

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
ARTES VISUAIS – BACHARELADO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
VICTOR HUGO SOUSA DE MENEZES

O PEREGRINO: CRIANDO E EDITANDO UM LIVRO ILUSTRADO

CAMPO GRANDE / MS

2023

VICTOR HUGO SOUSA DE MENEZES

O PEREGRINO: CRIANDO E EDITANDO UM LIVRO ILUSTRADO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Artes Visuais, da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC), para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

CAMPO GRANDE / MS

2024

BANCA EXAMINADORA

Campo Grande, ____ de _____ de 2024.

Prof. Dr. Isaac Antônio Camargo

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS-FAALC)

Prof. Dr. Marcos Paulo da Silva

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS-FAALC)

Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS-FAALC)

(Orientador)

AGRADECIMENTOS

Dedico essa obra a todos que se fizeram presentes em minha vida, especialmente a minha família e amigos próximos, dedico também a minha falecida amiga, Mayra, que Deus a tenha. Agradeço o suporte e incentivo por parte de meu orientador, professor Sérgio Bonilha, sem você esse trabalho não seria o mesmo, aos professores Marcos Paulo e Isaac Camargo, suas contribuições fizeram desse trabalho algo maior do que pensei. Aprecio todas as instituições de cultura e ensino em que utilizei de seu acervo para os meus estudos teóricos e práticos desse meu trabalho. Sou grato a todo o apoio que recebi ao decorrer do desenvolvimento desse projeto.

Muito desse livro é a representação das memórias de minha infância, nele deposito referências a todos os conteúdos que consumia, como: livros, filmes, ilustrações e desenhos animados. Trago menção a todos aqueles que serviram de embasamento para este meu projeto, como os livros ilustrados de Maurice Sendak; a art Nouveau de Alphonse Mucha; as obras de arte de Gustav Klimt; as ilustrações de Aubrey Beardsley; a série de desenho animado “O Segredo Além do Jardim”, de Patrick McHale; as graphics novels “Hilda”, de Luke Pearson; a arte e ao mundo encantado do Studio Cartoon Saloon, em especial ao seus filmes “A Canção do Oceano”, “Wolfwalkers” e “Uma viagem ao Mundo das Fábulas”; ao livro “Sonhos de uma Noite de Verão”, de Shakespeare; a saga de livros infantis “As Crônicas de Spiderwick”, de Toni DiTerlizzi e Holly Black; a saga “O Senhor dos Aneis”, de J. R. R. Tolkien; ao livro “A Dança da Floresta”, de Juliet Marillier; ao filme Satyricon, de Federico Fellini; as pesquisas de Luís Câmara Cascudo acerca da mitologia brasileira; e pôr fim a toda estética fantástica e Dark Fantasy que me possibilitou um escape da realidade.

Obrigado!

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso apresenta uma breve investigação sobre o mercado gráfico-editorial no Brasil ao longo do século XX, enfocando o livro ilustrado em conjunção com as mudanças de padrão técnico e visual ao longo das décadas, pesquisa essa que se desdobra no processo criação e produção de uma publicação autoral intitulada “O Peregrino”. Durante seu desenvolvimento, a presente pesquisa acadêmica foi integrada à prática artística, resultando na criação de um modelo de livro envolveu roteiro, criação de personagens, ambientação, estudo de cores e finalização das artes. O produto final é um livro do gênero fantasia, que combina técnicas digitais e analógicas em sua execução.

Palavras-chave: Artes Visuais; Livro Ilustrado; Publicação Independente.

ABSTRACT

This undergrad dissertation presents a brief survey into the graphic and publishing market in Brazil throughout the 20th century, mainly focusing on illustrated books and its technical/visual standards over the decades. Deeply connected to my artistic practice, this survey unfolds into a publication entitled “O Peregrino”, an illustrated book whose production involves script, character creation, color studies and finishing. This final product is a fairy tale book that combines digital and analog techniques in its execution.

Keywords: Illustrated Book; Independent Publishing; Visual Arts.

LISTAS DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Capa da 1a. edição de Urupês, ilustrada por Wasth Rodrigues, 1918..... | 14 |
| Figura 2 - Oficina tipográfica Weiszflog Irmãos e Cia, em 1906..... | 17 |
| Figura 3 – Pedra de calcário litográfica..... | 18 |
| Figura 4 - Litografia de Abraham Salm..... | 18 |
| Figura 5 - Novo manual de produção gráfica, David Bahn (2010), com adaptações..... | 19 |
| Figuras 6 e 7 - Ilustrações de A Festa no Céu..... | 20 |
| Figura 8 - Platesetter utilizada no processo de CTP..... | 21 |
| Figura 9 – Personagens do Ziraldo..... | 31 |
| Figura 10 – Turma da Mônica..... | 32 |
| Figura 11 – Bruxinha Zuzu..... | 33 |
| Figura 12 – A Bruxa..... | 33 |
| Figura 13 – Ilustração para L'Espresso Magazine..... | 34 |
| Figura 14 - Street Parties..... | 34 |
| Figura 15 - Spring, 1896..... | 35 |
| Figura 16 - Poster for Victorien Sardou`s Gismonda, 1894..... | 35 |
| Figuras 17 e 18 - Capas para os Livros “A Biblioteca Gaiman” & “O Livro do Cemitério”..... | 36 |
| Figuras 19 e 20 - Capas do livros “Sharaz-De” &”Coleção Toppi: América Latina”..... | 37 |
| Figura 21 - Where the Wild Things Are, 1963..... | 38 |
| Figura 22 – Where the Wild Things Are, 1963..... | 38 |
| Figura 23 – Wolfwalkers, 2020..... | 39 |
| Figura 24 – Wolfwalkers, 2020..... | 39 |
| Figura 25 – Wolfwalkers, 2023..... | 40 |
| Figura 26 – A Canção do Oceano, 2014..... | 40 |
| Figura 27 – A Canção do Oceano, 2014..... | 40 |
| Figura 28 - Sketches iniciais do projeto..... | 44 |
| Figura 29 - Design iniciais de personagens..... | 44 |
| Figura 30 - Design inicial de personagem..... | 45 |
| Figura 31 - Projeto de Ambientação..... | 46 |
| Figura 32 - Processo de criação..... | 47 |
| Figura 33 - Criação de composição..... | 48 |
| Figura 34 - Ambientação..... | 49 |
| Figura 35 - Capa feita em serigrafia para o livro “O Peregrino”..... | 49 |
| Figura 36 - Interface do Infinite Paint, software usado nos estudos..... | 51 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 – RELAÇÕES ENTRE SISTEMAS DE IMPRESSÃO E FORMAS DE EXPRESSÃO GRÁFICA NO LIVRO ILUSTRADO..... | 12 |
| 1.1 - Primeiras editoras..... | 12 |
| 1.2 - Pioneiros do livro ilustrado..... | 13 |
| 1.3 - Correlações entre técnicas de impressão e a expressão artística..... | 16 |
| 1.3.1 - Tipografia..... | 17 |
| 1.3.2 - Litografia..... | 18 |
| 1.3.3 - Off-set e meios fotomecânicos..... | 19 |
| 1.3.4 - CTP e editoração eletrônica..... | 20 |
| 1.4 - Livro Digital..... | 21 |
| 1.4.1 - Leitura no ecrã e as possibilidades da multimídia..... | 23 |
| 1.4.2 - A adaptabilidade de novos gêneros e narrativas nas mídias digitais..... | 25 |
| 1.4.3 - Novos Gêneros: Os webtoons e as webcomics..... | 27 |
| 1.4.4 - Impressão on demand e novas formas da planografia..... | 28 |
| 1.4.5 - Crowdfunding e auto-edição..... | 29 |
| 1.4.6 - Métodos artesanais e edições únicas..... | 30 |
| 2 – MINHAS REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS NO CAMPO DO LIVRO ILUSTRADO..... | 32 |
| 2.2 - Nacionais..... | 32 |
| 2.2.1 - Ziraldo..... | 32 |
| 2.2.2 - Mauricio de Sousa..... | 33 |
| 2.2.3 - Eva Furnari..... | 34 |
| 2.2.4 - Fran Matsumoto..... | 35 |
| 2.3 - Internacionais..... | 36 |
| 2.3.1 - Alfons Maria Mucha..... | 36 |
| 2.3.2 - P. Craig Russell..... | 37 |
| 2.3.3 - Sérgio Toppi..... | 38 |
| 2.3.4 - Maurice Sendak..... | 39 |
| 2.3.5 - Studio Cartoon Saloon..... | 40 |
| 3 – O PEREGRINO..... | 42 |
| Pré-elaboração do roteiro..... | 42 |
| 3.1 - Processo de criação..... | 42 |
| 3.1.1 - Sob o processo do acaso:..... | 42 |
| 3.1.2 – Processo Prático..... | 44 |
| 3.2 - Arte-finalização..... | 47 |
| 3.2.1 - Refinamento e Coerência..... | 47 |
| 3.2.2 - Técnica e Intuição..... | 47 |
| 3.2.3 - Comunicação e Intencionalidade..... | 48 |
| 3.2.4 - O Valor do Encerramento..... | 48 |
| 3.3 - Resultado e derivações..... | 49 |

| | |
|---|-----------|
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 51 |
| Apêndice A - Pré-Roteiro do Livro Ilustrado..... | 57 |
| Apêndice B - Livro Ilustrado..... | 59 |

INTRODUÇÃO

A evolução do panorama gráfico-editorial no Brasil reflete transformações históricas, culturais e tecnológicas que moldaram a comunicação e a produção artística no país. Desde seus primeiros passos, a indústria editorial brasileira desempenhou um papel crucial na disseminação de conhecimento, sendo responsável por conectar públicos a novas ideias e estéticas. Com o advento de mídias digitais, esse setor passou a integrar práticas tradicionais de impressão a inovações tecnológicas, abrindo espaço para formatos híbridos e interativos.

O texto explora a evolução do mercado editorial brasileiro no início do século XX, destacando sua relação com as artes visuais e a ilustração. A narrativa parte do contexto de publicações voltadas ao público adulto e acadêmico, marcando uma transição com a inserção da literatura infantojuvenil, especialmente com as contribuições de Monteiro Lobato. Aborda ainda o impacto de grandes editoras como a Companhia Editora Nacional e a Editora José Olympio, além do papel fundamental de artistas como Axl Leskoschek, Carlos Oswald e Fayga Ostrower, cujas ilustrações enriqueceram a produção literária e contribuíram para a difusão artística no Brasil. A análise também reflete sobre como as técnicas de impressão moldaram a expressão artística e democratizaram o acesso à arte, consolidando conexões entre o mercado editorial e o circuito das artes visuais.

Dessa forma, o trabalho busca não apenas ampliar a compreensão histórica e teórica da área, mas também contribuir para a expansão das possibilidades criativas e comunicativas no meio gráfico-editorial, com uma produção que valoriza a interação entre autor, obra e público em um cenário contemporâneo.

1 – RELAÇÕES ENTRE SISTEMAS DE IMPRESSÃO E FORMAS DE EXPRESSÃO GRÁFICA NO LIVRO ILUSTRADO:

Neste capítulo abordarei de forma analítica, por meio de um breve panorama histórico da indústria gráfico-editorial, o surgimento das primeiras editoras brasileiras, aos pioneiros da indústria, a rápida transformação do cenário editorial, os primeiros livros ilustrados, os métodos de impressão e suas características em cada período. E por fim, o impacto das tecnologias no cenário gráfico-editorial e o surgimento de novos meios digitais e interativos.

1.1 – Primeiras editoras

O mercado editorial brasileiro teve um rápido desenvolvimento no início do século XIX, após a declaração de independência, onde deixou de ser secundário para trilhar um novo caminho de ascensão, uma indústria que se desenvolveu tanto em tão pouco tempo. O Rio de Janeiro se manteve, inicialmente, como o centro do monopólio do mercado editorial, mas, no século seguinte, essa transformação veio a ocorrer também em São Paulo. Tal desenvolvimento é citado por Hallewell como:

O Brasil apresenta no campo editorial, como em tudo mais, uma ampla gama de superlativos e extremos. Poucos países levaram tanto tempo para desenvolver uma indústria editorial nacional. Mas poucos a desenvolveram tanto nos últimos anos. E nenhum país do Terceiro Mundo possui hoje uma indústria editorial, em uma única língua, tão grande. (HALLEWELL, 1985, p. 34)

Segundo Lima (1985), foi durante a década de 1920 que as tipografias e as oficinas gráficas constituíram um importante marco para a construção do mercado livreiro em São Paulo. A então pequena cidade se desenvolvia rapidamente, trazendo transformações sociais, econômicas, políticas e culturais, mudanças estas que impactaram a imprensa e os periódicos.

Na passagem do século XIX para o XX, os principais centros do Brasil, São Paulo e Rio de Janeiro, puderam presenciar o surgimento de revistas como a *Kosmos*, *Renascença* ou a *Ilustração Brasileira*, que se constituíram com alto nível cultural e padrão gráfico. Estas revistas culturais largaram o academicismo para partir a um conteúdo de natureza leve e sensível, o que agradou o gosto do público consumidor, pois trabalharam com elementos recreativos, artísticos e sociais sem abandonar os valores literários.

Há também revistas que dedicaram sua atenção para a contribuição intelectual da mulher, eram elas *Fon-Fon!*, *Eu Sei Tudo*, *A Avenida*, *A Cigarra*, *A Garoa* e *A Vida Moderna*. Trouxeram nomes como Júlia Lopes de Almeida, Francisca Júlia da Silva, Prisciliana Duarte de Almeida, Amélia de Oliveira, entre outras escritoras e poetisas.

Tal transformação no mercado editorial serviu de degrau para uma nova geração de escritores renomados, como Oswald de Andrade, Renato de Almeida, Menotti Del Picchia, Guilherme de Almeida, Monteiro Lobato, Léo Vaz, entre outros, que logo mostrariam novas tendências. Como também a estreia significativa de inúmeros ilustradores e caricaturistas, como Voltolino, Di Cavalcanti, Belmonte, Paim, Juvenal Prado, José Wash Rodrigues, Ferrignac, onde mais tarde alguns teriam suas artes reconhecidas em todo o país.

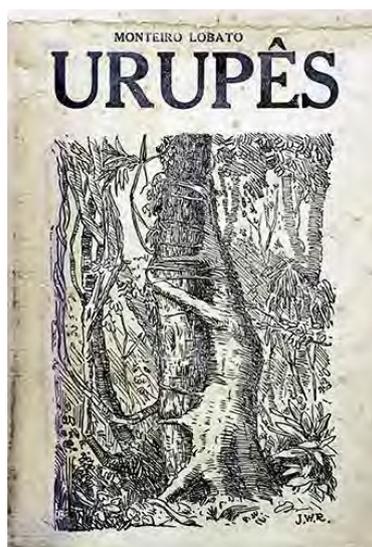
Ao decorrer dos anos 1920, o mercado editorial já contava com inúmeros periódicos circulando, os quais se dividiam em revistas de cultura: *Panóplia*, *Revista do Brasil*, *A Novela Semanal*, *Revista Nacional*, *Feira Literária* e *Ariel* e do outro lado, constituíam-se de revistas ligadas a questões políticas e modernistas: *Klaxon*, *Papel e Tinta*, *Novíssima*, *Revista de Antropofagia*, *Terra Roxa* e *outras Terras*. “Formavam um curioso conjunto eclético de publicações, cada qual estruturada, a seu modo, para um mesmo objetivo: promover a Cultura e estimular as Letras, as Artes e as Ciências. (LIMA, 1985, p. 15)

1.2 – Pioneiros do livro ilustrado

Durante os vinte anos iniciais do século XX, o mercado editorial constituía-se de artigos, livros, revistas, entre outros impressos, focados para as questões acadêmicas e político-sociais com o enfoque no público adulto e acadêmico. O cenário da literatura infantil era tão escasso em qualidade, mas logo tomou outro rumo com o lançamento de *Urupês*, em 1918, de Monteiro Lobato, o qual viria a ser considerada a obra prima do escritor.

Os *Urupês* vão se vendendo melhor do que esperei, e neste andar tenho de vir com a segunda edição dentro de três ou quatro semanas. Há livrarias que no espaço de uma semana repetiram o pedido três vezes, e como os jornais ainda nada disseram, julgo muito promissora essa circunstância. (LOBATO, 1964b, p.173).

Figura 1 - Capa da 1a. edição de Urupês, ilustrada por Wash Rodrigues, 1918.



Fonte: <http://ameninacentenaria.bbm.usp.br/index.php/ilustradores/>

Mais tarde, em 1920, Lobato seria responsável por outro lançamento que contribuiria para o desenvolvimento do cenário dos livros ilustrados para o público infanto-juvenil, *A Menina do Narizinho Arrebitado*, com destaque para o responsável pelas ilustrações, Voltolino, um dos mais notáveis ilustradores da época. Tal livro tornou-se notícia no Jornal Correio Paulistano, contando com anúncio ilustrado. O ano de 1925 foi marcado pela falência da editora Monteiro Lobato & Cia. Tal derrocada é motivada pela forma como funcionava sua empresa. Enquanto uma editora e oficina tipográfica, o custo financeiro destas atividades eram elevados, pois arcavam com mão-de-obra especializada e matéria prima indispensável, ambas despesas constantemente renováveis, como é explicado abaixo:

A crescente escalada editorial de Monteiro Lobato, seguida da histórica derrocada, define bem essa diferença que ele próprio explicou em carta a Godofredo Rangel: 'O que nos fez mal foi a montagem daquela enorme oficina. A nova empresa será só editora – imprimirá em oficinas alheias. A indústria editora é uma e a impressora é outra. (LIMA, 1985, p. 22).

Em 1925, Monteiro Lobato juntamente com Octalles Marcondes fundaram uma nova editora, a Companhia Editora Nacional, um marco para a indústria e o mercado editorial. Tal feito foi responsável pela importação de novas tecnologias de impressão e revoluções nas dinâmicas de distribuição.

Além de lançar a público grande número de autores, a Editora Nacional reeditou outros que sua antecessora já havia prestigiado; agora, sem preferências ou tendências, eram editados modernos, clássicos, regionalistas, passadistas e nomes da vanguarda. De um modo geral, todo autor de renome de nossa cultura. Demonstrando logo, o dinamismo com que era dirigida, a nova editora passou a publicar em grandes tiragens, tornando-se rotina edições de cinco mil volumes e, em caso de alguns autores, até dez mil. (LIMA, 1985, p. 51)

Segundo Lima (1985), no último triênio dos anos vinte, a Companhia Editora Nacional iniciou, através do lançamento de *O Príncipe de Nassau* (1927), de Paulo Setúbal, uma série de romances históricos, juntamente promovendo a poesia nacional com a coleção *Os Mais Belos Poemas de Amor*. A programação desta casa editora expandiu-se, incluindo traduções de livros estrangeiros, livros didáticos e científicos, literatura infantil entre outras.

Em 1931, é fundada a Editora José Olympio em São Paulo, pelo editor José Olympio. Inicia suas publicações no mesmo ano com *Conhece-te pela Psicanálise [How to Psychoanalyse Yourself]*, do norte-americano Joseph Ralph, obtendo grande sucesso comercial, permanecendo no catálogo por 20 anos. Suas outras publicações de sucesso são *A Ronda dos Séculos* (1920), do escritor Gustavo Barroso; *Os Párias*, de Humberto de Campos; *Menino de Engenho* (1932) e *Bangüê* (1934), de José Lins do Rego.

Em 1934, devido à estagnação econômica em São Paulo, motivada pela queda da bolsa de Nova York, com impactos diretos na cultura cafeeira, a editora transferiu-se para o Rio de Janeiro, onde tornou-se ponto de encontro de intelectuais brasileiros. Esta casa editora consolida-se com a publicação de estudos sobre a formação da sociedade do país, contando com escritores como Sérgio Buarque de Hollanda, Gilberto Freyre, e dos ficcionistas Guimarães Rosas e Clarice Lispector.

Em 1939, fugindo do Nazismo, Axl Leskoschek vem da Áustria para o Rio de Janeiro, onde irá lecionar nos cursos de Desenho de Propaganda e Artes Gráficas da Fundação Getúlio Vargas - FGV. Como artista, Axl produz aquarelas, óleos, gravuras em linóleo, água-forte e, principalmente, xilogravuras, abordando paisagens, naturezas-mortas, e cenas do cotidiano do Rio. Leskoschek ilustra vários livros para a Editora José Olympio, dentre eles, *O Romanceiro do Brasil*, de Ulrich Bechers, *Dois*

Dedos, de Graciliano Ramos, *Uma Luz Pequeninina*, de Carlos Lacerda, e a coleção de Fédor Dostoïevski. (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2023)

Na mesma época, também o artista ítalo-brasileiro Carlos Oswald, responsável pelo desenho do Cristo Redentor, leciona na FGV, ministrando o curso de gravura. Em seu trabalho, o artista dedica-se à produção de paisagens, naturezas-mortas e a temas religiosos, com suas características litúrgicas. (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2023)

Vinda da Polônia, a artista Fayga Ostrower se estabelece no Rio de Janeiro, em 1934. Mas somente em 1947, entra na FGV para cursar Artes Gráficas, onde conhecerá os professores Axl Leskoschek, nas aulas de xilogravura, e Carlos Oswald, na gravura em metal. Fayga produz obras com temas sociais e maternais, como em *Lavanderias*, de 1947, e também em algumas de suas ilustrações para livros e capas de revistas. Todavia ainda na década de 1940, inicia sua produção de caráter abstracionista no campo da gravura. Dentre suas ilustrações, destacam-se os trabalhos para os livros *O Cortiço* (1944), de Aluizio de Azevedo, *Fontamara* (1944), de Ignazio Silone, e para a peça teatral *Deus lhe pague* (1945), de Joracy Camargo, além das ilustrações para a revista *Sombra*, entre as décadas de 1940 e 1950, para o *Almanaque do Correio da Manhã*, entre as décadas de 1950 e 1960. Assim como Leskoschek e Oswald, Fayga tornou-se uma das principais artistas a colaborar com a produção de livros ilustrados no crescente mercado editorial brasileiro. (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2023)

Para Mário Pedrosa (1957), a artista Fayga Ostrower é tida como:

Um ponto nevrálgico da gravura brasileira. Percebe seu talento, inteligência e cultura engendrados de forma mágica numa técnica refinada que, possivelmente, poucos eram capazes de perceber. Para Pedrosa, as obras de Fayga são capazes de produzir poesia a partir de efeitos gráficos que a artista controla no limite do acaso, paradoxalmente, organizando o caos.

1.3 – Correlações entre técnicas de impressão e a expressão artística

Fayga Ostrower, Axl Leskoschek e Carlos Oswald são exemplos de artistas que transitam tanto no mercado editorial quanto no circuito das artistas visuais, trazendo novas perspectivas e contribuições significativas para a cena artística. Acrescento que as técnicas de impressão tiveram e têm um impacto significativo nas artes visuais. Elas permitiram a reprodução em massa de obras de arte e, nesse sentido, uma democratização da arte, disseminando estilos e movimentos artísticos. Além disso, essas

técnicas abriram novas possibilidades expressivas e criativas para os artistas, permitindo a experimentação e a exploração de novos meios de expressão.

1.3.1 – Tipografia

O processo gráfico presente na confecção de um livro tinha suas atribuições divididas entre a oficina gráfica e a casa editora, esta última constituía-se dos aspectos comerciais, do financiamento e da relação entre autor-leitor; enquanto a primeira é a responsável pela elaboração dos impressos, diagramação e pela impressão do livro, jornal, revista, entre outras impressões.

O método de impressão dominante eram as Tipografias, pois estas constituíram um importante marco durante a década de 1920, principalmente em São Paulo. Tal processo muitas vezes descrito como:

Este tipo de atividade, geralmente modesto pelas próprias condições materiais, muitas vezes surgia num acanhado e sujo fundo de casa, ou mesmo num final de corredor: lá estava um gráfico a produzir, num único prelo, impressos simples, de pequeno porte, e geralmente, em tiragens limitadas. (LIMA, 1985, p. 23)

A Tipografia constituía-se de um processo que, embora impresso pela máquina, também:

[...]envolve e exige, não só da mão do homem, mas sua dedicação direta e constante. É lá que o livro passa por um processo de elaboração que vai desde os cálculos para a quantidade de papel a ser usado (capa e miolo) até a seleção de materiais (papel, tipos e clichês) e a diagramação minuciosa, página a página; passar por testes, revisões e provas, chega ao “lay out” e, após uma longa trajetória que requer muita atenção e cuidados, alcança o resultado final. Todas estas etapas exigem a constante presença do técnico habilitado e a aprovação (ou não) do produto, em todo o processo operacional. (LIMA, 1985, p. 24).

Figura 2 - Oficina tipográfica Weiszflog Irmãos e Cia, em 1906.



Fonte: <https://revistapesquisa.fapesp.br/memoria-das-letras/>

1.3.2 – Litografia

Litografia é um tipo de gravura que envolve a criação de desenhos/marcas sobre uma matriz de pedra ou placa metálica com um lápis gorduroso. A base dessa técnica é o princípio da repulsão entre água e óleo. Ao contrário das outras técnicas da gravura, a Litografia é planográfica, ou seja, o desenho é feito através do acúmulo de gordura sobre a superfície da matriz, e não através de fendas e sulcos na matriz, como na xilogravura e na gravura em metal.

Figura 3 – Pedra de calcário litográfica



Fonte: <http://gravuracontemporanea.com.br/litografia/>. Acesso em 15 de maio de 2023.

Figura 4 - Litografia de Abraham Salm



Fonte: <http://gravuracontemporanea.com.br/litografia/>. Acesso em 30 de agosto de 2023.

1.3.3 – Off-set e meios fotomecânicos

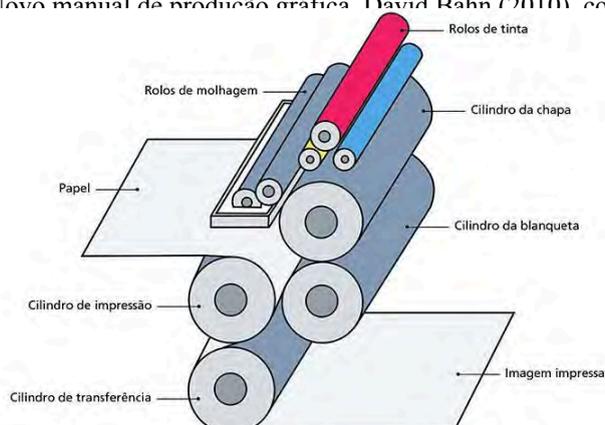
Segundo Craig (1987), o primeiro passo para fazer uma chapa *offset* é montar os filmes positivos, tanto a traço como meio-tom, nas posições previstas na arte-final. Antes da confecção da chapa, faz-se uma prova em papel fotográfico ou heliográfico, mostrando para o cliente a posição exata de todos os elementos. Estas provas recebem diversos nomes, como cianográficas, heliográficas, etc. Só depois de aprovada a prova é que se copia a chapa e imprime.

As chapas *offset* são feitas fotograficamente. A chapa, que pode ser de alumínio, aço inoxidável ou um papel especialmente processado, é coberta com uma camada de um preparado químico sensível à luz, similar ao usado no papel fotográfico. A montagem é colocada em contato com a chapa e exposta à luz de alta intensidade. Manual ou automaticamente, a chapa é então processada, isto é, revelada e pronta para a impressão. Esse procedimento nada mais é que um tratamento químico, de forma que a área com imagem rejeite a solução de água e aceite a tinta. O inverso deve ocorrer com a área sem imagem.

Como o processo de confecção de chapas para impressão *offset* é muito mais simples do que a rotogravura ou a tipografia, o impressor normalmente executa esses serviços, em vez de depender de um fornecedor. Tal mudança tornou-se crucialmente essencial para o mercado editorial brasileiro, pois é caracterizada como de baixo custo e alta qualidade.

As vantagens editoriais do sistema offset se devem à capacidade de tal sistema de imprimir uma tiragem maior em um menor tempo e com uma melhor qualidade e, ainda, em cores. (WOLNY, H; FERREIRA, L. 2011).

Figura 5 - Novo manual de produção gráfica David Rahn (2010) com adaptações.



Fonte: <https://www.ipea.gov.br/sites/manualeditorial/publicacao-da-obra/publicacao-imprensa/impresao>

A escritora e ilustradora brasileira Angela Lago pode ser usada como referência nessa técnica de impressão. Segue a ilustração para o livro *A Festa no Céu*, de 2013.

Figuras 6 e 7 - Ilustrações de *A Festa no Céu*.



Fonte: Livro *A Festa no Céu* de Angela Lago, 2013. Fotografia de Acervo pessoal.

1.3.4 – CTP e editoração eletrônica

A Computer To Plate (CTP), em uma tradução livre “*Do Computador para a chapa*”, é descrita como:

Um processo computadorizado de gravação das chapas usadas na impressão offset. A chapa é gravada através de laser, que é controlado por um computador, de forma similar às impressoras laser. Isto permite que a chapa seja gerada diretamente de um arquivo digital, sem a necessidade da produção de um fotolito intermediário. [...] (GRÁFICA PRIMA STAMPA, 20--?).

As etapas da CTP são divididas em separação de cores, pulverização e exposição da matriz e por último, sua revelação, enquanto o processo tradicional de impressão apresenta um total de 8 etapas: separação de cores, produção do filme, revelação,

finalização do filme total, passagem do filme na matriz, exposição, arquivamento do filme e revelação.

Em um panorama histórico, este método de impressão foi introduzido na indústria gráfica e editorial do Brasil na segunda metade da década de 1990, um método que revolucionou o meio de impressão por descartar o uso de fotolito, pela rapidez e qualidade da impressão.

Figura 8 - Platesetter utilizada no processo de CTP.



Fonte: <https://www.alephgraphics.com.br/o-que-e-ctp-computer-to-plate/>

1.4 – Livro Digital

As últimas duas décadas do século XX são caracterizadas pela globalização e pelo surgimento de um novo tipo de cultura, onde a realidade passa a ser captada e inserida em imagens virtuais do mundo. Como afirma Jaguaribe (2007, p. 16), “uma das postulações da modernidade tardia é a percepção de que os imaginários culturais são parte da realidade e que nosso acesso ao real e a realidade somente se processa por meio de representações, narrativas e imagens”.

Para Castells (1999), a *cultura da virtualidade real* é descrita quando a própria realidade (a experiência simbólica e material dos sujeitos) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência.

Nessa nova realidade, onde o virtual predomina e expande-se constantemente, cabe àqueles que se diferem, que se adaptem, ou então serão deixados para o esquecimento. Em duas décadas as transformações tecnológicas impactam toda a sociedade e seus pilares, a economia, a cultura, a política, a arte e a ciência. O mesmo se aplica para o mercado editorial e suas produções literárias e artísticas. Para contextualizar as mudanças, segue abaixo um breve panorama:

Em 1971, surge o primeiro “livro digital”, o qual consiste em uma versão digitalizada de um livro em computador feita por Michael Stern Hart, o fundador do *Project Gutenberg* (atualmente uma das maiores redes de e-books gratuitos, com mais de 46 mil títulos). Hart disponibilizou esta versão digital para toda a rede computadores da Universidade de Illinois, nos Estados Unidos. A leitura digital, até aquele momento, era realizada através de computadores e dos antigos Palmtops, os assistentes digitais pessoais (FERREIRA, 2015).

Em 1980, o artista Harold Cohen criou o “AARON”, um sistema computacional de geração de imagens. Suas criações consistem em sua maioria de figuras humanas posicionadas ao lado de vasos de plantas, contudo há variações de suas obras devido ao decorrer do desenvolvimento do sistema AARON. Cohen descreve sua criação não como apenas uma máquina, mas como um potencial revelador da mente humana como uma entidade criativa.(FERREIRA, 2015).

Nessa mesma década foi criada e lançada a Adobe Inc. (1982), grande desenvolvedora de softwares de computador. Em 1985, foi lançado o software Microsoft Paint, um editor e criador de imagens. Já o CorelDraw foi lançado em 1989, é considerado um editor gráfico vetorial. Com estas criações, a arte/ilustração digital tomou um rumo crescente até a consolidação do mercado de arte digital através da popularização da internet e do desenvolvimento de mecanismos focados para a área de arte/desenho digital.

Em 1998, a empresa NuvoMedia torna-se responsável por lançar o aparelho que viria a ser modelo para o Kindle, o Rocket ebook. Contudo, este modelo possuía desvantagens, eram elas: design pouco convidativo, seu peso, e o método de adicionar novos livros, o qual necessitava de um computador para download, e um cabo conector para transferi-los. Mesmo com estas inovações, o consumo de livros digitais, ou e-books, começou a decair devido à falta de interesse do público. Entretanto, esse

cenário mostrava potencial, o que chamou a atenção de Jeff Bezos, fundador e dono da Amazon (FERREIRA, 2015).

Em 2004, a Amazon deu à luz a uma de suas melhores criações, o Amazon Kindle: Um dispositivo móvel capaz de armazenar quantos livros desejar. Agora, este aparelho apresentava ser compacto e uma economia a longo prazo, além de contar com uma tela antirreflexo, maior facilidade de adquirir livros, traduções e significados de palavras, ajustes de leitura (fonte, espaçamento, orientação e luminosidade), e proporcionar ao leitor uma leitura sem ocupar espaço, podendo usar apenas uma de suas mãos.

Com essas inovações tecnológicas, as gráficas e editoras aos poucos foram se adaptando, inserindo-se no mercado e-commerce, ou comércio eletrônico. Além de adotarem a prática de venda de e-books, versões digitais de seu catálogo. Esse novo modelo de venda cresceu devido à popularização da internet e dos aparelhos eletrônicos, como os smartphones, Iphones, tablets, Ipads e do próprio Kindle.

1.4.1 – Leitura no ecrã e as possibilidades da multimídia

No atual mundo midiático, tanto o produto quanto o consumidor estão sujeitos às abordagens das múltiplas plataformas tecnológicas e das mídias digitais. Através dessa relação cooperativa que há o fluxo de diversos conteúdos, todavia, essa circulação depende exclusivamente do engajamento dos consumidores. Segundo Jenkins (2006), no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídias.

Para Henry Jenkins (2006), essa convergência é descrita como a cooperação entre os diferentes suportes e mercados midiáticos e o processo migratório dos consumidores em busca de entretenimento. O termo convergência é capaz de definir transformações advindas das mídias e da tecnologia.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. (JENKINS, H. 2006, p.28)

Partindo para outro ponto de vista, encontra-se a cultura participativa, onde o espectador deixa sua passividade e parte para a interação com os meios de comunicação. Este processo realiza a junção entre os produtores e consumidores de mídias, que até então, estavam separados em seus papéis. O consumo e a inteligência passam a ser

coletivos, tornando-se uma fonte alternativa de poder midiático. Com o rompimento da bolha digital, as informações passaram a circular com maior facilidade, democratizando o acesso aos conteúdos armazenados nas mídias digitais, tanto para entretenimento quanto para fins mais “sérios” (JENKINS, 2006).

Nos últimos anos, podemos presenciar a revolução digital, onde os celulares, tablets e computadores adentraram na rotina. Tais aparelhos tornaram-se ferramentas essenciais no dia a dia da população, também como ferramenta de estratégia de marketing e de consumo de materiais digitais. Em um cenário em que até pouco tempo atrás, acreditava-se que a tecnologia iria tornar ultrapassado as diferentes formas de consumo e de entretenimento, vimos uma adaptação de diferentes conteúdos para as mídias digitais. Uma forma de migração para os espectadores do meio digital.

Portanto, a leitura através do ecrã possibilita o uso de outros elementos para auxiliar ou complementar o elemento textual, além da ilustração. A mídia digital abre brecha para inúmeras possibilidades de se realizar a leitura, como sendo suporte para a inserção de elementos como áudios (audiobooks), vídeos, animações, performances etc. O livro deixa de se limitar a sua forma física e passa englobar o meio digital, ou talvez o contrário. Basta apenas que o consumidor pesquise em seu navegador a informação que deseja, e lá está.

Segundo Mendes (2021), em sua pesquisa publicada na revista Veja, o consumo de livros digitais escalou de forma rápida no Brasil, e uma das causas potencializadoras foi a pandemia de COVID-19.

A pandemia de Covid-19 acelerou algumas tendências de consumo mundo afora. Não foi diferente com a leitura. Com as livrarias fechadas em função das medidas restritivas para evitar o contágio pelo vírus, o canal digital de vendas explodiu, consagrando não só os sites de e-commerce mais conhecidos (como a Amazon), mas também outros modelos de negócios que ainda estavam num estágio incipiente. (MENDES, 2021)

Tal acontecimento levou ao aceleração da popularização dos meios digitais como alternativa à impressão tradicional. Uma vez que o aparelho celular, smartphone, tornou-se popular e de uso comum, e o consumo através de meios digitais revelou-se acessível.

Segundo o Digital Consumer Book Barometer de 2022, o Brasil continua crescendo no setor de consumo e vendas de livros digitais e audiolivros. A pesquisa estabelece um mapeamento do impacto da pandemia e do isolamento no consumo de conteúdos digitais, com o foco nos dois últimos anos, em que apresentam um notável

crescimento no mercado editorial digital. O estudo ressalta que em todos os países em que a pesquisa foi realizada, com exceção do Brasil, houve um aumento no preço médio destes conteúdos digitais.

Para Wischenbart (2022), o consultor austríaco responsável pela publicação e organização da pesquisa, a mudança mais relevante, ao longo prazo, é que os modelos de entrega contínuos e de fácil acesso cresceram e, ao mesmo tempo, novas categorias de conteúdo digitais surgem para os consumidores.

O crescimento acelerado do consumo de mídias digitais, principalmente dos ebooks e audiobooks, e a sua rápida expansão em formas de entrega e de consumo, foi moldada por serviços digitais, como o streaming e a subscrição em assinaturas pagas ou gratuitas, de serviços de entrega e de disponibilização destes materiais digitais.

Segundo a Atena Editora (2022), a venda de materiais digitais disparou ao decorrer da pandemia. Durante o ano de 2020, foi registrado a venda de 8,7 milhões de ebooks e audiobooks, tendo um aumento de 81% quando comparado ao ano de 2019, em que registrou a venda de 4,7 milhões. Chegou-se ao valor final de aproximadamente de R\$147 milhões em receita, com uma grande diferença em relação a 2019, com R\$103 milhões. Os principais materiais consumidos pelos leitores foram em sua maioria do gênero de *Ficção*, seguidos de *Não-ficção*, *Educacional* e *Científico, Técnico e Profissional (CTP)*.

1.4.2 - A adaptabilidade de novos gêneros e narrativas nas mídias digitais.

Antes de abordar a questão das Webcomics, devemos falar um pouco sobre os efeitos dos novos meios digitais para publicação e circulação de livros, revistas e afins. Se, por um lado, as redes sociais e plataformas online facilitam o acesso a conteúdos publicados digitalmente, por outro, isso também vem mudando significativamente a forma como se lê e assiste conteúdos. Se conteúdos publicados na web tendem a ser destinados ao consumo rápido, isso se reflete nas plataformas de quadrinhos digitais, que têm, em geral, apresentado publicações de leitura rápida e restringida pela diminuta tela do smartphone; pode-se dizer que essa forma de leitura acaba afetando a composição da página e roteiro de muitas publicações.

Muitas discussões têm surgido em torno dessa cultura, abordando questões como a padronização de conteúdos e o uso de fórmulas amplamente difundidas, como os

roteiros de super-heróis, além da preocupação com a qualidade de algumas produções. Parte dessa problemática pode ser atribuída à intensificação do capitalismo, onde a lógica industrial parece priorizar rapidez, alta demanda e retorno financeiro em detrimento de uma atenção mais cuidadosa à qualidade do produto. Isso levanta uma questão importante: como os artistas independentes se posicionam nesse cenário?

Os artistas independentes frequentemente enfrentam desafios para conquistar espaço e reconhecimento, tanto social quanto digital. Construir uma identidade artística sólida e atingir um público significativo tornou-se uma tarefa exigente, amplificada pelas dinâmicas dos algoritmos nas redes sociais e plataformas digitais. Essas ferramentas frequentemente requerem uma constância difícil de manter e podem limitar o alcance de criadores menores. Embora a viralização ainda seja um objetivo almejado, ela permanece uma possibilidade incerta, dificultando o crescimento sustentável para muitos desses artistas.

Hardt (2010), em “O Comum no Comunismo”, discute uma nova contradição do capitalismo tardio: quanto mais o comum é apropriado e transformado em propriedade privada, mais sua produtividade se reduz; contudo, quando o comum se expande, ele desafia e enfraquece as estruturas tradicionais de propriedade de forma ampla e fundamental. Nesse contexto, o conceito de *commons* – usualmente, utilizado para definir recursos do planeta que não podem ser transformados em propriedade – é ampliado pelo autor para se referir a tudo que resulta do trabalho e da criatividade humana, abarcando tanto a produção cultural quanto os conhecimentos coletivos.

Aplicando essa ideia ao cenário contemporâneo das mídias digitais, observa-se que a alta produtividade exigida pelo sistema capitalista tem tensionado os limites da criatividade artística — um dos pilares desses novos *commons*. A criatividade, nesse sentido, deixa de ser um processo genuíno e livre para ser moldada e apropriada como mercadoria, destinada à comercialização pela indústria cultural. Esse movimento gera um dilema: manter a liberdade criativa, que alimenta os *commons*, ou padronizá-la para atender às demandas de mercado, transformando-a em um produto replicável e lucrativo. Esse processo de mercantilização da criatividade ilustra a complexa relação entre o capitalismo e a exploração dos *commons*, expondo como o sistema atual transforma expressões artísticas em bens econômicos, muitas vezes, às custas da autenticidade e inovação.

Plataformas como Webtoon, Funktoon (brasileira), ArtStation, entre outras, têm desempenhado um papel importante na busca por reconhecimento de artistas, seus portfólios e projetos. Essas ferramentas digitais criam espaços para comunidades de apoio entre artistas e apreciadores de arte, oferecendo recursos específicos, como abas dedicadas a novos talentos, produções regionais ou nacionais, e trabalhos em alta. Essas iniciativas são valiosas, pois ajudam a equilibrar um cenário saturado, criando oportunidades para que artistas independentes possam se destacar e atingir um público mais amplo.

No entanto, é fundamental que os artistas tenham espaço e tempo suficientes para desenvolver seus processos criativos sem se submeterem às pressões excessivas do mercado, que muitas vezes busca padronizar e mercantilizar a arte, conforme discutido no contexto do *common* de Hardt (2010). Essa mercantilização compromete a autenticidade da criação artística, transformando o *common* — a criatividade humana e seus frutos — em produtos replicáveis.

Nesse sentido, a saturação observada no cenário global pode abrir uma brecha para artistas que se posicionam de forma autêntica e inovadora. Eles têm a oportunidade de preencher lacunas deixadas pela padronização e oferecer algo verdadeiramente único. No entanto, para que esses artistas prosperem, o papel do espectador também se torna crucial. Engajar-se ativamente com a obra, compartilhar e apoiar financeiramente ou por meio de interação nas plataformas é uma forma de fomentar o reconhecimento desses criadores.

As redes sociais e plataformas digitais, que podem ser tanto aliadas quanto obstáculos, apresentam o paradoxo discutido anteriormente: por um lado, oferecem visibilidade e conectividade; por outro, impõem barreiras algorítmicas e exigências irrealistas de constância e produtividade. Assim, é essencial que tanto artistas quanto espectadores naveguem esse espaço com consciência, buscando formas de resistência e suporte mútuo.

1.4.3 - Novos Gêneros: Os webtoons e as *webcomics*.

As histórias em quadrinhos, ou HQs, surgiram entre os séculos XIX e XX como uma mídia única para contar narrativas visuais, semelhante ao cinema e aos livros, mas com uma linguagem própria que rapidamente conquistou o público. Essa forma de arte

e cultura teve um desenvolvimento acelerado, encontrando espaço nas mais variadas mídias e contextos sociais. Um marco importante nesse percurso foi a presença das HQs nos jornais, especialmente entre as décadas de 1920 e 1950, quando tiras cômicas e narrativas seriadas se tornaram parte essencial do cotidiano das pessoas. Obras como *Peanuts*, de Charles Schulz, e *Calvin e Haroldo*, de Bill Watterson, são exemplos icônicos que transcenderam a página impressa, influenciando o imaginário popular.

Assim como outras linguagens artísticas, as HQs tiveram seus altos e baixos, alternando entre fórmulas inovadoras e redundantes, mas sempre encontrando meios de se reinventar. A popularidade das tiras em jornais diminuiu com o avanço de outras mídias, mas sua contribuição histórica para o desenvolvimento do gênero é inegável. Esses quadrinhos diários, com seus limites narrativos impostos pelo formato, influenciaram profundamente o ritmo e a concisão narrativa que vemos em outras vertentes da HQ.

A partir dos anos 2000, um novo gênero de quadrinhos emergiu com a chegada dos *webtoons* e *webcomics*, criados para leitura em dispositivos móveis. Diferentemente das tiras de jornal, que dependiam de uma publicação periódica impressa, essas obras digitais foram pensadas para se adaptar ao estilo de vida contemporâneo, focando em um público em constante movimento. Esse formato não substituiu o modelo tradicional das HQs, mas se estabeleceu como um complemento, trazendo novos leitores e expandindo o alcance das narrativas visuais (UNIVERSO FANTÁSTICO, 2024).

Esse movimento, associado à filosofia do *Mobile First*, prioriza o desenvolvimento de conteúdo otimizado para dispositivos móveis antes de adaptá-lo para outras telas. Essa abordagem reflete uma mudança nos hábitos de consumo, alinhada às revoluções tecnológicas e à globalização. À medida que o público se acostuma a consumir conteúdo em smartphones e timelines, criadores e a indústria de HQs encontram formas de se adaptar, mantendo a relevância dessa mídia em um mundo cada vez mais digital (WROBLEWSKI, 2011).

1.4.4 – Impressão on demand e novas formas da planografia

A impressão on demand é o termo usado para nomear um método de impressão, o qual se caracteriza pelo modelo de negócio onde as cópias de um livro, ou qualquer outro produto, não são impressas até que haja certo número de encomendas. Tal método

foi desenvolvido pelas tecnologias do advento digital, em que permite realizar várias impressões e cópias de um livro apenas quando solicitadas, algo totalmente improvável em métodos tradicionais de impressão. Para David Bann (2012):

A impressão sob demanda é um avanço resultante do armazenamento digital do texto e imagens. Em vez de guardar os livros em depósitos e correr o risco de eles encaharem ou se deteriorarem, é possível imprimir as obras quando e como desejar, inclusive uma única cópia. Essa facilidade revolucionou a editoração no século XXI, uma vez que reduziu desperdícios e perdas e possibilitou que até mesmo tiragens bem pequenas ou publicações especiais fossem lucrativas. (BANN, 2012, p. 18)

Com o advento tecnológico, tornou-se possível o desenvolvimento de novos métodos de impressão que renovaram o cenário editorial. As inovações tecnológicas foram capazes de mudar a forma como são feitas as impressões. Dentre as novidades, encontra-se a Impressão a Laser, onde se utiliza raio laser modulado para realizar impressões de alta qualidade em pouco tempo. Esse método é muito utilizado atualmente para imprimir textos e trabalhos gráficos, que devido a sua alta procura, diminuiu drasticamente seus custos de aquisição e manutenção, além de proporcionar uma maior oferta no trabalho final para o cliente.

Em 1977, surge a HP Indigo Division, a qual passa por reformulações ao longo das décadas seguintes, mas torna-se pioneira na área da tecnologia de impressão digital e passa a comercializar as impressoras digitais industriais. Essa tecnologia traz consigo uma redução significativa na dos desperdícios dos materiais da pré-impressão, obsolescência e armazenamento (COMPOSITE COLOUR, 2023).

1.4.5 – Crowdfunding e auto-edição

O Crowdfunding é um método de financiamento coletivo, no qual segue a dinâmica da “vaquinha”, a partir do princípio de que pessoas colaboram e, juntas, realizam o que antes não poderiam fazer sozinhas, através do investimento de recursos financeiros para a elaboração, criação e desenvolvimento desse projeto.

Esse método tornou-se ainda mais potencializado através da internet, onde é possível estabelecer um valor em dinheiro a ser arrecadado para o projeto, e em alguns casos, até mesmo um prazo determinado. O financiamento coletivo é uma das

ferramentas que possibilitam o surgimento de inúmeros projetos autorais, sem precisar de um intermediário e até mesmo levando ao meio da auto-edição entre outros.

Atualmente, o cenário editorial vem sofrendo diversas modificações. Podemos dizer que as editoras tradicionais e comerciais têm convivido com editoras independentes e as plataformas de autopublicação.

As editoras tradicionais trabalham, especificamente, com contrato e compra de direitos autorais e de publicação de uma determinada obra. Nesse modelo o autor deixa de ser responsável pelo processo de fabricação do livro, para então, a editora arcar com os custos da produção, fabricação e marketing. Autores iniciantes não são o foco de publicação dessas editoras, que em sua maioria, são grandes publicadoras. Enquanto as editoras comerciais seguem modelo de contrato de direitos parciais, onde o autor também investe financeiramente na editoração e na publicidade da obra, podendo arcar com altos custos.

Já as editoras independentes trabalham com a divisão dos direitos e custos, contudo são mais próximas do autor. Uma das características principais dessas editoras é a pouca tiragem com que trabalham, podendo ou não ter novas tiragens de uma determinada obra.

A auto-edição é descrita como um processo no qual o autor tem total domínio de todas as fases da elaboração do livro, do projeto inicial até chegar às livrarias ou às lojas online. Nesse método pode ser decidido o que vai ser publicado, quando vai ser publicado, a quantidade a ser impressa ou se será on-demand e em quais meios vai ser distribuído e divulgado.

1.4.6 - Métodos artesanais e edições únicas

Em contrapartida, encontra-se a Impressão Manual ou Artesanal, a qual está presente na estamperia e papelaria, essas técnicas de impressão artesanal possuem características específicas, que transformam os produtos em peças únicas e diferenciadas. As impressões são feitas com métodos manuais, não mecânicos, opondo-se ao conceito dos processos de massa; justamente por seguirem na contramão do mercado, se tornam valorizadas.

Como exemplos de técnicas artesanais utilizadas nesse tipo de edição, serão apresentados a seguir o Devorê, a Marmorização, a Heliografia e a Serigrafia.

Utilizado em capas, luvas e estojos, o Devorê é um método de estamparia sobre veludo, plush e outros tecidos com textura felpuda, que explora a espessura do tecido para produzir diferenças de relevo. O desenho é feito através da queima, que cria uma marca delimitando o gráfico no tecido. Assim que se retira a pasta da queima, o desenho fica determinado com uma diferença da textura lisa entre a parte queimada e o veludo macio.(FEBRATEX GROUP, 2018)

A Marmorização ocorre através da mistura de diferentes tinturas em água, onde podem ser obtidos desenhos e efeitos que lembram mármore, pedras e as marés. Essa técnica é utilizada para produzir papeis utilizados nas guardas e capas de encadernações de capa dura.(ARTEREF, 2019)

Já a Heliografia se caracteriza por ser um processo fotomecânico que reproduz o desenho original em outra superfície utilizando a luz do sol. Costuma ser empregado na reprodução de desenhos técnicos e plantas de arquitetura; oferece um aspecto mais envelhecido ou graficamente antigo ao material impresso.

A Serigrafia, técnica muito versátil, pode ser utilizada sobre diversos suportes além do papel. Basicamente, consiste num processo de impressão plana no qual a tinta é forçada através de um crivo fino para o substrato abaixo da matriz. Nessa técnica, o processo de construção da imagem pode ocorrer de forma direta, desenhando-se com bastão oleoso e aplicando goma arábica sobre a tela serigráfica (tecido fino, esticado em um quadro de madeira ou metal) ou, de maneira indireta, combinando emulsão fotossensível e fotolito, que, expostos à luz produzirão a matriz. Utiliza-se a serigrafia para produzir tanto capas quanto miolos, permitindo que o livro seja impresso sobre materiais incompatíveis com a grande maioria dos sistemas de impressão planográfica (LASER, offset, risografia etc.), por exemplo, sobre folhas plásticas, madeira, borracha, papeis rústico, entre outros.

2.2.2 - Mauricio de Sousa

É um cartunista brasileiro, reconhecido pela criação da “A Turma da Mônica”, tornou-se membro da Academia Paulista de Letras, ocupando a cadeira nº. 24. É o mais famoso e premiado autor brasileiro de história em quadrinhos. Foi através do jornal Folha da Manhã que trilhou seu caminho, inicialmente com tirinhas com alguns de seus personagens até o surgimento da turminha (MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES, 2023)

Figura 10 – Turma da Mônica



Fonte: <https://turmadamonica.uol.com.br/>.

2.2.3 - Eva Furnari

É uma escritora e ilustradora de livros infanto-juvenis ítalo-brasileira, começou na área da ilustração na década de 1970 e, desde então, tornou-se uma presença constante em livros didáticos. Recebeu inúmeros prêmios, dentre eles estão os prêmios de melhor livro de imagem de 1981 a 1983, concedidos pela Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ); em 1987, Eva recebeu o Prêmio Abril de Ilustração e o prêmio da Associação Paulista dos Críticos de Arte. (EVA FURNARI, 2020)

Figura 11 – Bruxinha Zuzu



Fonte: <http://www.evafurnari.com.br/pt/a-escritora/>.

Figura 12 – A Bruxa



Fonte: <http://www.evafurnari.com.br/pt/a-escritora/>.

2.2.4 - Fran Matsumoto

Fran Matsumoto é uma artista nipo-brasileira independente do Vale do Paraíba, apaixonada por livros para a infância e quadrinhos. Formada em Biologia pela USP em 2019, trabalha como ilustradora freelancer desde então. Seu primeiro livro autoral, TATÁ, publicado em 2020 pela Edições Barbatana, aborda as queimadas criminosas em biomas brasileiros e recebeu o Selo Distinção Cátedra UNESCO de Leitura PUC-Rio de 2020. Costuma trabalhar com materiais analógicos, como aquarela, lápis de cor, lápis grafite, entre outros. (FRAN MATSUMOTO SITE OFICIAL, 2023)

Figura 13 – Ilustração para L'Espresso Magazine



Fonte: <https://franmatsumoto.com/magazine-illustrations>.

Figura 14 - Street Parties



Fonte: <https://franmatsumoto.com/street-parties>.

2.3 - Internacionais:

2.3.1 - Alfons Maria Mucha

Alfons Maria Mucha foi um pintor, ilustrador e designer gráfico tcheco, atualmente considerado como um dos artistas tchecos mais famosos do mundo, sendo considerado um dos principais expoentes da Art Nouveau. Sua carreira como ilustrador teria iniciado por volta de 1888, consistia em ilustrações para revistas da época (DASARTES, 2019).

Figura 15 - Spring, 1896



Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/alfons-maria-mucha/spring-1896>.

Figura 16 - Poster for Victorien Sardou's Gismonda, 1894.

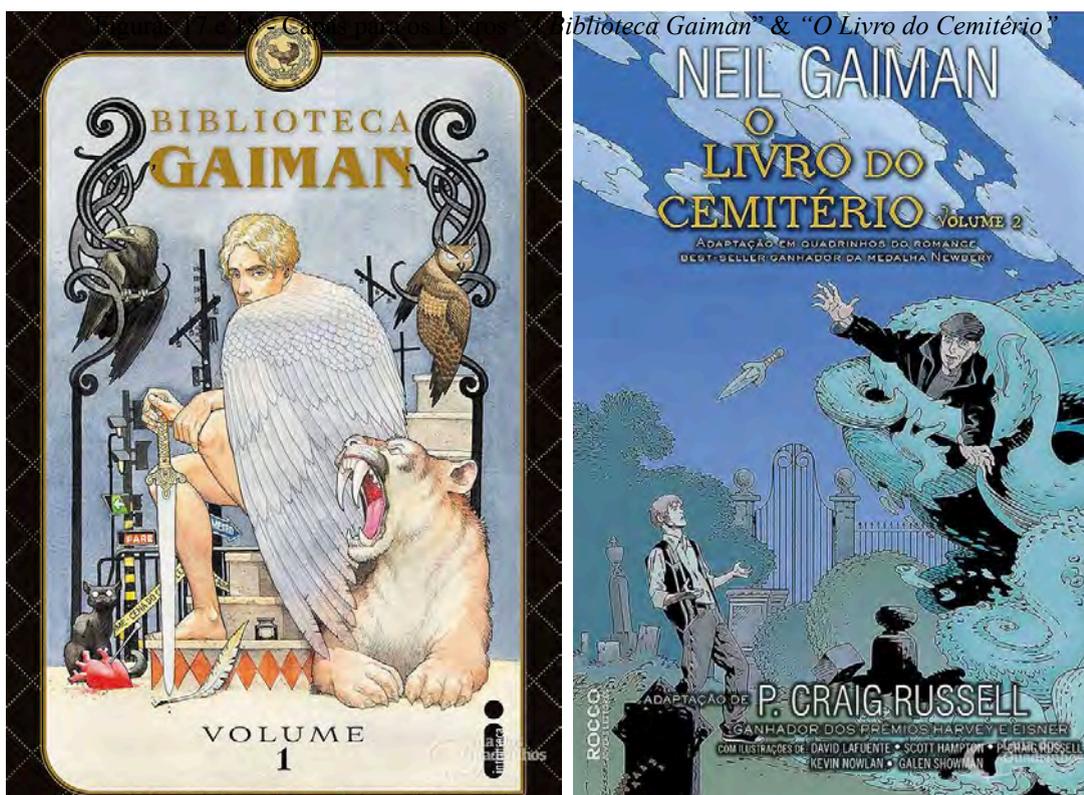


Fonte: <https://shre.ink/lpA6>.

2.3.2 - P. Craig Russell

P. Craig Russell é um quadrinista e ilustrador norte-americano, amplamente reconhecido por seu estilo detalhado e por suas adaptações de obras literárias clássicas para os quadrinhos. Nascido em 1951, Russell é um dos mais importantes artistas da indústria de quadrinhos, especialmente conhecido por seu trabalho em séries de alto nível artístico e por sua habilidade em transportar histórias complexas e mitológicas para o formato de quadrinhos.

Além de sua habilidade técnica, P. Craig Russell é admirado por sua abordagem sensível e sofisticada ao adaptar obras literárias. Ele não apenas traduz o texto para os quadrinhos, mas também captura a essência do conteúdo e o transforma de maneira a explorar visualmente suas emoções, metáforas e temas, o que torna suas adaptações verdadeiramente únicas (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007).



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/trabalhos-de/p-craig-russell/266>

2.3.3 - Sérgio Toppi

Sérgio Toppi foi um quadrinista e ilustrador italiano, amplamente reconhecido por seu estilo único, caracterizado por um traço impressionante, com linhas fortes e detalhadas, além de uma abordagem criativa que mistura influências do expressionismo e da arte moderna. Nascido em 1932, em Milão, e falecido em 2012, Toppi é considerado um dos maiores mestres dos quadrinhos, especialmente pela inovação que trouxe ao gênero e pelo impacto de sua obra tanto na Itália quanto internacionalmente (GUIA DOS QUADRINHOS, 2007).

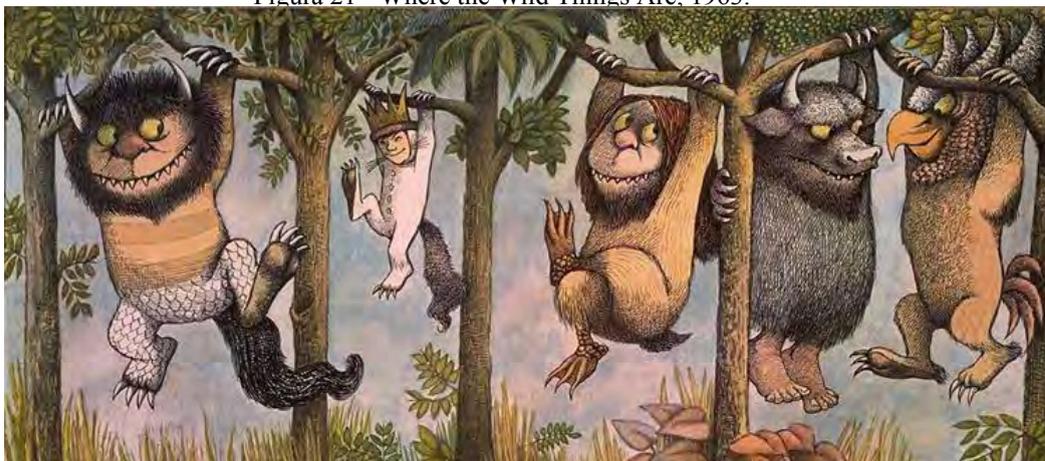


Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/trabalhos-de/sergio-toppi/975>

2.3.4 - Maurice Sendak

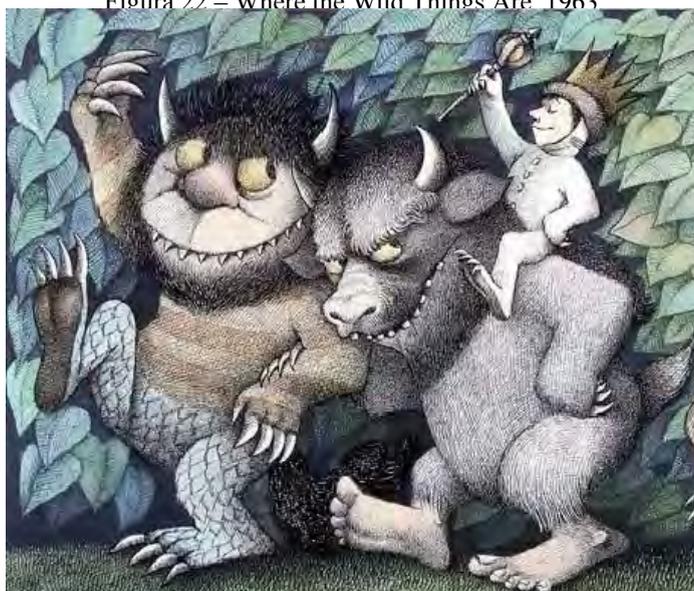
Foi um ilustrador e escritor de livros infanto-juvenis americano, tornou-se reconhecido pela obra “*Where the Wild Things Are*”, ou *Onde vivem os Monstros*. Sua carreira como ilustrador iniciou na década de 1940, produzindo ilustrações para vitrines, revistas e para o livro *Atomics for the Millions*, de Dr. Maxwell Leigh Eidinoff (WIKIART, 2019).

Figura 21 - Where the Wild Things Are, 1963.



Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/maurice-sendak/where-the-wild-things-are>.

Figura 22 – Where the Wild Things Are, 1963

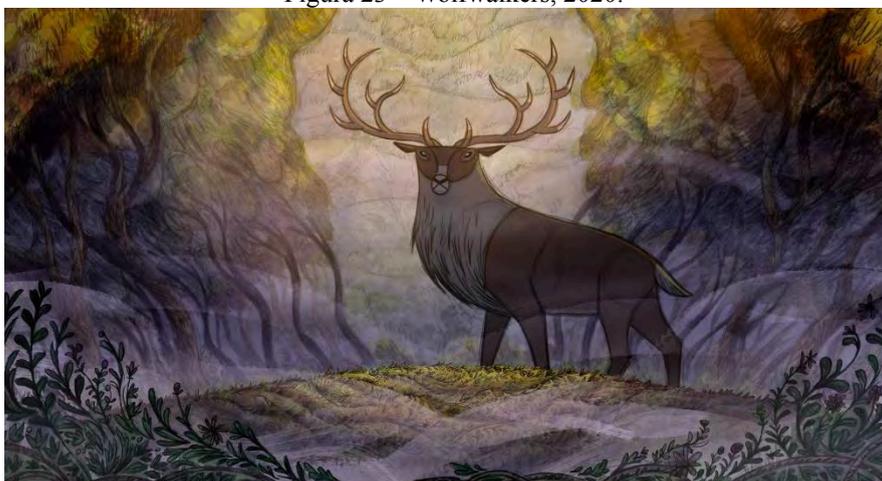


Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/maurice-sendak/where-the-wild-things-are>.

2.3.5 - Studio Cartoon Saloon

O Studio Cartoon Saloon é um estúdio de animação, curta-metragem e televisão irlandês, com sede em Kilkenny, na Irlanda. Possui grande reconhecimento, uma vez que acumula cinco indicações ao Oscar, Globo de Ouro®, BAFTA® e Emmy, tendo como fundadores Paul Young, Tomm Moore e Nora Twomey. Dentre suas obras, as que mais se destacam estão os longas-metragens *Wolfwalkers* (2020); *A Canção do Oceano* (2014); *O Segredo de Kells* (2009); *A Ganha-Pão* (2017) e o curta intitulado *Late Afternoon* (2019) (STUDIO CARTOON SALOON, 2023).

Figura 23 – *Wolfwalkers*, 2020.



Fonte: <https://www.cartoonsaloon.ie/wolfwalkers/>

Figura 24 – *Wolfwalkers*, 2020.



Fonte: <https://www.cartoonsaloon.ie/wolfwalkers/>

Figura 25 – Wolfwalkers, 2023.



Fonte: <https://www.cartoonsaloon.ie/wolfwalkers/>.

Figura 26 – A Cancão do Oceano, 2014.



Fonte: <https://www.cartoonsaloon.ie/song-of-the-sea/>.

Figura 27 – A Cancão do Oceano, 2014.



Fonte : <https://www.cartoonsaloon.ie/song-of-the-sea/>.

3 – O PEREGRINO

O Peregrino trata-se de meu trabalho autoral como atividade prática do curso de Artes Visuais, da UFMS. Este projeto consiste na construção narrativa e imagética de tudo aquilo que me inspirou, portanto refere-se a uma ressignificação de minhas memórias, experiências e sentimentos. As referências para a criação dessa obra podem ser conferidas nas Notas do Artista, presente no Apêndice A.

Pré-elaboração do roteiro

A história *O Peregrino*, pertencente ao gênero de Fantasia e Dark Fantasy, trata-se de uma jornada que parte da inocência para a consciência real, a Jornada do Herói, onde através das experiências presentes ao decorrer da história, o personagem principal é moldado tornando-se uma nova pessoa. Nesse primeiro momento a história se constituirá do lançamento do primeiro capítulo, intitulado “*A Peregrinação*”, presente no Apêndice B.

3.1 – Processo de criação

Neste capítulo será exposto e discutido o processo de criação, prático e teórico, usado durante o desenvolvimento de meu trabalho prático, onde poderá acompanhar a ideia por detrás do processo de criação.

3.1.1 - Sob o processo do acaso:

“A criação é um movimento que surge na confluência das ações da tendência e do acaso (Ostrower, 1990).”

O processo de criação artística é uma jornada pessoal e transformadora, onde ideias abstratas ganham forma e significado por meio da prática e reflexão. Ele começa,

muitas vezes, com a inspiração – um momento de percepção em que algo desperta o desejo de criar. Essa inspiração pode vir de fontes diversas, como a observação do cotidiano, referências artísticas ou leituras.

Depois do ponto de partida, inicia-se a fase de pesquisa e exploração. Nesse estágio, o artista mergulha no contexto histórico, simbólico e técnico relacionado à ideia, investigando como outros criadores abordaram temas semelhantes e quais materiais ou suportes seriam mais adequados para dar vida à obra. Essa fase é particularmente rica, pois permite ao artista conectar o universo conceitual ao físico, traçando um caminho claro para a realização da obra.

A etapa de experimentação é onde o processo se torna mais tangível. Técnicas são testadas, rascunhos são feitos, e erros se transformam em aprendizados. Aqui, o artista se permite experimentar, revisitando ideias e moldar seu trabalho com base nas reações emocionais ou estéticas que ele desperta.

Por fim, vem a fase de finalização e reflexão. Com a obra pronta, o artista analisa seu resultado à luz de seus objetivos iniciais, avaliando como os elementos formais e simbólicos se conectam à mensagem que deseja transmitir. Esse momento é essencial, pois abre portas para novas perguntas, gerando uma dinâmica criativa cíclica, onde cada projeto alimenta o próximo.

O processo de criação artística é, acima de tudo, um diálogo entre o interior do artista e o mundo ao seu redor, mediado pelas técnicas, ideias e histórias que ele escolhe explorar. É um ato de autoconhecimento e comunicação, onde cada obra é uma peça única desse contínuo diálogo criativo.

O registro do processo criativo, seja por meio de esboços, anotações ou reflexões posteriores, revela a presença do acaso como um elemento transformador. O artista, ao acolher esses desvios fortuitos, ajusta sua rota e permite que o trabalho evolua para um estado que não existiria sem essa abertura. Esse acolhimento do acaso marca um ponto sem retorno: a obra se transforma, o processo se reinventa, e o caminho inicial é deixado para trás. Cada decisão tomada após o acaso integra-se à construção de algo novo, reafirmando a criação como um fluxo contínuo e imprevisível.

Segundo Ostrower (1990), “muitos artistas descrevem a criação como um percurso do caos ao cosmos. Um acúmulo de ideias, planos e possibilidades que vão sendo selecionados e combinados.” Essa metáfora do percurso do caos ao cosmos ilustra bem a experiência de muitos artistas. O caos inicial é um turbilhão de ideias, possibilidades e emoções, que, através do trabalho, são gradualmente organizadas e integradas em algo coerente e significativo. Este processo de seleção e combinação não é apenas técnico, mas profundamente intuitivo, refletindo as escolhas e valores do criador. É nesse movimento de dar ordem ao caos que se constroi o sentido da obra, enquanto ela se define aos poucos.

Se a obra de arte é tomada sob a perspectiva do processo, que envolve sua construção, está implícito já na própria ideia do manuscrito o conceito de trabalho. Desse modo, os vestígios podem variar de materialidade mas sempre estarão cumprindo o papel indicador desse processo e, como consequência, do trabalho artístico. (OSTROWER, F. 1990)

Por fim, ao considerar a criação sob a perspectiva do processo, é inevitável reconhecer o papel dos vestígios materiais — sejam eles rascunhos, maquetes, notas ou qualquer outro indício físico. Esses registros tornam tangíveis as etapas do pensamento criativo e do trabalho artístico, funcionando como indicadores dos desafios, desvios e avanços ao longo do percurso. Eles não apenas documentam o esforço envolvido, mas também nos oferecem uma janela para entender a complexidade da criação enquanto ato de trabalho e transformação.

3.1.2 – Processo Prático

Fayga Ostrower, em sua abordagem sobre os processos criativos, no *livro Criatividade e Processos de Criação*, de 1977, enfatiza a importância do fazer artístico como uma forma de experimentação e descoberta. O desenho, quando adotado como principal meio, torna-se uma extensão direta do pensamento, permitindo que idéias se materializem em linhas, formas e composições. Nesse sentido, o processo prático do desenho é tanto técnico quanto intuitivo, envolvendo a interação constante entre o artista e os materiais.

Figura 28 - *Sketches* iniciais do projeto.

Fonte: Acervo do Artista.

No início, o desenho pode parecer uma prática voltada para o domínio técnico — a linha, a proporção, a textura. Contudo, Ostrower (1977) sugere que o verdadeiro potencial do desenho está em sua capacidade de transcender a técnica, tornando-se uma linguagem que articula sensações, conceitos e intuições. O ato de desenhar, portanto, não é apenas a reprodução do mundo visível, mas uma forma de interpretá-lo e recriá-lo a partir de um olhar subjetivo.

Figura 29 - Design iniciais de personagens.



Fonte: Acervo do Artista.

Durante o processo prático, o diálogo entre o artista e o suporte assume um papel central. Cada traço, cada linha desenhada no papel, é uma resposta a um impulso criativo, mas também uma provocação para o próximo movimento. Segundo Ostrower (1977), essa dinâmica de ação e reação é essencial para que o artista descubra novas possibilidades dentro de sua prática. O erro, frequentemente visto como obstáculo, é revalorizado como uma oportunidade para inovação.

Figura 30 - Design inicial de personagem.

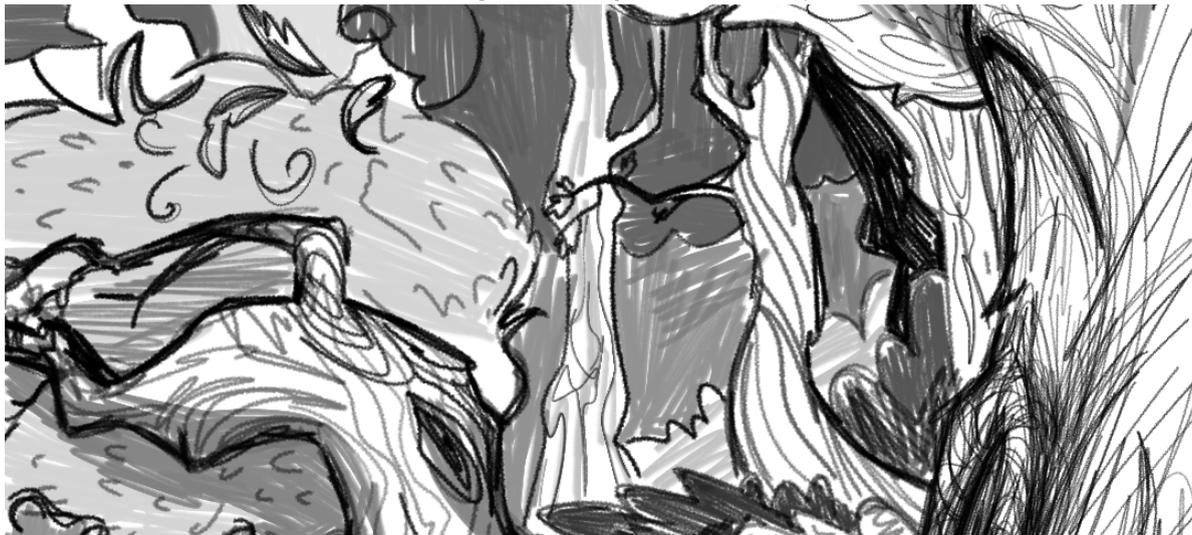


Fonte: Acervo do Artista.

O desenho também desempenha um papel fundamental na pesquisa visual. Ao desenhar, o artista observa mais profundamente, explorando relações espaciais, texturas e ritmos. Essa prática investigativa permite que o desenho transcenda sua função utilitária, convertendo-se em um meio de reflexão sobre a forma e o mundo. Para Ostrower (1977), o processo prático do desenho é, antes de tudo, um processo de conhecimento — não apenas sobre o objeto representado, mas sobre o próprio artista e seu modo de se relacionar com o mundo.

Assim, ao adotar o desenho como principal meio, o processo criativo transforma-se em uma jornada de exploração contínua, onde o fazer manual, a reflexão crítica e a intuição artística se entrelaçam. É uma prática que exige entrega e atenção, mas que recompensa com descobertas que vão além do resultado final, ampliando as possibilidades expressivas e conceituais da arte.

Figura 31 - Projeto de Ambientação.



Fonte: Acervo do Artista.

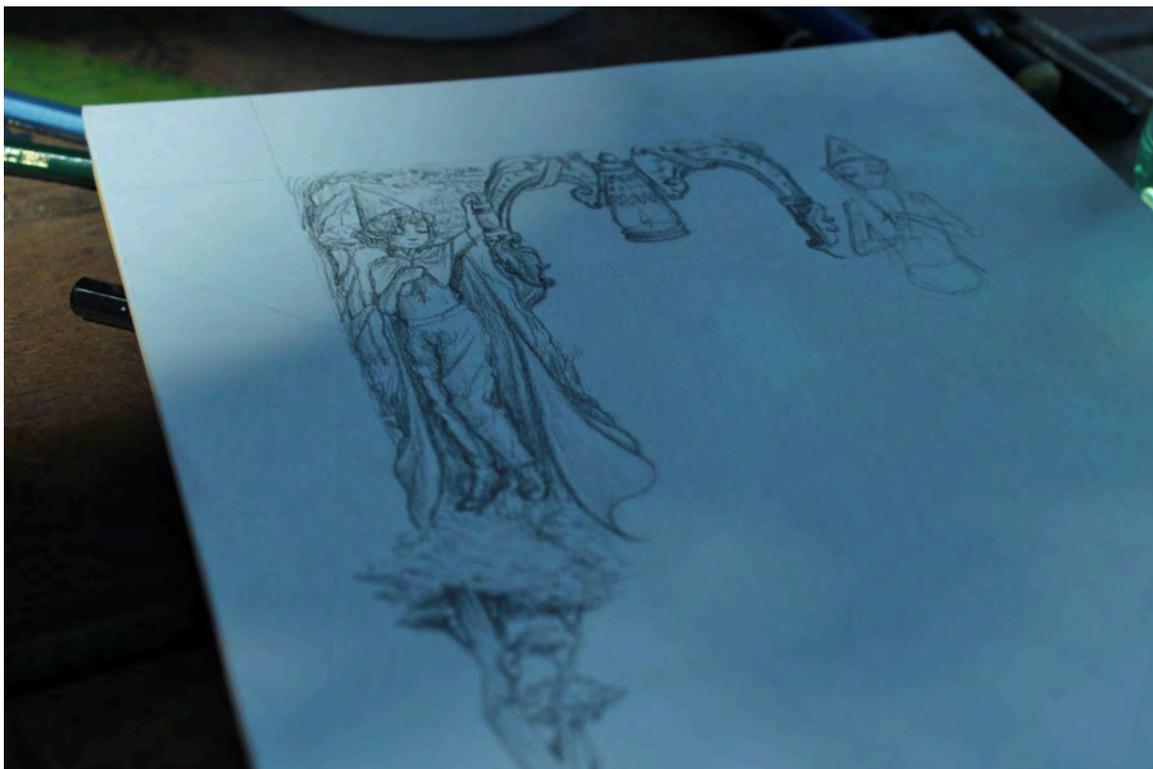
3.2 - Arte-finalização

A finalização de um projeto artístico, especialmente quando o desenho é o meio principal, é uma etapa de síntese e refinamento que exige atenção aos detalhes, equilíbrio e coerência estética. Para Fayga Ostrower (1977), esse momento não é apenas técnico, mas também uma conclusão significativa do processo criativo como um todo. É quando as decisões tomadas durante as fases de experimentação e desenvolvimento se cristalizam em uma obra que comunica com clareza a visão do artista.

3.2.1 - Refinamento e Coerência

Na finalização, o artista revisita cada elemento do trabalho com um olhar crítico, avaliando sua funcionalidade e integração no todo. Traços, texturas, composições e até espaços negativos são analisados, ajustados e harmonizados para garantir que a obra alcance sua máxima expressividade. Essa etapa demanda paciência, já que pequenos ajustes podem ter grande impacto na percepção final do desenho.

Figura 32 - Processo de criação



Fonte: Acervo do Artista.

3.2.2 - Técnica e Intuição

Embora a técnica desempenhe um papel fundamental na finalização, é a intuição que guia o artista nas decisões sutis e subjetivas. Para Ostrower (1977), a arte final não é apenas um processo mecânico, mas uma reafirmação do diálogo criativo. O artista deve confiar em sua sensibilidade para reconhecer quando a obra atinge seu ponto de equilíbrio — um estado em que nenhuma adição ou subtração é necessária.

3.2.3 - Comunicação e Intencionalidade

Um aspecto central da finalização é a clareza na comunicação da mensagem ou emoção que a obra pretende transmitir. Nesse momento, o artista avalia se os elementos visuais estão alinhados com a intencionalidade do projeto. É um exercício de empatia, colocando-se no lugar do espectador para prever como a obra será interpretada.

Figura 33 - Criação de composição.



Fonte: Acervo do Artista

3.2.4 - O Valor do Encerramento

Encerrar um projeto não significa apenas declarar a obra como “pronta”, mas aceitar que o processo criativo tem limites naturais. Ostrower (1977) enfatiza a importância de reconhecer esse ponto, onde o trabalho alcança uma completude que reflete o melhor do que poderia ser naquele momento. Essa aceitação é parte essencial do aprendizado artístico e da preparação para os próximos desafios criativos.

A arte da finalização, portanto, é um equilíbrio entre domínio técnico, sensibilidade artística e consciência crítica. Ela fecha o ciclo do processo criativo, não apenas concluindo uma obra, mas abrindo novas possibilidades de exploração e desenvolvimento para o futuro.

Figura 34 - Ambientação.



Fonte: Acervo do dia.

Figura 35 - Capa feita em serigrafia para o livro “O Peregrino”.



Fonte: Acervo do Artista.

A estrutura da capa foi escolhida com a intenção de remeter a um caderno de viagem, onde a escolha dos materiais como o percalux (o revestimento para lembrar couro) e o cordão para fechar o livro e dar nó, foram escolhidos para que se tornasse viável a realização de uma pequena tiragem.

3.3 – Resultado e derivações

Ao longo de um processo criativo estruturado, que inclui pesquisa, desenvolvimento, finalização e reflexão, os resultados de um projeto em desenho transcendem o objeto artístico final. Os resultados não se limitam apenas à obra em si, mas envolvem o aprendizado, os desdobramentos técnicos e conceituais, e as derivações que podem emergir do trabalho realizado.

Muito mais do que a obra final, os resultados de um projeto que utiliza o desenho como principal meio incluem não só a materialização de uma ideia em um produto tangível, como um livro ilustrado, um painel ou um conjunto de estudos visuais, mas também o amadurecimento do artista. Fayga Ostrower (1977) destaca que o processo criativo é, em essência, um processo de conhecimento, no qual o artista não apenas domina técnicas, mas também aprofunda sua relação com os materiais, as formas e as ideias.

A reflexão sobre os resultados e derivações é tão importante quanto a produção da obra. É nesse momento que o artista, como sugere Ostrower (1977), revisita o processo criativo, identificando os sucessos, as dificuldades e as potencialidades não exploradas. Esse ciclo reflexivo não apenas alimenta o crescimento individual do criador, mas também fortalece a qualidade de projetos futuros.

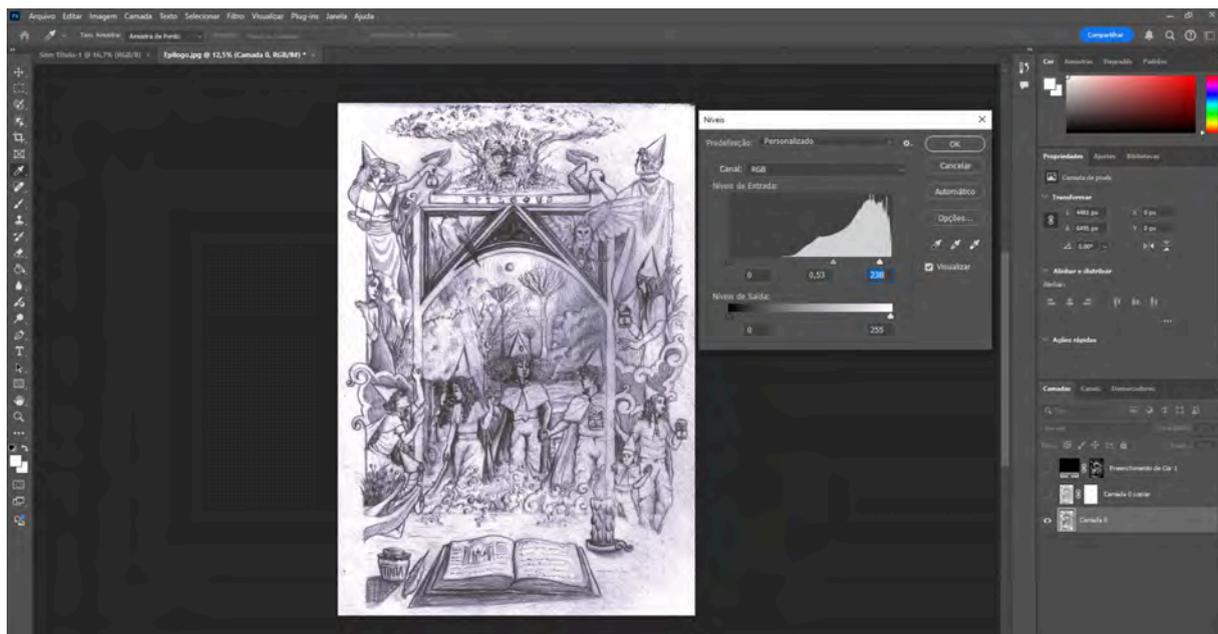
Figura 36 - Interface do Infinite Paint, software usado nos estudos.



Fonte: Acervo do Artista.

Portanto, o fim de um projeto não é um encerramento definitivo, mas um ponto de partida para novas investigações. No campo do desenho, cada linha traçada em um trabalho finalizado pode ser a semente de uma nova ideia, perpetuando um ciclo criativo em constante evolução.

Figura 36 - Interface Photoshop, processo de tratamento de imagem.



Fonte: Acervo do Artista.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação teórica revelou para mim a importância de compreender os marcos da indústria editorial brasileira, não apenas como um resgate histórico, mas como uma base sólida para meu processo de criação. Esse entendimento embasou escolhas estéticas e técnicas que culminaram no desenvolvimento do livro ilustrado *O Peregrino*. Durante o desenvolvimento, a prática artística foi enriquecida por constantes ajustes e reavaliações, evidenciando que o processo criativo é não-linear e exige sensibilidade para reconhecer tanto desafios quanto potencialidades.

Se, por um lado, a questão da produção gráfica desempenhou um papel central na realização deste projeto, sendo estruturado em etapas de pesquisa, experimentação, desenvolvimento e finalização, a prática do desenho, enquanto meu principal meio de expressão, permitiu a construção de um diálogo dinâmico entre ideia que surgiam e o processo de execução do livro. Desde os estudos iniciais de formas e composições até a materialização final, o fazer artístico revelou-se para mim como um espaço de reflexão e descoberta, no qual a técnica e a intuição, necessariamente, se entrelaçam para dar forma a um produto editorial coeso e expressivo. A etapa de finalização destacou a importância do refinamento e da coerência estética, solicitando um olhar crítico e atento aos detalhes, para que cada elemento fosse ajustado para alcançar um equilíbrio visual e narrativo.

Por fim, este trabalho reafirma a relevância do campo gráfico-editorial como um espaço de criatividade e inovação, onde história, arte e tecnologia se encontram. Mais do que um ponto de chegada, espero que a conclusão deste projeto represente um convite para futuras explorações, tanto no âmbito acadêmico quanto no artístico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A EDITORA. In: Editora Nacional. São Paulo: Editora Nacional, 2020. Disponível em: < <https://editoranacional.com.br/a-nacional/> >. Acesso em: 1º de maio de 2023.

ANTUNES, A. F. **Manual de estilo gráfico.** Lisboa: Edições CETOP, 1997.

ARTERef. **Veja o processo de marmorização de papel.** Disponível em: <https://arteref.com/historia/papel-marmorizado/>. Acesso em: 7 dez. 2024.

ATENA EDITORA. **Venda de ebooks dispara durante a pandemia no Brasil.** Paraná: Atena Editora, 2022. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/blog/venda-de-ebooks-dispara-durante-a-pandemia-no-brasil>. Acesso em: 31 de maio de 2023.

AXL Leskoschek. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa8918/axl-leskoschek>. Acesso em: 29 de agosto de 2023. Verbetes da Enciclopédia.

BANN, D. **Novo Manual de Produção Gráfica.** Editora Bookman, 2012.

BISMARCK, M. **Desenhar é o desenho.** Livro de Atas de Conferência Nacional, 2007. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10216/19089>. Acesso em: 23 de abril de 2024.

CARTOON SALOON. **About Cartoon Saloon.** Irish Animation Studio, 2023. Disponível em: <https://www.cartoonsaloon.ie/about-irish-animation-studio/>. Acesso em: 25 jun 2023.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COMPANHIA DAS LETRAS. **Odilon Moraes.** São Paulo, Companhia das Letras, 2022. Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/colaborador/00762/odilon-moraes>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

c. **History of the Indigo Digital Press.** Disponível em: https://www.compositecolour.com.au/blogs/composite-colour/40721089-history-of-the-indigo-digital-press?srsltid=AfmBOopAoQ7f93zaJEmIq7d9vbk_ZnlHngJlzZ1O0xjDyafgucwAfV0B. Acesso em: 10 nov. 2023.

CORTEZ, J. **Mestres da Ilustração.** São Paulo: Hemus: livraria editora ltda, 1970.

CRAIG, J. **Produção Gráfica.** São Paulo: Editora Nobel, 1987.

CRISCUOLO, C. **Como nasceu a ilustração digital?** DOMESTIKA. Berkeley, EUA. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/blog/3818-como-nasceu-a-ilustracao-digital>. Acesso em: 24 de maio de 2023.

DARKSIDE. **BENICIO:** ilustrador deixa um imenso legado. São Paulo: Darkside, 2021. Disponível em: <https://darksidedarkside.blog.br/benicio-ilustrador-deixa-um-imenso-legado/>. Acesso em: 12 de maio de 2023.

DARTY GRÁFICA. **CTP:** qual sua importância?. São Paulo, 2023. Disponível em: <https://darty.com.br/ctp-qual-sua-importancia/>. Acesso em: 12 de maio de 2023.

DASARTES. **Alphonse Mucha.** Dasartes 80: Matéria de Capa, 2019. Disponível em: <https://dasartes.com.br/materias/alphonse-mucha/>. Acesso em: 23 ago 2023.

EDITORA José Olympio. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/instituicao113425/editora-jose-olympio>. > Acesso em: 10 de maio de 2023. Verbetes da Enciclopédia.

FAYGA Ostrower. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa435/fayga-ostrower>. Acesso em: 29 de agosto de 2023. Verbetes da Enciclopédia.

FAZZOLA, L. AUBREY BEARDSLEY. São Paulo: DASARTES, 2020. Disponível em: <https://dasartes.com.br/materias/aubrey-beardsley/>. Acesso em: 19 de junho de 2023.

FEBRATEX GROUP. **5 técnicas de estamparia têxtil artesanal**. Disponível em: <https://fcem.com.br/noticias/5-tecnicas-de-estamparia-textil-artesanal/>. Acesso em: 10 dez. 2023.

FERREIRA, D. **Harold Cohen: o pai de “Aaron”**. Londres: 7LUAS, 2015. Disponível em: < <https://www.7luas.com.br/todos/pesquisa/blogpesquisa/harold-cohen-aaron/>. Acesso em: 24 de maio de 2023.

FOLHAPRESS. **Venda de ebooks saltou 83% em 2020 e revela força dos livros digitais na pandemia**. Goiás: O Popular, 2021. Disponível em: <https://opopular.com.br/magazine/venda-de-ebooks-salta-83-em-2020-e-revela-forca-do-s-livros-digitais-na-pandemia-1.2277399>. Acesso em: 31 de maio de 2023.

FURNARI, E. **A Escritora**. Brasil, 2020. Disponível em: <http://www.evafurnari.com.br/pt/a-escritora/>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

GÓES, L, P.; ALENCAR, J. **A alma de imagem: a ilustração nos livros para crianças e jovens na palavra de seus criadores**. São Paulo: Paulus, 2009. – (Coleção Pedagogia e educação).

GONZÁLEZ, G. M. **El consumo juvenil en la sociedad mediática**. Comunicação Mídia e Consumo, v.5, n.12, p.57–75, 2008. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/116>. Acesso em: 15 de maio de 2023.

GUIA DOS QUADRINHOS. **P Craig Russel**. Artistas: trabalhos de P Craig Russel, 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/trabalhos-de/p-craig-russell/266>. Acesso em : 20 ago 2024.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Sérgio Toppi**. Artistas: trabalhos de Sérgio Toppi, 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/sergio-toppi/975>. Acesso em: 15 set 2024.

HALLEWELL, L. **O livro no Brasil: sua história**. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: Edusp, 2005.

HARDT, Michael. **O comum no comunismo**. *Indisciplinar Wiki*. Disponível em: https://wiki.indisciplinar.com/index.php?title=%E2%80%9CO_Comum_no_comunismo%E2%80%9D_Hardt. Acesso em: 10 dez. 2023.

Ilustradores de Lobato. In: UMA MENINA CENTENÁRIA Cem anos de Narizinho Arrebitado, 2021. Disponível em: <http://ameninacentenaria.bbm.usp.br/index.php/ilustradores/>. > Acesso em: 10 de maio de 2023.

INSTITUTO MOREIRA SALLES. **Glossário de técnicas e processos gráficos e fotográficos do século XIX**. 2014. Disponível em: <https://ims.com.br/tag/processos-graficos/>. Acesso em: 5 dez. 2024.

JAGUARIBE, B. **O choque do real: estética, mídia e cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

LIMA, Y. S. **A Ilustração na Produção Literária**. São Paulo: Instituto de Estudos Brasileiros – USP, 1985.

Lobato e o racismo. In: UMA MENINA CENTENÁRIA Cem anos de Narizinho Arrebitado, 2021. Disponível em: <http://ameninacentenaria.bbm.usp.br/index.php/ilustradores/> >. Acesso em: 10 de maio de 2023.

LOBATO, J. M. **A Barca de Gleyre: quarenta anos de correspondência literária entre Monteiro Lobato e Godofredo Rangel**. São Paulo: Brasiliense, 2º t., 1964b.

MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES. **Maurício de Sousa**. 2024. Disponível em: <https://turmadamonica.uol.com.br/#quadrinhos>. Acesso em: 06 jun 2023.

MATARELLI, J; QUEIROZ, S. **Editoras Mineiras: panorama histórico**. Belo Horizonte: Viva Voz, vol.1 – 2ª edição, 2011.

MATSUMOTO, F. **Portfolio**. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://franmatsumoto.com/contact>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

MENDES, F. **Consumo de livros digitais escala com pandemia de Covid-19**. Revista Veja. Brasil: Editora Abril, 2021. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/consumo-de-livros-digitais-escala-com-pandemia-de-covid-19>. Acesso em: 31 de maio de 2023.

OFFSET. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3814/offset>. Acesso em: 11 de maio de 2023. Verbetes da Enciclopédia.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 1990.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 1977.

GRÁFICA PRIMA STAMPA. **O que é CTP?**. São Paulo, [20--?]. Disponível em: < <http://www.primastampa.com.br/artigo/o-que-e-ctp> >. Acesso em: 12 de maio de 2023.

PEARSON, L. **ILUSTRATION: ABOUT/CONTACT**. Londres, 2022. Disponível em: <https://lukepearson.com/illustration/about-contact>. Acesso em: 19 de junho de 2023.

PEDROSA, M. **Fayga e os outros**. Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, 1957.

PEDROSA, M. **O ano de 1957**. Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, 1958.

REDAÇÃO. **Estudo mapeia o impacto da pandemia no consumo de conteúdos digitais**. São Paulo: Publishnews, 2022. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2022/06/24/estudo-mapeia-o-impacto-da-pandemia-no-consumo-de-conteudos-digitais>. Acesso em: 31 de maio de 2023.

UICLAP. **Autopublicação: A diferença entre editoras, serviços editoriais e plataformas de publicação!**. Brasil, 2021. Disponível em: <https://blog.uiclap.com/a-diferenca-entre-editoras-servicos-editoriais-e-plataformas-de-publicacao/>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

UNIVERSO FANTÁSTICO. **História dos HQs**. Disponível em: <https://editorauniversofantastico.com.br/historia-dos-hqs/>. Acesso em: 10 abril 2024.

ZAP. **Zirald, um brasileiro**. Paraná: Zirald Artes Produções, 2020. Disponível em: <http://ziraldoproducoes.com.br/zirald/>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

WIKIART. **Mauricie Sendak**. About the artist, 2019. Disponível em: <https://www.wikiart.org/pt/maurice-sendak>. Acesso em: 20 jun 2023.

WISCHENBART, R.; FLEISCHHACKER, M. A. **Digital Consumer Book Barometer: Ebooks and audiobooks in Canada, Germany, Italy, Spain, Brazil, Mexico**. Milão: Edigita, 2022.

WISCHENBART, R. **Digital Consumer Book Barometer**. 2022

WROBLEWSKI, L. **Mobile First**. Editora: A Book Apart, 2011

Apêndice A - Pré-Roteiro do Livro Ilustrado

Segue-se abaixo o detalhamento do capítulo, nesse esboço de roteiro do livro “O Peregrino”:

“Prólogo”

Esta história é sobre uma jornada, algo tão antigo, que está fincado na carne e no sangue das novas gerações.

Aquela paisagem trouxe à vida memórias de algo que nunca vivi...

“Capítulo 1 - A Peregrinação”

Talvez seja isso que faça deles algo tão único, como se estivessem em um ciclo repleto de simbolismos e significados, por mais que tentassem fugir, algo os chamava, uma força ancestral que os dominava como fossem seus filhos. Estando acima de tudo, teceu esse bordado entre as linhas do espaço e do tempo. Então eles ouviram o chamado e se entregaram de corpo e alma, rumo ao horizonte.

Sob o véu de um mundo frágil, este mergulho no desconhecido tornou-se um desafio, do qual nem sempre todos voltavam. Aos poucos, eles sentiram medo de expressar a sua essência e negaram o chamado. Quase como um golpe instantâneo, aquela deidade revidou, abandonando-os à mercê de uma brisa fraca.

Em tempos de dificuldade e desespero, toda criatura se agarra a algo além da compreensão e busca nela sua jornada. Assim, pouco a pouco, retornaram ao colo de sua criadora, que os recebeu, tal qual uma mãe recebe suas crias, tal qual um pai protege seus filhos.

O mundo já não era mais o mesmo. Por quanto tempo eles estiveram dentro dessa névoa, isolados, sem ver o horizonte?

O Fim é um novo recomeço.

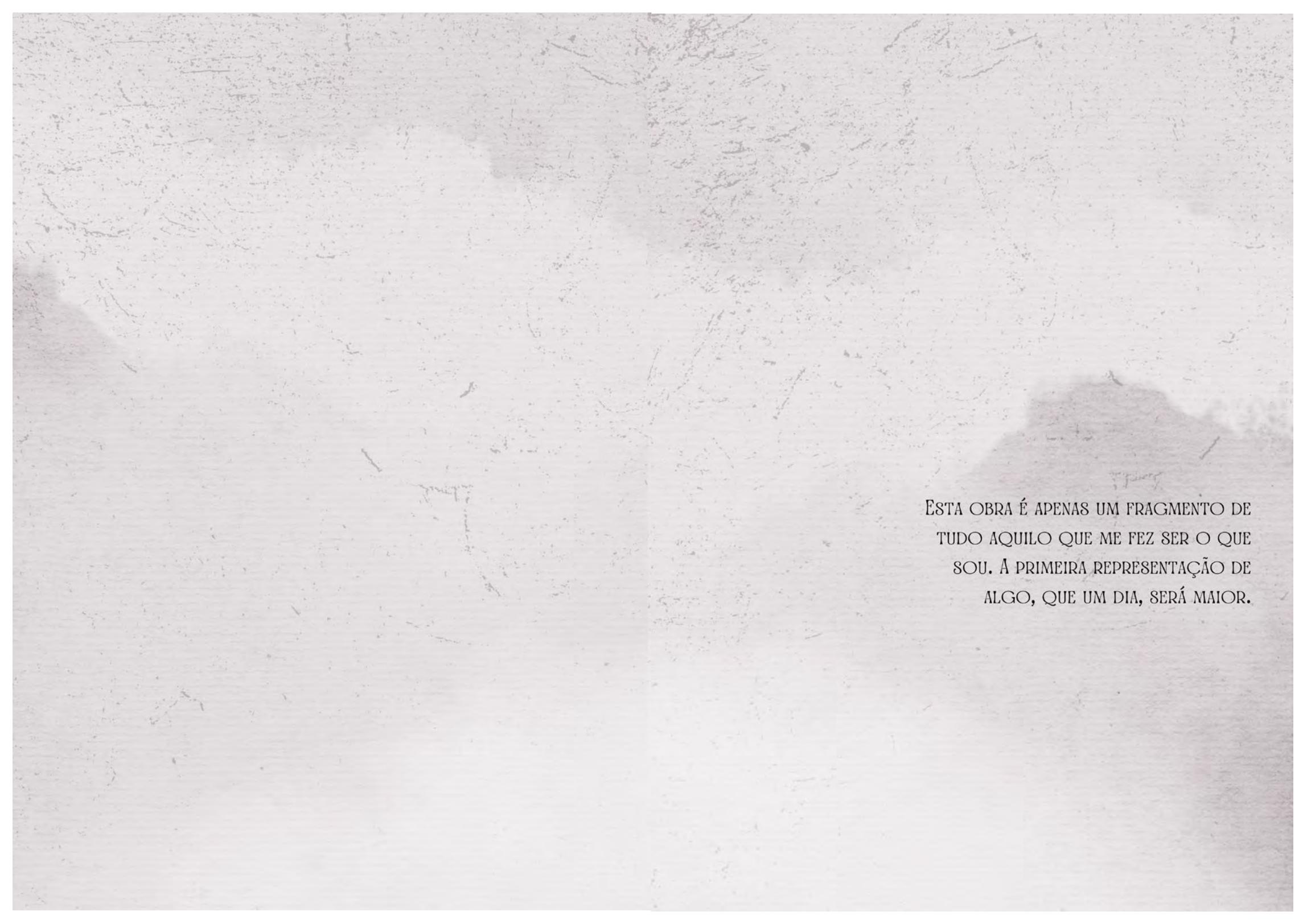
Apêndice B – Livro Ilustrado





O
PEREGRINO

ESCRITO E ILUSTRADO POR VICTOR HUGO



ESTA OBRA É APENAS UM FRAGMENTO DE
TUDO AQUILO QUE ME FEZ SER O QUE
SOU. A PRIMEIRA REPRESENTAÇÃO DE
ALGO, QUE UM DIA, SERÁ MAIOR.



PRÓLOGO

ESTA HISTÓRIA É SOBRE UMA JORNADA,
ALGO TÃO ANTIGO, QUE ESTÁ FINCADO
NA CARNE E NO SANGUE DAS NOVAS
GERAÇÕES.



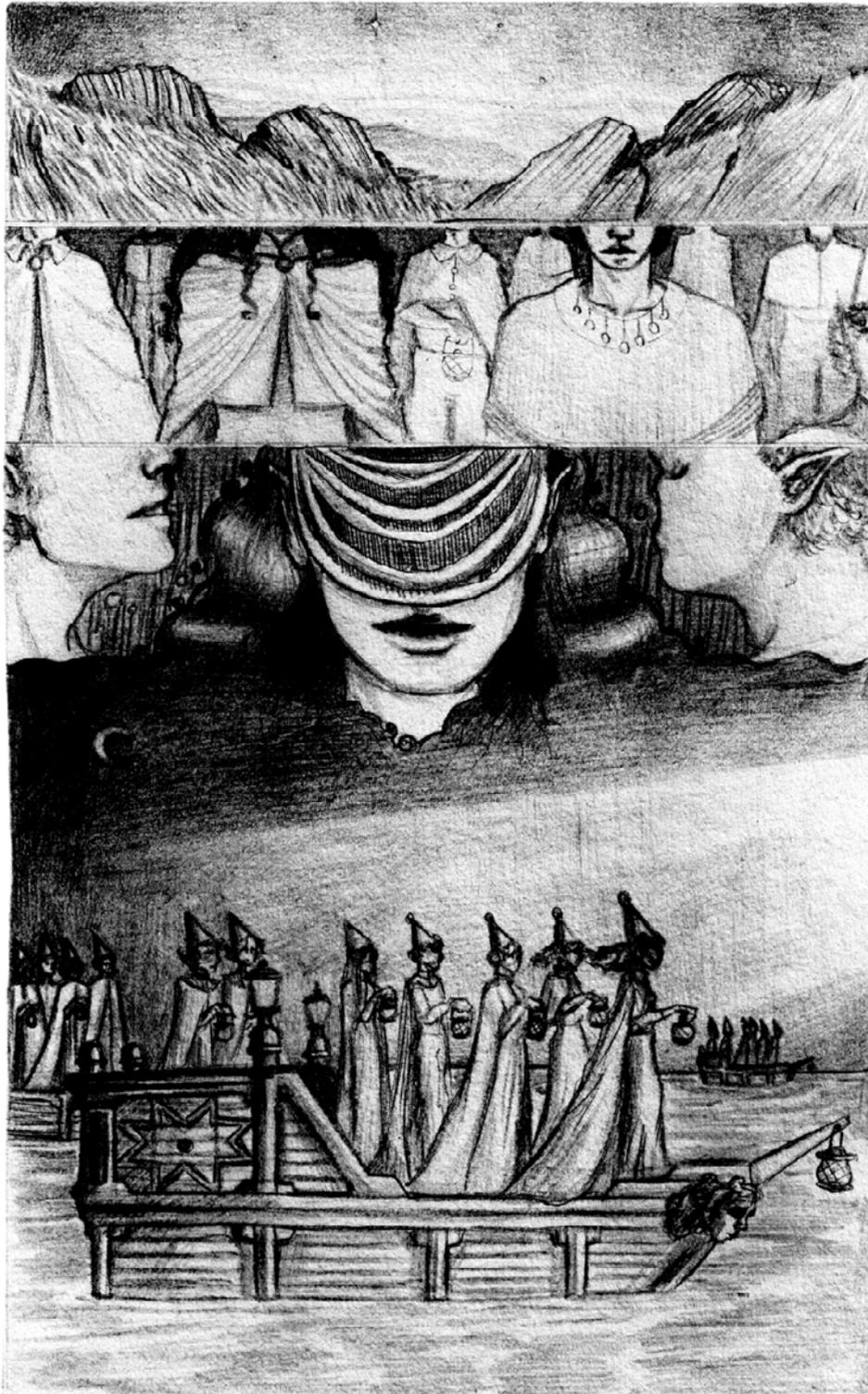
AQUELA PAISAGEM TROUXE À VIDA
MEMÓRIAS DE ALGO QUE NUNCA VIVI...

CAPÍTULO 1 - A PEREGRINAÇÃO

TALVEZ SEJA ISSO QUE FAÇA DELES ALGO TÃO ÚNICO. COMO SE ESTIVESSEM EM UM CICLO REPLETO DE SIMBOLISMOS E SIGNIFICADOS. POR MAIS QUE TENTASSEM FUGIR, ALGO OS CHAMAVA, UMA FORÇA ANCESTRAL QUE OS DOMINAVA COMO FOSSEM SEUS FILHOS. ESTANDO ACIMA DE TUDO, TECEU ESSE BORDADO ENTRE AS LINHAS DO ESPAÇO E DO TEMPO.

ENTÃO ELES OUVIRAM O CHAMADO E SE ENTREGARAM DE CORPO E ALMA, RUMO AO HORIZONTE.

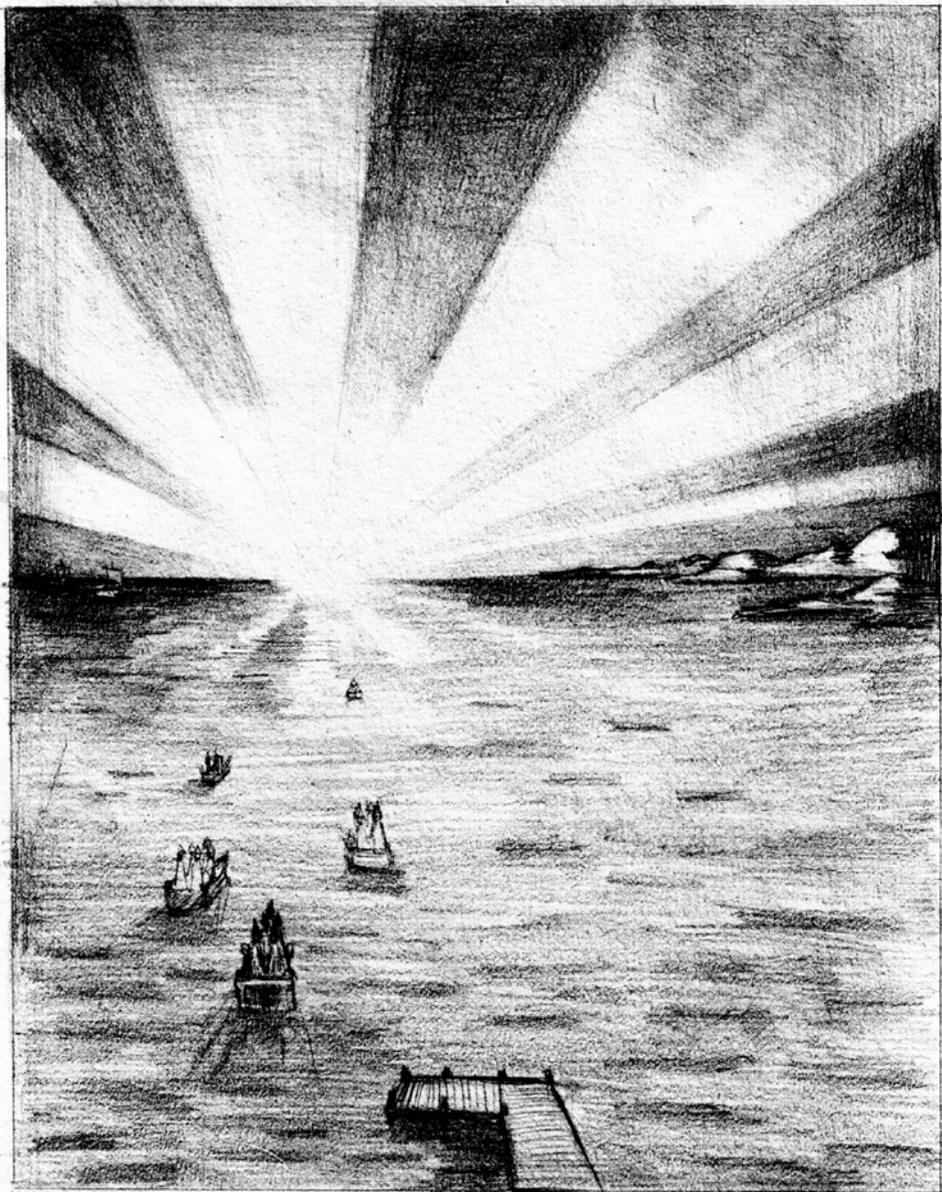




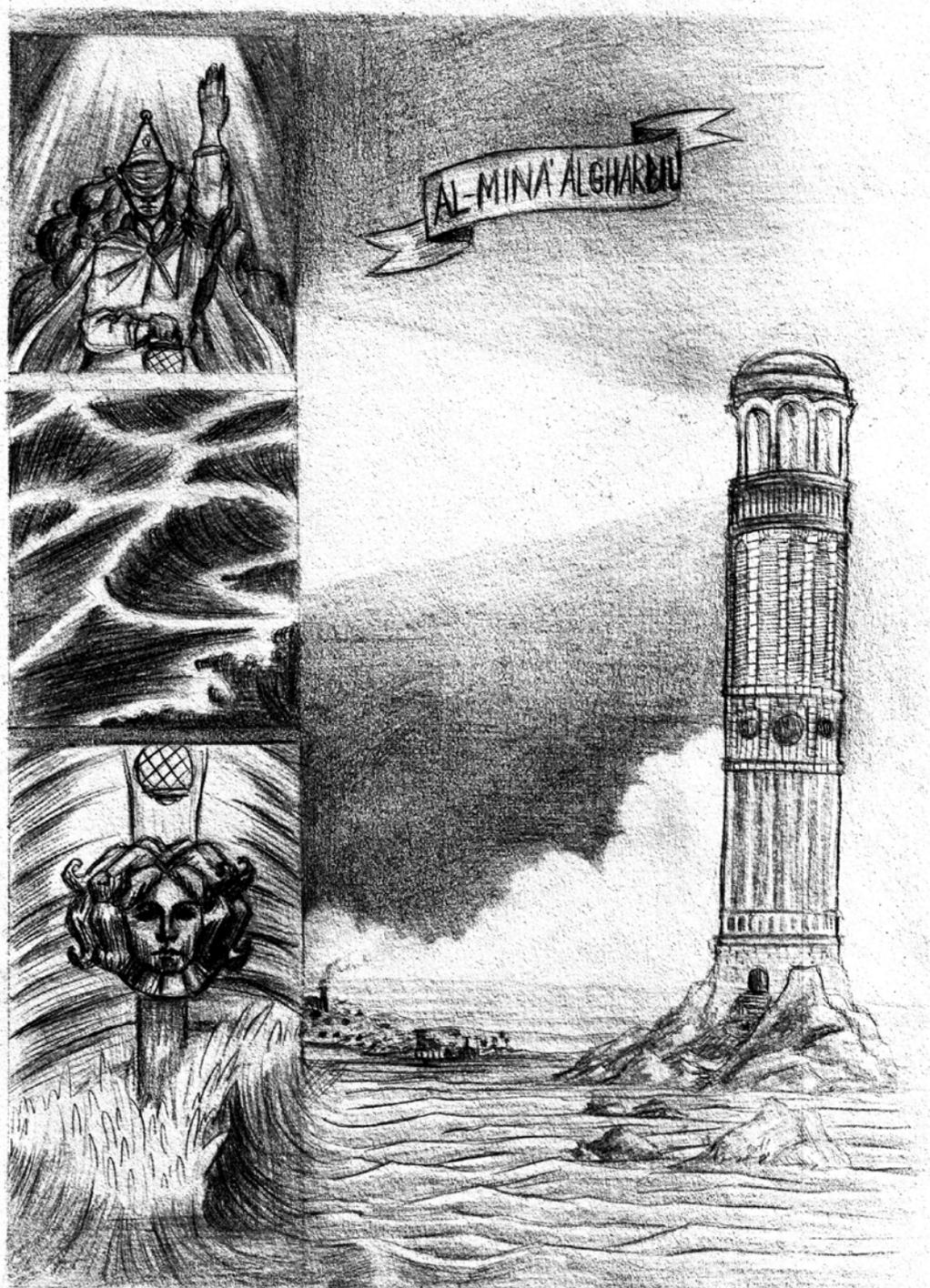
SOB O VÉU DE UM MUNDO FRÁGIL,
ESTE MERGULHO NO DESCONHECIDO
TORNOU-SE UM DESAFIO, DO QUAL
NEM SEMPRE TODOS VOLTAVAM. AOS
POUCOS, ELES SENTIRAM MEDO DE
EXPRESSAR A SUA ESSÊNCIA E NEGARAM
O CHAMADO. QUASE COMO UM
GOLPE INSTANTÂNEO, AQUELA DEIDADE
REVIDOU, ABANDONANDO-OS À MERCÊ
DE UMA BRISA FRACA.

EM TEMPOS DE DIFICULDADE E
DESESPERO, TODA CRIATURA SE AGARRA A
ALGO ALÉM DA COMPREENSÃO E BUSCA
NELA SUA JORNADA. ASSIM, POUCO A
POUCO, RETORNARAM AO COLO DE SUA
CRIADORA, QUE OS RECEBEU, TAL QUAL
UMA MÃE RECEBE SUAS CRIAS, TAL QUAL
UM PAI PROTEGE SEUS FILHOS.





O MUNDO JÁ NÃO ERA MAIS O MESMO. POR
QUANTO TEMPO ELES ESTIVERAM DENTRO
DESTA NÉVOA, ISOLADOS, SEM VER O
HORIZONTE?



O FIM É UM NOVO RECOMEÇO.



