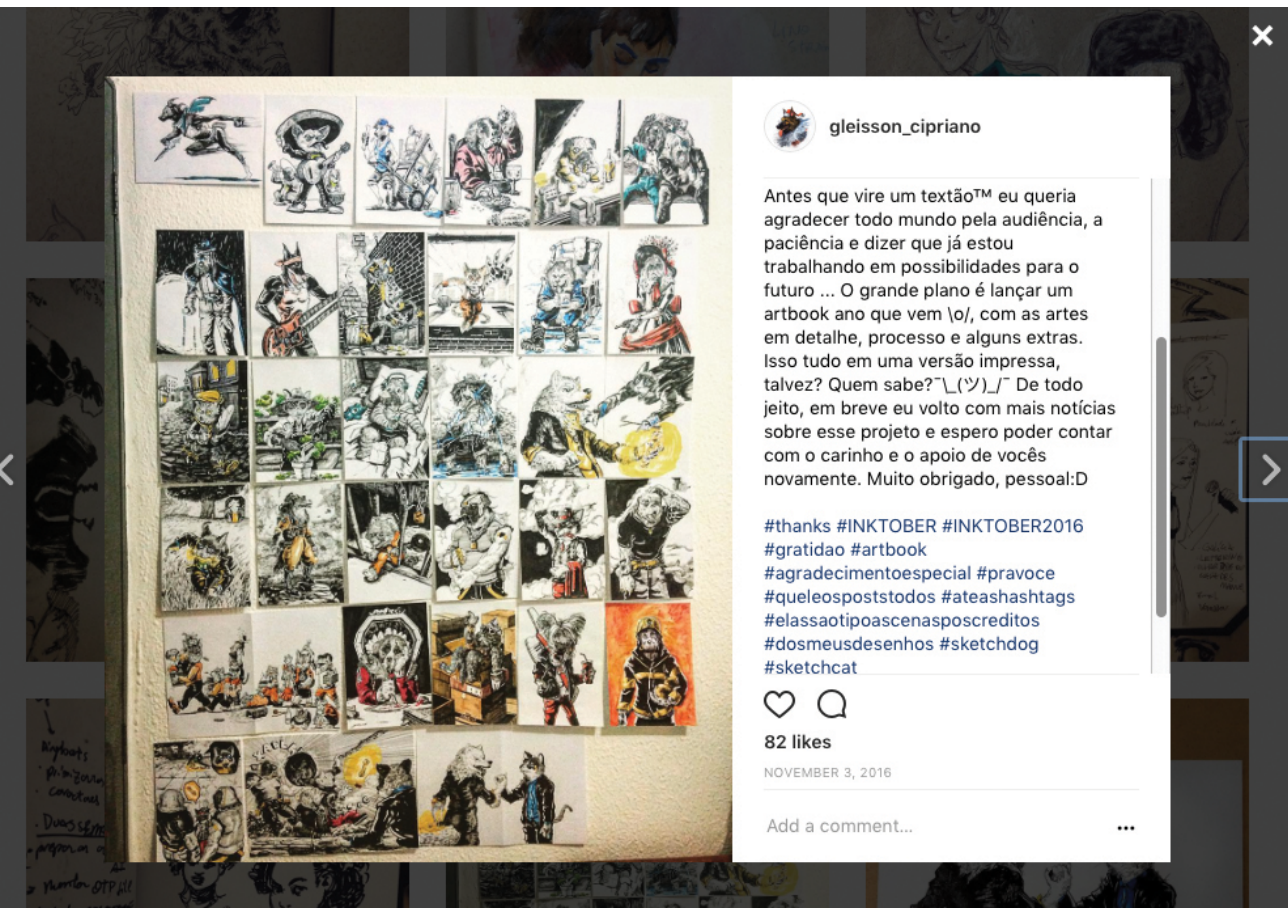
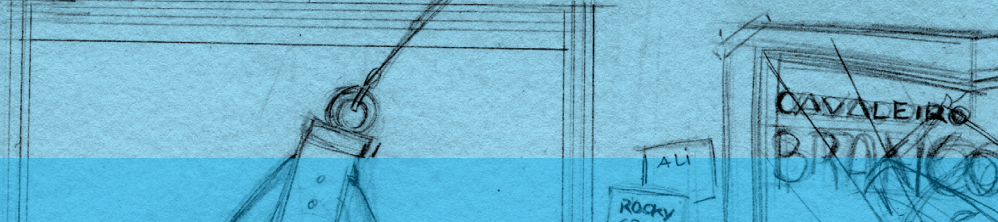
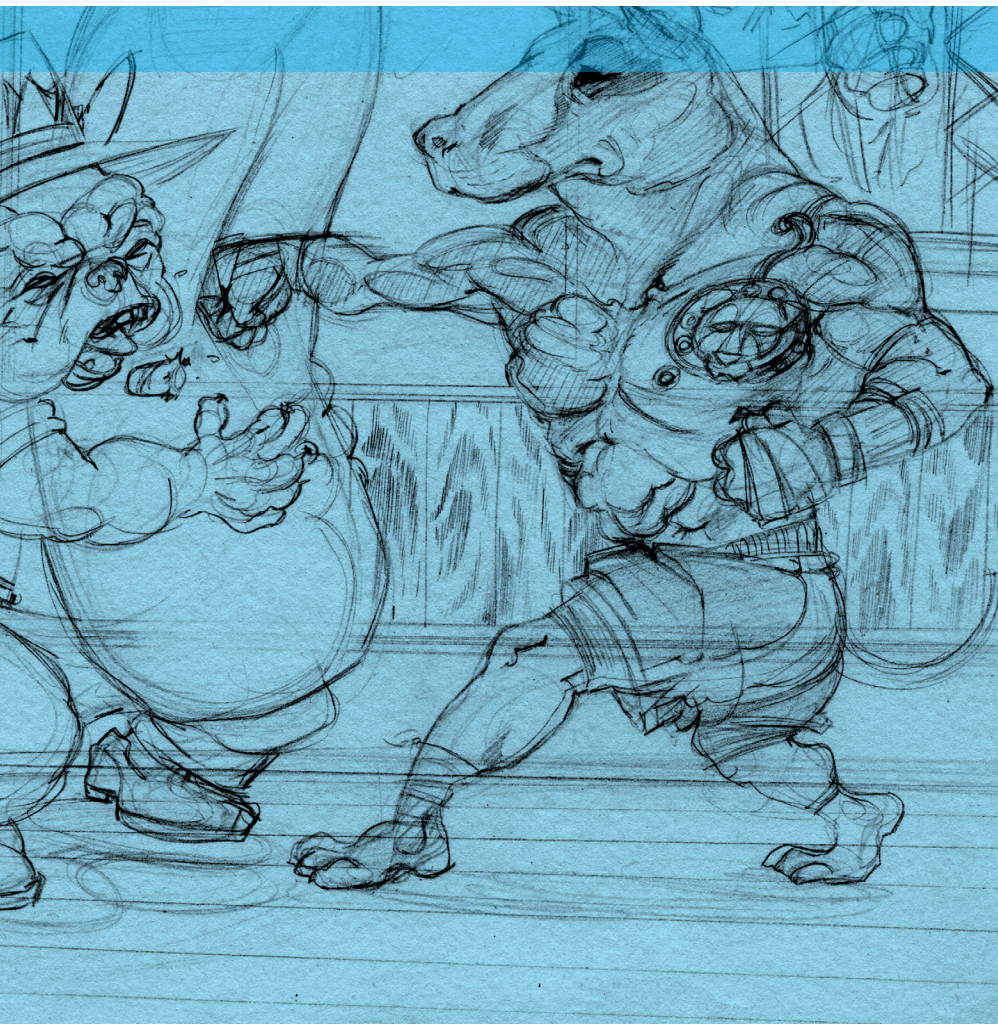


Fig. 13. Postagem final, com todas as ilustrações originais do Inktober.



4. PROJETO SEM RAÇA DEFINIDA 20017



O desafio Inktober foi concluído no dia 2 de novembro de 2016, com a postagem do desenho **“Friend”**. O balanço do projeto, até então, trazia trinta e uma ilustrações, com cores diferentes entre si e algumas páginas duplas. Neste ponto, a ideia de uma publicação singela se mostrava desestimulante, uma vez que, reproduzindo todo o trabalho em um encadernado com páginas em preto e branco, desvalorizaria a produção e possivelmente não despertaria o interesse do público.

Pensando em produção de impressos de qualidade, o método com melhor custo-benefício tende a ser a impressão offset. Isto porque, apesar da tecnologia da impressão digital estar em constante desenvolvimento – chegando a rivalizar com o offset em questão de qualidade gráfica, seu potencial de dissolução dos preços é limitado: a partir de determinado ponto, só há significativa diminuição nos valores cobrados renegociando

o preço do papel usado como suporte, já que o gasto com toners, tinta, energia elétrica e manutenção estagnam. Já no offset, a prolongada vida útil das matrizes de impressão – e sua eventual reciclagem – permitem um aproveitamento muito melhor de estrutura. Isso se reflete nas impressões de média e grande tiragem, onde o custo unitário das peças fica cada vez mais baixo, devido ao potencial de reprodução das máquinas.

Porém, esta mesma característica que faz do offset uma alternativa tão atraente, pode ser um grande entrave na produção independente de livros. Este trabalha com a impressão indireta, transferindo tinta à base de óleo de uma matriz de alumínio para um cilindro de borracha que, por sua vez, a transfere para o suporte, em um processo muito similar ao que se sucede quando se carimba uma folha de papel com um clichê tradicional. Neste caso, para reproduzir imagens coloridas, existe a necessidade de criação de mais de uma matriz.

No projeto do Inktober, pelo menos duas matrizes seriam utilizadas por folha: uma para o preto e uma para a cor de destaque, sendo que, em casos onde tal cor não fosse ciano, amarelo ou magenta, seria necessário recorrer ao uso de cores especiais, que tendem a ser mais caras, já que exigem uma preparação

química diferente e não fazem parte do espectro básico do CMYK, sistema de cor predominante nas impressões. Este custo de produção extra de chapas e cálculo de cores encarece as baixas tiragens, exigindo um grande volume de impressão para a dissolução destes custos. A alternativa que deixa o processo menos complexo é a contratação das 4 cores básicas do CMYK com uma tiragem elevada, reduzindo tempo de edição e produção gráfica do livro, mas encarecendo sua impressão. Foi então que o financiamento coletivo surgiu como possibilidade para viabilizar a execução de um projeto comercial e artisticamente interessante.

O **financiamento coletivo** ou **crowdfunding** é uma alternativa de captação de recursos que, a princípio, mobiliza consumidores finais de determinada demanda em prol de uma iniciativa, removendo, assim, estruturas in-

termediárias e burocráticas de um processo produtivo. No caso de publicação de livros, por exemplo, este financiamento pode alterar o papel de uma editora, que tradicionalmente arca com todos os custos e, consequentemente, fica com uma grande parcela dos lucros, possibilitando que autores independentes tenham mais – senão todo – o controle sobre seu material. Fenômeno semelhante ocorre na produção musical, alterando o papel das gravadoras.

Reunir uma comunidade que estivesse disposta a ajudar a financiar tal empreitada se mostrou como a solução mais plausível para o projeto. Porém, esta tarefa exige um grande planejamento e estudo de diversos fatores. O consenso entre os criadores de campanhas de financiamento coletivo de sucesso é de que é “necessário ter uma presença artística estabelecida, já que

isto poupa tempo da campanha em ganhar credibilidade com o possível apoiador”. É à este fator que o quadrinista **Gustavo Borges** (Fungos) e a colorista **Cris Peter** (O Uso das Cores) atribuem seu sucesso meteórico na campanha do livro **Pétalas**, que ultrapassou os 1000% da meta estipulada na plataforma Catarse, se tornando uma referência para o financiamento de quadrinhos.

Tendo isto em mente, deu-se início o planejamento da estratégia de presença digital que viabilizaria o livro do Inktober. Tendo como meta o lançamento do artbook para a data de apresentação do trabalho de conclusão de curso, o plano englobava seis meses de produção – quatro deles dedicados à criação de conteúdo relevante e construção de identidade para o projeto e dois para a campanha de financiamento coletivo em si.

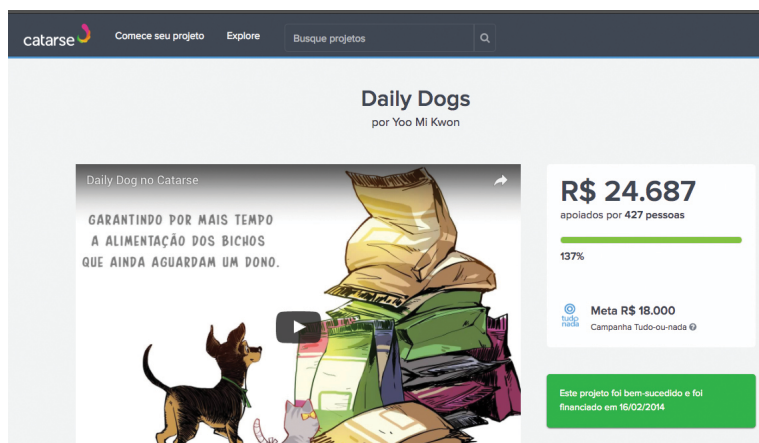


Fig. 14. Página do Daily Dog no Catarse.

A principal referência, tanto de campanha, quanto de execução de premissa, foi a campanha **Daily Dog**, idealizada pela ilustradora e concept artist Elisa Kwon em 2014.

Elisa tinha como meta pessoal, desenhar e pintar um cachorro por dia para exercitar suas habilidades de estilização e observação. A iniciativa ganhou as graças do público e, ao juntar 30 ilustrações, a artista decidiu transformar a ideia em um livro impresso. Além da impressão, a meta da campanha era realizar doações para a ONG Mural dos Bichos, de Porto Alegre, que cuida

de animais desamparados e já fizera parceria com Elisa, cedendo modelos para seus estudos diários. A campanha foi financiada com sucesso em 16 de fevereiro de 2014, atingindo **R\$24.687,00**, dos quais, **30%** foi destinado à compra de ração para a ONG.

Embora a produção do Inktober houvesse sido descontraída e despreocupada, esta nova etapa tinha como base o papel social de difundir informações relevantes, ajudar na divulgação de iniciativas em prol da causa da animal e um compromisso maior com o próprio projeto.

4.1. PRÉ-PRODUÇÃO

4.1.1. Escolha de Mídias

O primeiro passo, antes de trabalhar em construção de marca, foi a escolha de mídia. O objetivo final era um livro físico, mas adotar esta abordagem desde o princípio apresentava o grande risco de se lidar com as limitações do mundo físico muito rapidamente. Apresentar e lançar o projeto através de exposições, publicações ou amostras impressas resultaria num gasto inicial com um potencial muito incerto de alcance.

Neste ponto, o digital se mostra muito mais vantajoso, apresentando ferramentas de avaliação matematicamente apuradas – que por mais que não reflitam o fenômeno da aleatoriedade e da reação emocional do expectador, ainda são capazes de entregar indícios de comportamento em uma determinada audiência –; grande capacidade de viralização de conteúdo e um custo de investimento muito menor.

Com o ambiente digital escolhido como foco, faltava decidir quais plataformas seriam utilizadas. O **website** e o **blog** personalizados, ainda que sejam sinônimos de profissionalismo, tem uma capacidade de disseminação de conteúdo muito engessada, exigindo do usuário um esforço muito consciente e proativo de acessar tais canais, diferente do que acontece com as redes sociais, que entregam informações em um ritmo rotativo e frenético.

O **Twitter**, plataforma adequada do **microblogging** – onde a quantidade de caracteres disponíveis para que os usuários façam suas postagens é restrita a um número convencionalmente pequeno – tem um caráter demasiadamente pessoal, sendo utilizada para expressão de opiniões muito íntimas e cobertura de acontecimentos relativamente pequenos e de relevância efêmera. Dadas tais características, seria difícil a criação de um repositório digital de fácil acesso com as ilustrações, especialmente porque a rede social privilegia conteúdos de consumo rápido, como memes, por exemplo.

A rede social escolhida foi o **Facebook**, utilizando a opção de **fanpage**, que disponibiliza inúmeras ferramentas de mensuração de alcance e interação, além da integração com o **Instagram**, outra rede de microblogging. A hegemonia do portal criado por Mark

Zuckerberg é inegável e há muito o Facebook deixou de ser apenas uma rede social para se tornar uma extensão da sociedade em um ambiente digital. Isto, aliado ao fato de a dinâmica do site suportar postagens e compartilhamento de conteúdo mais extenso criou a plataforma ideal para que o Sem Raça Definida pudesse crescer.

A integração com Instagram também merece seu próprio parentese: um dos pontos que faz dos sites e blogs serem ferramentas tão engessadas atualmente é justamente a capacidade de suportar muito conteúdo: uma postagem em tais plataformas pode trazer textos sem limites de caracteres, imagens – estáticas ou animadas; vídeos; conteúdo incorporado, desde leitores de livro online até jogos; tudo isso exige tempo de processamento e assimilação do usuário. Neste ponto, o microblogging se destaca por

trazer informações que podem ser consumidas em uma fração de tempo, ainda que a mensagem extraída desta interação seja significativamente resumida e, muitas vezes, superficial. A combinação Facebook+Instagram permite ao criador de conteúdo utilizar o melhor das duas plataformas, desenvolvendo textos e imagens mais elaborados para a primeira, mas que ainda assim podem ser compartilhados na segunda com apenas um clique, maximizando o alcance de cada interação. Como é de se esperar, o microblogging também apresenta suas limitações: pela própria dinâmica da rede, postagens que exijam uma ação do usuário – também conhecida como **call to action** – tem uma efetividade significativamente menor, já que quebrar a “inércia digital” deve acarretar uma recompensa muito valiosa para o usuário, mas ainda assim, o uso da ferramenta se mostra muito efetivo no melhoramento do alcance de um projeto.

4.1.2. Conteúdo

Redes sociais na internet apenas potencializam as capacidades das interações que teríamos no mundo real. Pensando nisso, e levando em consideração o algoritmo de propagação do Facebook, o Sem Raça Definida poderia seguir por dois caminhos: Muitas postagens por semana ou por dia – também conhecido como **flood**, de enxurrada, em inglês – na tentativa de aumentar o alcance da página pela diversificação ou postagens fixas e consistentes. A primeira opção se adequa bem à iniciativas que produzem grandes volumes de informação que podem ser consumidas rapidamente, espe-

cialmente àqueles que conseguem se posicionar em pontos extremamente neutros na polarização de assuntos, não criando atritos com os usuários que tendem a se afastar de veículos que contradigam sua opinião. Este formado pode ser observado em páginas de memes, charges e tiras, que demandam um tempo de produção menor. Já a postagem frequente e consistente é a opção mais interessante para os produtores de vídeos de duração média e longa, contos, histórias e ilustrações, já que, apesar de não usufruírem do potencial de viralização da rede, apelam para a fidelização do público a médio e longo prazo. Dentro de algum tempo, os expectadores que simpatizarem com a proposta criarão o hábito de checar atualizações nos dias determinados para o lançamento de novos materiais.

Levando em conta que o tempo de execução de uma

ilustração durante o Inktober variava entre 6 e 8 horas e a nova etapada do projeto tinha como meta ser mais profunda e melhor trabalhada, o mais seguro seria postar de duas a três vezes por semana conteúdo contundente. Para cumprir este papel, iniciou-se uma série de trabalhos baseado no estudo de novas raças de cães e gatos, trazendo informações científicas, cuidados e curiosidades. Ainda pensando em ilustrações inéditas, a ideia de trazer as histórias de animais de carne e osso visava provocar uma interação maior com o público. À princípio, esta iniciativa trouxe como convidados os bichos de estimação de conhecidos e pessoas próximas, mas ao final dos primeiros 5 meses, também houve a oportunidade de retratar animais disponíveis para adoção e que necessitavam de algum tipo de ajuda. Para complementar a semana de postagem, ainda existia a

repostagem dos desenhos do Inktober, desta vez editados, já pensando na versão impressa do livro, e contendo comentários dos bastidores da produção de cada um deles.

A agenda de postagem conteúdo ficou definida tendo a **terças-feiras** dedicada ao **repost do Inktober** e **quintas** para a ilustração de **convidado** ou **raça inédita**. Ainda existiam as postagens de **quarta-feira**, que não fazia parte do acordo inicial, mas vez ou outra se faziam necessárias para divulgar **eventos e ações** relacionadas à **causa animal**, bem como falar de bichinhos disponíveis para adoção.

De forma geral, as ilustrações inéditas alcançavam mais pessoas e também geravam maior interação, mas a diferença diminuiu quando os reposts do Inktober passaram a sair no Instagram. Para complementar o ciclo de alcance da página, semanalmente, uma destas postagens era eligida para ser compartilhada nos grupos de arte do Facebook. Bate-papo ilustrado, Ilustradores do Brasil, Brasil Art e Desenh4ndo são os principais que permitem autopromoção na plataforma. Embora figurem como uma oportunidade válida de divulgação, os grupos de compartilhamento de fotos e vídeos de animais de estimação apresentam uma penetração muito dificultada, com níveis de aprovação por administradores, proibição de autopromoção e uma quantidade de postagens exorbitante para se dividir atenção, por isso, foram deixados de lado em um primeiro momento.

4.1.3. Marca Naming

Com a reformulação do projeto para um novo formato, houve a necessidade do desenvolvimento de uma nova marca que expressasse a missão desta empreitada. Durante o processo, surgiram três opções de nome favoritas:

ZOONOSIS:

O termo tem origem no grego, da junção de **zoo** que significa “animal” com **ose**, sufixo denominador de doença. A grafia escolhida é referente ao singular da palavra em inglês, uma vez que isto geraria uma diferenciação sutil do substantivo em português. A expressão é usada para classificar doenças como raiva, leishmaniose e sarna, que são transmitidas de animais para humanos – e vice-versa – que por sua vez gera um estigma muito grande por trás da palavra.

Conceitualmente falando, uma relação possível entre o projeto e o termo se encontraria nas ações dos animais retratados, sempre mimetizando o comportamento humano de certa forma. Ainda assim, o tempo necessário para reverter a pejoratividade da expressão e reapropriá-la em prol da marca seria demandado sem garantias de sucesso, então a opção foi descartada.

SKETCHYDOG & CO.

Como citado no capítulo de introdução ao Inktober, toda a ideia de animais antropomórficos surgiu de uma personagem própria, batizada como Sketchdog. Esta opção de nome buscava resgatar esta relação com as raízes da proposta, alterando o Sketch de “rascunho” para **Sketchy**, de “atrapalhado”, “informal” e “estranho” e adicionando uma menção aos demais personagens envolvidos, através do **& Co.**, expressão inglesa equivalente à “e companhia”, em português.

O descarte desta alternativa se deu pelo excesso de anglicismo e também pelo fato do início do projeto não apresentar relevância suficiente para um expectador novo. A existência e classificação dos personagens como Sketchdogs e Sketchcats não influencia na experiência de leitura ou apreciação das ilustrações.

SEM RAÇA DEFINIDA

O nome selecionado, ao final do processo, foi Sem Raça Definida, alusão ao nome dado aos cães popularmente conhecidos como **vira-latas** ou **rafeiros**, que não possuem uma linhagem pura e nem uma raça visivelmente distinguível.

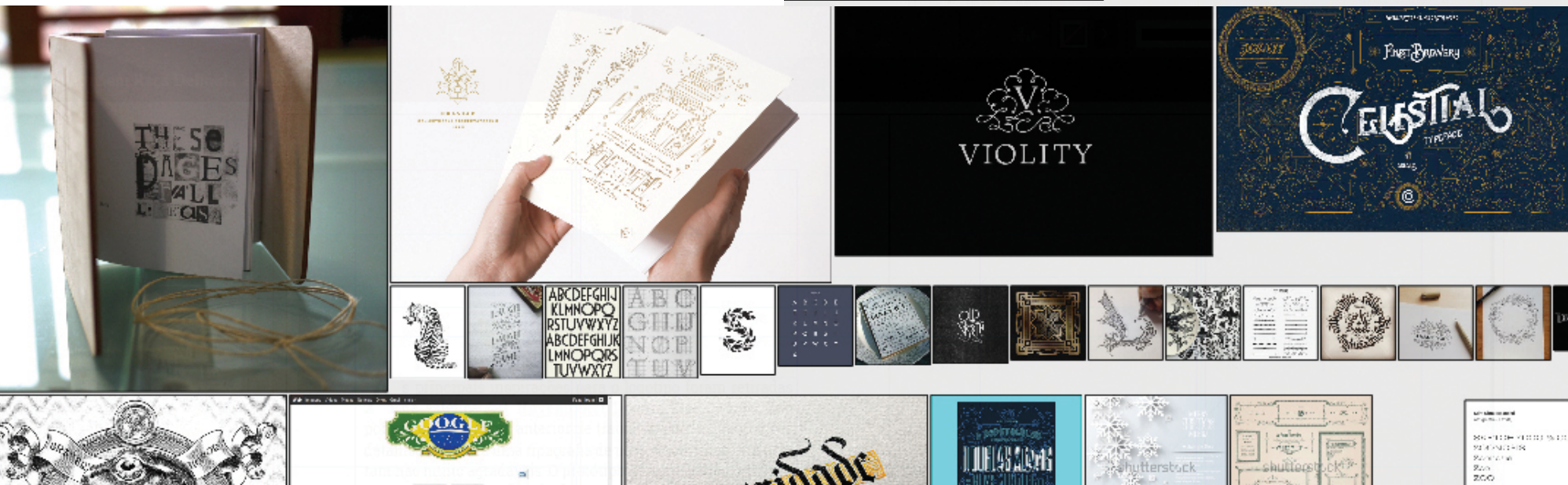
Neste caso, a relação com o nome se dá pela falta de predileção por determinado tipo de cão ou gato a ser retratado nos trabalhos, criando um conceito bem amplo para a nova marca.

Painel Semântico

As principais inspirações para o logotipo foram retiradas da estética **Art Nouveau**, **Art Decó** e **Flat Design**. Isto porque, a experiência anterior de trabalhar com as ilustrações detalhadas junto a uma tipografia de peso visual muito forte foram não muito agradáveis. O protótipo de fonte gótica utilizado junto aos desenhos do Inktober competia muito pela atenção do expectador, com sua variedade de transições e contrastes.

Para reverter tal imagem, referências mais simples de design tipográfico foram utilizadas para compor o painel semântico da nova identidade visual do projeto

Fig. 15. Excerto do painel Semântico.



Rascunhos

Além dos logotipos, nesta etapa começaram a surgir os acessórios da marca também.

A escolha dos nomes foi feita com base nos primeiros rascunhos desenvolvidos para o logotipo. Todas as três opções foram apresentadas com os elementos desejados e após uma triagem prévia com ajuda dos orientadores e pessoas próximas envolvidas, houve o refinamento da proposta do título "Sem Raça Definida".

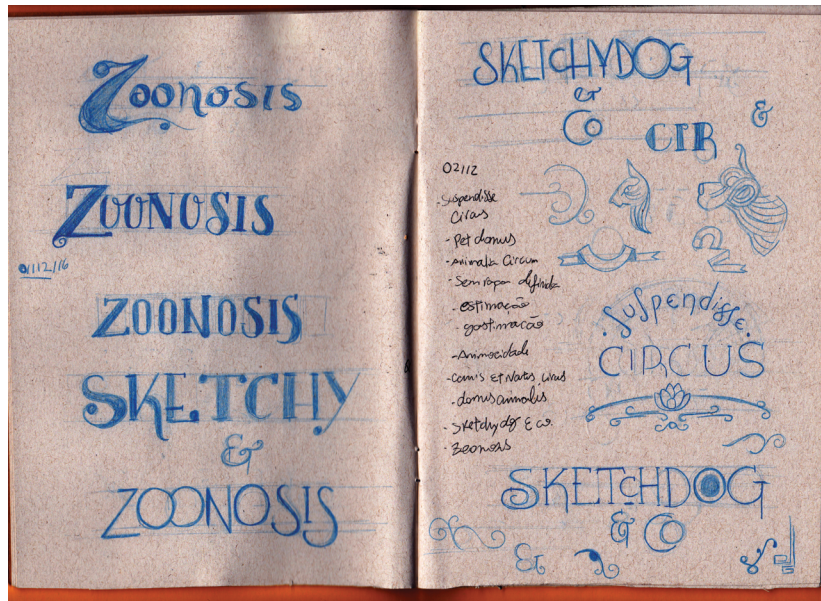


Fig. 16. Rascunho dos logotipos.

Fig. 17. Rascunho dos pictogramas.



Finalização

A direção escolhida para o logotipo foi o mais geométrico e simples possível, sem perder sinuosidade e elegância.



Fig. 18. Correções nas curvas do logotipo.

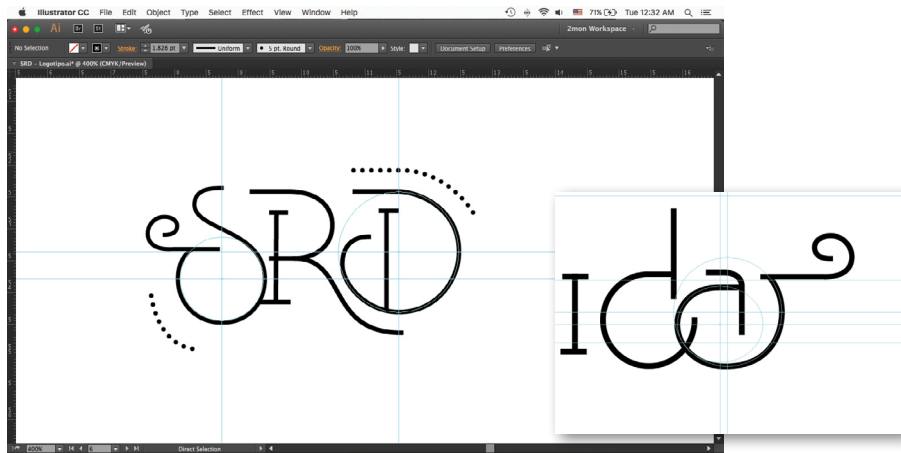


Fig. 19. Grids usados na vetorização.

SEM RAÇA DEFINIDA



Fig. 20. Versões do logotipo.

Acessórios

Como complemento ao logo, também foram desenvolvidos pictogramas, seguindo a influência do Art Decó, além de uma versão completa, que também acabou sendo descartada pelo excesso de elementos.



Fig. 21. Pictogramas.



Fig. 22. Versão completa descartada.

Aplicação

A aplicação da identidade visual se completa com o uso das **cores principais**, que, quando combinada com suas cores **secundárias** determinadas, buscam projetar uma leve transição de tons.



Fig. 23. Cores primárias e secundárias da marca.

O primeiro sistema de tipografias utilizado nos textos extensos da página era composto da fonte **Code**, para títulos e **Fira Sans** para textos. Apesar da segunda apre-

sentar uma agradável versatilidade, não complementa a identidade devidamente, enquanto que a primeira apresenta sérios problemas de compensação e falta de pesos

e caixa baixa. O atual sistema utiliza a fonte **Josefin Sans** como alternativa para títulos – e textos na internet – em conjunto com a **Roboto Slab** e **Roboto Condensed** para textos impressos.



Fig. 24. Problemas de compensação da fonte CODE.

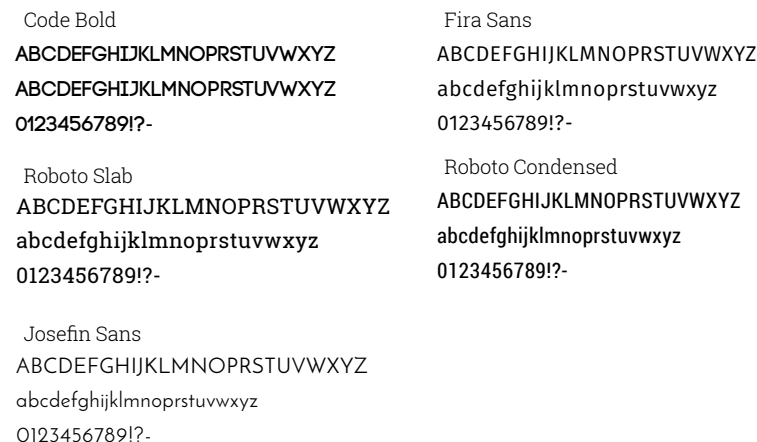


Fig. 25. Antiga e nova combinação de tipografias.

4.1.4. Estudo de Anatomia

O último passo para finalizar a pré-produção do Sem Raça Definida 2017 foi o estudo de anatomia de cães e gatos. Até então, todos os trabalhos produzidos se baseavam em uma noção de anatomia humana e sua correspondência com as estruturas similares dos demais mamíferos, adquirida durante as aulas de **Constructive Anatomy for Creature Design**, frequentadas durante o período de intercâmbio na Savannah College of Arts and Design (SCAD) em 2015. Tal conhecimento não era suficiente para permitir um uso adequado das referências, prejudicando todo o desenvolvimento de ilustrações fluidas e dinâmicas.

Para fomentar o estudo, foram utilizados materiais como **The Art of Animal Drawing** de Ken Hultgren, **Animal Anatomy for Artists** de Eliot Goldfinger, **An Atlas of Animal Anatomy for Artists** de W. Ellenberger, H. Baum e H. Dittirich e o livro **SKULLS** de Simon Winchester, bem como exercícios de **desenho gestual cronometrado**.



Fig. 26. Comparação do crânio de coiole (esquerda) e um gato doméstico (direita).



Fig. 27. Estudos de desenho gestual executados.

Graças ao tempo dedicado à tal prática, foi possível traçar algumas das características mais básicas que diferem um felino de um canídeo.

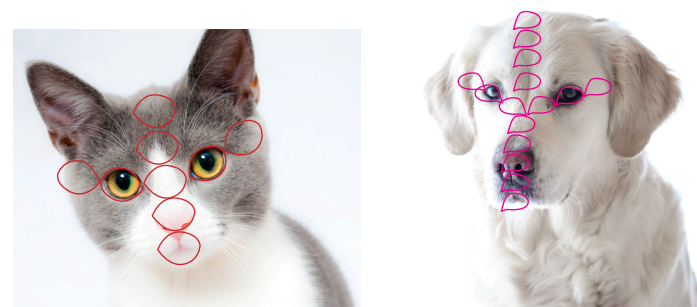


Fig. 28. Proporções faciais de cão e gato domésticos, medidas em relação aos olhos.

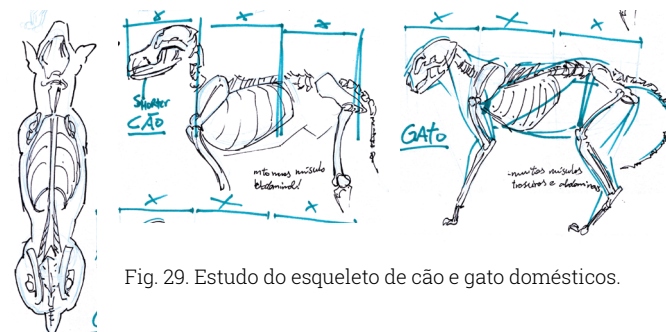


Fig. 29. Estudo do esqueleto de cão e gato domésticos.

4.2. ANÁLISE DE SIMILARES

4.2.1. OMK



O.M.K. - One Mad Kat or How a Fur-Bearing-Four-Legged-Poop-Factory Can Change Your Life

Mark A. Nelson

Grazing Dinossauro Press,
Publicação independente,
Volume único

Ano: 2010

44 páginas; 21,5 x 28 cm;

Capa e Miolo Preto e Branco;
Lombada Quadrada.
Capa Cartão Triplex (~90g/m²),
Miolo Offset(~75g/m²).

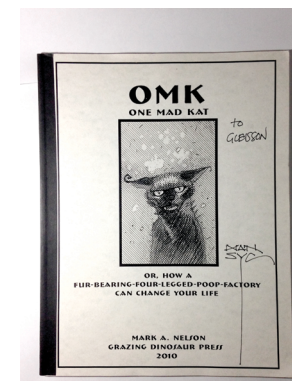


Fig. 30. Capa de OMK, 2010.

The Kat, el Gato, Mr. Furbags, Fluffy, e, no meu caso, Zeke. Zeke era um ex gato de espetáculo com um longo e maravilhoso histórico de títulos. Ele ficou, por algum motivo, apegado à mim desde o primeiro momento que nos conhecemos. Ele adorava fazer cafunés e dividia sua caixa de areia com quem quer que fosse visitar a casa. Eu e ele convivemos por 15 anos, e antes disso, seus 4 primeiros anos foram na passarela. Em outras palavras, Zeke tinha 19 anos quando foi para a grande caixa de areia no céu. Uma vida boa para uma fábrica peluda quadrúpede de cocô.

NELSON, Mark A. O.M.K., 2010.

Este álbum reúne uma série de desenhos feitos pelo artista conceitual e ilustrador Mark A. Nelson retratando seu gato de estimação, Zeke. No período de compilação do livro, tanto o animal quanto, seu amigo próximo Bobby Kro haviam falecido, então Mark decidiu transformá-lo em um tributo aos dois. A publicação não traz nenhum grande diferencial na questão do projeto gráfico em si e a escolha de papéis denota uma predileção pela rápida confecção e distribuição caso ocorra alguma venda. Atualmente, ele pode ser adquirido no site do artista grazingdinosaurspress.com pela quantia de US\$ 23,00 ou em convenções.

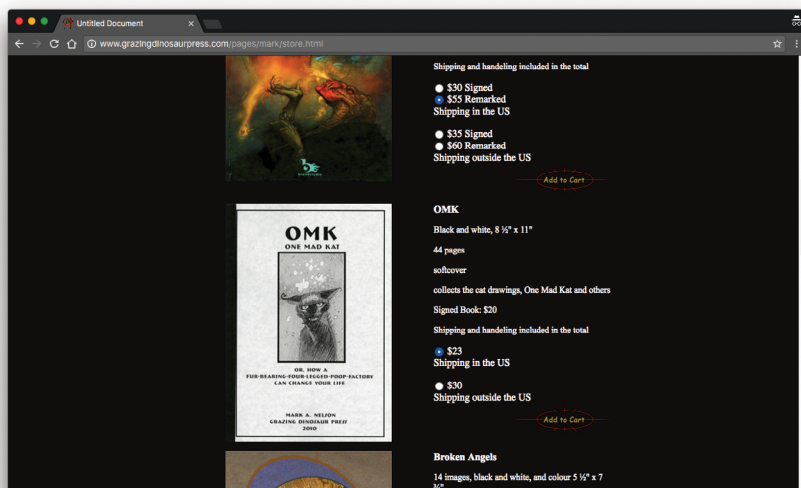


Fig. 31. OMK à venda do site do artista.

O ponto forte do trabalho são as ilustrações: todas em preto e branco, trazem Zeke se relacionando com objetos e cenários representados de forma majoritariamente realista enquanto que o próprio felino se traduz na forma de silhueta preta com olhos. O contraste e escolha de detalhes faz com que as imagens sejam muito palatáveis e de fácil leitura. Existe sempre muito espaço branco nas páginas, o que contribui com o

conforto visual e uma leitura dinâmica do material. As ilustrações são aleatórias e não se conectam em nenhuma ordem específica. Porém, as últimas 14 páginas do álbum são dedicadas à uma história em quadrinhos muda retratando as peripécias do gato e de Bobby Kro, aqui representado como um monstro, onde os dois acabam por enfrentar um demônio que invade a casa campesina de Kro.

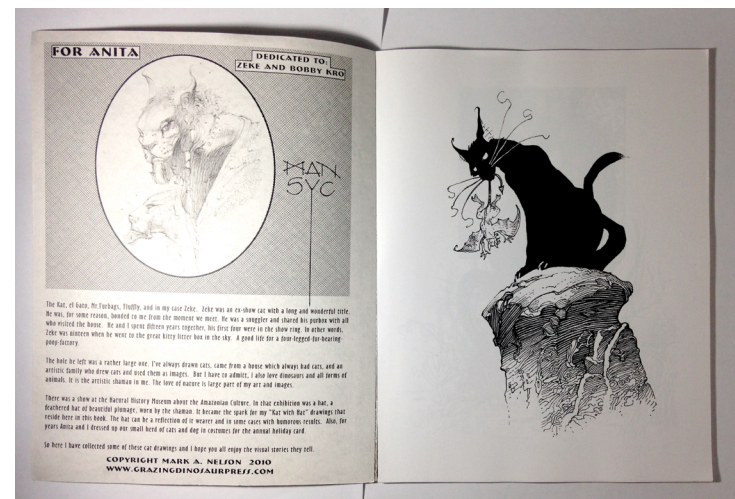


Fig. 32. OMK, 2010.

Os materiais usados no livro se resumem a lápis, caneta e pico de pena, com uma edição feita no computador onde as vezes acontecia a adição de retículas digitais. Devido a variedade de assuntos retratados, Mark chegou a mostrar este trabalho em uma de suas aulas de design de criaturas, ressaltando a importância do contraste entre formas simples e detalhamento, indicação de luz e sombra e uso de hachuras.

OMK praticamente não tem textos, mas se percebe pelo zelo, pelas imagens e pelo curto quadrinho ao final

que existia muita história entre os dois. Zeke foi animal de estimação de Mark por 15 anos e foi retratado em diversos outros trabalhos do ilustrador. E uma das conversas sobre sua inspiração para o livro, ele revelou que o animal fora o primeiro dos gatos da família que havia lhe conferido abertura, tornando os dois muito próximos e apegados.

O uso de hachura e planejamento das ilustrações são, de forma geral, grandes influências para este projeto, bem como a ode à relação familiar que ter um animal de estimação representa.

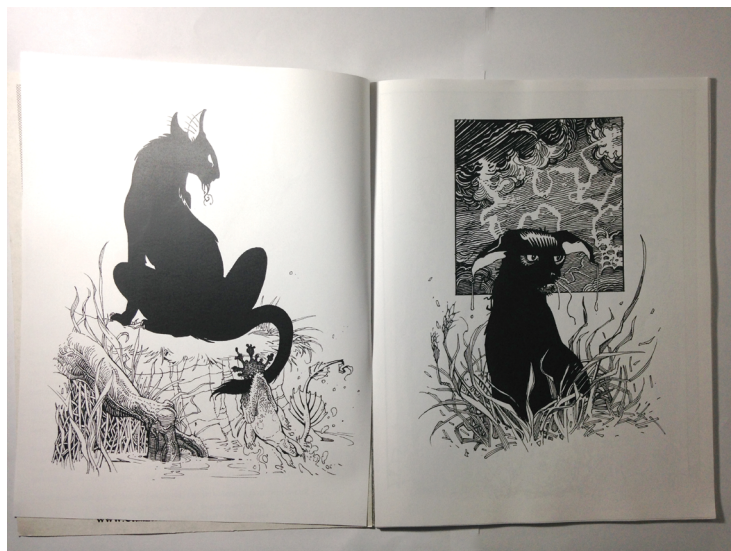


Fig. 33.
OMK, 2010.

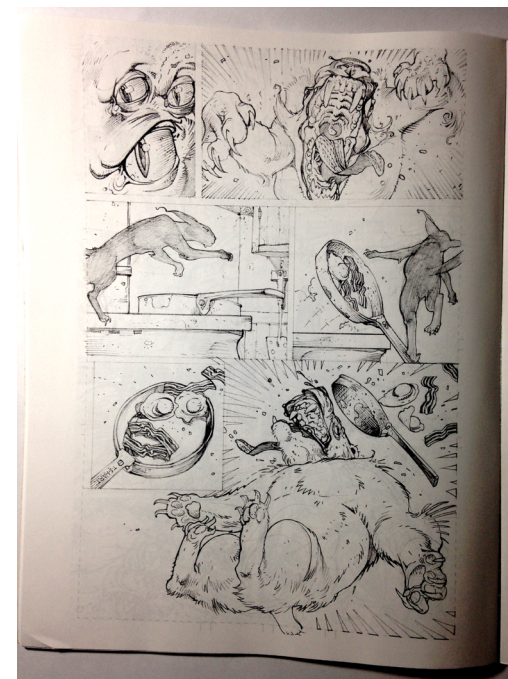


Fig. 34. OMK, 2010.



Fig. 35. OMK, 2010.

4.2.2. Daily Dog

com Sarna Demodécica. Devido a desinformação, muitas pessoas tem medo que um animal com sarna esteja perto da família, então eles acabam sendo jogados na rua. Animais com essa condição precisam apenas de tratamento, e ter um bicho de estimação inclui arcar com todos os custos para o seu bem e saúde!



Princesa
VIRA-LATA

Daily Dog

Elisa Kwon

Publicação independente,
Volume único

Ano: 2014

56 páginas; 25 x 21cm;

Capa e Miolo em Cores.
Lombada Quadrada.

Capa Cartão Triplex (~250g/m²),
Miolo Couchê Brilho(~115g/m²).



Fig. 36. Capa de Daily Dog, 2014.

Daily Dog surgiu como um projeto pessoal da ilustradora Elisa Kwon que, na busca de manter-se ativa, desenhava um cachorro por dia. Em certo ponto de sua caminhada, ela passou a retratar animais para adoção no abrigo de **Cães Recanto dos Anjos** e do **Mural dos Bichos**, RS. Para viabilizar a compilação deste conteúdo, bem como gerar doações e apoio às ONGs, Elisa recorreu ao financiamento coletivo através do Catarse.

E em Abril de 2013 eu tinha começado uma série de desenhos de raças de cachorros. Eu desenhava eles nas minhas horas vagas para me motivar a continuar desenhando depois de um longo dia de trabalho, e acabou se tornando um desafio diário para me manter desenhando todo o dia. Apesar de já desenhar todo dia para o trabalho, eu sempre gostei de desenhar apenas pela diversão. E que logo a pedidos de muitos eu também comecei a desenhar cães vira-latas....porque eles também merecem essa atenção. :) Para poder usar esse projeto como uma forma de ajudar, eu entrei em contato com uma ONG brasileira de Porto Alegre, o Mural dos Bichos e perguntei se poderia desenhar os cachorros deles. Fui recebida de braços abertos e logo continuei com os desenhos tantos de cães de raça, como o de vira-latas para divulgar os abrigos de animais e com sorte encontrar donos em potencial para cães abandonados.

Assim que cheguei a meta inicial de 30 desenhos, eu decidi fazer a versão encadernada e vender como uma mini edição em formato de sketchbook.

KWON, Elisa. Texto na página do projeto Daily Dog no Catarse, 2014. Disponível em: <https://www.catarse.me/dailydogs>

A mídia escolhida para os trabalhos foi a digital. O traço da Elisa fica entre o realismo, utilizando pincéis específicos para desenhos de pelos e texturas, e o estilizado. Ela demonstra uma preocupação muito grande com o **gestual**

dos animais, fazendo vários estudos e priorizando os resultados mais dinâmicos que consegue. Os cães estão sempre correndo, pulando e agindo, salvo dois ou três que se encontram em poses estáticas. O livro é enfeitado por

todas estas artes até a página 41, onde se dá início à seção de extras, contendo o processo de uma ilustração, do rascunho à pintura finalizada, seguido de vários estudos e considerações sobre o processo da artista. As três últimas páginas são dedicadas aos agradecimentos para os apoiadores da campanha no Catarse e a equipe que ajudou na produção do livro.

Sobre a campanha de financiamento, o projeto foi financiado com 137% da meta atingidos graças a 427 pessoas. A princípio, 30% da meta, que era de R\$18.000, seria revertido para a compra de ração de qualidade para o abrigo Mural dos Bichos. No final, 2.850Kg chegaram ao local.



Fig. 37. Daily Dog, 2014.

Além do livro impresso e em PDF, os apoiadores podiam adquirir cartazes(A3), cartões postais, prints(A5), artes originais e quadros. Pelas datas das postagens no Facebook, podemos observar que a publicação destas artes na página do projeto na rede social foi feita um longo tempo depois da confecção das mesmas, quando estavam praticamente todas prontas, para ajudar a engajar o público.

Através das atualizações da ilustradora, pudemos acompanhar seu processo de confecção das recompensas, o episódio em que ela salvou e adotou três gatos, sua tendinite, mudança para China e como tudo isso afetou a finalização do livro. Creio que muito do sucesso do projeto se deve, além do trabalho impecável da Elisa, já conhecido da comunidade artística, mas também à sua dedicação em todos esses episódios, não desistindo da causa e gerando muita confiança nos apoiadores.

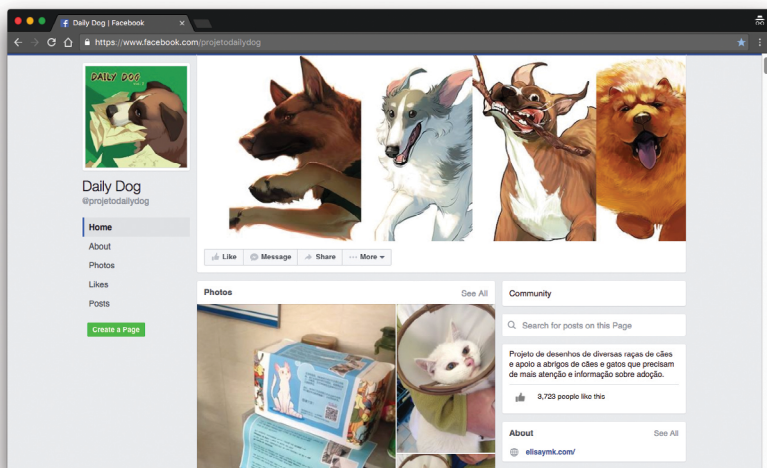


Fig. 38. Fanpage do projeto Daily Dog.



Fig. 39. Daily Dog, 2014.



Fig. 40. Daily Dog, 2014.

4.2.3. Mulheres



MULHERES

Carol Rossetti



Mulheres: Retratos de Respeito, Amor-próprio, Direitos e Dignidade

Carol Rossetti

Sextante/GMT, 1ª Edição

Ano: 2015

160 páginas; 15 x 21 cm;

Capa e Miolo em Cores.
Lombada Quadrada, Dobra
(Orelha) e Laminação Fosca de
Toque Aveludado.
Capa Cartão Duplex (~ 250g/m²),
Miolo Offset (~ 80g/m²).

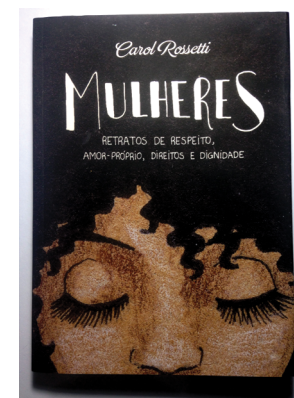


Fig. 40. Mulheres, 2014.

O artbook "Mulheres: Retratos de Respeito, Amor-Próprio, Direitos e Dignidade", de Carol Rossetti, é uma publicação que compila os trabalhos da autora a partir de 2014. O que todas as ilustrações do livro possuem em comum é o tema da afirmação positiva quanto a feminilidade, na intenção de torná-lo uma obra de representação e apoio aos movimentos feministas.

Os trabalhos foram feitos com lápis de cor sobre papéis pardos e traz, além do desenho, frases motivacionais e de cunho questionador do status quo da sociedade machista e repressora em que vivemos, todas retratadas através de um lettering manual.

As ilustrações eram compartilhadas na sede sociais e o projeto logo atingiu expressiva visibilidade, sendo traduzido para mais de 15 idiomas e aparecendo em renomados portais de notícias, como a CNN e o Huffington Post.



Fig. 41. Mulheres, 2014.

Do ponto de vista técnico, o livro apresenta alguns detalhes que engessam a experiência de leitura, como por exemplo, a falta de navegabilidade da publicação: a princípio, existe uma divisão de temas maiores aos quais as ilustrações se referem, mas este seccionamento não está indicado em nenhum sumário ou algo parecido. Alguns elementos tradicionais, como a ficha catalográfica e o editorial foram movidos para o final do livro, o que a priori, não representa um problema para o leitor, mas pode vir a ser um entrave para os profissionais de catalogação e biblioteconomia. Por fim, o fato do con-

teúdo ter sido desenvolvido para uma outra mídia, onde interação com leitor deve carregar um sentido completo de mensagem em cada uma de suas imagens, fez com que, ao serem dispostos em sequência, alguns dos conceitos se tornassem repetitivos, uma vez que a progressão no tratamento dos assuntos de longa em acontecer.

Posto isso, é seguro dizer que "Mulheres" é um perfeito exemplo de como valorizar a produção autoral de um artista, com o seu acabamento e impressão impecáveis, Além de uma mensagem extremamente importante.



Fig. 42. Mulheres, 2014.

4.2.4. Dango



Dango

Tiago Kogi

Publicação independente,
2ª Reimpressão

Ano: 2017
36 páginas; 14 x 14,2 cm;

Capa e Miolo Preto e Branco.
Lombada Quadrada e Dobra (orelha).
Capa Cartão Triplex 250g/m²,
Miolo Offset 120g/m².

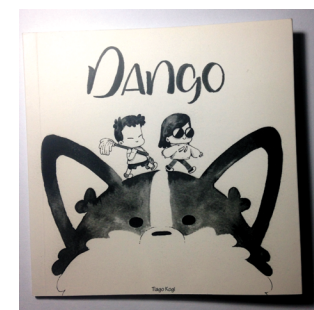


Fig. 43. Dango, 2017.

O mini artbook “Dango” é fruto da participação de Tiago Kogi, ilustrador e artistas de storyboard estabelecido em São Paulo, capital, no Inktober de 2016. Durante desafio, Tiago se propôs a contar a história do dia -a-dia de seu cão de estimação, um Corgi Pembroke, que batiza o livro.

Na narrativa, Dango causa diversos problemas aos seus donos devido ao apetite insaciável e a falta de modos – típicas de um animal jovem, uma vez que o cãozinho possuía menos de um ano de vida na época.

A trajetória se dá de maneira totalmente muda e guiada apenas pelas ilustrações, todas feitas com aplicação de tinta nanquim diluída em água. O design dos personagens é geométrico e bem simplificado, apelando para uma estética mais “fofa”.



Fig. 44. Dango, 2017.

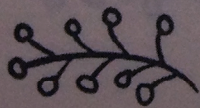
É um trabalho muito belo de acompanhar, com leitura muito facilitada, graças ao grande respiro visual de cada página, com um enredo cativante e prazeroso. Porém a baixíssima tiragem – 200 exemplares apenas, na sua segunda reimpressão – encarece demasiadamente o produto, fazendo com que o preço a se justifica pelo conteúdo propriamente dito.



Fig. 45. Dango, 2017.

4.2.5. Sunny & Snowball

Todos nós precisamos
de um tempinho
para relaxar, não é mesmo?
Então, tire um dia ou dois
para sair com seus amigos,
ver um filme,
comer batatas fritas
ou fazer sua pose
favorita de yoga.



Sunny & Snowball

Joviana Marques

Publicação independente,
Volume único

Ano: 2017

68 páginas; 10 x 14,5 cm;

Capa e Miolo Preto e Branco.

Lombada Canoa, costurada à mão.

Capa Vergê Plus Berilo 120g/m²,

Miolo Vergê Plus Madrepérola 80g/m².

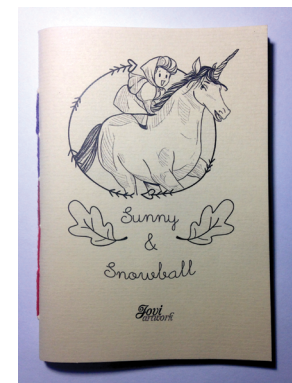


Fig. 46. Sunny & Snowball, 2017.

A obra do artista mineira Joviana Marques, “Sunny & Snowball” também é fruto do desafio Inktober de 2016. No seu caso, a proposta foi de ilustrar as peripécias de uma garota e o seu unicórnio companheiro.

A publicação é totalmente autoral, incluindo a impressão, editoração e acabamento, que, inclusive, são os diferenciais do encadernado, já que o seu processo produtivo permite a personalização e criação de diversas versões com o mesmo conteúdo.

O livro traz, além das ilustrações nas páginas ímpares, mensagens positivas nas pares, com intuito de que o leitor aprecie imagem e texto, uma por dia e, ao final, tenha experienciado um mês de

boas vibrações e positividade graças a sua leitura.

Sunny & Snowball rendeu, ainda, a produção de cartazes e calendários com a mesma missão e temática. Todos eles podem ser adquiridos em contato direto com autora através de plataformas pertinentes, como o Mercado Livre. Joviana ainda desenvolveu uma postagem em seu site relatando todo processo de produção e escolhas envolvidas nesses materiais.

O livro é um ótimo exemplo a ser seguido nos quesitos de produção autoral. As ilustrações são homogêneas e coerentes com o projeto gráfico, o que é essencial em um livro que pretende ser consumido aos poucos, criando uma ligação com conteúdo exibido no dia anterior. A tipografia escolhida conversa com a linguagem do traço e dos acessórios que enfeitam as páginas e até o aspecto do papel reforçam a noção de ternura e bem estar trazidas pelo livro.



Fig. 48. Sunny & Snowball, 2017.



Fig. 47. Página da artista. Disponível em: <http://joviartwork.com/2017/04/21/sunny-snowball-como-dar-vida-a-projetos-independentes/>

4.3. REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES

4.3.1. Franklin Booth



Jay Franklin Booth

☆ 08/07/1874 - Carmel, Indiana,
EUA

† 25/08/1948 - Nova Iorque,
Nova Iorque, EUA

Obras:

The Art of Franklin Booth: Sixty
Reproductions from Original
Drawings; Franklin Booth: Ame-
rican Illustrator

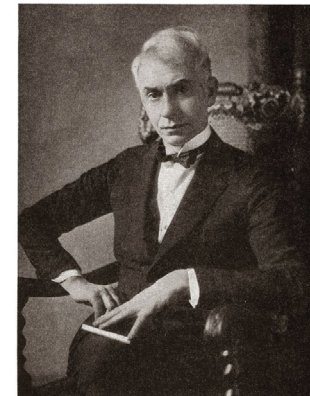


Fig. 49. Retrato de Franklin Booth.

Nascido e criado em uma fazenda no interior de Indiana, Franklin Booth cresceu retratando o cenário ao seu redor. Sua referência de desenho eram ilustrações reproduzidas através da xilogravura em livros, uma vez que a fotografia não se apresentava tão desenvolvida a ponto de substituir a tal técnica nas publicações da época.

O inusitado na história de Franklin é que o jovem artista não tinha consciência de que a xilogravura era um método de reprodução das imagens e não estilo de desenho em si. O resultado é que o garoto passou grande parte da sua infância estudando e recriando os desenhos na estética que observava, porém, utilizando lápis, caneta e tinta a invés das tradicionais goivas que pedaços de madeira.

Este feliz lapso de conhecimento técnico foi responsável pela criação de um dos artistas mais fascinantes de toda história, capaz de adaptar, com maestria, para os meios tradicionais de desenho, a estética e composições que apenas aqueles que detinham estrutura de produção das gravuras eram capazes de ousar.



Fig. 50.
Street View



Fig. 51. Paisagem.

Suas obras geralmente apresentam uma complexidade de valores e formas, todas sempre ser descritas com variação de espessura e direção de linhas, encenando situações completas, incluindo os mais finos detalhes.



Fig. 52. "Easter Prayer".



4.3.2. Bernie Wrightson



Bernard Albert “Bernie” Wrightson

✧ 27/10/1948 - Dundalk,
Maryland, EUA

† 18/03/2017 - Austin,
Texas, EUA

Obras:

The Berni Wrightson Treasury;
Bernie Wrightson's Frankens-
tein; Swamp Thing (1972–
1974); Batman (1972–1998);
dentre outras.



Fig. 53. Retrato de Bernie Wrightson.

Transitando entre os mundos da arte sequencial e a ilustração, uma referência sempre muito aclamada por qualquer artista que preze pelo realismo é a do trabalho de Bernie Wrightson. O ilustrador preservava uma paixão pelo gênero do horror e era capaz de retratá-lo como poucos, tendo entre seus trabalhos mais famosos as versões ilustradas de livros de Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft e a obra-prima Frankenstein, de Mary Shelley.

Bernie era conhecido do grande público graças ao seu trabalho com editoras gigantes, dentre elas, DC Comics e Marvel, em títulos expressivos como Homem-Aranha, Superman e Batman, além de ser co-criador do Monstro do Pântano e da personagem Destino, um dos famigerados perpétuos, que, futuramente, seriam acolhidos pela reformulação de Neil Gaiman ao universo de Sandman.

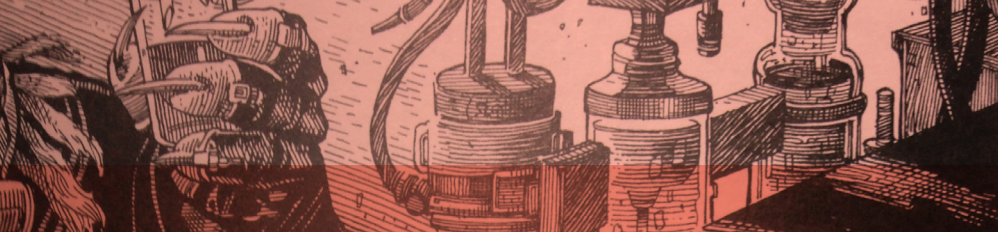


Fig. 54. The Frankenstein Monster.

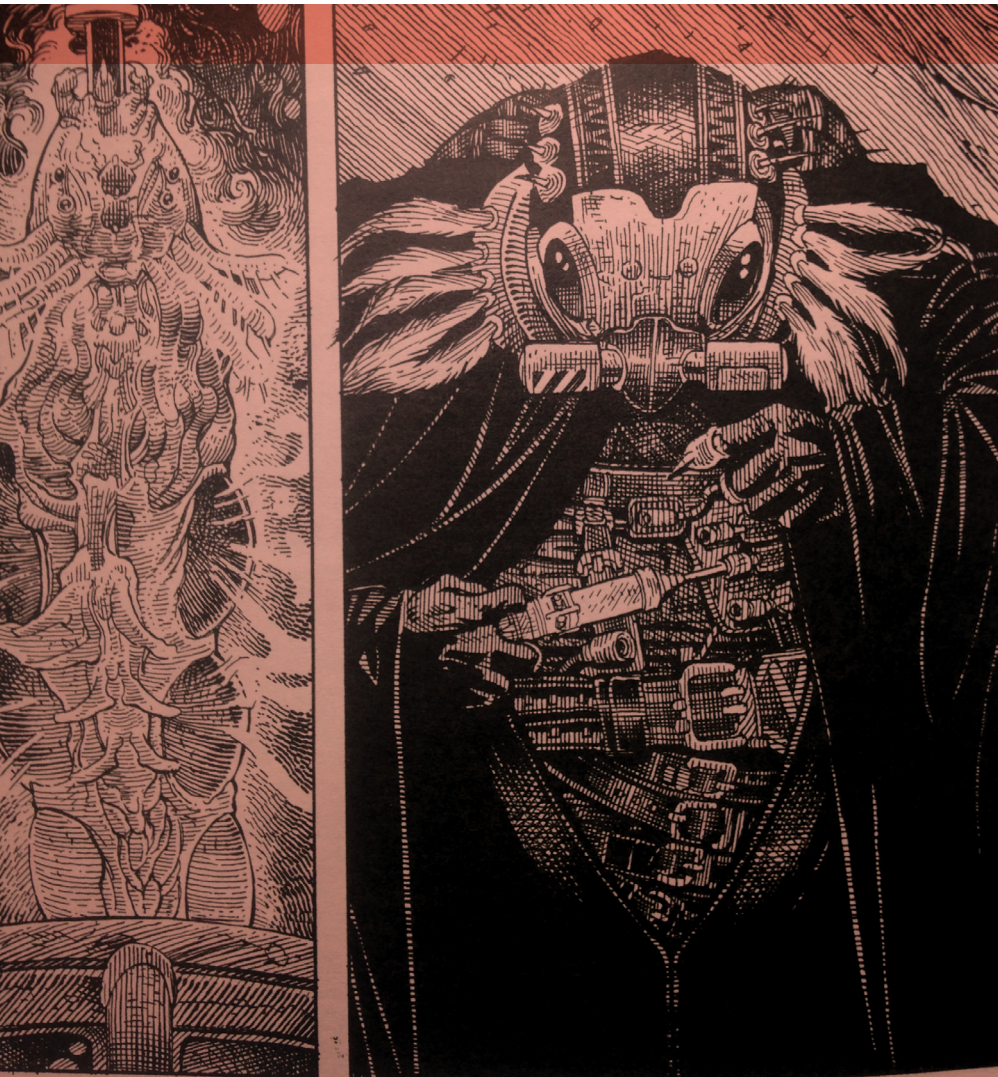
Em aspectos artísticos, a hachura empenhada por Bernie estava muito mais próxima ao estilo do próprio Franklin Booth, utilizando várias espessuras para criar peças com praticamente todos os valores tonais, onde raramente havia o cruzamento entre essas as linhas.



Fig. 55. The Frankenstein Monster.



4.3.3. Mark A. Nelson



Mark A. Nelson

✧ 1953 - Dakota do Norte, EUA

Obras:

Adaptações para quadrinhos dos filmes Alien e Hellraiser, From Pencils to Inks; OMK; Innsmouth, dentre outras.



Fig. 56. Retrato de Mark A. Nelson

Com currículo extenso, tanto no mundo dos quadrinhos, quanto na ilustração e arte conceitual, Mark Nelson divide seu tempo entre os trabalhos autorais, freelances e sua carreira como professor.

Pelo seu método de ensino, é possível observar o quanto o artista é apaixonado pelo trabalho e pela diversidade de métodos que podem ser aplicados para se solucionar um mesmo problema. Apesar de suas referências incluírem Bernie Wrightson e Franklin Booth, o estilo dê hachura de Mark é bem mais aberto ao uso de linhas cruzadas e irregulares o que combina com as temáticas que costuma retratar.

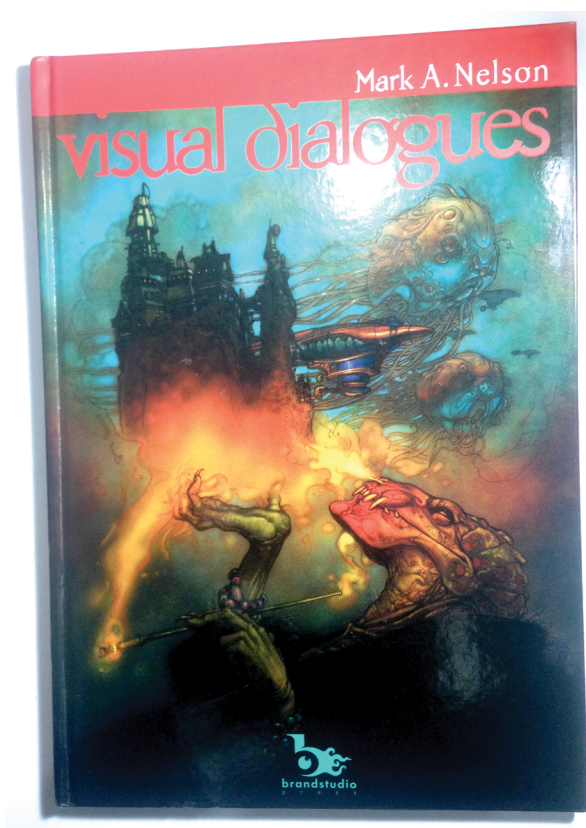


Fig. 57. Capa do livro "Visual Dialogues"



Fig. 58. Páginas do livro "OMK".

Mesmo tendo trabalhado em praticamente todos os gêneros possíveis de ilustração, é no terror que seu estilo se destaca, libertando todo o potencial de sua técnica sinuosa

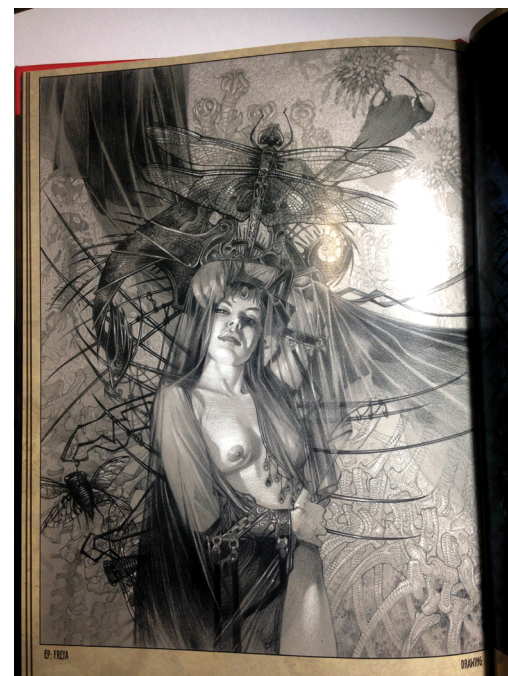


Fig. 59. Ilustração no livro "Visual Dialogues".

4.3.4. Takehiko Inoue



Takehiko “Inoue” Nariiai

☆ 12/01/1967 - Okuchi,
Kagoshima, Japão

Obras:
Slam Dunk; Vagabond
e Real.



Fig. 60. Retrato de Takehiko Inoue.

O quadrinista japonês Takehiko Inoue é aclamado pela criação de arte e roteiro de duas obras de grande apreço. A primeira delas é premiada Slam Dunk, que acompanha a trajetória de um time de basquete do ensino médio. Esta obra fez um grande sucesso durante sua publicação – entre 1990 e 1996 – vendendo mais de 120 milhões de cópias no Japão e se consolidando como um dos três grandes mangás de sua época na antologia juvenil Weekly Shonen Jump, responsável por popularizar grandes fenômenos, como Naruto, Dragon Ball, One Piece e Cavaleiros do Zodíaco.

Sua outra obra de destaque é a manga Vagabond, que adapta o roteiro ficcional de Eiji Yoshikawa sobre a vida do lendário espadachim Miyamoto Musashi. É neste trabalho que podemos observar o domínio completo que Takehiko possui sobre a técnica da hachura, utilizando-a de forma ostensiva dos cenários, bem como nos momentos de drama e suspense, ao mesmo tempo que mantém o traço dos personagens o mais claro e limpo possível, sem nunca perder de vista o realismo e a influência de luz e sombra em suas cenas.



Fig. 61. Personagem de "Vagabond".



Fig. 62. Retrato de Musashi, de "Vagabond".

O autor também exibe um controle magistral com o pincel, produzindo imagens quase abstratas, mas ainda assim, calcadas no realismo.

Fig. 63. Matahashi e Musashi, de "Vagabond".



4.4. PROCESSO

Para as novas ilustrações, o processo de finalização se manteve praticamente inalterado: a ordem de execução das etapas, formatos e materiais foram os mesmos, exceto pela troca do suporte, que foi do Sulfite 40K para o **papel Acervo 200g**, que, apesar de apresentar pouca resistência à ação da borracha, tem um aceite melhor ao bico de pena e técnicas mais úmidas de pintura. O **bico de pena** foi, aos poucos, reintroduzido na etapa da hachura graças a sua versatilidade na variação de espessura de traço.



Fig. 64. Novos materiais introduzidos.

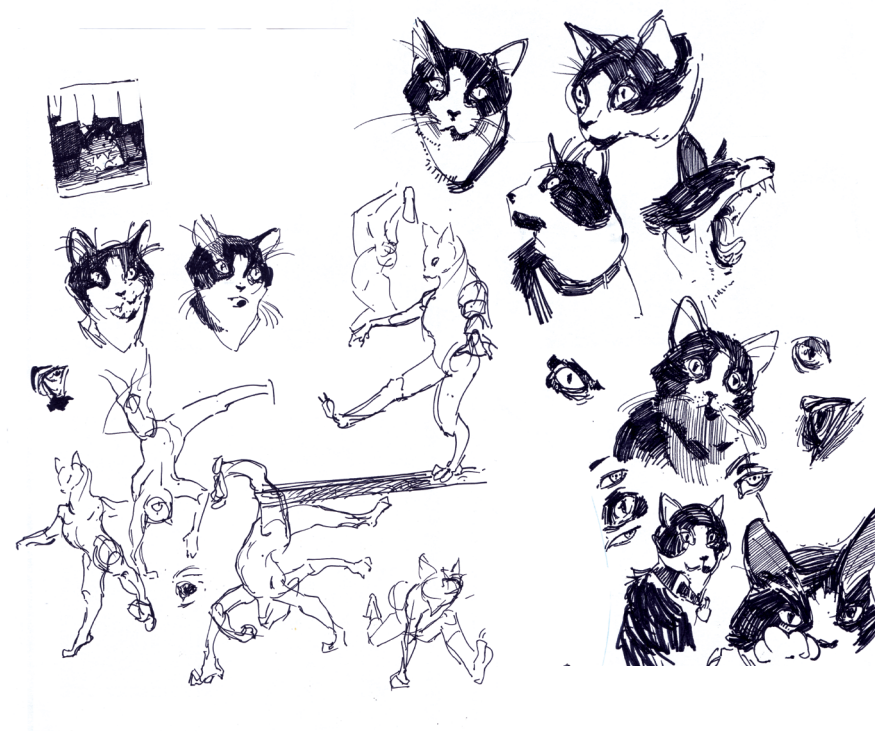


Fig. 65. Estudos de personagens.

A maior diferença ocorreu as etapas preliminares do desenho. O cronograma permitia um tempo maior de pesquisa de referências visuais e informações científicas sobre as novas raças, bem como uma entrevista

e eventual decupamento de dados para os animais convidados. Quando necessário, também eram executados estudos de estilização, padrão de pelagem e outras características distinguíveis dos futuros personagens.

A composição final das ilustrações era definida em um breve exercício de rascunho em tamanho reduzido, popularmente conhecido como **thumbnail**. Todo o detalhamento era feito já no rascunho no suporte final, que seguia para a finalização e tratamento no software gráfico **Adobe Photoshop**.

A partir desta nova etapa, todos as ilustrações passavam por um processo de separação de cores – através do recurso de **seleção por variação tonal** (Select > Color Range... e uso do conta-gotas para escolha

dos tons a serem separados) – para que então os resíduos provenientes do rascunho fossem eliminados com a polarização da imagem – utilizando a ferramenta de **limiar**, que transforma os tons médios em preto ou branco, dependendo dos valores tonais (Image > Adjustments > Threshold... e inserção de valores que vão determinar qual escala de cinza será convertida em preto). Com isto, o preto do nanquim era realçado e padronizado, independente de ter sido feito com caneta descartável, bico de pena ou nanquim.



Fig. 66. Comparação de uma imagem recém escaneada e uma tratada digitalmente.

As postagens passaram a trazer mais conteúdo, com inserção de **hiperlinks** para portais especializados nos assuntos tratados na história, sendo os principais deles o blog **Divã Veterinário**, alimentado pela veterinária Maya Catharino e a série documental **101 Dogs** e **101 Cats**, do canal norte-americano **Animal Planet**.



Fig. 67. Printscreen do blog Divã Veterinário.

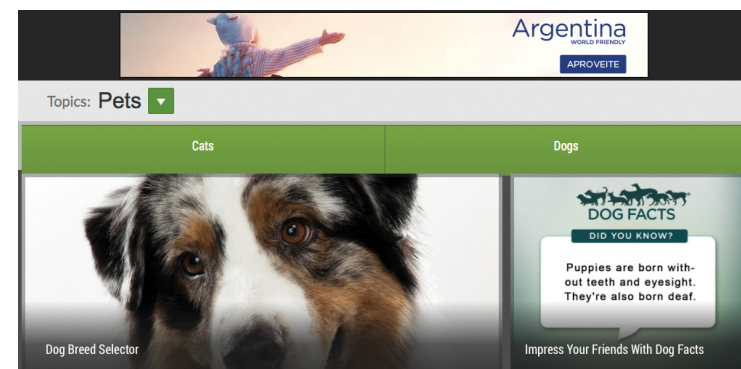


Fig. 68. Playlist no portal Animal Planet.

As alterações no processo, aliadas à adição de referências mais específicas e adoção de novas práticas de estudo geraram ilustrações tecnicamente melhores e um alcance maior das publicações – média de 1000 pessoas no início, chegando a 4000 em ocasiões especiais. Tal meta só seria batida pelos vídeos da campanha do Catarse – e, consequentemente, transformando-as no principal produto da página.

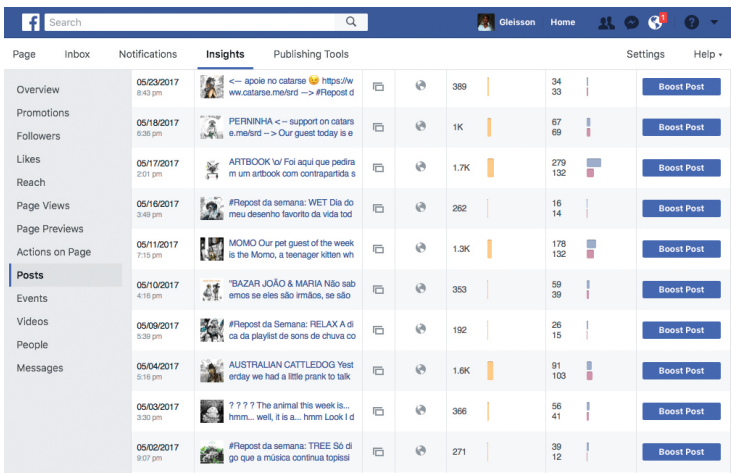


Fig. 69. Printscreen da tela de estatísticas da página Sem Raça Definida no Facebook.



Fig. 70. Comparativo de ilustração do Inktober 2016 e ilustração após estudo e reformulação de processo.

4.5. CONCRETIZANDO O PROJETO

4.5.1. Financiamento Coletivo

Modalidades de Financiamento

Quando se fala em viabilizar um projeto, existem diversas formas de se realizar seu financiamento. As mais populares são o **empréstimo bancário** – investimento com capital externo – e a **iniciativa particular** – investimento com capital próprio. O primeiro é conhecido por ter um processo burocrático e prática de taxas de juros penosas para pessoas físicas, sendo sempre desestimulada, enquanto o segundo requer a existência de um patrimônio que o interessado possa dispor ao seu projeto, de preferência que não seja peça fundamental do orçamento do indivíduo, sem intervenção de terceiros.

Há ainda o **investimento anjo**, onde figuras de renome e possuidoras de recursos fazem aportes financeiros no projeto, planejando que, no futuro, haja uma valorização desta ideia e eventual lucro.

Estas são as opções mais comuns e que não devem ser descartadas, porém, todas envolvem riscos muito altos ou estruturas de aprovação e burocracias desestimulantes. As modalidades de financia-

mento que permitem uma maior liberdade expressão, escolha de formato, execução, e qualidade de conteúdo são os **subsídios** e o **crowdfunding**.

Como mencionado no texto sobre a proposta do Sem Raça Definida, o crowdfunding, ou financiamento coletivo, é uma alternativa de captação de recursos que mobiliza consumidores finais de uma demanda em prol de uma iniciativa, possibilitando assim, a realização de projetos de forma independente. Basicamente, o que uma campanha dessa natureza precisa para ter sucesso é capacidade de reunir uma rede de pessoas pagantes que apoiem a ideia.

Já os subsídios têm um perfil mais próximo aos empréstimos bancários. Muito embora a origem e função sejam diametralmente opostas, ambos estão atrelados à órgãos burocráticos e de notório poder financeiro: o empréstimo é solicitado junto à

um banco, instituição financeira ou até pessoa física – prática legalizada no Código Civil vigente – e passa por um processo de avaliação de risco e aprovação de crédito. Caso seja aprovado a liberação de verba, haverá incidência de juros para compensar o período de tempo em que o dinheiro esteve em poder do tomador do empréstimo, além de servir mitigar os efeitos da inflação sobre a moeda.

Já os subsídios partem da iniciativa governamental, funcionando como fomento à produções industriais, agrícolas e/ou culturais. O mais popular recurso desta natureza no estado de São Paulo é o **ProAC**, conhecido por patrocinar uma grande expansão no mercado de quadrinhos nos últimos anos, graças ao edital que elege 10 autores por ano para o recebimento da quantia de R\$40.000,00 cada, para a publicação de suas histórias. É um sistema

muito estimulante, que supri a necessidade de investimento em áreas que o estado nem sempre tem alcance, promovendo a diversificação do mercado, ao mesmo passo que permite à autores, artistas e formadores de opinião dar vida a projetos que de outra forma não seriam viá-

veis. A contrapartida exigida pelo estado se resume aos relatórios de produção, 500 cópias das revistas impressas e execução de palestras e atividades de interação, onde o agraciado pelo edital possa dividir sua experiência com a sociedade em geral.



Fig. 71. Logotipo do ProAC.

No caso do Sem Raça Definida, o subsídio governamental seria a opção mais eficiente de concretização do projeto, porém, a obra não se encaixava nos padrões do edital de história em quadrinhos – não sem passar por uma reformulação completa – ao mesmo tempo que não atendia uma das exigências do edital de livro: não ser a publicação de estreia do autor no mercado de livros. Exista ainda, na leva 2017 do ProAC, um edital dedicado ao livro de artista, mas este exigia acabamentos que fugissem do padrão da indústria e, consequentemente, dificultaria a reprodutibilidade do livro em larga escala.

Dadas tais circunstâncias, foi escolhido o financiamento coletivo para esta etapa do projeto, visando as possibilidades de expansão para pleitear tanto um futuro edital de livros, quanto um de quadrinhos.

Catarse

A plataforma escolhida para abrigar a campanha do Sem Raça Definida foi o **Catarse**, o primeiro e maior portal do gênero no Brasil, fundado em 17 de janeiro de 2011 na ânsia de trazer para solo nacional a institucionalização da economia coletiva voltada para projetos independentes, fenômeno que já ocorria desde meados de 2010 no exterior, graças ao **Kickstarter** e o **IndieGogo**.

No meio de quadrinhos e publicações independentes, Catarse é praticamente sinônimo do formato, onde os apoiadores compram cotas de apoio e recebem recompensas de valor equivalente à quantia doada. A plataforma se popularizou com suas campanhas **Tudo ou Nada**, que retornava os valores investidos pelos apoiadores

caso o projeto não atingisse sua meta. Mas desde o início de 2016 existe a modalidade flexível de projeto, conhecida como **Catarse Flex**, que se assemelha mais à uma vaquinha online, onde o idealizador do projeto leva todo o dinheiro arrecadado, independente de atingir suas metas ou não. Esta opção não precisa ter um tempo delimitado para ficar

no ar, desde que não exceda um ano de veiculação, mas sua grande desvantagem é a obrigatoriedade de cumprimento com a entrega de recompensas, o que exige muita preparação por parte do criador interessado.

Além da estrutura estabelecida, credibilidade e uma comunidade ativa, o Catarse também oferece uma série de

ferramentas e conteúdos de suporte para aqueles que desejam utilizar a plataforma, somando vídeo aulas, apostilas, artigos, tutoriais, calculadora de meta, sistema de acompanhamento de entregas e questionários. Para manter tudo isso em funcionamento, a empresa recebe 13% do valor arrecadado por cada campanha bem sucedida no site.

4.5.2. Estruturação da Campanha

Com opção de financiamento escolhida, o passo seguinte foi o de projetar a campanha. Para tal, foi realizada uma **pesquisa de interesse** a fim de mapear o tamanho e capacidade da rede de possíveis apoiadores. Esta é uma prática incentivada pelo próprio Catarse, mas que também foi recomendada por **Guilherme Colósio**, responsável pelo projeto **Bauru 360**, que havia estreado na plataforma alguns meses antes do Sem Raça Definida.

A análise é fundamental para projetos, em especial os que optam pela campanha flexível, já que o compromisso de cumprir com as recom-

penas é vigente, mesmo que a meta não seja batida.

A pesquisa foi feita através de um formulário digital online, divulgado na página

e grupos do Facebook, bem como nos círculos mais próximos, com auxílio do e-mail institucional da Assessoria de Comunicação e Imprensa da FAAC. As perguntas continham um tom coloquial, típico dos textos originais do Inktober, na intenção de preparar o público ingressante para o tipo de linguagem predominante do livro.



Fig. 72. Questionário como era apresentado aos entrevistados.

Os resultados do mapeamento demonstraram um panorama favorável, com uma aceitação e interesse de quase 80% dentre as 112 pessoas que se dispuseram a responder. Revelou ainda uma familiaridade por parte do público quanto ao funcionamento do Catarse e do financiamento coletivo,

eliminando a necessidade de apresentação do formato para que a rede fosse capaz de apoiar o projeto uma vez que estivesse no ar. Rendeu, ainda, uma lista de 55 contatos interessados em novidades sobre a iniciativa, sendo que desta listagem inicial, boa parte se reverteu em apoios efetivos durante a campanha.

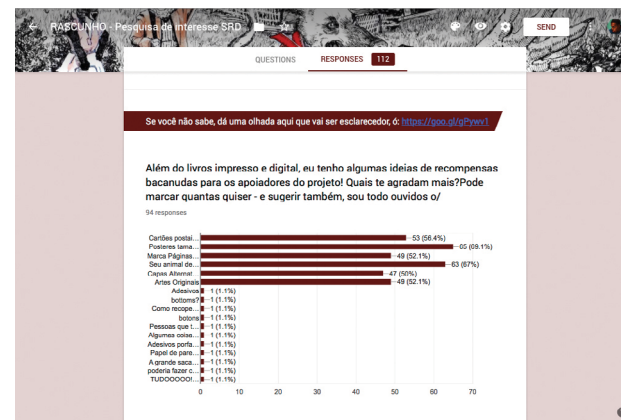


Fig. 73. Gráficos analíticos das respostas do questionário.

Um ponto relevante levantado durante a pesquisa foi o quanto haver uma contrapartida social atrelada ao projeto influencia a decisão de apoiá-lo ou não. Graças a este índice, a motivação de realizar doações através de parte dos lucros, que antes era apenas uma ideia foi concretizada no projeto.

Seguindo como modelo a campanha do artbook Daily Dogs, a proposta inicial é de que 30% do total arrecadado fosse revertido em ração para abastecer ONGs, abrigos e protetores individuais de animais desamparados

que se candidatassem à recebê-los. A contabilidade da campanha foi feita levando em consideração uma doação de **500kg de ração**, tomando como base uma das melhores marcas do mercado, totalizando **R\$3.300,00**. Cobrindo um cenário totalmente pessimista, o valor também foi rateado pela tiragem de **1.000 exemplares** do artbook, para que caso a campanha não atingisse quantias relevantes, estes mesmos 500kg pudessem ser disponibilizados assim que grande parte dos livros fossem vendidos.

Neste ponto, a adição de recompensas ao projeto foi planejada cautelosamente, para que estas ajudassem a complementar a meta de **R\$10.500,00** e não onerassem mais o orçamento. Cartazes A5, cartões-postais, marcadores de página e capas alternativas foram os itens custosos, enquanto que a aquisição de originais e o retrato do próprio animal de estimação são as de menor custo de produção, mas de maior valor agregado. O sistema de preços levava em consideração as despesas de produção e envio com uma margem de lucro ínfima, para manter as cotas ace-

síveis. O artbook poderia ser adquirido por **R\$30,00**, enquanto pacote que incluía marcador de página e sobre-capas duplas custava **R\$35,00** para o apoiador.

As ONGs selecionadas para o recebimento das doações foram indicados por pessoas envolvidas há mais tempo no cuidado de animais abandonados da cidade. A motivação destes indivíduos é complementar o trabalho do Centro de Controle de Zoonoses municipal, que apresenta uma capacidade de abrigo restrita e aquém da realidade da população de animais de rua da cidade.

Prana Pet



Fig. 74. Logotipo do abrigo Prana Pet.

Encabeçada por Michele Cruz, é um abrigo de proteção independente que cuida de quase **300 cães**, com uma demanda mensal de **1.300kg** de ração, fora tratamentos médicos e outras necessidades.

Lupet

Já a Lupet é, atualmente, um centro de estética animal, que aproveita da estrutura para abrigar **59 animais** resgatados, dentre cães e gatos. Lucinéia, dona do estabelecimento, ainda auxilia no cuidado e alimentação de outros

89 animais que estão vivendo nos lares de outros cuidadores, totalizando **148 bichos** sob sua responsabilidade e um consumo de **97kg** de ração **canina** e **60kg** de ração **felina** semanais.

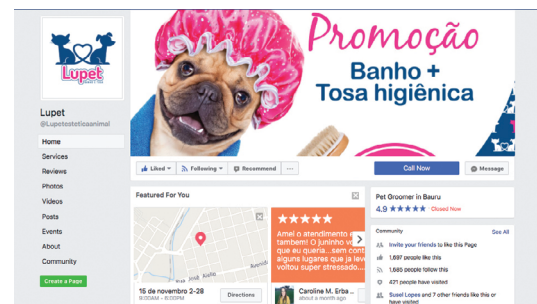


Fig. 75. Fanpage do centro de estética e abrigo animal Lupet.

Abrigo da Borika

O Abrigo da Borika é mais uma das iniciativas que amparam números expressivos. São **160 animais**, entre cães e gatos, sob os cuidados da fundadora Borika Hegyessy. Para suprir sua demanda de **165kg** de ração **felina** e **1.200kg** de ração **canina** mensais, ela recorre frequentemente ao financiamento colaborativo pela plataforma **Vakinha**.

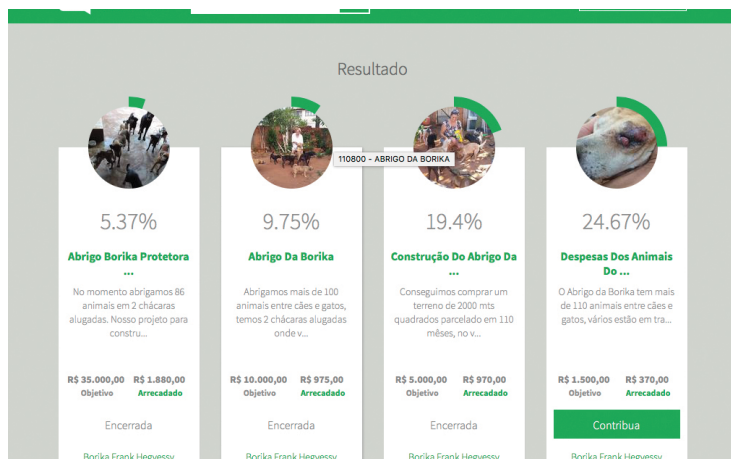


Fig. 76. "Vakinhas" solicitadas por Borika.

eventos beneficentes para auxiliar estas e outras iniciativas voltadas também a proteção animal.



Fig. 77. Logotipo da ONG Naturae Vitae.



Fig. 78. Logotipo do projeto Pet Metal.

A última participante da lista de doações é a protetora individual Lua Pereira, que cuida de **7 gatos e 6 cachorros** com ajuda de sua família. Apesar do consumo de ração ser expressivamente menor frente ao das ONGs citadas anteriormente, o valor gasto por ela também é muito elevado, pois a maioria de seus animais estão sob tratamento e precisam de rações especiais e medicamentos.

Duas figuras foram fundamentais para que houvesse o contato do projeto com as

responsáveis por estas iniciativas. **Fátima Schroeder**, sócia fundadora da ONG **Naturae Vitae** trabalha ativamente apoiando as lutas da causa animal, com foco no âmbito jurídico, especialidade dos atuais membros da organização. Por não possuir abrigo, Fátima indicou colegas que apresentam este tipo de estrutura. A outra pessoa importante, responsável pelo nascimento desta rede de contatos foi a **Susel Lopes**, uma das fundadoras do projeto **Pet Metal**, que realiza

Mesmo o cálculo inicial não sendo suficiente para cobrir o gasto de todos os abrigos, a campanha e a página do Sem Raça Definida podem, eventualmente, servir como instrumento de divulgação dos trabalhos destas pessoas e trazer o devido reconhecimento e apoio que tais iniciativas precisam.

4.5.3. Plano de Ações

Durante a campanha, diversas ações foram implementadas, visando alcançar novos públicos ou dar suporte e esclarecer um potencial colaborador.

Site

Um elemento importante para assegurar credibilidade e demonstrar transparência junto aos apoiadores é a capacidade de documentar e comprovar as doações realizadas ao final da campanha. A alternativa encontrada para criar tal repositório sem “entulhar” as caixas de entrada dos apoiadores foi a criação de um site.

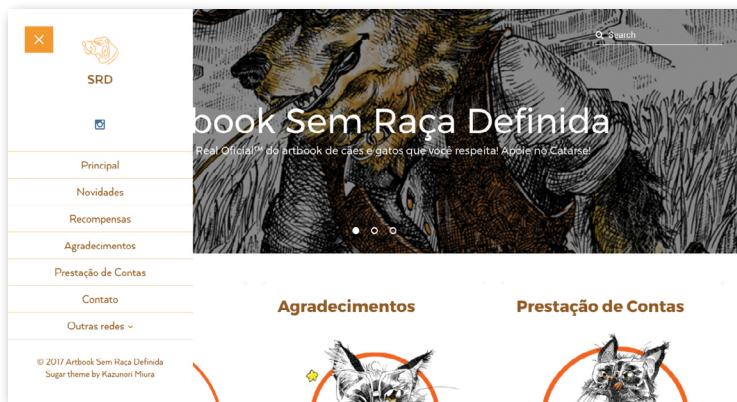


Fig. 79. Tela principal do site.

Além de abrigar tal conteúdo, esta página ainda trazia conteúdo relevante à campanha, como uma seção de novidades e recompensas disponíveis, fora formulário de contato.

A plataforma utilizada pelo site é o **Tumblr**, rodando um template gratuito personalizado e otimizado para portfólios e visualização de imagens e o domínio **semracadefinida.com** está registrado pelos próximos dois anos.

Sr. Gatoso

Personagem criada para a postagem de promoção da pesquisa de interesse, o filhote de gato balinês, batizado como Sr. Gatoso foi o “garoto” propaganda da campanha, protagonizando todos os materiais referentes ao financiamento coletivo.



Fig. 80. Ilustração original da personagem.

Seu carisma apelava uma abordagem cômica e mais infantil em detrimento ao realismo presente nas demais peças do projeto. Por ser uma personagem recorrente, ele foi excluído da publicação final, mas continua presente nas ações da página.



Fig. 81. Imagem de divulgação da participação do Sem Raça Definida dentre os premiados do Prêmio à Ilustração Latino-americana.

Vídeos

Analisando campanhas de sucesso no Catarse, é possível notar que grande parte delas utilizava muito bem – e com frequência – a ferramenta de e-mail da plataforma para enviar novidades aos seus apoiadores.

Pensando em explorar tal recurso de forma a gerar mais interesse no público, foram desenvolvidos **3 vídeos** contando os bastidores do projeto. Com direção e edição de Victor A. Vieira, a trilogia foi liberada em momentos chave da campanha, batendo todos os recordes de alcance de qualquer postagem feita até o momento na página do Facebook.

O vídeo número um conta as raízes do projeto: a participação no Inktober, o momento catártico que alterou os rumos do desafio, a lembrança longínqua do personagem Sketch-dog original, abrangendo, também, a reformulação e atual formato da iniciativa.



Fig. 82. Thumbnail do vídeo no You Tube.

O segundo vídeo narrava o funcionamento de uma visita à um animal convidado, que seria retratado na página. A protagonista deste vídeo foi Matilda, gata de estimação do próprio Victor e seus colegas de quarto.



O diferencial do vídeo em questão era revelar o funcionamento do processo de pesquisa quando este ocorre pessoalmente e também explicar os pontos chave que definem o conceito do personagem que será desenhado.

Fig. 83. Thumbnail do vídeo no You Tube.

O terceiro e último material produzido foi o vídeo sobre o processo de desenho. Este traz o passo-a-passo resumido e específico de uma ilustração do Sr. Gatos, introduzindo brevemente o conceito da hachura e sua lógica de execução.



Fig. 84. Thumbnail do vídeo no You Tube.

Junto ao vídeo de apresentação do Catarse, esta série dedicada aos bastidores do projeto auxiliaram muito na propagação da campanha. A edição os manteve curtos e dinâmicos, o que aumenta as chances do público se interessar pelo conteúdo.

Sorteio

Em comemoração às 500 curtidas na página do Facebook, foi realizado, também, um sorteio da arte original da capa da fanpage – que viria se tornar uma das sobrecapas na versão impressa – além da oportunidade de ter o animal de estimação ilustrado. Com pouco mais de 4 meses de existência, mais da metade dos apreciadores da página eram conhecidos próximos e pessoas do círculo social o que não é ideal para a composição de um projeto que procura crescer e financiar iniciativas.

Segundo a pesquisa Retrato do Financiamento Coletivo no Brasil, desenvolvida pelo próprio Catarse, o círculo fundamental que deve ser almejado por um organizador de campanha é o conhecido como os “amigos dos amigos”, que utiliza a base de apoiadores mais visceral de um projeto e a expande aos seus conhecidos mais próximos.



Fig. 85. Pesquisa do retrato do financiamento coletivo no Brasil. Disponível em: <http://pesquisa.catarse.me/#/26>

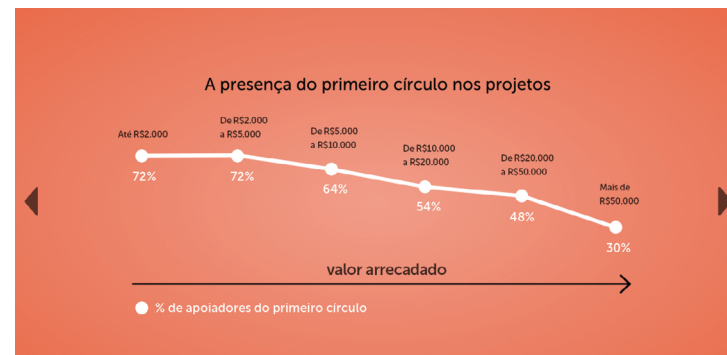


Fig. 86. Diagrama da participação dos círculos. Disponível em: <http://pesquisa.catarse.me/#/26>

A ocasião foi uma oportunidade de diversificar o público da página e ter ocorrido durante a campanha no Catarse foi essencial para aumentar os números de alcance do projeto. O sorteio consistia em curtir a página do Facebook do Sem Raça Definida, compartilhar, em modo público, a publicação anunciando o sorteio e marcando três pessoas de seu círculo social nos comentários da mesma postagem. Foi incentivado, ainda, que os participantes compartilhassem fotos e histórias de seus próprios animais de estimação, buscando um engajamento maior do público com a página.



Fig. 87. Imagem de divulgação do sorteio.

Após duas semanas de veiculação, 4 compartilhamentos e um alcance de 3.499 pessoas, o sorteio se encerrou tendo Cristina Corat e seu cão Kenny como vencedores. Além da exposição, tal ação foi peça fundamental na construção do atual panorama da página, onde o número de apreciadores sem ligação direta (354) com o autor é superior ao de conhecidos próximos e familiares (349).

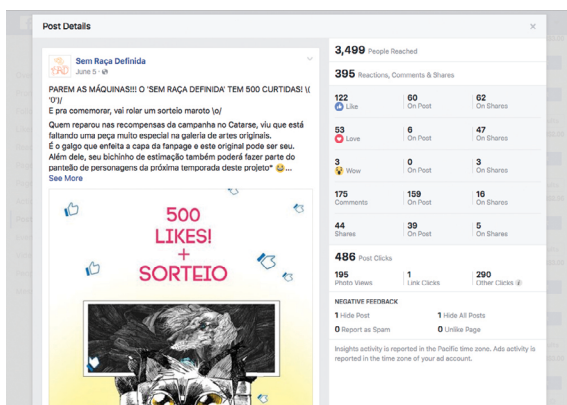


Fig. 88. Estatísticas de alcance da publicação do sorteio.

Oficina "Hachuras Pra Que Te Quero!"

A última ação de divulgação relevante durante a campanha foi a realização de uma oficina sobre o uso das hachuras no desenho. Organizada pelo GAS – Grupo de Artes Sequenciais –, que busca estimular o estudo e produção de conteúdos relacionados à quadrinhos, animação e mídias similares, a oficina foi proposta como introdução à esta técnica, presente nos trabalhos do Sem Raça Definida e que é amplamente utilizada na confecção de histórias em quadrinhos.



Fig. 89. Imagem de divulgação da oficina, veiculada nas redes sociais.

O evento ocorreu na última semana financiamento coletivo, sendo sucedido pela postagem do vídeo sobre o processo de desenho, como complemento. Além do conceito de luz e sombra, foram desenvolvidos exercícios básicos de renderização de forma e uso criativo das linhas.



Fig. 90. Registro da oficina. Disponível em: <http://facebook.com/event-s/13354287228368/?ti=icl>

4.5.4. Resultado

A campanha de financiamento coletivo teve seu final no dia 16 de julho de 2017, arrecadando um total de **R\$4.155,07**, o equivalente à **39%** da meta inicial.

Analisando de um ponto de vista estritamente objetivo, os resultados refletem a necessidade de um planejamento mais estruturado, com uma fidelização do segundo e terceiro círculos de apoio maior – possivelmente com o resgate do público ativo nas já mencionadas comunidades de adoradores de animais no Facebook e promovendo uma integração melhor das ONGs no processo de divulgação.

Por outro lado, analisando o contexto do projeto, levando em conta de que se trata da iniciativa de um ilustre desconhecido, os parâmetros de crescimento são muito satisfatórios. Um trabalho que inicialmente interagiu com 30 pessoas e passou a alcançar centenas no período de 5 meses, com uma taxa de rejeição muito baixa demonstra o grande potencial do Sem Raça Definida. A campanha no Catarse proporcionou, além de uma experiência realista de mercado, um crescimento de mais de 100% nas “curtidas” gerais da página e abertura de canais que poderão ser utilizados em futuras oportunidades.

O compromisso de doação de 30% dos valores, na situação final da campanha, disponibilizaria uma quantia de **R\$1.084,46** a ser dividida entre os abrigos. Após reavaliação do orçamento, este cálculo foi descartado, visando maximar o poder dessas doações, lançando mão do lucro e parte da taxa investida na produção dos vídeos da página, disponibilizando,

assim, um total de **R\$2.003,44** para a compra de ração. Está em curso a negociação de uma parceria com a loja de produtos agrícolas Agrosolo, para que este valor seja aproveitado da melhor forma possível.

Para perpetuar o suporte à causa animal, as futuras vendas do artbook Sem Raça Definida reverterão **30%** de seu valor unitário para um fundo dedicado a ajudar os cuidadores que estabeleceram contato, não se restringindo à doação de ração, mas também a eventuais despesas que possam ser mitigadas pela contribuição.

4.6. ARTBOOK SEM RAÇA DEFINIDA

4.6.1. Especificações Técnicas

Ficha Técnica

Baseado nas referências de artbooks já citados, bem como na influência de tantos outros, como o **13**, de **Gustavo Duarte e Blanc et Noir**, de **Takeshi Obata**, foi definido como formato final para o compilado do Sem Raça Definida o impresso com dimensões de **13,2** centímetros de largura por **19,2** centímetros de comprimento. Esta escolha é uma aproximação

do tamanho em que são publicados os mangás de Naruto, Bleach entre outros que vem para o Brasil, levando em consideração um melhor aproveitamento da folha base de impressão do offset (66 x 96cm).

Esta escolha também foi influenciada pelo tamanho

das artes originais, produzidas em formato A5 (14,8 centímetros por 21 centímetros) e, em casos especiais, A4 (21 por 29,7 centímetros). Sendo assim, um livro ligeiramente menor permitiria uma adaptação adequada para as margens e sangrias das ilustrações.

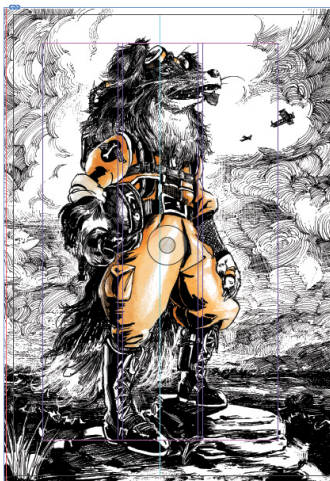


Fig. 91. Sangra das imagens no livro.

Os papéis selecionados para a publicação foram o **offset 90g/m²** para o miolo e o **cartão triplex 300g/m²** para capa, tendo o **offset 120g/m²** utilizado na sobrecapa. Tais escolhas foram efetuadas visando a valorização do impresso, uma vez que o papel pensado para o miolo tem acabamento fosco, evi-

tando reflexo de luz durante a leitura – característica típica do couchê brilho – e também é resistente ao amarelamento devido ao tempo, diferente do papel utilizado na grande maioria dos mangás publicados no Brasil. Já o cartão triplex na capa prove um melhor acabamento na dobra da lombada e um aspecto mais interessante no seu verso também. Ainda pensando no enobrecimento da obra, foi adicionado o verniz localizado como parte da composição da capa, adicionando mais um nível de informação ao conceito.

Graças ao aproveitamento de papel, foi possível a produção de **132 páginas**, com a inclusão de texto e imagem de **54 ilustrações** e assim englobando a maioria do conteúdo produzido para as redes sociais.

O acabamento do livro se dá com uma lombada quadrada costurada, evitando possíveis entraves com a soltura das páginas durante a leitura – característica comum aos acabamentos que utilizam grampos – e garantindo uma experiência mais confortável para o leitor.

Impressão

Um fator fundamental que possibilitou a concretização do projeto foi o contrato com a gráfica responsável pela fabricação dos 1000 exemplares do artbook. A **Grafilar**, empresa sediada na cidade de São Manuel, interior de São Paulo, tem como diferenciais a especialização em impressões offset, capacidade de produção de praticamente todos os tipos de acabamento internamente e o repasse da isenção de imposto recebido

através do recurso conhecido como **Papel Imune**, disposto no artigo 150, inciso VI, alínea “d” da Constituição Federal como medida de incentivo à produção e propagação da cultura. Tudo isso, sem perder de vista as certificações de responsabilidade ambiental e gestão de qualidade **FSC** e **ISO 9000**.

Uma feliz coincidência foi a contratação de uma empresa que também desempenha

um papel social importante para a região, já que surgiu com o intuito de sustentar a instituição filantrópica **Lar Anália Franco**, fundado em 1916, e que tem como principal missão promover o abrigo e ressocialização de menores vítimas de abuso e negligência. A empresa ainda patrocina diversas iniciativas que buscam restaurar a autoestima de grupos da terceira idade e reduzir os impactos de mazelas da região.



Fig. 92. Logotipo da GrafiLar.

ISBN e Ficha Catalográfica

De acordo com a lei nº 10.753, de 30 de outubro de 2003, que institui a “Política Nacional do Livro”, só podem ser considerados como tal, e receber os devidos benefícios, o impresso que apresentar o registro padronizado internacional conhecido como ISBN, bem como a ficha de catalogação da publicação.

O **ISBN** (International Standard Book Number) é um código utilizado para registrar e identificar livros nos mais de 160 países adeptos do sistema. No Brasil, sua distribuição e regulamentação é organizada pela **Agência Brasileira de ISBN**, gerenciada pela **Fundação Biblioteca Nacional**.

Só é conferido o número aos materiais que se enquadram nas características estipuladas pelo sistema, que, por sua vez, engloba praticamente toda publicação, impressa ou eletrônica, que carrega mensagem relevante, excluindo apenas conteúdos demasiadamente

informais ou que possuem próprios sistemas de registro, como publicação de periódicos, por exemplo.

Uma pessoa física pode se cadastrar junto à Biblioteca Nacional e pleitear o número de ISBN – e, consequentemente, um código de barras – para seus próprios livros sem a intervenção de uma editora pessoa jurídica. Mais do que isso, um editor registrado pode emitir até **30 códigos** de publicações das quais este **não seja o autor**, sem a necessidade de um CNPJ. O custo do registro é de **R\$270,00**, ao qual se soma o requerimento do número (**R\$17,00**) e a emissão do código de barras

(R\$33,00), totalizando assim, um investimento inicial de **R\$323,00** para o registro de um primeiro livro. A partir de então, o editor arcará apenas com custo de pedido de número e código de barras para suas futuras publicações.

Todo o processo pode ser feito através da internet, correios ou pessoalmente na agência, situada no Rio de Janeiro, lembrando que uma solicitação iniciada em um determinado canal não pode migrar para outro no meio do processo.

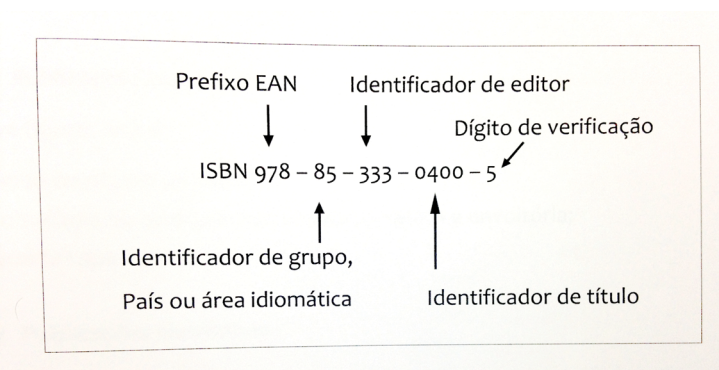


Fig. 93. Composição do código ISBN.

Já a produção da **Ficha de Catalogação da Publicação**, também conhecida como **Ficha Catalográfica**, não está atrelada, obrigatoriamente a um órgão regulador

específico. Muito embora o órgão referência na confecção desta peça chave seja a Câmara Brasileira do Livro, a ficha pode ser produzida por qualquer bibliotecário profissional ou

até pelo próprio autor, desde que atenda às normas do **Código de Catalogação Anglo-Americano** vigente.

A ficha apresenta uma série de códigos – incluindo o número de ISBN – e especificações que auxiliam os profissionais de biblioteconomia no processo de arquivamento, registro e localização das obras uma vez que elas entram no acervo de uma livraria ou biblioteca.

Catalogação na Publicação (CIP)
Ficha Catalográfica feita pelo autor

S677t	Sobrenome, Nome, 1900- Título / Nome Sobrenome. - Local: Editora, Ano. 123 8. ; 21 cm. ISBN 12-34567-89-0 1. Assunto geral. 2. Assunto específico. 1. título. CDU: 6123.45 CDU: 123.456.7(89)-0
-------	---

Fig. 94. Configuração da Ficha Catalográfica.

"A Ficha tem tamanho padrão de 7,5 cm de altura por 12,5 cm de largura. A linha cinza NÃO CONSTA da ficha, é apenas um indicativo da margem que deve existir para todo o conteúdo da ficha à direita da notação de autor.

Notação de autor. Composta pela inicial do sobrenome do autor em maiúscula, seguida do número da **Tabela de Cutter-Sanborn** correspondente ao sobrenome do autor (o número anterior, se não houver coincidência), seguida da inicial do título em minúscula. [...]

O **nome do autor** é grafado SEM RECUO, com sobrenome antes do nome, seguindo as regras para referências

bibliográficas, apenas com as iniciais em maiúsculas, e separados por vírgula. Depois de outra vírgula, grafam-se os anos de nascimento e falecimento do autor separados por hífen. Se for autor vivo, consta apenas o ano de nascimento seguido de hífen.

Recuo. Todas as linhas abaixo do nome do autor devem iniciar abaixo da 4ª letra do sobrenome. Usando uma fonte mono espaçada, isso equivale a dar três espaços antes das linhas.

Folhas ou páginas. Cada folha tem duas páginas (frente e verso). Já é comum encontrar a indicação de páginas, que coincide com a numeração interna da obra.

ISBN. Pode ser requerido pelo próprio autor após cadastro na Agência Brasileira de ISBN como Editor Pessoa Física, mas a maioria das editoras oferece o serviço mediante taxa.

Título. Deve ficar a palavra “Título”, não deve ser substituída. Isto indica que o ponto de acesso primário é pelo título da obra.

CDD e CDU. Números obtidos conforme a Classificação Decimal Dewey e a Classificação Decimal Universal.

Para o CDD, utilize a classificação da Biblioteca Nacional, o dewey.info ou consulte os sumários na página da OCLC. Para o CDU, utilize os sumários na página da UDCC [...].”

CAPISTRANO, Eduardo. Fazendo uma Ficha Catalográfica. Disponível em: <http://edcapistrano.blogspot.com.br/2011/03/fazendo-uma-ficha-catalografica.html>

Todo esse processo de regulamentação visa, além de expandir oportunidades de mercado, uma vez que grandes livrarias exigem ISBN e Ficha Catalográfica para inclusão de tais materiais em seus catálogos de venda, cumprir o requerimento presente nos editais de anos anteriores do ProAc (Programa de Apoio à Cultura) do estado de São Paulo, na modalidade de livro, onde é necessário haver uma publicação anterior no nome do autor para se pleitear o concurso em vigência.

4.6.2. Projeto Gráfico

Grid

Para estabelecer a organização geral da página, foi desenvolvido um grid específico para as massas de texto, uma vez que as imagens seriam sangradas sempre que aparecessem – à exceção dos estudos apresentados na seção de extras. A prioridade do recurso era criar grandes áreas de respiro ao redor dos blocos para compensar tanto o detalhamento das ilustrações, quanto as informações textuais.

Para auxiliar nesta tarefa de “desafogamento visual”, foi utilizado o alinhamento centralizado dos elementos – não necessariamente dos textos em si –, principalmente em situações de discurso especial.

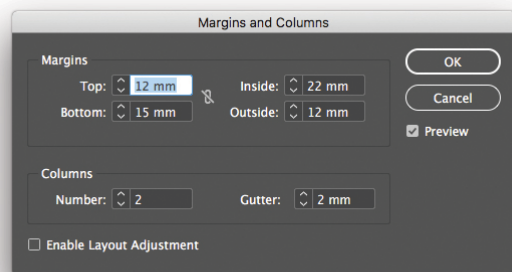


Fig. 95. Configuração de margens.

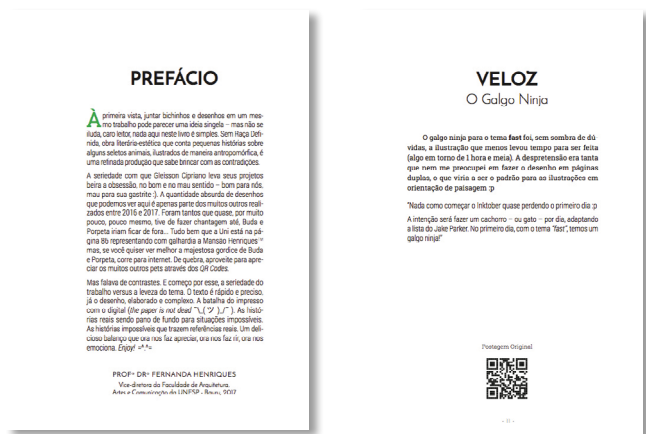


Fig. 96. Comparativo de texto normal e texto especial.

Hierarquia

O livro apresenta em si, ilustrações de três momentos diferentes – quatro, se incluirmos o folhetim “Inktober da Paixão” –, com missões e mensagens próprias. Para atender as necessidades de cada passagem, foi utilizado uma regra de tipografia e hierarquia de elementos modular.

A inserção que mais necessitava de elementos foi o capítulo dedicado ao **Inktober 2016**. Além do tema referente ao desenho, utilizado como **título**, havia um **subtítulo**, com a função de introduzir um contexto antes da descrição e citar a raça da personagem, se possível. Logo após, temos o **comentário**, que traz bastidores da produção do desenho, seguido do **texto original** da postagem. Ao final, temos o **QR code**, que pode ser usado

para acessar a página da publicação original e o **número** da página. As fontes tipográficas utilizadas são, respectivamente, **Josefin Sans Bold**, corpo 24 pt, All Caps; **Josefin Sans Light**, corpo 18 pt; **Roboto Slab Regular**, corpo 9 pt e **Roboto Condensed Light**, corpo 10 pt. Para o texto “Postagem Original”, bem como os números das páginas, também foi utilizada a **Roboto Condensed Light**.



Fig. 97. Anatomia de uma página.

No capítulo Inktober da Paixão, a estrutura foi mantida para a apresentação dos personagens, só quebrando a regra na transcrição dos diálogos referentes às cenas de ação, onde não houve adição dos comentários e subtítulos.



Fig. 98. Página de apresentação do Doc. Pinscher.

Já na etapa **Sem Raça Definida 2017**, não havia necessidade dos comentários, já que o descritivo da imagem era recente e melhor elaborado, tendo em mente possíveis formatos. Logo, a tipografia utilizada anteriormente foi substituída pela Roboto Slab

Regular, deixando a sua versão Condensed de lado. Os outros elementos foram mantidos, a exceção do subtítulo na passagem das novas raças, uma vez que estas representavam interpretações genéricas das suas características e não um tema ou personalidade.

Para os demais textos ao longo do livro, foram usadas variações destas combinações, visando preservar a unidade visual da publicação.

Leitura

No padrão ocidental, a leitura parte da esquerda para direita, de cima para baixo. Esta convenção estabelece a base de uma experiência confortável durante a interpretação de praticamente qualquer mensagem visual, seja através de palavras ou imagens.

Adaptando esta lógica para o impresso tradicional, quando o leitor vira a página de uma publicação, sua tendência é percorrer as duas novas páginas que se apresentam na diagonal, partindo da ponta folha esquerda até o canto da folha direita. Esta ação ocorre em fração de segundos e é fundamental para a concretização de momentos de suspense em narrativas gráficas, um fenômeno muito estudado no campo de artes sequenciais. Logo, a pá-

gina ímpar de livros, revistas e folhetos tende a ser a mais valiosa, já que a sua leitura ocorrerá sempre, mesmo que em um nível subconsciente.

O natural para um livro que combina texto e imagem a cada par de páginas seria dispor o segundo elemento na página mais valorizada, aumentando o tempo de interação do leitor com o produto principal da obra. Porém, devido à quantidade de detalhes e peso visual das ilustrações, optou-se pela inversão da

regra, reservando o espaço ímpar para os textos. Com todo o espaço negativo gerado pelas margens, entrelinha e escolhas tipográficas, a tendência é que a atenção seja atraída para o desenho logo após a primeira visualização rápida da página, possibilitando ao leitor um momento de pausa no movimento de virada e observação da imagem. A partir daí, o esperado é que o indivíduo busque nos textos a relação entre o desenho e a analogia que foi feita para gerar tal resultado imagético.

Aberturas de Capítulo

Para a separação de cada seção, foram escolhidas imagens que pudessem ser exploradas em sentido horizontal, preenchendo o espaço de página dupla. As tipografias aqui utilizadas ainda seguem a regra título, subtítulo e comentário, desta vez trazendo o realce com uma cor correspondente à máscara em transparência sobre a imagem.

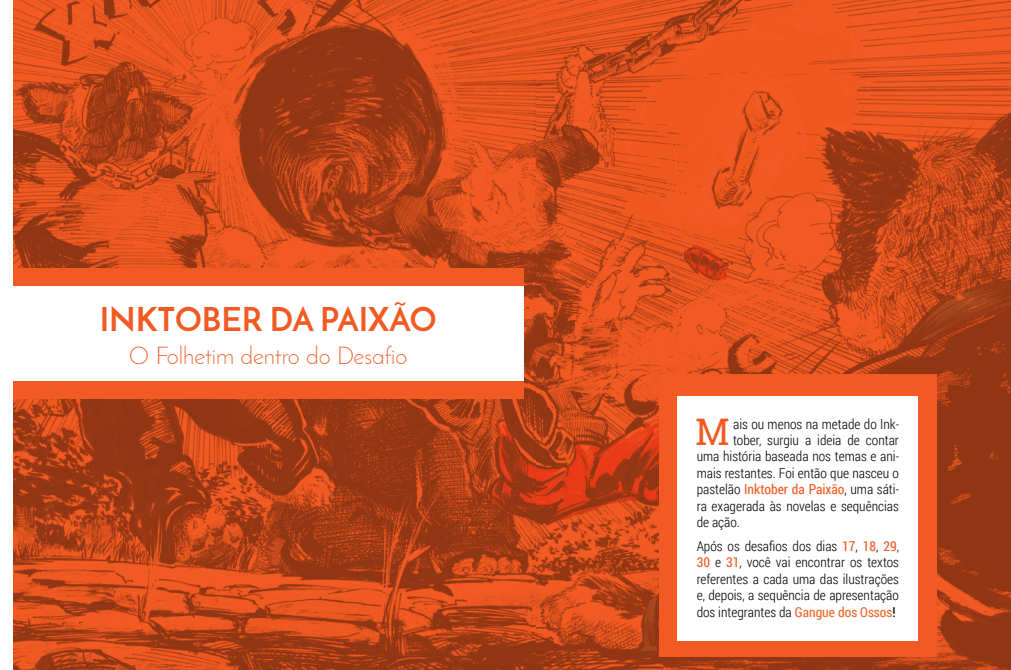


Fig. 99. Aberturas dos capítulos "Inktober" e "Inktobers da Paixão".

Esta escolha de elementos visa criar uma quebra intencional no ritmo de leitura para que o usuário se atente à mudança de período dentro do livro, porém, mantendo a ligação com o projeto gráfico como um todo.

Capa

Houveram duas opções principais de capa para o artbook. Foi escolhida a menos literal, que, além de explorar um novo ponto de vista da primeira ilustração postada na nova fase do projeto, também repete a inversão de leitura presente no miolo do livro, posicionando os pontos de interesse – personagem, ponto de fuga e fonte de luz – no verso da publicação.



Fig.100. Rascunhos iniciais para as capas.

A intenção esta inversão na capa cause um efeito semelhante ao que ocorre no interior, fazendo com que o leitor tenha uma segunda experiência ao completar a análise da imagem.

A capa procura resumir a essência da obra, trazendo um forte jogo de luz e

sombra, um amontoado de objetos – muitos deles, com mensagens secretas e referências à outros elementos que fazem parte projeto e do universo pessoal do autor – e o fator surpresa de imagens impactantes que requerem uma segunda leitura para melhor compreensão.



Fig.101. Diagramação final da capa.

As maiores influencias desta ilustração em especial foram os trabalhos de Franklin Booth e Bernie Wrightson, que valorizavam muito o alto contraste e qualidade das linhas.

Como determinação da Agência Brasileira de ISBN, o número de registro, bem como o código de barras se encontra disposto junto à lombada, próximo ao logotipo do **GAS** – Grupo de Artes Sequenciais – que ofereceu apoio artístico e editorial à publicação; e da marca pessoal do autor.

Sobrecapas

Na ânsia de produzir um impresso que fosse luxuoso e ao mesmo tempo, apresentasse ares de publicação independente (que é), houve a idealização da sobrecapa dupla face, como forma de criar a experiência de capa variante para o consumidor, sem que houvesse a necessidade de uma reimpressão ou divisão de tiragem.

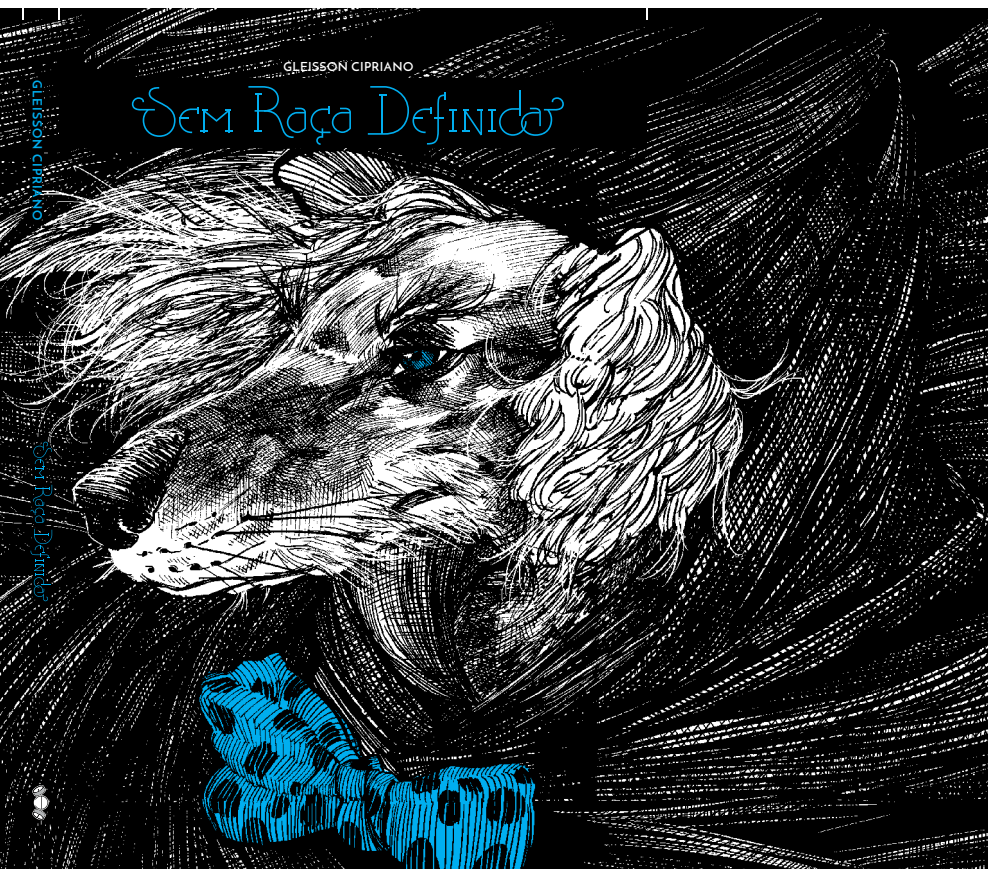
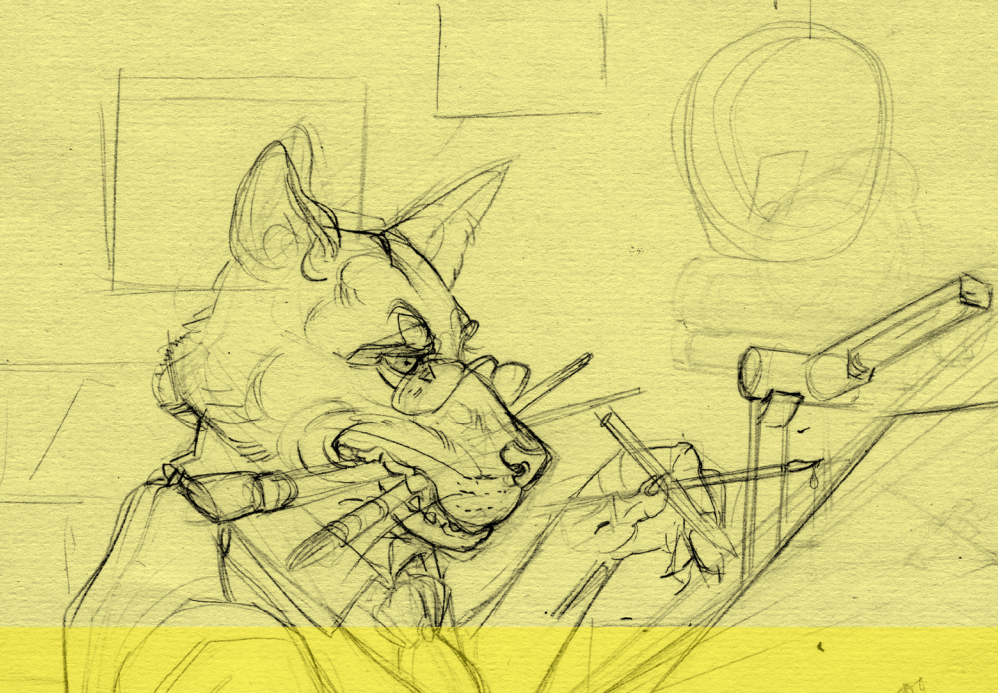


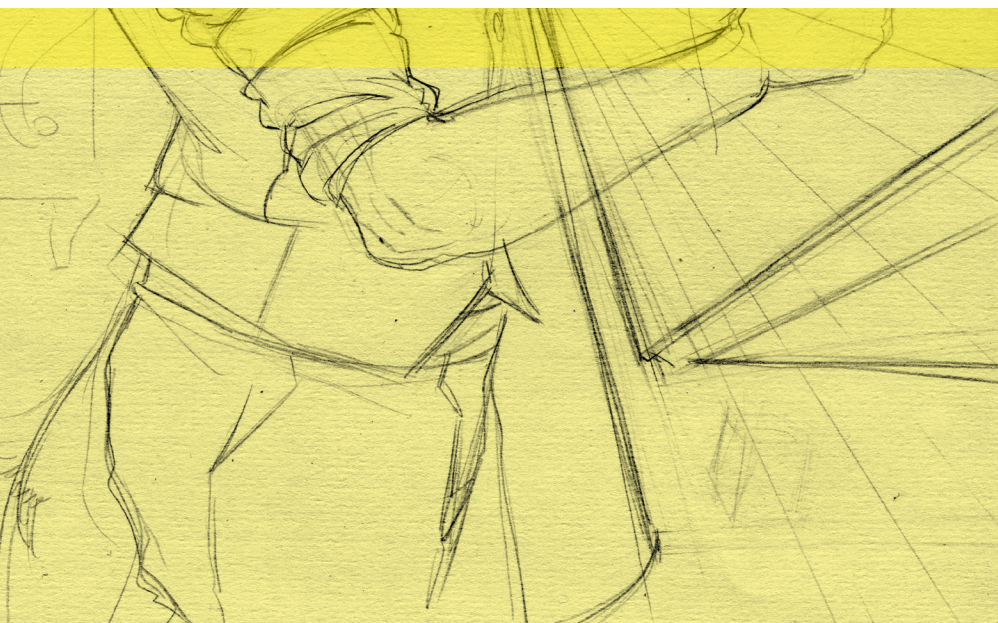
Fig.102. Detalhe das ilustrações das sobrecapas.

Impressas em papel offset 120g/m², as sobrecapas trazem desenhos de um Lebrer de um lado e de um gato Persa do outro, raças notoriamente populares, com fundos que se misturam às suas vestimentas.

O uso da sobrecapa possibilita ao leitor a escolha de ter um cão ou um gato como chamariz de seu exemplar na estante, além de proteger e prolongar a aplicação do verniz localizado da capa principal.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS



Ao final dos mais de seis meses de projeto e execução de inúmeras etapas é seguro dizer que Sem Raça Definida foi um dos meus projetos – senão o projeto – mais complexos e completos realizados no período da graduação. Envolveu muito trabalho criativo, estudo de áreas fora da zona de conforto e a necessidade constante de lidar com imprevistos.

Do ponto de vista projetual, a execução da proposta revela pontos fundamentais onde há a necessidade de mais planejamento. Mas esta perspectiva só é possível graças a execução do trabalho como este se deu.

Quebrando o protocolo, e analisando de um ponto de vista bem pessoal, Sem Raça Definida representa uma grande mudança na minha visão de projeto. Para os mais próximos,

não é segredo de que meu afimco e compulsão por trabalho já gerou diversos problemas de saúde, física e mental. Neste contexto, Sem Raça Definida surgiu como uma nova chance de retomar a segurança no meu trabalho como ilustrador, bem como oportunidade de executar um projeto multidisciplinar de forma saudável, com expectativas realistas, mas que em momento algum permitiam o comodismo.

Particularmente, julgo essencial e admiro o ímpeto daqueles que não contentam com o normal e com o status quo. “Ser melhor do que você mesmo foi ontem” é o meu lema e é com esta dedicação que sempre pensei cada próxima ação deste projeto.

Enquanto ilustração, essa iniciativa representa um marco no desenvolvimento técnico do meu trabalho, possibilitando a compreensão de conceitos que jamais haviam sido interiorizados por mim antes.

Enquanto negócio, se mostrou como um produto de muito potencial, mas que ainda demanda estudo e dedicação para que dê frutos e possa promover a mudança a que se propõe.

Enquanto ação social, este projeto vem como a criação de um novo canal, um novo desdobramento da rede de conexões e pode ser muito prolífico em um futuro próximo.

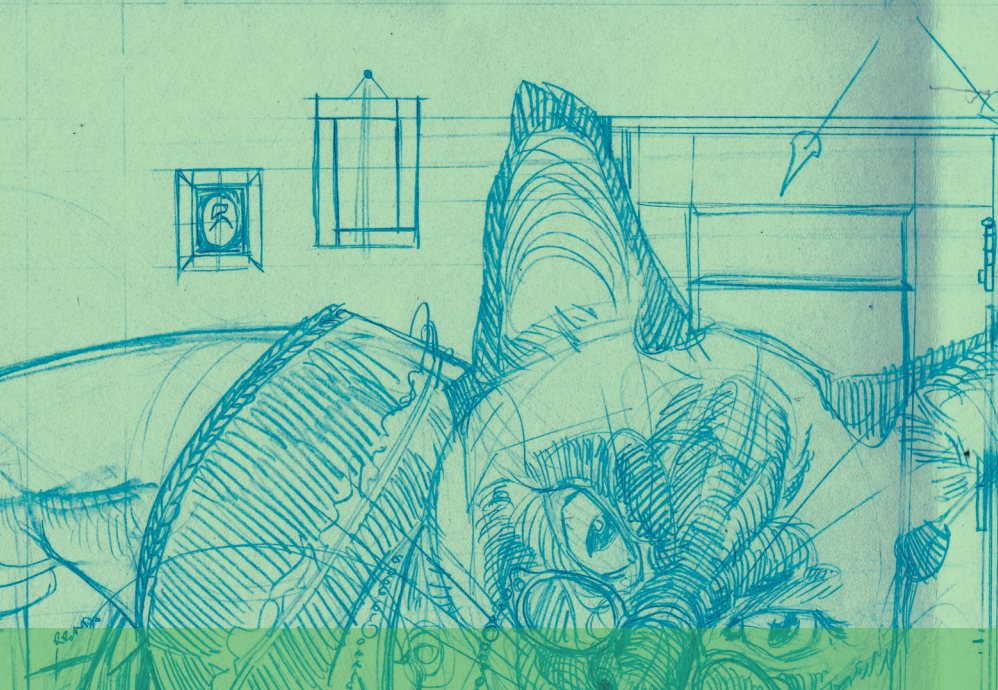
Como autor, meu maior ganho produzindo este trabalho foi no campo de experiência de vida. De tudo que foi sonhado para o projeto, praticamente nada saiu exatamente como planejado, mas no final das contas, foi o melhor resultado possível, mostrando que mais do que controle absoluto, um designer – ilustrador, artista ou qualquer que seja o profissional – deve ser capaz de se adaptar e fazer o seu melhor com o que está à sua disposição.

O encerramento deste ciclo de graduação me levou à uma constatação muito peculiar. Em uma conversa informal com o quadrinista Camilo Solano, que ofereceu muito apoio à este projeto, o mesmo disse: “Eu entrei na faculdade querendo fazer quadrinhos, desisti no meio e no final das contas eu fiz quadrinho de TCC e tô fazendo até hoje”. Guardadas as devidas proporções, me sinto

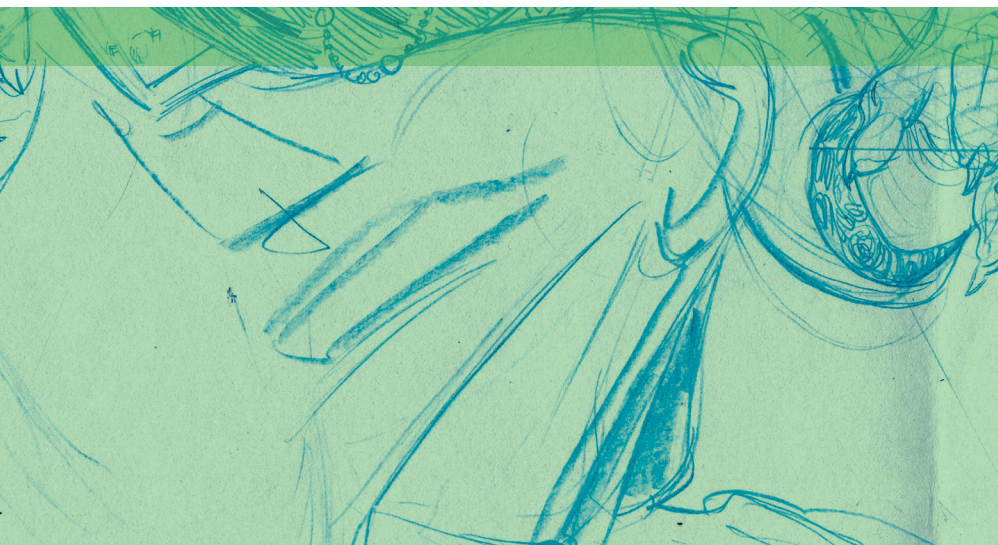
da mesma forma. Apesar da animação – meu objetivo final quando ingressei no curso – ter sido abandonada logo nos primeiros anos, sinto que ainda estou fazendo o que mais me instigava naquela época: contar histórias através dos meus desenhos. Este reencontro com o cerne da minha paixão só foi possível graças a esta iniciativa, que surgiu como desafio, encarnou uma brincadeira e hoje é um trabalho de conclusão de curso.

Por fim, espero que a documentação do processo contida neste relatório também sirva como material de apoio para execução de iniciativas similares e seja alicerce da produção de projetos completos, assim como foram os trabalhos de tantos outros que vieram antes e inspiraram o Sem Raça Definida.





6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



ANIMAL PLANET. Pets 101, .Disponível em: <http://www.animal-planet.com/pets> Acesso em 05 de agosto de 2017

BATE-PAPO ILUSTRADO. Episódio #19 com Gustavo Borges e Cris Peter, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oiU7mHeIQRw> Acesso em 31 de julho de 2017

CAPISTRANO, Eduardo. Fazendo uma Ficha Catalográfica. Disponível em: <http://edcapistrano.blogspot.com.br/2011/03/fazendo-uma-ficha-catalografica.html> Acesso em 04 de agosto de 2017

CATARSE. 6 Dicas do Recordista da Arrecadação Mais Rápida do Catarse, 2014. Disponível em: <http://blog.catarse.me/6-dicas-do-recordista-da-arrecadacao-mais-rapida-do-catarse> Acesso em 01 de agosto de 2017

CATARSE; CHORUS. Retrato do Financiamento Coletivo no Brasil. Disponível em: <http://pesquisa.catarse.me/#/26> Acesso em 05 de agosto de 2017

CATHARINO, Mayra. Divã Veterinário, 2014. Disponível em: <http://divaveterinario.com.br> Acesso em 06 de agosto de 2017

CHOW, Susan. What is a Zoonosis, 2015. Disponível em: <http://www.news-medical.net/health/What-is-a-Zoonosis.aspx> Acesso em 02 de agosto de 2017

DICIONÁRIO INFORMAL. Antropomorfismo, 2013. Disponível em: <http://www.dicionarioinformal.com.br/antropozoomorfismo> Acesso em 07 de fevereiro de 2017

EVENHAUGEN, Anne. What is an Artist's Book? - Smithsonian Libraries' Blog, 2012. Disponível em: <https://blog.library.si.edu/2012/06/what-is-an-artists-book> Acesso em 05 de agosto de 2017

FONT FABRIC. Code Free Font, 2010. Disponível em: <http://www.fontfabric.com/code-free-font-3/> Acesso em 02 de agosto de 2017

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL. Manual do Editor, 9. ed, 4ª reimpressão: Rio de Janeiro: Agência Brasileira do ISBN, 2017.

GRAFILAR. Apresentação. Disponível em: <http://www.grafilar.com.br/img/Site.pdf> Acesso em 04 de agosto de 2017

JUNIOR, Antonio G. Antropozoomorfismo. Disponível em: <http://www.infoescola.com/mitologia/antropozoomorfismo-2> Acesso em 07 de fevereiro de 2017

JVJ PUBLISHING. Franklin Booth. Disponível em: <http://www.bpib.com/booth.htm> Acesso em 05 de agosto de 2017

KOGI, Tiago. Tiago Kogi Illustration, 2017. Disponível em: <https://tiagokogi.tumblr.com/> Acesso em 05 de agosto de 2017

KWON, Elisa. Daily Dog, 2014. Disponível em: <https://www.catar-se.me/dailydogs> Acesso em 31 de julho de 2017

LORENZ, Angela. Artist's Books - For Lack of a Better Name, 2002. Disponível em: <http://www.angelalorenzartistsbooks.com/whatis.htm> Acesso em 05 de agosto de 2017

MARQUES, Joviana. Sunny & Snowball - Como Dar Vida a Projetos Independentes, 2017. Disponível em: <http://joviartwork.com/2017/04/21/sunny-snowball-como-dar-vida-a-projetos-independentes> Acesso em 05 de agosto de 2017

MELO, Gilberto. Limites Legais da Cobrança de Juros, 2016. Disponível em: <http://gilbertomelo.com.br/limites-legais-da-cobranca-de-juros> Acesso em 04 de agosto de 2017

NELSON, Mark A. Bio - Site Oficial do Artista. Disponível em: <http://www.grazingdinosaurpress.com/pages/mark/home.html> Acesso em 05 de agosto de 2017

NELSON, Mark A. OMK - One Mad Kat or, How a Fur-Bearing Four-Legged-Poop-Factory can Change Your Life, Volume único: Publicação Independente, 2010.

OROZCO, Santiago. Josefin Sans - Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Josefin+Sans> Acesso em 02 de agosto de 2017

ORWELL, George. Animal Farm: A Fairy Story. Londres: Secker and Warburg, 1945. 112p.

PARKER, Jake. The Inktober Initiative, 2016. Disponível em: <http://mrjakeparker.com/inktober> Acesso em: 15 de fevereiro de 2016

PLANALTO. Lei 10.753/03. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.753.htm Acesso em 04 de agosto de 2017

QUADRIM. Quadrimcast #95 - Crowdfunding, 2015. Disponível em: <http://www.quadrimcast.com.br/2015/11/06/quadrimcast-95-crowdfunding> Acesso em 01 de agosto de 2017

ROBERTSON, Christian. Roboto Slab - Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Roboto+Slab> Acesso em 02 de agosto de 2017

ROBERTSON, Christian. Roboto Condensed - Google Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Roboto+Condensed> Acesso em 02 de agosto de 2017

ROSSETTI, Carol. Projeto Mulheres. Disponível em: <https://www.carolrossetti.com.br/mulheres> Acesso em 05 de agosto de 2017

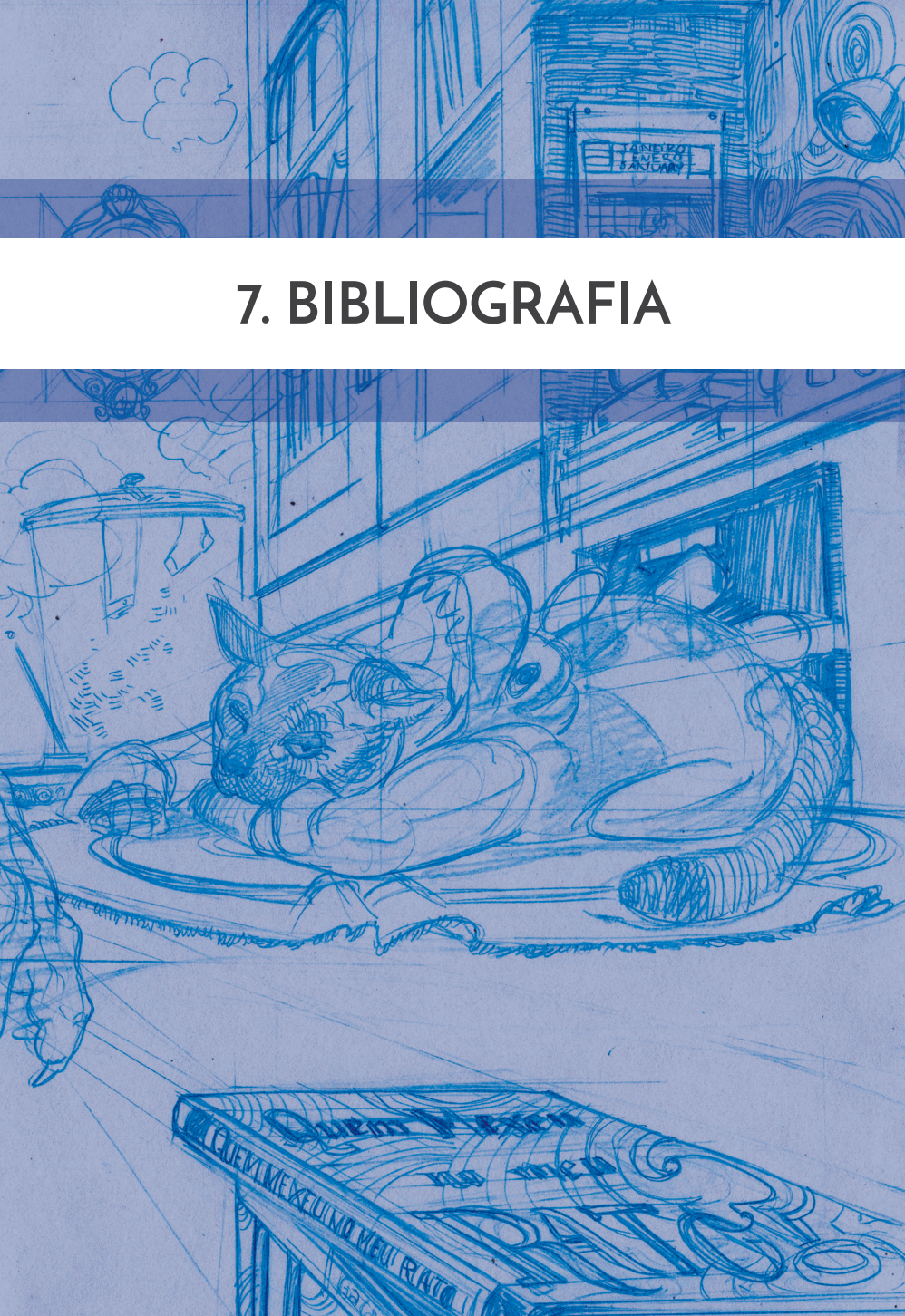
SANTANA, Flávio. Impressão Offset x Impressão Digital: Entendendo as diferenças, 2016. Disponível em: <http://designculture.com.br/impressao-offset-x-impressao-digital-entendendo-as-diferencas> Acesso em 31 de julho de 2017

SECRETARIA DA CULTURA DO ESTADO DE SÃO PAULO. Edital Nº 30/2016 Do Programa De Ação Cultural "Concurso De Apoio A Projetos De Publicação De Livro No Estado De São Paulo", 2016. Disponível em: http://www.cultura.sp.gov.br/StaticFiles/SEC/edital/30_16_PublicaAutores.doc Acesso em 05 de agosto de 2017

TEORIA DA CONSPIRAÇÃO. Conhecimento Exotérico e Esotérico, 2009. Disponível em: <http://www.deldebbio.com.br/2009/05/19/conhecimento-exoterico-e-esoterico> Acesso em 07 de fevereiro de 2017

TUDO SOBRE SEU FILME. O que é film Noir, 2015. Disponível em: <http://www.tudosobreseufilme.com.br/2015/09/o-que-e-filme-noir.html> Acesso em: 01 de Abril de 2017

WRIGHTSON, Bernard. Bio - Site Oficial do Artista. Disponível em: <http://berniewrightson.com> Acesso em 05 de agosto de 2017

A blue line-art illustration of a cat lying on a table. The cat is looking towards the left. On the table, there are several books. One book in the foreground has the title 'QUANTO VALENHO' visible. Another book below it has 'QUANTO VALENHO' and 'DO MEU PROJETO' visible. In the background, there is a lamp and some architectural details.

7. BIBLIOGRAFIA

ABRIGO DA BORIKA. Vakinha, 2017. Disponível em: <https://www.vakinha.com.br/buscar-vaquinha?utf8=%E2%9C%93&term=borika&button=> Acesso em 05 de agosto de 2017

AGÊNCIA BRASILEIRA DO ISBN. Atribuição do ISBN/ Lei do Livro. Disponível em: <http://www.isbn.bn.br/website/atribuicao-isbn-e-lei-do-livro> Acesso em 04 de agosto de 2017

BÁEZ, Anna Carolina Sampaio de. Faberwaltz. Projeto de conclusão de curso – Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Universidade Estadual “Julio de Mesquita Filho” Bauru, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/145384> Acesso em 06 de agosto de 2017.

BAX, Júlia. A Forma da Luz.1. ed: Publicação Independente: São Paulo, 2015.

BENTO, X. T. Mútuo x Comodato: Breves considerações, 2005. Disponível em: <http://www.boletimjuridico.com.br/doutrina/texto.asp?id=675> Acesso em 04 de agosto de 2017

BORGES, Gustavo. Pétalas, 2015 <https://www.catarse.me/petalas> - Acesso em 01 de agosto de 2017

CATARSE. Metas e Orçamento, 2017. Disponível em: <https://suporte.catarse.me/hc/pt-br/articles/212195686-tudo-sobre-META-ORÇAMENTO#video> Acesso em 04 de agosto de 2017

CATARSE. Quantos Apoiadores eu Preciso Para Alcançar a Meta do Meu Crowdfunding, 2014. Disponível em: <http://blog.catarse.me/quantos-apoiadores-eu-preciso-para-alcancar-a-meta-do-meu-projeto/> Acesso em 04 de agosto de 2017

CATARSE. Por que Lançamos o Catarse Flex?, 2016. Disponível em: <http://blog.catarse.me/por-que-flex/> Acesso em 04 de agosto de 2017

CATARSE. Sala de Imprensa. Disponível em: https://www.catarse.me/pt/press?ref=ctrse_footer Acesso em 04 de agosto de 2017

CHOCOLADESIGN. O que é uma Impressão Offset?, 2014 - <https://chocoladesign.com/o-que-%C3%A9-uma-impress%C3%A3o-offset-54899578d998> Acesso em 31 de julho de 2017

CNN. Takehiko Inoue on CNN. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fFoZtBvgVi4> Acesso em 05 de agosto de 2017

DUARTE, Gustavo. 13. Volume único: Publicação Independente: São Paulo, 2013.

DREAM WORKS ANIMATION L.L.C. The Art of How to Train Your Dragon. 1. ed.: Nova Iorque: Harper Collins Publishers, 2014.

ELLENBERGER, W.; BAUM, H.; DITTRICH, H. An Atlas of Animal Anatomy for Artists, 2. ed. Dover Inc, 1956.

GOLDFINGER, Eliot. Animal Anatomy for Artists, Nova Iorque: Oxford Press, 2004.

HAMPTON, Michael. Figure drawing - Design and invention. Published by M. Hampton, 2009.

HULTGREN, Ken. The Art of Animal Drawing - Construction, Action Analysis, Caricature, de Ken Hultgren, 2. ed.: Nova Iorque: Dover Inc, 1993.

ICONIC NETWORK. Iconic Spot #11 - Bernie Wrightson. Disponível em: <http://iconic.network/iconic-spot/bernie-wrightson/> Acesso em 05 de agosto de 2017

LIVRO ACESSÍVEL. Minuta de Decreto de Regulamentação da Lei do Livro - 10.753/03. Disponível em: <http://www.livroacessivel.org/o-texto-do-acordo-historico.php> Acesso em 04 de agosto de 2017

LUPET ESTÉTICA ANIMAL. Facebook, 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/Lupetesteticaanimal> Acesso em 05 de agosto de 2017

MANTILLA, Samira Santos P. Zoonoses. Disponível em: <http://www.infoescola.com/doencas/zoonoses> Acesso em 02 de agosto de 2017

MATEU-MESTRE, Marco. Framed ink. Culver City: Design Studio Press, 2010.

MERRIAM-WEBSTER DICTIONARIES. Zoonosis. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/zoonosis> Acesso em 02 de agosto de 2017

NATIONS, Daniel. What is Microblogging. Disponível em: <https://www.lifewire.com/g00/what-is-microblogging-3486200> Acesso em 01 de agosto de 2017

NATURAE VITAE. Facebook, 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/naturaevitae/> Acesso em 05 de agosto de 2017

NEDMED. As Zoonoses: Riscos para Viver com Animais. Disponível em: <http://nedmed.info/article/as-zoonoses-riscos-para-viver-com-os-animais> - Acesso em 02 de agosto de 2017

NELSON, Mark A. From Pencils to Inks - The Art of Mark Nelson, 1. ed.: Madison: Baron Publishing L.L.C., 2004.

NELSON, Mark A. Visual Dialogues, 1. ed.: Nova Iorque: Brand Studio Press, 2010.

OUTSIDE LOGIC. Franklin Booth Project. Disponível em: <http://outsidelogic.com/franklinbooth> Acesso em 05 de agosto de 2017

PALMER, Amanda. The Art of Asking - TED Talks, 2013 https://www.youtube.com/watch?v=xMj_P_6H69g Acesso em 01 de agosto de 2017

PASTE MAGAZINE. Wicked Good Drawings from Inktober Challenge. Disponível em: <https://www.pastemagazine.com/articles/2014/10/wicked-good-drawings-from-inktober-challenge.html> Acesso em: 04 de fevereiro de 2017

PET METAL. Facebook, 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/projetopetmetal> Acesso em 05 de agosto de 2017

PLURAL INDÚSTRIA GRÁFICA. Legislação: Papel Imune. Disponível em: http://www.plural.com.br/legislacao_papelimmune2.php Acesso em 04 de agosto de 2017

PROKO. How to draw. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/ProkoTV/> Acesso em: 06 agosto de 2015

PRANA PET. Facebook, 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/pranapetbauru/> Acesso em 05 de agosto de 2017

RECEITA FEDERAL. Registro Especial para Papel Imune. Disponível em: <http://idg.receita.fazenda.gov.br/orientacao/tributaria/regimes-e-controles-especiais/registro-especial-para-papel-imune> Acesso em 04 de agosto de 2017

RIBEIRO, Alberto. O Senhor da Lua. Projeto de conclusão de curso – Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Universidade Estadual “Julio de Mesquita Filho” Bauru, 2015. Disponível em: http://issuu.com/albertorrocha/docs/relat__rio_o_senhor_da_lua Acesso em 05 de agosto de 2017.

SCHNEIDER, Ana P. O Empréstimo e suas Espécies, 2012 https://www.jurisway.org.br/v2/dhall.asp?id_dh=7615 Acesso em 04 de agosto de 2017

VALLILO GRÁFICA E EDITORA. Como Funciona a Impressão Offset <http://graficavallilo.com.br/como-funciona-a-impressao-offset> Acesso em 31 de julho de 2017

WIKIPÉDIA ENCICLOPÉDIA LIVRE. Financiamento Coletivo. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Financiamento_coletivo Acesso em 04 de agosto de 2017

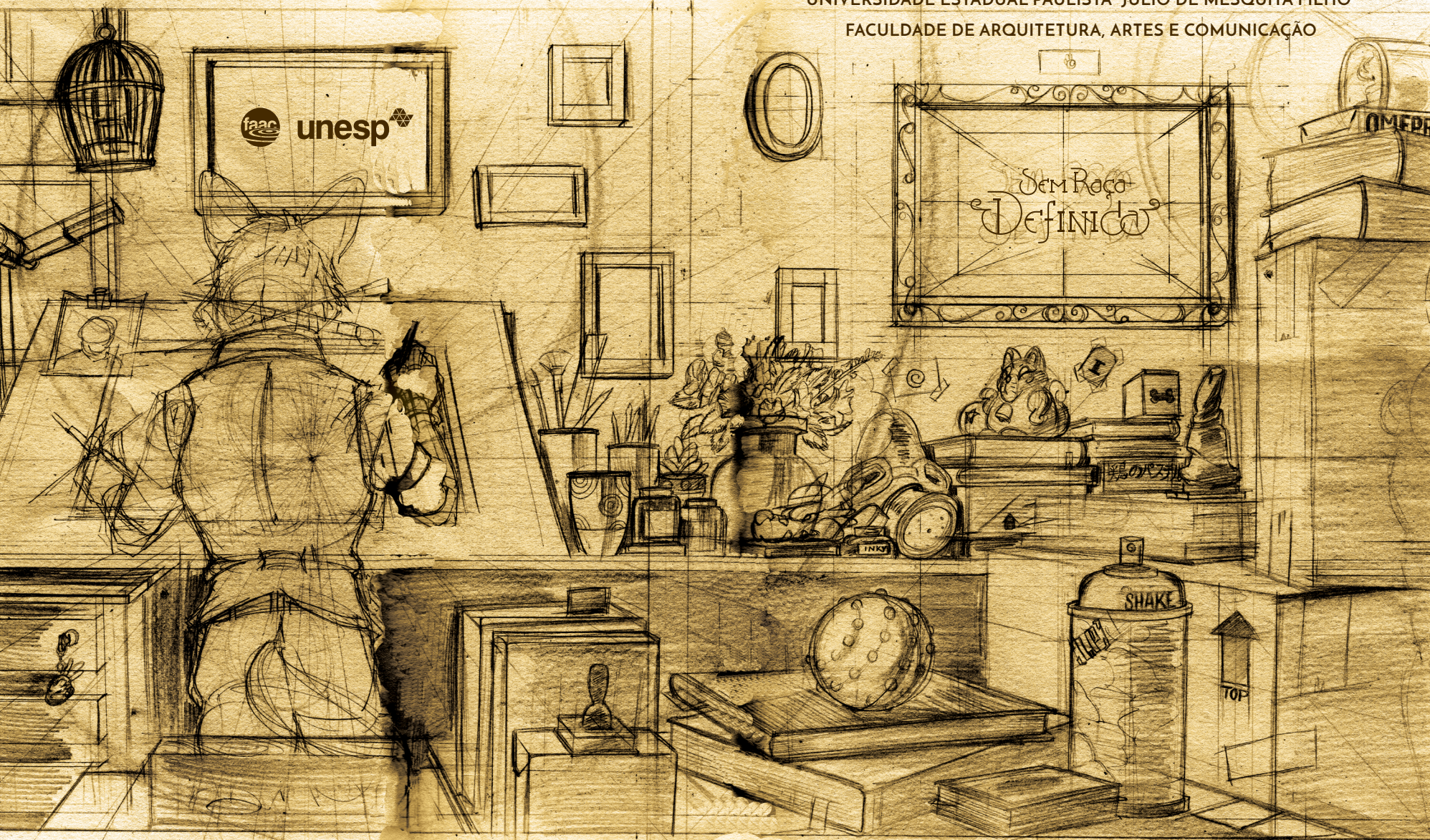
WIKIPÉDIA ENCICLOPÉDIA LIVRE. Furry Fandom. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Furry_fandom Acesso em 07 de fevereiro de 2017

WIKIPÉDIA ENCICLOPÉDIA LIVRE. Impressão Offset. https://pt.wikipedia.org/wiki/Impress%C3%A3o_offset Acesso em 31 de julho de 2017

WINCHESTER, Simon.; MANN, Nick. Skulls: An Exploration of Alan Dudley's Curious Collection, 1. ed.: Nova Iorque: Black Dog & Leventhal, 2012.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO



"Sem Raça Definida é um projeto de ilustrações que retrata cães e gatos antropomórficos se metendo nas mais altas confusões."

Projeto de conclusão de Curso apresentado para
obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico
sob a orientação do profº Drº Milton Koji Nakata.

Atx do
Banco