

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

JÚLIA ANDRADE PRADO

REIMAGINANDO 'O PRÍNCIPE CRUEL'
UM ESTUDO DE ILUSTRAÇÃO NA LITERATURA

UBERLÂNDIA - MG

2024

JÚLIA ANDRADE PRADO

REIMAGINANDO 'O PRÍNCIPE CRUEL'
UM ESTUDO DE ILUSTRAÇÃO NA LITERATURA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design
da Universidade Federal de Uberlândia como
requisito parcial para obtenção do título de
bacharel em Design.

Área de concentração: Ilustração

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Ricco Placido
da Silva

UBERLÂNDIA - MG

2024

AGRADECIMENTOS

Esse trabalho é fruto de todas as minhas versões transformadas pelo tempo, sonhos conquistados e frustrados, amizades feitas e desfeitas. Agradeço por tudo o que vivi que me permitiu ser quem eu sou hoje, não há nada mais belo do que carregar conosco todas as nossas mutações.

Agradeço especialmente a minha família, pois crescer na companhia dos meus melhores amigos foi o melhor que poderia ter me acontecido e reconheço a importância deles na minha jornada acadêmica. Wes, meu irmão mais velho, foi responsável por me dar minha primeira mesa digitalizadora, além de todo apoio e amor incondicional, enquanto Rafa, o “irmão do meio”, foi o primeiro a me fazer pensar em *Design* como opção de graduação e sempre me incentivou a confiar no meu potencial. Sou grata também aos meus pais, Wladmyr, o meu maior fã, e Vânia, que se esforçou para entender e aceitar minhas escolhas e hoje reconhece quem realmente sou.

Agradeço também aos morangos da vida: Nica, que está disposta a me acompanhar em todas as etapas da vida, a minha querida "panelinha", Ana, Carol, Isa, Ludi, Thami e Valen, que fizeram a graduação mais leve e as amigas do mercado de trabalho, Cami e Manu, que me fizeram rir mesmo diante do infortúnio destino do capitalismo e também Bingo, meu “cãopanheiro” que me fez companhia durante todo trabalho e grande parte da minha vida.

Por fim agradeço a minha namorada, Thay que esteve presente em todas as etapas dessa pesquisa e assegurou que eu não desistisse das minhas ideias, além de me mostrar que a felicidade ela realmente é mais plena quando compartilhada com quem amamos e a vida é mais doce quando cada pequena conquista é comemorada e dividida.

RESUMO

A presente pesquisa trata-se de um estudo ilustração na área do design editorial, um segmento responsável pela proposta visual de obras literárias, tornando-as atrativas e enriquecendo a leitura. Esse projeto justifica-se pela necessidade de um projeto gráfico que complemente o livro e mostra-se relevante quando condizente com o texto. O projeto foi realizado por meio da metodologia *Double Diamond*, que é dividido nas etapas: “Descobrir”, “Definir”, “Desenvolver” e “Entregar”, envolvendo pesquisa e criação responsáveis por guiar a elaboração de elementos ilustrativos para a edição. Essa exploração resultou em uma nova edição do livro “O Príncipe Cruel”, que enriquece a narrativa através de ilustrações coerentes e refinadas.

Palavras-chave: “O Príncipe Cruel”; Ilustração; Livro; *Redesign*.

ABSTRACT

This work is a study of illustration in the field of editorial design, a segment responsible for the visual proposal of books, making them attractive and enriching reading. This project is justified by the need for a graphic project that complements the book. The project was carried out using the Double Diamond methodology, which is divided into the following stages: “Discover”, “Define”, “Develop” and “Deliver”, involving research and creation responsible for guiding the creation of illustrative elements for the edition. This exploration resulted in a new edition of the book “The Cruel Prince”, which enriches the narrative through coherent and refined illustrations.

Keywords: “The Cruel Prince”; Illustration; Book; Redesign.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Edições originais	16
Figura 2 - Edições Illumicrate.....	17
Figura 3 - Sobrecapa edições OwlCrate.....	18
Figura 4 - Edições OwlCrate.....	19
Figura 5- Edições LiteJoy	20
Figura 6 - Painel de referências Pinterest	22
Figura 7 - Moodboard	23
Figura 8 - Sketches.....	24
Figura 9 - Sketches escolhidos.....	25
Figura 10 - Prólogo	27
Figura 11 - Capítulo 1	28
Figura 12 - Capítulo 6.....	28
Figura 13 - Capítulo 12	29
Figura 14 - Capítulo 18.....	30
Figura 15 - Capítulo 24.....	30
Figura 16 - Capítulo 30.....	31
Figura 17 - Epílogo	32
Figura 18 - Ilustração auxiliar.....	33
Figura 19 - Composições tipográficas	34
Figura 20 - Todas as composições	35
Figura 21- Capa.....	37
Figura 22 - Guarda-capa	38
Figura 23 - Mockup 1	39
Figura 24 - Mockup 2	40
Figura 25 - Mockup 3	40
Figura 26 - Mockup 4	41
Figura 27 - Mockup 5	41
Figura 28 - Mockup 6	42
Figura 29 - Resultado 1	43
Figura 30 - Resultado 2.....	43
Figura 31 - Resultado 3.....	44

Figura 32 - Resultado 4.....	44
Figura 33 - Comparativo.....	45

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 OBJETIVOS.....	10
2.1 Objetivo geral.....	10
2.2 Objetivo específico	10
3 METODOLOGIA	10
4 DESENVOLVIMENTO	11
4.1 Descobrir.....	11
4.1.1 O Projeto gráfico no mundo editorial.....	11
4.1.2 Texto e imagem	13
4.1.3 Sobre o livro: O Príncipe Cruel.....	14
4.1.4 Análise de similares.....	15
4.2 Definir	21
4.2.1 A estética de O príncipe Cruel.....	21
4.2.2 Moodboard	22
4.2.3 Sketches.....	23
4.2.4 Priorização.....	24
4.3 Desenvolver	25
4.3.1 O projeto editorial.....	25
4.3.2 O projeto editorial: ilustrações	26
4.3.3 O projeto editorial: miolo.....	33
4.3.4 O projeto editorial: capa e guarda-capas.....	35
4.4 Entregar.....	36
4.4.1 Impressão.....	36
4.4.2 Projeto final	38
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERENCIAS.....	47

1 INTRODUÇÃO

Segundo (Equipe, 2023) a 4ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil desenvolvida pelo Instituto Pró-Livro, Itaú Cultural e IBOPE Inteligência, com dados de 2019, o brasileiro tem uma média anual de cerca de 2,5 livros lidos integralmente por ano. Além disso, essa mesma pesquisa indica a faixa etária de 5 a 10 anos como a que possui maior percentual de leitores, entretanto esse mesmo percentual cai na faixa dos 11 aos 17 anos.

A partir desses dados é possível analisar que mesmo quando incentivado o hábito de leitura durante a infância tende a diminuir progressivamente ao longo do desenvolvimento do indivíduo. Dessa forma, dado o contexto atual, que as mídias digitais passam a ocupar uma parcela do tempo que seria dedicado ao entretenimento e aos meios de adquirir informação, atividades que não possuem retorno de satisfação imediata, como a leitura, são deixadas de lado.

As crianças crescem diante da televisão, brincam desde cedo com jogos eletrônicos e encontram, pela internet, instantaneamente, as informações de que precisam. Podem saber de tudo o que está acontecendo em tempo real. À disposição delas, estão muitas informações. (...) Como a presença dos meios eletrônicos é avassaladora, precisamos reconhecer que a literatura infantil só entrará na vida da criança por uma fenda, nunca pela porta principal. (CADEMARTORI, 2010, p. 7)

Ademais, dentro do recorte social da realidade brasileira é possível observar que o incentivo à leitura por parte dos pais é muitas vezes reduzido. De acordo com o IBGE, quatro em cada dez brasileiros entre 25 e 64 anos não concluíram a educação básica, o que leva a um cenário onde a leitura pode ser uma atividade de difícil acesso até mesmo para os genitores de uma família.

Desse modo, dentro desse cenário, cabe à escola atuar no estímulo dessa tarefa, contudo, como Denise F. S. Curia (2012) observa em seu artigo “A Literatura Infanto-juvenil na Contemporaneidade: um outro olhar para o literário em sala de aula” onde escreve: “Além dos problemas relacionados ao tipo de acervo disponibilizado nas instituições de ensino, o pior é a forma como o texto literário é apresentado ao ‘futuro leitor’”, onde apresenta que dentro dessas instituições normalmente prioriza-se a leitura de livros clássicos da literatura brasileira que, apesar de belíssimos, muitas vezes usam uma linguagem de séculos anteriores, o que frequentemente atrapalha os jovens na compreensão dos textos e prejudica o processo de envolvimento com a história e os personagens.

Portanto, levando em consideração o contato da literatura durante a juventude, esse trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma proposta de ilustração e projeto gráfico para um livro infanto-juvenil. Por se tratar de um exercício acadêmico, sem intenções de publicação, o livro escolhido foi “O príncipe cruel”, primeiro livro da coleção “O povo do ar” da autora Holly Black, ser uma obra que esteve presente na adolescência da autora deste trabalho e ainda ser um texto muito comentado por adolescentes dentro das mídias digitais.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

A referida pesquisa consiste no desenvolvimento de uma proposta de reedição do livro “O príncipe cruel” da autora Holly Black, publicado no Brasil pela editora Galera Records. Dessa forma, a proposta tem como foco principal a elaboração de ilustrações, além de uma nova capa para o enredo. Assim, o projeto dos desenhos será construído com base em métodos e técnicas aplicados ao estudo da trama percorrida ao longo da história do livro e se trata apenas de um exercício acadêmico sem intenções de publicação.

2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Analisar a importância do projeto gráfico e das ilustrações na experiência do leitor em livros.
- Avaliar o impacto das ilustrações no envolvimento do leitor e na compreensão da narrativa.
- Criar ilustrações exclusivas para a edição brasileira do livro "O Príncipe Cruel".

3 METODOLOGIA

No desenvolvimento desta pesquisa foi utilizada a metodologia *Double Diamond*, do *British Design Council*, estrutura essa que é dividida em quatro fases que guiam o processo criativo, são elas: *Descobrir*, *Definir*, *Desenvolver* e *Entregar*. Essa divisão de etapas permite uma abordagem estruturada que foi essencial para a construção e refinamento do projeto.

Inicialmente, na etapa *descobrir*, foi realizada uma pesquisa sobre o livro como objeto de desejo e entretenimento, com foco na importância do projeto gráfico e das ilustrações na experiência de leitura, investigando como o design pode impactar no engajamento do leitor e na compreensão da narrativa. Além disso, realizou-se uma revisão sobre o tom, a linguagem, as imagens, os temas e o público-alvo do livro “O Príncipe Cruel”, que foi seguida por uma análise de similares. Nessa ferramenta, foram comparadas diferentes edições da obra, o que guiou insights essenciais para guiar a trajetória criativa do estudo.

Na segunda etapa, *definir*, a ferramenta *moodboard* foi utilizada para sintetizar visualmente as referências estéticas coletadas. Em seguida, os *sketchs* (rascunhos) foram responsáveis por materializar as ideias iniciais e, por fim, em decorrência a limitação de tempo e recursos a técnica de priorização foi usada para filtrar e selecionar as ilustrações relevantes para o projeto.

Na fase desenvolver, as ideias conceituais e visuais foram refinadas. Os desenhos foram finalizados, assegurando a estética definida nas fases anteriores. Ademais, o miolo do livro foi diagramado e a capa e guarda-capas foram feitas, em consonância com os princípios gráficos definidos.

Enfim, no último passo, entregar, o projeto foi finalizado e enviado para impressão, garantindo que todos os elementos visuais estivessem adequadamente posicionados e que o resultado cumprisse com os objetivos estéticos e narrativos previamente estabelecidos. O resultado foi um livro impresso para fins acadêmicos, que reflete todo o processo criativo e metodológico aplicado ao longo do desenvolvimento deste trabalho.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 DESCOBRIR

4.1.1 O Projeto gráfico no mundo editorial

De acordo com Hall (2012), os livros foram inicialmente criados a partir da necessidade de conservar e guardar informações elaboradas por um grupo de uma cultura específica o que possibilitou que conhecimentos de diversas civilizações fossem transmitidos e aperfeiçoados por novas gerações.

Assim, esse objeto evoluiu desde a criação do papiro, pelos egípcios em 2400 a.C., atravessando a Europa com a criação do códice pelos romanos, um sistema que progrediu para uma coleção de folhas presas em uma lombada. Mas, foi a partir de da criação da prensa de tipo móvel, pelo alemão Johannes Gutenberg, que a propagação dessas obras ficou mais intensas.

Em um contexto em que mídias sociais são o maior e mais rápido meio de informação e entretenimento, é cada vez mais difícil para os livros competirem pela atenção de seus consumidores. Dessa forma, como meio de atrair o entusiasmo de possíveis leitores, um projeto gráfico com ilustrações pode ser capaz de evocar o prazer de ler entre seu público-alvo.

Quando se fala em projeto gráfico, entende-se não somente a aplicação aleatória de elementos artísticos como a ilustração, mas sobretudo uma tentativa sistemática de diferenciar o livro como produto industrial, agregando-lhe um grau de programação visual capaz de enriquecê-lo como objeto de comunicação não-verbal (CARDOSO, 2005, p. 193).

Logo, faz-se fundamental que esses textos sejam capazes de despertar interesse nos possíveis espectadores. Isso pode ser realizado através de uma composição visual que destaque as edições nas livrarias por meio de uma aparência estimulante que encante o observador.

Quando vamos à uma livraria, fazemos uma “leitura prévia” dos livros que nos interessam, folheando suas páginas e fazendo julgamentos instintivos sobre o conteúdo, qualidade e apelo geral. Nossa primeira impressão pode estar ligada ao uso do espaço, à cor ou a composição das obras. Tais notas comunicam subliminarmente um conjunto de valores sobre a página e, por conseguinte, sobre o texto, além de por associação revelarem aspectos do autor. Se o layout da publicação for desmazelado, a impressão/acabamento de má qualidade e uso do espaço inadequado, então o texto, não importando quão eloquente seja, será inevitavelmente desvalorizado. Se a primeira impressão de uma página dupla espelhada, por exemplo, encher o leitor de confiança – passando-lhe uma sensação de ordenamento, de construção bem-definida ou mesmo de desconexão deliberada do layout – a pré-leitura desse código semiótico poderá valorizar o texto. (HASLAM, 2010, p. 140).

Além disso, considerando as particularidades presentes em desenhos, esses quando usados na encadernação são adequados para chamar a atenção de novos consumidores que possam se identificar com o que foi apresentado ali. Logo, no que se diz respeito a desenho para capas, Hall (2012) apresenta que a função primordial dessa é impulsionar as vendas. Para alcançar esse propósito, a mesma deve ser formada por elementos que se conectem eficazmente com o público-alvo, evidenciando que o livro em questão é a escolha mais apropriada para esse grupo.

No Brasil, a contribuição de Lobato para a história do design editorial é evidenciada ao reconhecer a importância do tratamento visual dado às capas de seus manuscritos. Segundo Melo (2011), a obra de Lobato desempenhou um papel crucial na transformação do livro em um objeto com status, destacando-se pelo cuidado com o projeto gráfico. O autor foi pioneiro ao perceber a obra como um produto, desenvolvendo métodos para torná-la mais chamativa. Esse exemplo ilustra como um projeto gráfico bem elaborado pode não apenas informar e atrair, mas também transformar uma publicação em um produto de destaque no mercado editorial.

4.1.2 Texto e imagem

De acordo com Haslam (2007), o designer é responsável não só pelo papel de elaborar o layout das páginas de um livro, como também por garantir que a informação seja apresentada de forma adequada ao leitor, comprometendo-se também com parte da interpretação realizada pelo espectador. Quando um texto é ilustrado, o ilustrador coloca-se no papel de leitor e, como descrito por Ricardo Azevedo (1993) em seu texto "Pensando em ilustrações de livro", é impossível que esse profissional não traga a sua própria compreensão e estilo para a obra, "Uma coisa é certa: todo ilustrador, em princípio, interfere no significado do texto. A razão é simples: palavras tendem a ser imprecisas. Palavras são entidades abstratas e virtuais que se realizam ou se atualizam dentro de consciências." (Ricardo Azevedo, 1993, p. 2)

Para Hall (2012) o trabalho do artista é comunicar uma ideia de forma inovadora a determinado público e, quando imagem e texto se unem, inicia-se o trabalho do designer gráfico. Dessa forma, Hall (2012) ainda afirma que símbolos e representações tem o poder de dialogar instantaneamente com diversos públicos, de diferentes épocas, idades ou regiões, encantando visualmente o observador e conectando-se com a emoção, a experiência e a memória desse. Assim, o projeto gráfico de um livro é capaz de influenciar na experiência e no envolvimento do leitor na narrativa.

De acordo com Karana (2009), os materiais selecionados para o desenvolvimento de produtos não afetam somente seu uso e sua função, mas também contribuem para criar significados e suscitar emoções nos usuários. Dessa forma, atributos podem ser utilizados para avaliar os significados subjetivos do uso dos materiais empregados na produção dos livros e os sentidos e significados provocados no usuário/leitor. (AMORIM; NERY; DIAS, 2018, p. 3)

Segundo Ricardo Azevedo (2004) em seu texto “Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro do livro”, os textos podem ser divididos em grupos: livros texto, livros texto-imagem, livros mistos, livros imagem-texto e livros imagem. O primeiro refere-se aqueles que possuem no máximo uma ilustração em sua capa, já o segundo, aqueles em que o texto do livro é acompanhado de imagens, mas essas são coadjuvantes, enquanto o terceiro, são os que contém ambos como protagonistas. O quarto é aquele em que as figuras são mais importantes que o escrito e, por fim, o quinto, os que o enredo é construído exclusivamente com representações.

A partir dessa definição, é possível identificar a obra “O príncipe Cruel” como um livro texto. Desse modo, essa pesquisa tem a intenção de trabalhar esse texto dentro do âmbito da definição de livro texto-imagem, de forma que as ilustrações ocupem um papel relevante dentro da história, produzindo uma edição icônica.

Há, claro, muitas exceções. É possível, por exemplo, encontrar livros com muito texto e poucas imagens e, mesmo assim, essas ocuparem um papel relevante. Vale lembrar o caso do Dom Quixote de Miguel de Cervantes. A obra foi publicada no começo do século XVII sem ilustrações. Em meados do século XVIII, foi ilustrada por Gustave Doré. Hoje quando se fala em Dom Quixote a primeira imagem que nos vêm à cabeça são aquelas magistralmente criadas por Doré. Qualquer um que resolva, por exemplo, filmar o Dom Quixote sem utilizar como referência as imagens do grande artista francês, criadas cerca de duzentos anos após a publicação da obra de Cervantes, pode correr o risco de ser acusado de apresentar o cavaleiro da triste figura de forma inadequada, pouco “fiel” ao texto. (AZEVEDO, 2004)

4.1.3 Sobre o livro: O Príncipe Cruel

"O Príncipe Cruel" transporta os leitores para um reino mágico, onde política, intriga e paixão se entrelaçam em uma trama envolvente. A protagonista, Jude, é uma jovem mortal de 17 anos criada no reino das fadas, que embarca em uma jornada épica para conquistar seu lugar na corte e enfrentar desafios que vão além da compreensão humana. O cerne da obra é a dualidade entre a humanidade e o reino das fadas, envolvendo a busca por identidade e poder em um mundo repleto de encantos e perigos.

Com uma linguagem fácil e rica em detalhes e imaginação, o leitor é conduzido para um universo mágico de experiências emocionais profundas, destinado a leitores jovens que apreciam uma mistura de fantasia, intriga e romance. O enredo também é marcado por uma figura feminina forte e possui imagens distintas: o reino das fadas, com suas paisagens deslumbrantes, criaturas mágicas e arquitetura única.

A atual edição brasileira conta com imagens de galhos que adornam a primeira e a quarta capa do livro e proporcionam uma ambientação visual imediata, sugerindo uma atmosfera enigmática. A coroa enlaçada entre os galhos sugere uma intriga central, possivelmente relacionada ao poder e à realeza. Ademais, existe a inclusão de um mapa em estilo medieval do império de *Elfhaim* nas capas secundárias, o que oferece aos leitores uma ferramenta visual sobre a geografia do universo fictício.

Por fim, no título existe a escolha de uma tipografia elegante com serifa, sem diferenciação entre letras maiúsculas e minúsculas que transmite um ar de sofisticação e atemporalidade. A serifa adiciona um toque clássico, enquanto a uniformidade nas letras reforça a coesão visual.

Este projeto busca capturar a essência e os elementos fundamentais de "O Príncipe Cruel" para orientar o projeto editorial, proporcionando uma experiência gráfica e literária envolvente para os leitores.

4.1.4 Análise de similares

A análise de similares é uma ferramenta importante no desenvolvimento de uma pesquisa, por meio dela é possível encontrar informações essenciais para guiar decisões do estudo. Esse recurso tem como objetivo auxiliar o projeto criativo por meio da comparação e observação de objetos semelhantes.

Assim, diante da existência de outras edições dessa mesma obra, optou-se por realizar uma análise de similares entre três tiragens distintas, visando compreender e observar elementos estéticos que contribuem para a criação de um produto visual atraente e coeso para o público-alvo, buscando identificar particularidades interessantes para guiar o projeto.

Desse modo, visto que dentro do mercado editorial a capa do livro e seu acabamento desempenham um papel crucial na atração de uma audiência foram examinados os seguintes atributos: o uso das cores, a presença de ilustração, as capas, a concordância dentro da trilogia e o acabamento. O primeiro sendo essencial para comunicar uma mensagem, o segundo e terceiro, para conquistar uma audiência e o quarto e quinto, para manter uma identidade visual. Dessa forma, a Figura 1 apresenta a publicação oficial do livro no Brasil.

Figura 1 - Edições originais



Fonte: Página do Mercado Livre¹.

4.1.4.1 *Illumicrate*

As primeiras obras que foram observadas são as edições da editora *Illumicrate* (Figura 2).

¹ Disponível em: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1960713126-coleco-trilogia-o-povo-do-ar-3-livros-o-principe-cruel-_JM

Figura 2 - Edições *Illumicrate*

Fonte: Compilação do autor².

Essa coleção se destaca por apresentar ilustrações em estilo vetorial que privilegiam ornamentos e símbolos diretamente relacionados à história do livro. Essas se limitam as capas, portanto não estão presentes no miolo. As representações são simples e claras e trazem forte ligação com o enredo central e a ornamentação busca reforçar uma ideia de sofisticação.

Em relação às cores e a harmonia das produções, observa-se uma ausência de unidade ou padrão na escolha das paletas utilizadas. A *Illumicrate* optou por uma variedade de tons escuros, complementados por cores vibrantes, que se destacam em cada obra individualmente, mas não seguem uma linha cromática consistente ao longo da trilogia. Essa decisão pode ser vista como uma tentativa de dar a cada volume uma identidade visual própria, porém, a falta de coesão cromática pode dificultar a percepção de continuidade entre os exemplares.

No que tange ao acabamento e a qualidade, essa coletânea apresenta capa dura e corte colorido, que contribuem significativamente para a valorização do produto. Esses elementos de acabamento adicionam um toque de luxo e exclusividade às edições.

² Disponível em: <https://x.com/illumicrate/status/1159495403223572480> e <https://x.com/illumicrate/status/1250876687488819202>

4.1.4.2 OwlCrate

As obras analisadas posteriormente são da editora *OwlCrate* que se destacam pelo uso de sobrecapas com manipulação de imagem (Figura 3) e capas com ilustrações minimalistas (Figura 4), oferecendo uma abordagem diferenciada na representação simbólica da trama.

Figura 3 - Sobrecapa edições *OwlCrate*



Fonte: Página do Ebay³.

³ Disponível em: <https://www.ebay.com/itm/265638139548> <https://www.ebay.com/itm/265638139548>

Figura 4 - Edições OwlCrate



Fonte: Página do Ebay⁴.

Essas edições trazem uma combinação interessante entre sobrecapas e capas internas. As primeiras são produzidas a partir de manipulação de imagem, focando na simbologia central da disputa pelo trono, que é um tema recorrente ao longo dos livros, as capas internas são ilustradas utilizando apenas *lineart* (traçado), o que confere uma estética mais limpa e sutil, focados na simbologia da coroa, elemento que reforça a trama de soberania e poder.

As tonalidades seguem uma lógica temática ligada ao desenvolvimento do enredo. O preto predomina em todas as capas, servindo como um fundo neutro que acentua a importância das cores adicionais escolhidas para cada volume. No primeiro livro, a escolha do dourado simboliza o primeiro contato dos personagens com a realeza, destacando a opulência e o poder. No segundo, o verde é utilizado para representar o mundo submarino, uma parte crucial do cenário da história. No terceiro, o branco domina, simbolizando a neve, um elemento chave que reflete a frieza associada ao desfecho da narrativa e o próprio ambiente. Essa paleta foi cuidadosamente escolhida para representar diferentes aspectos do universo criado, contribuindo para a imersão do leitor no ambiente da história.

⁴ Disponível em: <https://www.ebay.com/itm/265638139548>

Diferentemente da outra tiragem analisada, essa apresenta uma unidade visual clara. A presença de sobrecapas, combinada com as capas duras internas, não só eleva a qualidade e a durabilidade dos textos, mas também garante uma continuidade estética que reforça a ideia de uma coleção coesa.

4.1.4.3 *LiteJoy*

Por fim, as últimas obras a serem avaliadas são da editora *LiteJoy* que se mostram relevantes pelo uso de *box* e ilustrações.

Figura 5- Edições *LiteJoy*



Fonte: Compilação do autor⁵.

As capas são ilustradas com adornos em dourado que evocam um tom de realeza e requinte. Além disso essas trazem componentes centrais de cada texto e possuem desenhos no miolo, que proporcionam uma experiência visual mais rica e imersiva.

As cores escolhidas oferecem um teor sofisticado. O cinza predomina servindo de fundo para destacar os ornamentos em tons de ouro, combinação que contribui para uma percepção das obras como itens luxuosos, além de manter uma forte identidade entre os volumes.

Os livros são de capa dura, apresentam ilustrações tanto nas capas quanto no interior, e são acompanhados por um *box* que protege e unifica os textos como uma coleção coesa. Essa abordagem não só aumenta a durabilidade dos livros, mas também contribui para a criação de um produto que é visualmente atraente e altamente colecionável.

⁵ Disponível em: <https://litjoycrate.com/products/the-folk-of-the-air-box-set-second-print-run>

4.1.4.4 Breve conclusão da análise de similares

A análise comparativa das edições literárias revelou que uma paleta de cores bem definida e uma estética refinada, que represente de forma pontual e cuidadosa componentes centrais da trama, são essenciais quando se busca a criação de uma obra esteticamente interessante.

Além disso, essa comparação revelou a necessidade de aderir uma abordagem que, mesmo que esse estudo seja limitado ao primeiro volume da trilogia, é importante a criação de uma identidade visual que seja facilmente reproduzida para os demais textos da coleção, para promover uma unidade na apresentação da coleção como um todo.

Diante dessas descobertas, essa pesquisa optou por priorizar escolhas de design que tragam elegância ao projeto final, como o uso de cores escuras em contraste com o dourado e a preferência por ilustrações que evoquem um estilo rebuscado.

4.2 DEFINIR

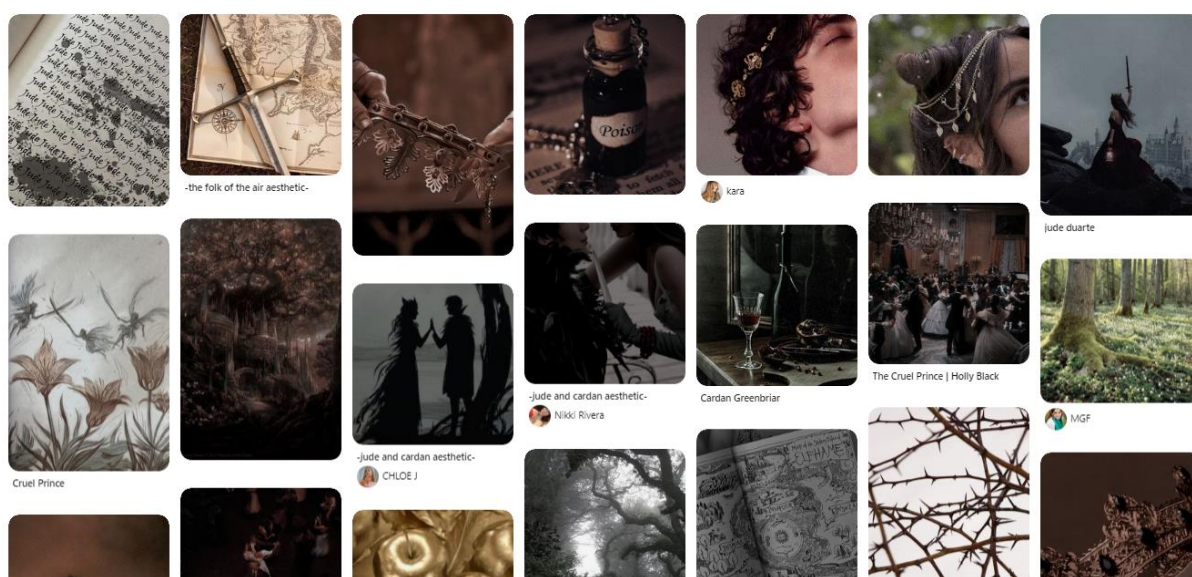
4.2.1 A estética de O príncipe Cruel

No contexto da criação de projetos gráficos editoriais destinados a um público-alvo infanto-juvenil, é fundamental compreender como a estética visual de uma obra literária influencia a percepção desses indivíduos. Dessa forma, para investigar a visualidade do livro "O Príncipe Cruel" e sua recepção entre os adolescentes, foi feita uma análise de conteúdos gerados dentro da plataforma digital *Pinterest*, visto que as redes sociais se tornaram espaços significativos para a expressão e compartilhamento de interesses, especialmente entre os jovens.

O *Pinterest* é uma comunidade virtual amplamente reconhecida por sua relevância na pesquisa de imagens e referências, funcionando como um sistema de inspiração onde usuários podem descobrir, colecionar e compartilhar mídias que refletem suas preferências. Para *designers*, essa é uma ferramenta valiosa, pois oferece acesso a uma vasta coleção de painéis que capturam tendências emergentes e estilos populares. Essa dinâmica torna o programa especialmente útil na exploração de imagens que podem guiar o desenvolvimento de projetos visuais.

A pesquisa considera a importância da estética não apenas como um fator de atratividade superficial, mas também como um elemento que dialoga com as emoções, expectativas e identificação dos adolescentes com a obra. Por meio dessa investigação (Figura 6), foram gerados insights valiosos que orientaram a concepção do projeto gráfico editorial mais alinhado com as percepções dessa audiência, contribuindo assim para gerar uma experiência de leitura mais significativa e envolvente através da paleta de cores, o estilo de ilustração e a tipografia do projeto.

Figura 6 - Painel de referências Pinterest



Fonte: Página do Pinterest⁶.

4.2.2 Moodboard

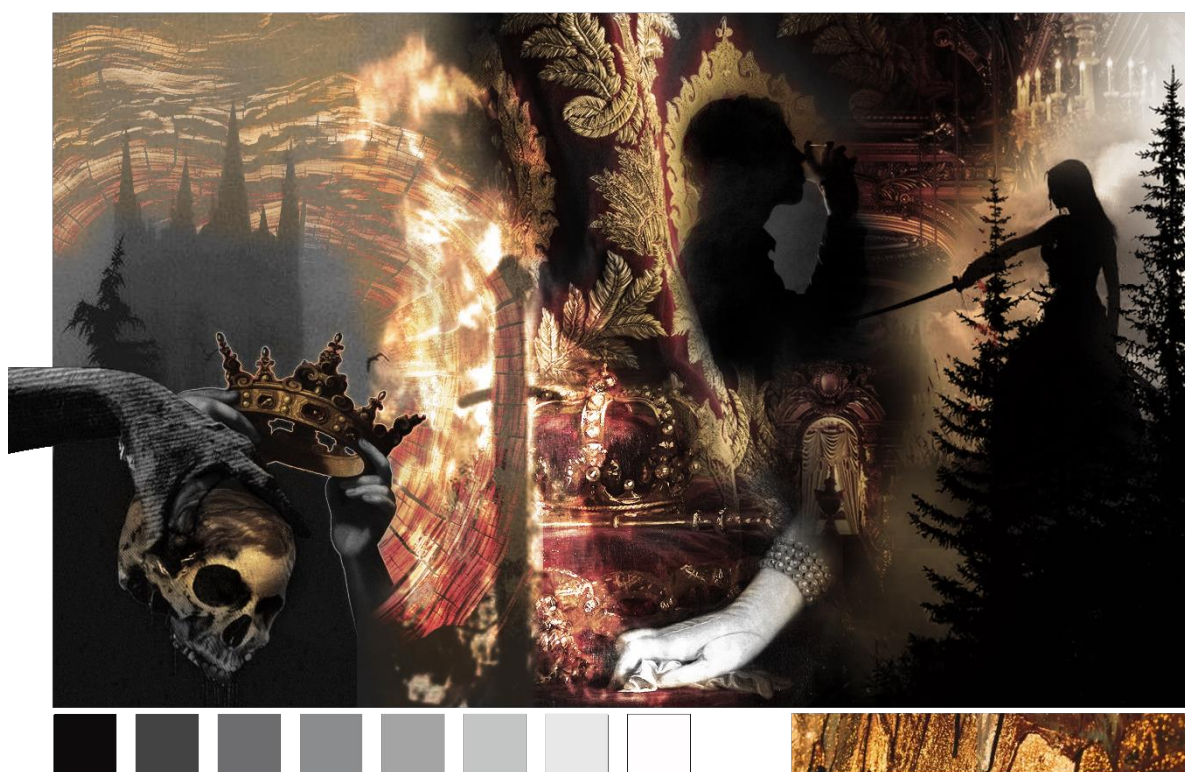
O *moodboard* é uma ferramenta essencial no campo do *design*, utilizada para reunir e organizar referências que orientam e inspiram o desenvolvimento de um projeto. Ele funciona como um painel de colagem onde são agrupadas imagens, cores, texturas e outros elementos que capturam a essência e o clima desejados para o trabalho em questão, comunicando de forma clara a visão artística do projeto.

⁶ Disponível em:

https://br.pinterest.com/search/pins/?q=the%20cruel%20prince%20aesthetic&rs=guide&journey_depth=1&source_module_id=OB_the_cruel_prince_aesthetic_20797d08-508e-40b0-9a42-d8fbfcbc8c7b&add_refine=Aesthetic%7Cguide%7Cword%7C2

Dessa forma, a partir da pesquisa de painéis visuais, foi criado um *moodboard* que consolidou as principais preferências estéticas identificadas, trazendo uma visualidade mais lúcida ao projeto gráfico. Além disso, foi possível também definir uma paleta de cores para guiar o desenvolvimento da pesquisa.

Figura 7 - Moodboard



Fonte: Compilação do autor⁷.

4.2.3 Sketches

Ao realizar o *redesign* de um livro focando em ilustrações, os *sketches* (rascunhos) apresentam-se como uma ferramenta estratégica e poderosa na exploração de ideias e conceitos iniciais, devido a sua agilidade e falta de necessidade de precisão técnica. Dessa forma, é possível experimentar diferentes composições, estilos e paletas de cores dentro dos métodos tradicionais de criação.

⁷ Disponível em: <https://pin.it/540HSv1Io>

Figura 9 - Sketches escolhidos



Fonte: Autoria própria.

4.3 DESENVOLVER

4.3.1 O projeto editorial

Por meio da análise de similares, foi definido que fatores como elegância, identidade visual e o uso adequado das cores desempenham um papel fundamental no *redesign* deste livro. Esses elementos são essenciais não apenas para criar uma estética visual atraente, mas também para transmitir de forma eficaz as nuances e o clima da narrativa. Assim, com a criação do *moodboard*, foi definida uma direção criativa para refletir a atmosfera sombria e misteriosa da obra.

A paleta de cores definida em tons cinzas foi responsável por assegurar que esses componentes fossem respeitados na elaboração da obra. A escolha dessas cores não foi apenas uma questão estética, mas também uma estratégia intencional para reforçar a narrativa sombria da história, visto que evocam uma sensação de mistério e introspecção, além de proporcionar uma atmosfera de sofisticação. O cinza, com suas várias tonalidades, também permite criar

uma coesão visual entre os diferentes elementos gráficos do livro, conectando capa, ilustrações e outros componentes de design de forma harmoniosa e equilibrada.

Além disso, no seguimento do projeto, foram priorizados os capítulos de início e fechamento do livro, o prólogo e o epílogo. Esses foram desenhados em páginas duplas, para dar atenção a esses momentos-chave da narrativa, criando um efeito visual marcante que guie o leitor e enfatize a relevância desses capítulos na estrutura geral do enredo, enquanto as ilustrações dos outros capítulos foram feitas em página simples.

A estética escolhida para realizar essas representações é detalhada a partir de hachuras um estilo que consiste em traços paralelos e sobrepostos para criar sombras, texturas e profundidade. Essa técnica também confere um aspecto mais humanizado às ilustrações, enfatizando a vulnerabilidade e a complexidade dos personagens da obra, um ponto central na trama que aborda constantemente questões ligadas à natureza humana. Ao evitar retratos excessivamente polidos ou perfeitos, o uso de hachuras transmite uma sensação de imperfeição e crueza, reforçando o conflito interno dos personagens e as questões mais profundas exploradas no livro.

Em suma, a coloração e a linguagem visual priorizados contribuem para a criação de uma identidade visual coerente e sofisticada, que amplificam os temas centrais do texto e oferecem ao leitor uma experiência mais imersiva e interessante, o que garante que o *design* do livro seja tão impactante quanto sua história.

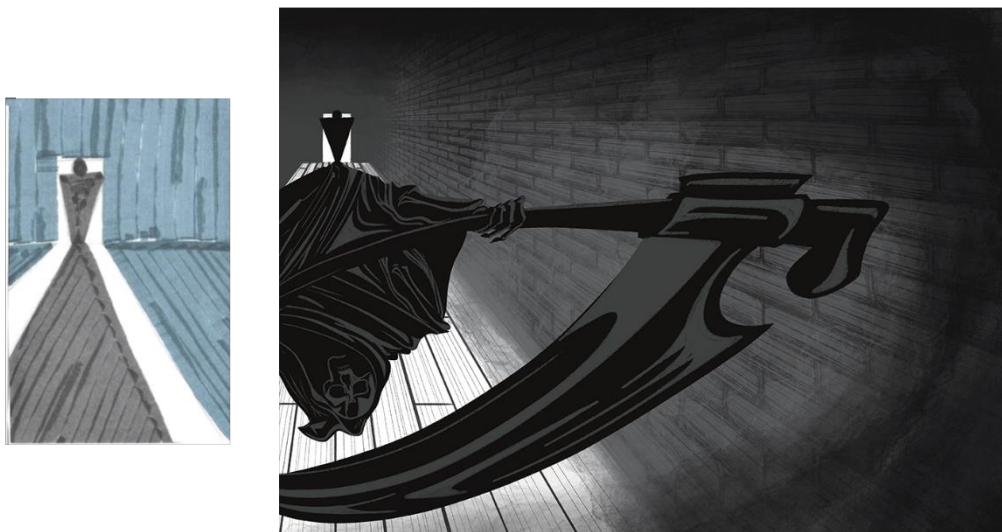
4.3.2 O projeto editorial: ilustrações

Como definido em etapas anteriores, foram feitas oito ilustrações principais, que antecedem capítulos de forma que a criação de um padrão visual fosse priorizada acima de tudo. Logo, cada desenho foi planejado conforme eventos centrais de determinados trechos do livro, dialogando com o enredo e ampliando a imersão do leitor na trama.

Essas representações evitam reproduzir cenas do texto de forma fiel, como proposto no início da pesquisa, optou-se por traduzir acontecimentos de forma subjetiva, para não induzir ou atrapalhar a criatividade do próprio leitor, mas sim tornar a leitura mais envolvente. Ademais, o processo de desenho foi simples e direto, partindo dos *sketches* feitos em uma etapa anterior, seguindo imediatamente para a finalização na ilustração digital, sem mais experimentações.

Assim, a primeira imagem escolhida para introduzir a obra foi executada em páginas duplas (Figura 10), retrata um homem em frente a uma porta, cuja sombra se espalha de maneira a preencher uma vasta parte dessas, com o intuito de provocar um forte sentimento de medo e imponência, sugerindo que algo perigoso e desconhecido está à espreita. Para intensificar essa sensação, a sombra foi elaborada como a figura de um ceifador, um símbolo de morte e mistério, que prenuncia eventos futuros na narrativa.

Figura 10 - Prólogo



Fonte: Autoria própria.

Na sequência, o símbolo da porta é revisitado, no entanto, agora a cena trás elementos comuns do cotidiano humano, uma televisão e um vidro de ketchup derramado que forma uma grande mancha, e auxilia na construção de um clima de tensão e horror ao referenciar uma poça de sangue. Esse detalhe subverte um objeto doméstico aparentemente inocente em um símbolo de violência, o que sugere um diálogo com a cena anterior (Figura 11).

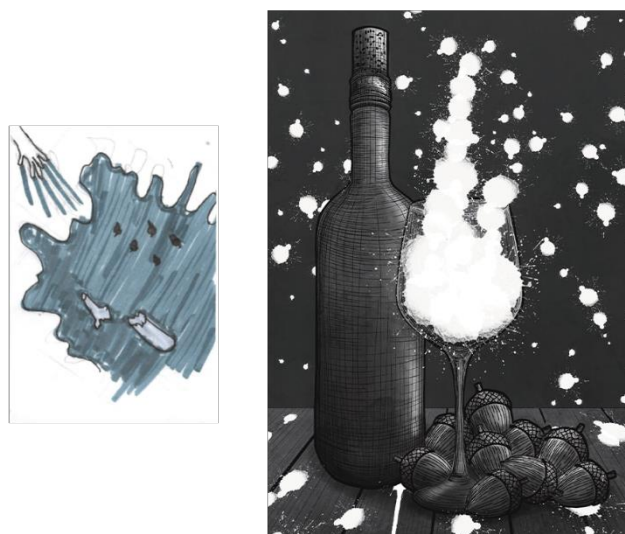
Figura 11 - Capítulo 1



Fonte: Autoria própria.

Mais adiante, a terceira ilustração (Figura 12) explora uma série de elementos-chave relacionados à trama, como uma garrafa de vinho e uma taça, acompanhadas por nozes espalhadas e manchas violentas que sugerem a presença de sangue. A cena não apenas provoca inquietação, mas também sugere uma violência latente e um drama não explicitado, que se desdobra lentamente ao longo do capítulo.

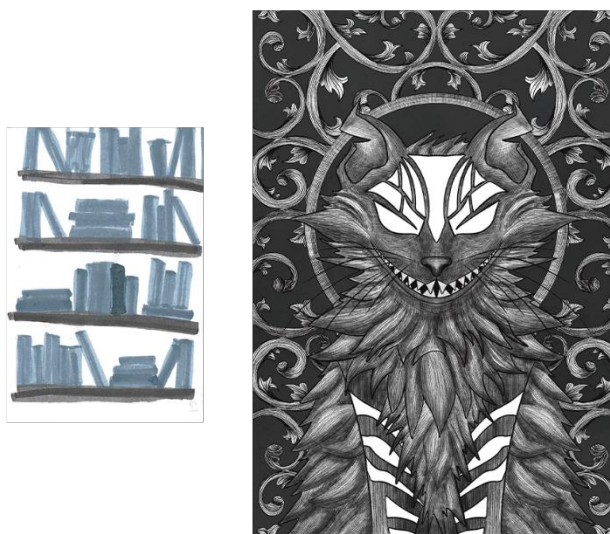
Figura 12 - Capítulo 6



Fonte: Autoria própria.

Já a quarta representação (Figura 13) faz referência ao clássico "Alice no País das Maravilhas". A princípio, a ideia era representar o livro na estante, ao lado de outras obras desconhecidas, porém a escolha final foi mais ousada: a figura enigmática do gato *Cheshire* foi redesenhada de maneira mais sombria, quase maléfica, enfatizando o caráter dissimulado e misterioso de um personagem presente na obra, que nesse capítulo revela-se cruel.

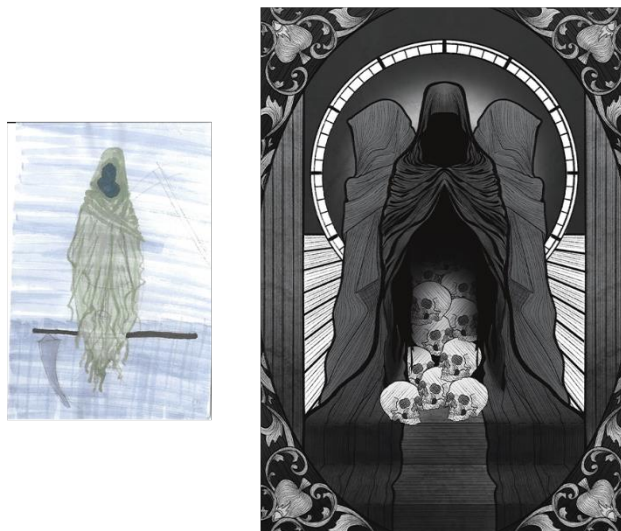
Figura 13 - Capítulo 12



Fonte: Autoria própria.

No desenvolvimento do projeto, o quinto desenho (Figura 14) procura representar a morte como uma maldição. Dessa forma, figuras encapuzadas e caveiras compõem a imagem, criando uma atmosfera de misticismo e fatalidade. Além disso, os elementos principais foram representados emoldurados de forma a referenciar uma carta de tarô, para sugerir a ideia de destino e predestinação. Esse artifício gráfico reforça a ideia de que os personagens não têm controle sobre seus destinos, estando à mercê de forças superiores que regem seus caminhos.

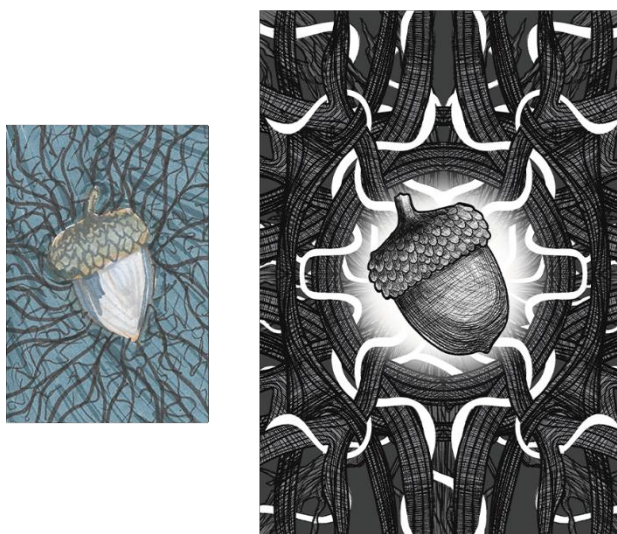
Figura 14 - Capítulo 18



Fonte: Autoria própria.

A etapa seguinte, foi centrada em um dos elementos mais simbólicos da narrativa: uma noz. Esse pequeno objeto, que se revela fundamental para a resolução de um grande mistério, e por isso é colocado como figura central, cercado por galhos e caminhos intrincados que convergem para ele (Figura 15). A escolha de representar esse objeto dessa forma destaca sua importância na história e dá ao leitor uma dica da sua relevância futura.

Figura 15 - Capítulo 24



Fonte: Autoria própria.

O ápice da narrativa foi trabalhado de forma cuidadosa na penúltima ilustração (Figura 16). Nesse momento decisivo, a rainha derruba o rei, revelando ao leitor e aos demais personagens que todos foram enganados. A jogada final, que inverte completamente o curso da trama, reforça a temática de poder e astúcia, e ao mesmo tempo demonstra a habilidade da protagonista em manipular a situação a seu favor, enganando até mesmo o público que acompanha a história.

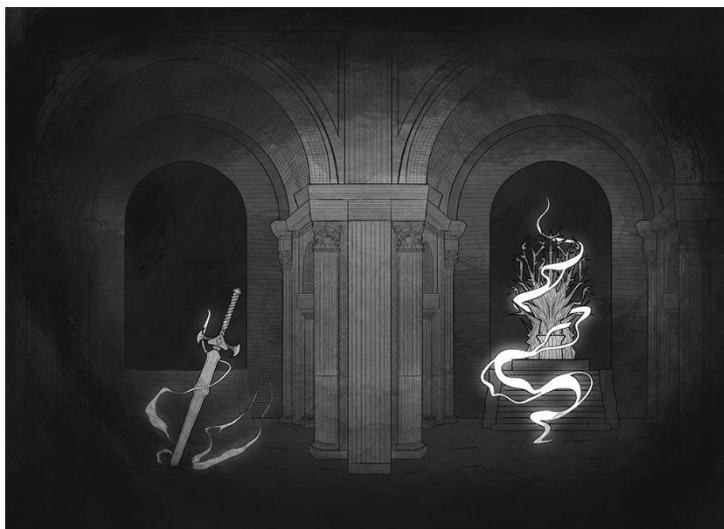
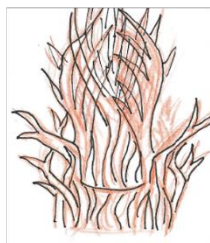
Figura 16 - Capítulo 30



Fonte: Autoria própria.

Finalmente, no epílogo (Figura 17), dá-se foco para uma espada e um trono, ambos envolvidos em uma aura de magia. A atmosfera de tensão e expectativa é palpável, prenunciando os desafios e batalhas que estão por vir. A escolha desses símbolos para o encerramento do livro remete à continuidade da trama, indicando que o desfecho ainda está longe de ser resolvido.

Figura 17 - Epílogo

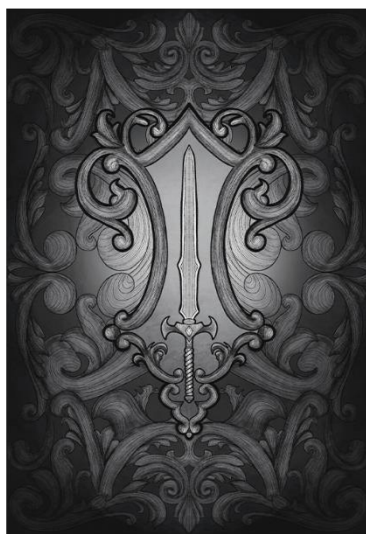


Fonte: Autoria própria.

Dada a importância dos extremos da narrativa, o prólogo e o epílogo receberam uma atenção especial. Ambos foram ilustrados em páginas duplas, destacando visualmente o início e o encerramento da obra, e conferindo-lhes um peso adicional. Esse tratamento gráfico foi pensado para capturar a atenção do leitor desde a primeira página e garantir que o final também ficasse marcado de maneira significativa.

Ademais, ao longo do desenvolvimento do projeto, surgiu a necessidade da criação de uma imagem auxiliar (Figura 18), responsável por acompanhar os capítulos restantes e oferecer uma coesão visual ao longo do livro. Assim, foi retratada a figura de uma espada emoldurada por adornos rebuscados, visto a sua simbologia dentro da obra. Inicialmente, essa surge como um símbolo de cavalaria e esperança, representando a busca pelo respeito da nobreza e por um espaço digno nessa. Porém, quando esse sonho é frustrado, a espada assume um novo significado: o de batalha. Essa evolução simbólica acompanha o desenvolvimento da trama, reforçando a temática do livro.

Figura 18 - Ilustração auxiliar



Fonte: Autoria própria.

4.3.3 O projeto editorial: miolo

Para o miolo deste projeto, optou-se por manter a diagramação original do livro, na fonte *Minion Pro* no tamanho 11,5, visto que é uma escolha bastante comum em obras literárias mais longas devido à sua excelente legibilidade. Essa é uma opção serifada que facilita o conforto visual durante a leitura contínua, característica essencial para livros de grande extensão.

Para os títulos dos capítulos, a tipografia *Magnificent* foi escolhida, destacando-se como uma fonte gótica adornada, para remeter ao tema central da realeza, combinando suas formas detalhadas e sofisticadas com um leve toque de perigo e mistério, presente em sua serifa fina e afiada, que dialoga diretamente com o tom da narrativa. No entanto, por conta da licença de uso pessoal da *Magnificent*, que não inclui números, foi necessário recorrer à fonte *MiddleSaxony* para a numeração dos capítulos. A escolha dessa tipografia visou garantir uma harmonia estética com a *Magnificent*, mantendo uma continuidade visual nas seções numeradas.

Além disso, as numerações de páginas e as quebras de texto foram decoradas com o símbolo de uma adaga que, assim como a espada, é um elemento recorrente na narrativa, responsável por reforçar a tensão da trama, servindo como um ornamento sutil e significativo.

Por fim, algumas partes específicas do livro receberam uma atenção especial no layout para destacar passagens de maior relevância. Essa ênfase foi obtida por meio de composições tipográficas, que utilizaram a fonte *Magnificent* em caixa alta e com leves alterações, aplicadas em momentos como a folha de rosto, o prólogo, o epílogo e as divisões internas de "Livro 1" e "Livro 2". Essa abordagem não apenas introduz variações visuais no *design*, como também cria uma pausa e uma atmosfera dramática em momentos cruciais da narrativa, enriquecendo ainda mais a experiência de leitura.

Figura 19 - Composições tipográficas



Fonte: Autoria própria.

Como um todo, o miolo foi concebido para manter uma coesão visual que integrasse perfeitamente texto e imagem. As nove ilustrações produzidas, além de enriquecer a experiência de leitura, dialogam harmonicamente com a tipografia e os adornos gráficos utilizados. Dessa forma, o projeto consegue equilibrar funcionalidade e estética, proporcionando uma leitura fluida e ao mesmo tempo envolvente, que é capaz de comunicar o tom misterioso e épico da história (Figura 20).

Figura 20 - Todas as composições



Fonte: Autoria própria.

4.3.4 O projeto editorial: capa e guarda-capas

Conforme observado na análise de similares, a capa (Figura 21) foi concebida para refletir elementos centrais da narrativa. Dessa forma, optou-se por manter dois símbolos que estão presentes na encadernação original: as árvores e a coroa. O primeiro faz referência a ambientação misteriosa da obra, remetendo as florestas que permeiam o cenário da obra. Já o segundo, é uma representação direta a disputa pelo poder que atravessa o enredo.

Assim, para manter um diálogo visual entre o interior e o exterior do projeto, foi escolhida uma linguagem estética de traços finos e hachuras no desenho das árvores, enquanto a coroa é representada apenas pelo seu contorno traçado, para manter a composição leve e sofisticada. Dessa forma, foi criada uma imagem equilibrada e elegante que carrega muitos simbolismos.

Para agregar valor à obra, escolheu-se a textura da capa em couro preto para trazer uma sensação de tradição e exclusividade, remetendo a edições de luxo e itens artesanais de alto valor, que combinada aos detalhes em dourado não só reforça a temática de nobreza e riqueza presentes na narrativa, como também eleva a percepção de qualidade e refinamento da obra.

Para a guarda capa, foi feito um desenho abstrato composto por linhas fluídas que seguem a linguagem visual das demais ilustrações. Essas linhas podem ser interpretadas como uma representação das "linhas do destino", um conceito que permeia toda a história. Feitas em dourado essas dão continuidade a capa, criando um fluxo visual coeso. Já a textura preta que as sobrepõe, confere um toque final responsável por fazer uma transição entre os desenhos da capa e do miolo.

4.4 ENTREGAR

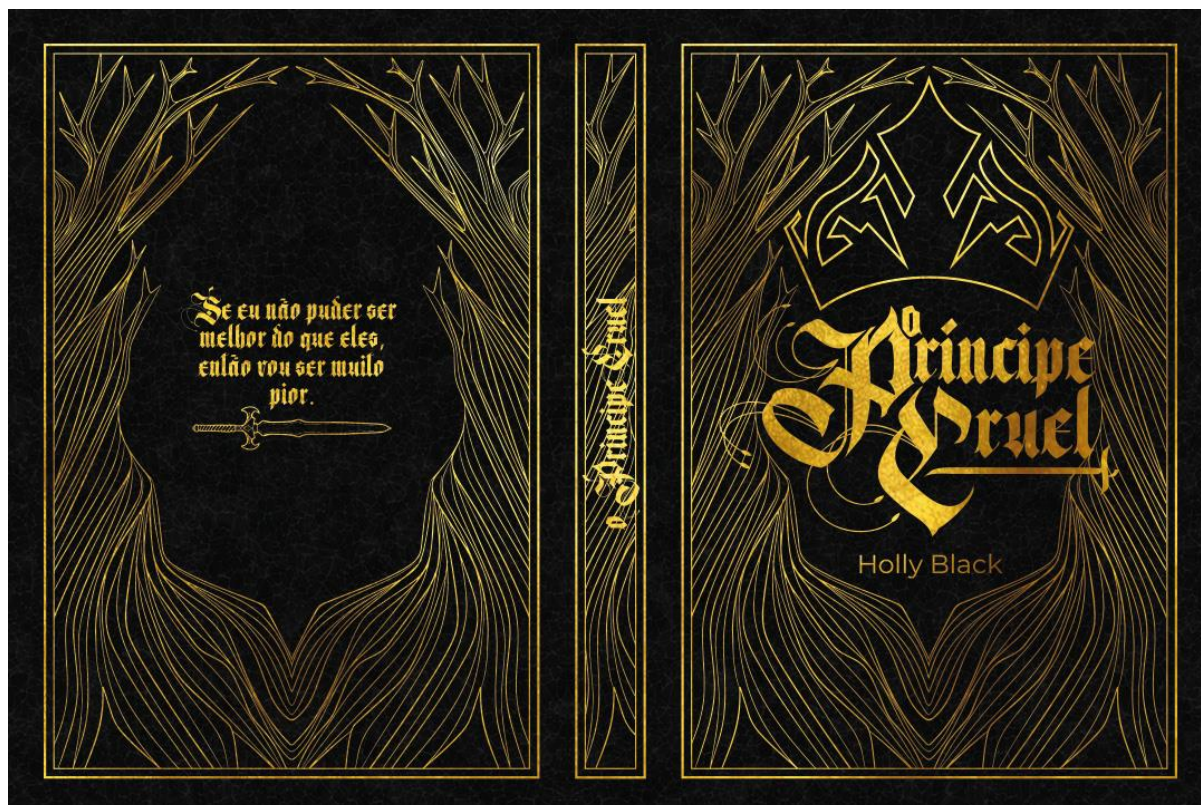
4.4.1 Impressão

Para a impressão deste projeto, a intenção original era utilizar texturas de couro genuíno e detalhes dourados na encadernação do livro, o que daria à obra um visual diferenciado e sofisticado, visto que esse acabamento particular ajudaria a reforçar o conceito de luxo e realeza que permeia as escolhas narrativas e gráficas da proposta. No entanto, devido às limitações de tempo, recursos financeiros e falta de habilidades técnicas específicas para produzir acabamentos tão delicados à mão, optou-se por outra abordagem: representar esses elementos através de imagens digitais.

Esta decisão permitiu que o projeto continuasse sem afetar o cronograma e ainda mantendo o conceito estético original. Para garantir uma produção de elevada qualidade, a gráfica "Fábrica do Livro" foi escolhida para a impressão. Essa preferência se deu tanto pela experiência da gráfica em projetos editoriais quanto pela sua capacidade de entregar produtos que atendem às demandas do *design* proposto.

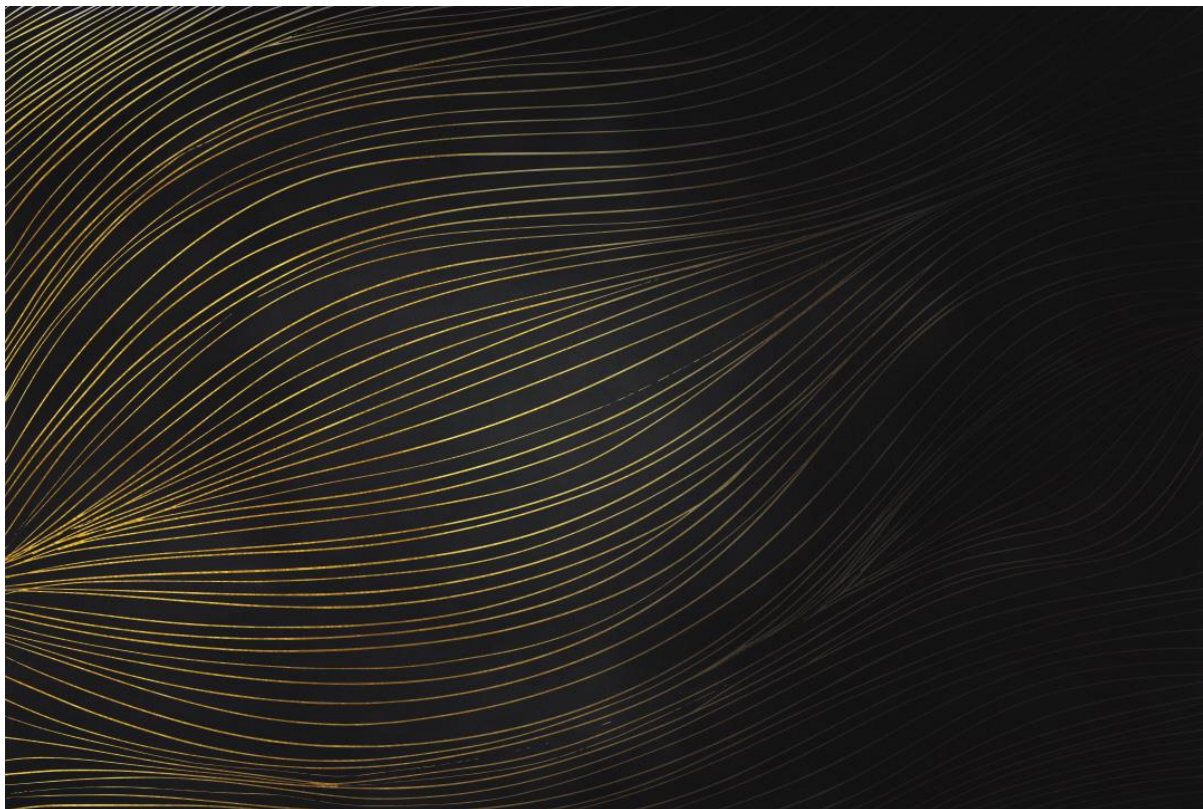
A capa do livro foi impressa em papel couchê com laminação fosca de 150g, proporcionando uma textura suave e agradável ao toque, além de reforçar a durabilidade da capa. Já o miolo foi produzido em papel pólen 80g, um material que oferece excelente legibilidade e é amplamente utilizado em livros literários devido ao seu tom amarelado, que cansa menos a vista.

Figura 21- Capa



Fonte: Autoria própria.

Figura 22 - Guarda-capa



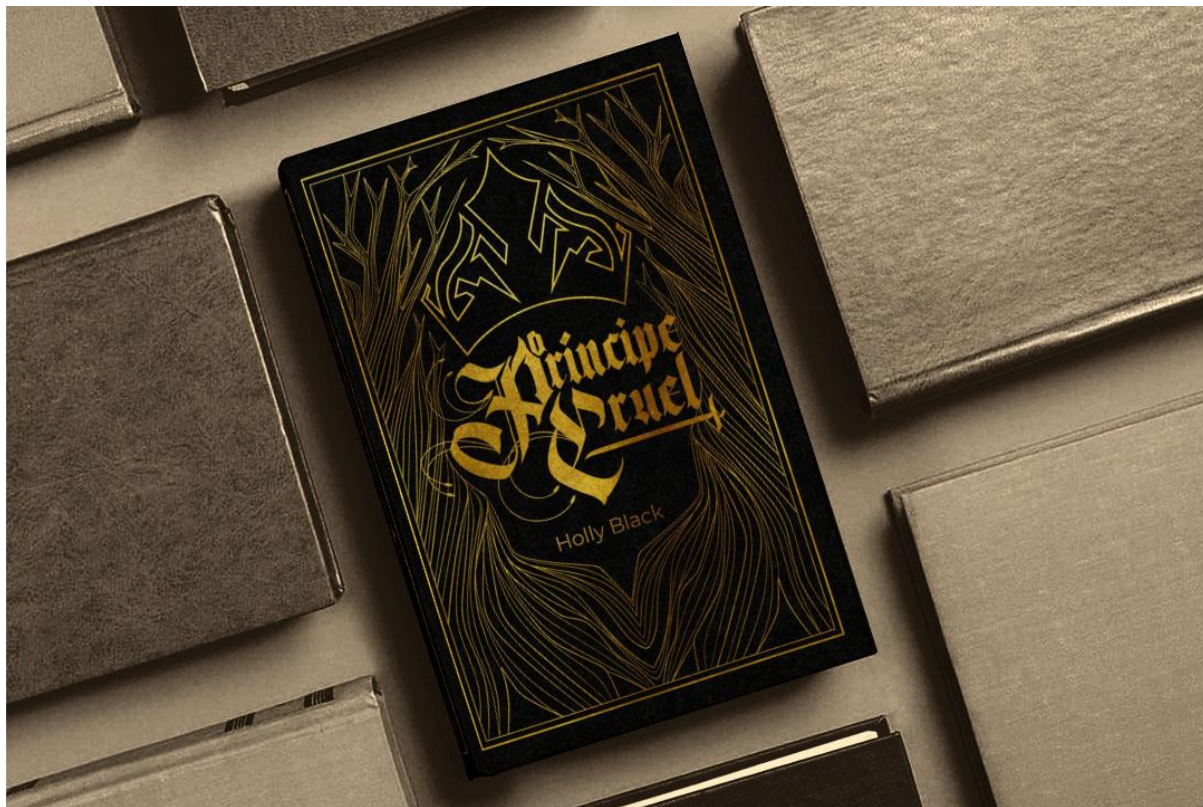
Fonte: Autoria própria.

4.4.2 Projeto final

4.4.2.1 Mockups

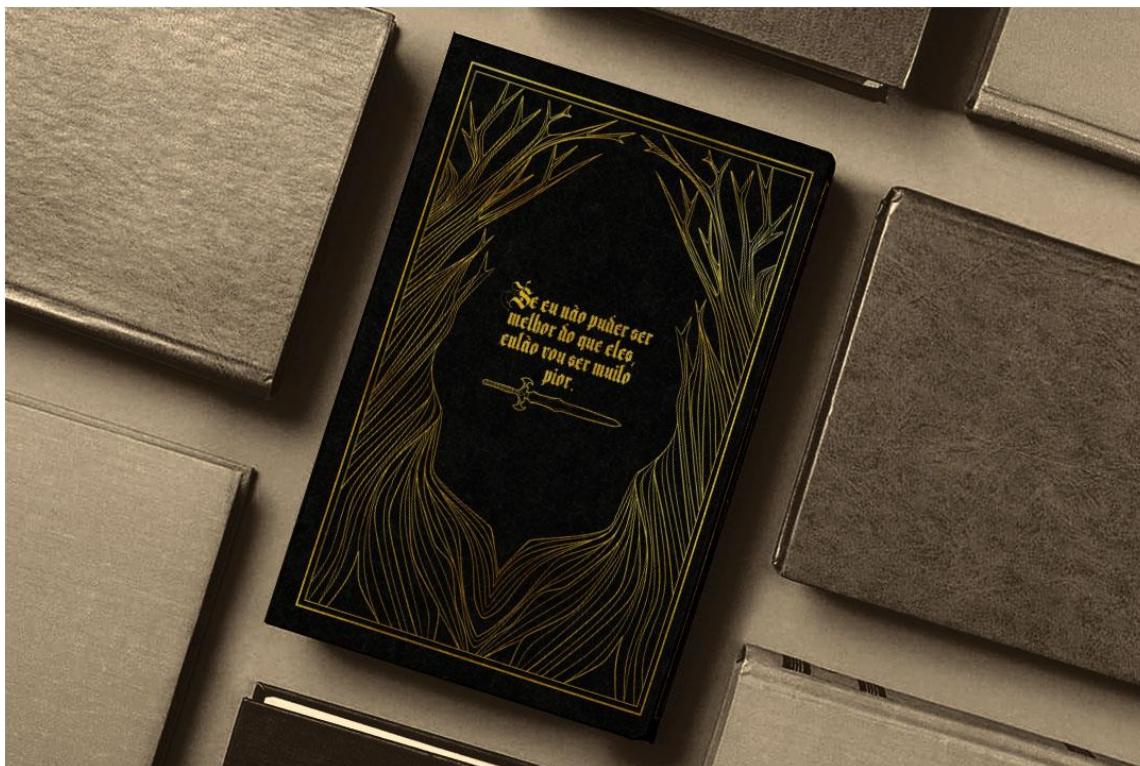
Em decorrência ao tempo de produção e envio solicitado pela editora, foram produzidos alguns *mockups* para representação prévia ideal do resultado (Figura 21, Figura 22, Figura 23, Figura 24, Figura 25 e Figura 26)

Figura 23 - Mockup 1



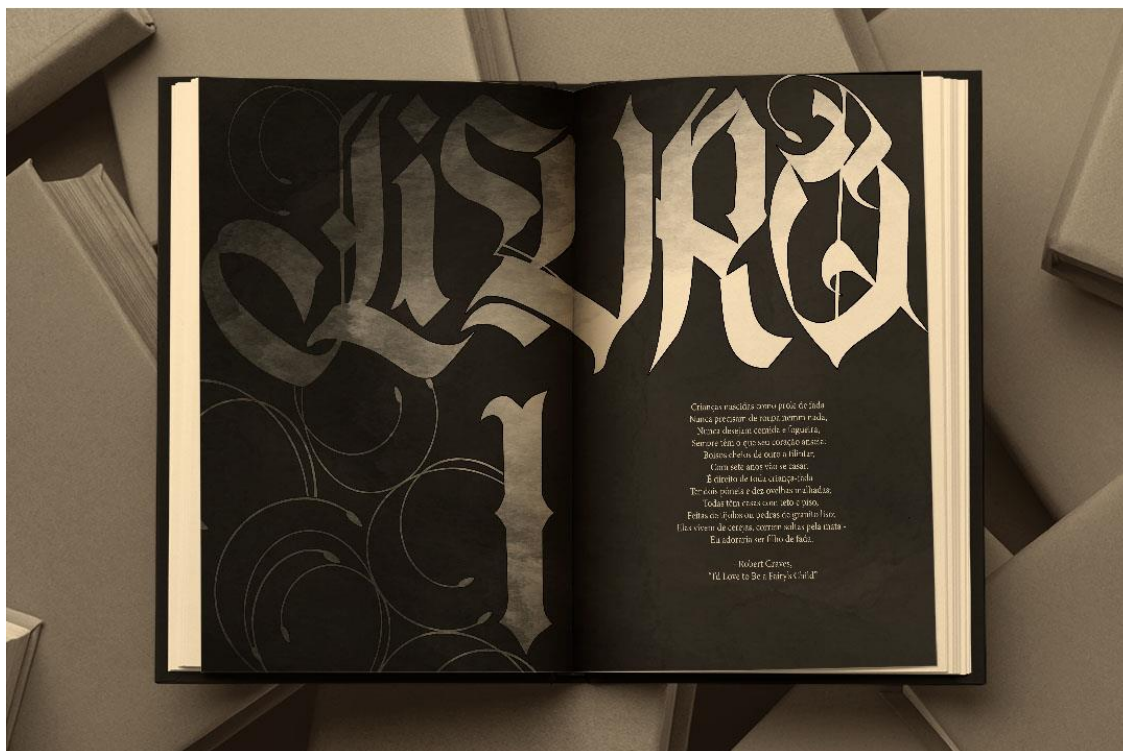
Fonte: Autoria própria.

Figura 24 - Mockup 2



Fonte: Autoria própria.

Figura 25 - Mockup 3



Fonte: Autoria própria.

Figura 26 - Mockup 4



Fonte: Autoria própria.

Figura 27 - Mockup 5



Fonte: Autoria própria.

Figura 28 - Mockup 6



Fonte: Autoria própria.

4.4.2.2 Projeto finalizado

Os *mockups* foram previamente produzidos com o intuito de ilustrar o resultado idealizado do projeto. Contudo, por fim, houve alguns erros na produção das obras por parte da editora, principalmente na realização do corte das páginas, em que as margens externas foram retiradas, juntamente com partes de algumas ilustrações.

Apesar disso, o resultado do livro atingiu os atributos definidos e planejados da pesquisa, produzindo uma edição ilustrada que possui um projeto gráfico coerente com o texto (Figura 29, Figura 30, Figura 31, Figura 32 e Figura 33).

Figura 29 - Resultado 1



Fonte: Autoria própria.

Figura 30 - Resultado 2



Fonte: Autoria própria.

Figura 31 - Resultado 3



Fonte: Autoria própria.

Figura 32 - Resultado 4



Fonte: Autoria própria.

Figura 33 - Comparativo



Fonte: Autoria própria.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste trabalho buscam retomar os objetivos traçados inicialmente e responder a cada um deles com base no processo de desenvolvimento e nos resultados alcançados. Assim, o primeiro foi analisar a importância do projeto gráfico e das ilustrações na experiência do leitor em livros de ficção. Nesse contexto, foi possível constatar que o design editorial, aliado a uma proposta visual coerente, exerce papel fundamental na forma como o leitor se envolve com a obra. Elementos gráficos bem estruturados, como tipografia, ilustrações e a escolha de materiais, enriquecem a experiência de leitura, transformando o livro não apenas em um objeto de entretenimento, mas também em um produto estético e comunicativo.

O segundo objetivo foi avaliar o impacto das ilustrações no envolvimento do leitor e na compreensão da narrativa. A partir da etapa de pesquisa foi possível perceber que texto e imagem quando bem alinhados são capazes de influenciar a interpretação do leitor, tornando a comunicação mais rica, encantando e conectando-se com a emoção do leitor, o que gera uma experiência memorável.

Assim, durante o processo de criação, foram geradas ilustrações que complementam e amplificam a trama, sem subtrair a imaginação do leitor, visando não apenas embelezar o livro, mas também auxiliar na construção de significados, ao trazer à tona momentos chave da história e metáforas visuais que aprofundam a compreensão do enredo, intensificando o engajamento emocional com a trama.

Dessa forma, o terceiro objetivo foi cumprido com a produção final do *redesign* do livro "O Príncipe Cruel". O projeto gráfico e as ilustrações desenvolvidas ao longo deste trabalho buscaram refletir o universo rico e sombrio do livro, com atenção especial aos símbolos e elementos centrais da trama. O resultado criou uma edição que se destaca visualmente e ao mesmo tempo respeita a essência da narrativa, trazendo um toque de sofisticação e mistério à obra.

Conclui-se que os objetivos propostos foram atendidos e que as ilustrações produzidas para "O Príncipe Cruel" elevam o valor estético do livro, além de oferecerem uma experiência de leitura mais profunda e envolvente, que busca capturar a essência da narrativa e proporcionar uma jornada visual e literária coesa e atraente para o leitor.

REFERENCIAS

AMORIM, Wadson Gomes; NERY, Cristiane; DIAS, Maria Regina Álvares Correia. **Aspectos subjetivos relacionados aos materiais e processos empregados na produção do livro impresso**. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Joinville, p. 1-12, nov. 2018.

AZEVEDO, Ricardo. **Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro de livros**. Balainho - Boletim Infantil e Juvenil, Joçaba, p. 1-4, nov. 2004. Disponível em: <https://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Diferentes-graus-de-relacao-entre-textos-e-imagens-dentro-do-livro.pdf>. Acesso em: 23 out. 2024.

AZEVEDO, Ricardo. **Pensando em ilustrações de livros**. Linguagem e Linguagens, São Paulo, p. 1-4, 1993. Disponível em: <https://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Pensando-em-ilustracoes.pdf>. Acesso em: 23 out. 2024.

CADEMARTORI, Ligia. **O que é Literatura infantil**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

CARDOSO, Rafael. O início do design de livros no Brasil. In: CARDOSO, Rafael (org.). **O design brasileiro antes do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2005. P. 160-196.

CURIA, Denise Fonseca dos Santos. **A Literatura Infanto-juvenil na Contemporaneidade: um olhar para o literário em sala de aula**. 2012. p. 1-17. Revista Thema, 2012.

EQUIPE, **Acesso à leitura ainda é desafio no Brasil. Como formar mais leitores?**. Pró-Saber São Paulo, 2023. Disponível em: <https://prosabersp.org.br/acesso-a-leitura-ainda-e-desafio-no-brasil-como-formar-mais-leitores/>. Acesso em: 23 out. 2024.

HALL, Andrew. **Fundamentos essenciais da ilustração**. São Paulo: Contexto, 2013.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. Tradução de Juliana A. Saad. São Paulo: Rosari, 2007.

MELO, Chico Homem de. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.