Desenvolvimento de projeto editorial gráfico e bibliográfico do tim burton

**Resumo**

Este projeto é o desenvolvimento de um livro com tema bibliográfico que tem como objetivo a expansão em conteúdo por meio digital, com o uso do QR code. Para iniciar o projeto foi submetido o estudo da metodologia cientifica de Melo (2004) e na metodologia projetual a de Bruce Archer do livro “A prática do design gráfico - uma metodologia criativa” de Fuentes (2006).

As fases e as etapas do projeto, manifestou-se como uma atividade fundamental para que o projeto tivesse como resultado um produto com sua identidade editorial gráfica moderna e pela consistência visual. Por fim, foi pesquisado técnicas de como utilizar o design editorial gráfico na diagramação de um livro para valorizar a publicação impressa.

**Palavras-chave:** Livro; Design; Editorial; Inovação; Biografia; Cinema.

**ABSTRACT**

This project is the development of a book with a bibliographic theme that aims to expand content through digital means, using the QR code. To start the project, the study of Melo's scientific methodology (2004) and Bruce Archer's design methodology from the book “The practice of graphic design - a creative methodology” by Fuentes (2006) was submitted.

The phases and stages of the project, manifested itself as a fundamental activity so that the project resulted in a product with its modern graphic editorial identity and visual consistency. Finally, techniques on how to use editorial graphic design in the layout of a book to enhance the printed publication were researched.

**Keywords**: Book; Design; Editorial; Innovation; Biography; Movie theater.

1. ****INTRODUÇÃO****

O projeto desenvolvido é um livro para ser lido com conforto e clareza, sem textos enormes e cansativos, com conteúdo visual agradável e digital. Os pontos principais de desenvolvimento é ter em um único livro, uma significativa quantidade de informações, com uma tecnologia de expansão em um só produto, com um design editorial gráfico favorável, bonito e bem organizado.

O projeto busca uma diagramação com um conceito moderno, com referência do Flat design, que nada mais é um “Design Plano”, que possui a característica de ser clean, sem muitos efeitos ou que possa poluir e causar uma interferência visual. A ideia é usar também os conceitos da luz e sombra do expressionismo alemão e do gótico, junto com as cores principais contidas nos filmes de Tim Burton, assim irão fazer a conexão do moderno com o antigo, clássico.

O nome escolhido foi “A mente de Tim Burton”, com o objetivo do leitor após abrir o livro, ir entrando na mente de Burton e conhecendo-o mais na vida profissional e como foi a sua caminhada até se tornar diretor de cinema e artista.

1. OBJETIVOS

Os objetivo principais são de um livro com contéudos expandidos em meio digital e diagramação bem elaborada.

Os propositos para a realização desse projeto, são:

* Pesquisar sobre as tipografias dos livros;
* Estudar as formas de aplicações de imagens e textos no uso de projetos gráficos editoriais de livros;
* Realizar o estudo dos elementos de composição visual que serão utilizados no projeto;
* Aplicar interatividade com Qr code;
* Executar o projeto gráfico editorial.
1. REFERENCIAL TEÓRICO
	1. **Tipografia**

Primeiramente, é importante priorizar a fonte que será utilizada no corpo do texto,

pois é nele que a distribuição das informações será construída, não podendo gerar dificuldade na leitura. E por consequência, combinar com elementos visuais das páginas.

Segundo Caldwell e Zappaterra (2014), as fontes sem serifa, uma apresentação

mais descontraída e moderna, enquanto ao usar fontes com serifa, dão a sensação de formalidade. Dabner (2014) comenta que fontes sem serifa são as mais ousadas e persuadidas ao serem comparadas com fontes para as leituras mais extensas e que a sua versatilidade, por contar com diversos pesos, versões oblíquas e larguras, facilitam a manifestação de diversas informações dentro de um mesmo design editorial. Bringhurst (2015) diz que deve-se levar em conta a quantidade de texto a ser escrito em uma página ao escolher a tipografia.

* 1. Cores

É possível identificar as emoções transmitidas utilizando as cores, isso auxilia na percepção do tempo e do clima, representando o estado de humor de um personagem ou pessoa. No design e cinema, os principais conceitos das cores influenciam no entendimento do público para sua função. Em cada escala de cor escolhida como contraste não necessariamente foi colocada simplesmente para deixar algo esteticamente agradável e bonito, na maioria das vezes as cores escolhidas foram pensadas como um elemento importante para compor a arte.

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático. (HELLER, 2012, pág. 22)

Savio (2019) explica como funciona as tonalidades de cores nos filmes por exemplo, as cores neutras como o preto, cinza e branco, que geralmente, quando usadas, são combinadas com outras cores para realçar o efeito da cor em que ela foi aplicada. As cores frias são oazul, verde, roxo e o turquesa, e estas cores podem significar diversos sentimentos, como por exemplo, calma, introspecção, solidão, tranquilidade, tristeza, passividade e excesso de frio.

Já as cores quentes são o vermelho, amarelo, laranja e rosa, segundo Zago e Durante (2018), podem transmitir emoções intensas, como paixão, violência, movimento, loucura, alegria, excitação e vingança. Remetem também à sensação de quente, por serem associadas automaticamente ao sangue, fogo e à luz solar.

* 1. **Imagens**

De acordo com Caldwell e Zappaterra (2014), uma fotografia ou ilustração

comunica com muito mais eficiência ao público, mas, posicionar, aumentar ou cortar essas imagens de forma errada, pode passar uma ideia totalmente errada do que foi planejado. Portanto, não existe um padrão exato de como utilizar uma imagem, desde que, consiga expor a identidade do projeto em geral e em particular os conteúdos abordados.

**3.4 Composição**

Dabner (2014), comenta que os componentes de uma página digital ou impressa devem ter uma atenção a mais com o espaçamento, estilo, tamanho, organização visual e o formato do trabalho finalizado. E é de extrema relevância, portanto, que equilibre os estilos dispostos em cada conceito, para que assim se alcance a almejada valorização do livro e ao mesmo tempo que se concentre com singularidade as características gráficas escolhidas.

A aplicação de cores contrastantes, da diferença de tamanho dos elementos e o uso das formas que se contestam, são meios de se passar o conceito editorial pretendido, pois conferem a atração, movimento e ousadia para o conteúdo que está sendo projetado. Entende-se que a procura pela estética não deve ser o mais importante ao se construir um projeto gráfico, porém, é o que causa mais impacto ao leitor.

**3.5 Capa**

Segundo Caldwell e Zappaterra (2014), é de muita importância e relevância uma capa bem elaborada, pois é com ela que se dá o projeto editorial por completo. Ali (2009) coomenta que o leitor tem apenas cinco segundos para captar comeficácia a atenção do leitor.

A capa tem de ser marcante e destacar-se da multidão [...] A capa deve apelar para novos potenciais leitores, sem alienar os leitores existentes. Tem de expressar o caráter da publicação, bem como seu conteúdo. Depois, precisa atrair potenciais leitores para que olhem dentro. (CALDWELL; ZAPPATERRA, 2014, não paginado)

Ali (2009) ainda completa que a capa composta por cores vibrantes e com contraste, funcionam de forma mais eficaz, como o vermelho, preto e branco

* 1. **Acabamentos**

Ao se agregar um acabamento especial à um produto, existe um custo maior

para a aplicação deste recurso, ou seja, é importante que se analise a verdadeira necessidade e contribuição que se quer passar.

Uma outra estratégia interessante observada, corresponde ao uso de

acabamentos especiais. O uso de verniz localizado, facas especiais, entre outros passam ao produto uma diferença e personalidade, além de atrair a atenção do público com mais facilidade.

* 1. Grid

Segundo Ali (2009) a combinação de duas ou três colunas, sendo elas mais ou

menos largas de acordo com a sua necessidade permitindo que ocorra uma sensação de movimento e flexibilidade ao usar os espaços em branco. Tendo isso como base, há livros que deixam uma página inteira para uma pequena coluna de informações. Foi entendido que, diagramas com textos corridos, muitas colunas e módulos padronizados não são adequados para esse projeto editorial.

* 1. Influências

Leite e Alves (2008) citam que o expressionismo alemão foi muito importante nas

obras de Tim Burton. Esse estilo surgiu em 1920 e se caracterizou pela distorção dos personagens e dos cenários, através da maquiagem, fotografia e outros tipos de mecanismos, com o objetivo de expressar uma outra visão subjetiva do mundo, ou seja, a visão distorcida do artista, que representam os sentimentos profundos de angústia, medo, tristeza, entre outros.

Não apenas a narração de uma aventura estonteante vista pelos olhos de um louco – isto é: deformações visuais, expressionismo de montagens, esquematização de personagens. É também, e sobretudo, uma das mais macabras histórias de cinema inventadas pela imaginação humana. Ou seja: expressionismo de fundo, gosto mórbido por assuntos trágicos e alucinantes[...]. O que esses filmes nos contam, na verdade, são histórias sinistras, aventuras de incríveis criminosos, ronda tremenda, alucinante, de agonizantes e fantasmas [...] todo um universo de pesadelo e de loucura, terror e pânico. (FARIA, 1989, não paginado)

Muraca (2017) afirma que Burton criou seu estilo com uma atmosfera surreal e sombria com um toque de sensibilidade e humor.

Atmosfera surreal, onírica, gótica, sombria, fascinação pelo macabro, mas tudo isso numa abordagem sensível e cheia de humor. O estilo de Tim Burton já até virou adjetivo e é conhecido por ‘burtonesco’ [...] Os personagens também têm um estilo ‘burtonesco’: geralmente são esquálidos e têm membros alongados, bem ao gosto de ilustrações góticas do passado, têm olhos arregalados e rosto fino, olheiras, cabelos desalinhados e são pálidos.(MURACA, 2017, não paginado

1. METODOLOGIA

Melo (2004) sustenta que um projeto pode haver uma superposição ou um

embaralhamento nas etapas ou até uma manifestação de situações imprevistas e descreveu como um roteiro o processo de design gráfico e não como um possível discurso que não se pode reduzir no qual se deve seguir com rigor absoluto. Mas, isso não significa, que não haja a necessidade de se atentar na maior parte dos projetos recorrentes. Com estas referências, serve de grande ajuda para compreender e assimilar o próprio design do projeto.

* 1. Metodologia projetual

Com as contextualizações importantes ditas por Melo (2004), considerou-se

adequado o modelo de método de Bruce Archer, no livro “A prática do design gráfico - uma metodologia criativa” de Fuentes (2006), considerando a facilidade de aplicação e adaptação para um projeto gráfico editorial.

Figura 1 – Modelo metodológico



Fonte: Fuentes (2016)

Com base no esquema de Archer, foi desenvolvido adaptações.

Figura 2 – Adaptação



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2020)

Primeiramente, a fase analítica é a procura e coleta de informações, ou seja, a parte teórica do projeto, é nesta fase que é visto qual é o mercado em que o livro poderá ser inserido, o público alvo e definido o problema.

Na fase criativa, é definido os principais conceitos e visuais que seguirão o projeto, é neste momento que será realizada às escolhas dos elementos visuais, como a diagramação, formatos, tamanhos, paleta de cores e tipografias.

A última fase, é a executiva, é a materialização do livro que está sendo desenvolvido. Onde pode ser feito testes de impressão para poder finalizar a proposta final.

1. PÚBLICO ALVO

O Público alvo de Tim Burton são pessoas de todas as idades apaixonadas pela

fantasia e pelo sombrio, pode-se dizer que são as pessoas interessadas em cinema e cultura pop. Os filmes recentes de Burton têm sempre transitado por uma confluência de gêneros, essas misturas de públicos alvo, é o que fazem seu trabalho ser bastante apreciado por críticos e pelo público, sem jamais, no entanto conquistar um sucesso excepcional com um ou com o outro.

Portanto, o público alvo pode-se ser definido como jovens e adultos a partir de 12

anos, que buscam conhecer e obter mais informações sobre Tim Burton de maneira mais clara, objetiva e de fácil acessibilidade. O conteúdo e o projeto serão voltados para esse público de forma que envolva as influências de Burton, como o impressionismo alemão, o surrealismo, a cultura pop e o gótico.

1. DESENVOLVIMENTO

A criação de um projeto gráfico passa por diversas fases, desde a ideação do projeto até o produto final, mas além disso, temos as análises dos produtos existentes, a escolha dos elementos visuais, onde ficaram as ilustrações, as fotos, a tipografia e os textos. Assim, dando vida ao que podemos chamar de identidade visual.

Para a tipografia da capa do livro, Collaro (2010) cita que é importante tomar cuidado ao iniciar, pois a tipografia faz toda a diferença na criação de uma boa capa, com isso foi escolhida para a capa a fonte “Burton’s Nightmare”, bem desenhada e com as características sombrias de Tim Burton.

Para as cores, foi feito um estudo das cores dos filmes de Tim Burton, para conseguir passar ao leitor, mais uma vez, esse propósito “Burtonesco” no projeto gráfico editorial do livro através do sentimento de emoção, ou seja, são utilizados muitos tons escuros, frios e às vezes uma variação com cores quentes e alegres.

* 1. **Conceito editorial**

Tabela 1 – Conceito editorial

|  |
| --- |
| Objetivo editorial |
| Servir de guia ou instrumento de conhecimento em filmes, ilustrações, poemas de Tim Burton e afins áreas correlacionadas com a vida do diretor, assim como sua importante influência em Hollywood e no mundo. Oferecer a fãs e leigos informações completas e satisfatórias para agregar valor e compreensão sobre as obras de Burton.- O conteúdo deverá ser relevante mesmo depois de longo período de tempo;- Prezar pela qualidade das ilustrações, fotos e elementos visuais;- Esteticamente chamativa e agradável, sem perder o conceito de Burton;- Evitar textos e imagens banais ou que possam desagradar o público. |
| Método editorial |
| O livro será dividido em capítulos, com nomes diversificados sem perder o foco, para causar curiosidade ao leitor. Podendo ser divididos em:- Biografia- Filmes- Poemas- Ilustrações- Curiosidades |
| Título |
| É de total padrão priorizar o nome “Tim Burton” na capa do livro, pois é o que chama mais atenção do público alvo. O nome escolhido foi “A mente de Tim Burton” em que uma versão em inglês ficaria “Tim Burton’s mind”. Com esse nome, teria um significado de tudo que há na mente de Burton, desde sua infância, influências, carreira e outros trabalhos manuais. |

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2020)

**6.2 Livro**

Tabela 2 – Grid do livro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Imagens | O que é | Conceito |
|  | - Capa; | - Estilo Gótico- Ao fundo pouca luz e sombra, lembrando o expressionismo alemão;- Elementos do Tim Burton;- Destaque ao nome; |
|  | - Contracapa; | - Ao fundo pouca luz e sombra, lembrando o expressionismo alemão;- Estilo Gótico;- Apenas 2 elementos; |
|  | - Grid sumário; | - Fácil visualização;- Capítulos e páginas bem destacados;- Elemento visual desenvolvido pelo autor; |
|  | - Grid de biografia; | - Menos cansativo na leitura;- Divisão em anos; |
|  | - Grid de início de capítulo; | - Ilustração do autor;- Título do capítulo em evidência;- Breve descrição; |
|  | - Grid de poemas; | - Título em destaque;- Ilustração do poema;- Poema livre sem elementos próximos; |
|  | - Grid de fotos e ilustrações; | - Liberdade na colocação das fotos e ilustrações;- Espaço sinalizado para QR code; |
|  | - Grid de filmes; | - Cronologia dos filmes;- Brincar com o leitor; |

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2020)

1. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após todo o conteúdo do livro ter sido colocado nos grids criados, houve uma avaliação/comparação de aproveitamento de espaço com outros livros sobre o tema escolhido e pode-se perceber que o espaços e aproveitamentos das páginas foram de resultado muito satisfatório. O resultado disso trouxe reflexão sobre livros que poderiam ser mais interativos com os usuários, pois não apenas de textos um livro pode ser formado, pois dependendo do conteúdo só textos não são suficientes para o aprendizado e também para o conteúdo de comunicação, é necessário organizar com eficiência e corretamente os textos, junto com imagens e ilustrações.

Percebeu-se que em um livro físico, é a atualização de contéudos no mesmo, pois assim que os anos vão passando e a mais filmes e projetos com referência à Tim Burton, terá de haver outros volumes de livros.

Com a realização do projeto, é esperado obter os resultados dos objetivos propostos da melhor maneira, futuramente se possivel aplicar no mercado e ser bem aceito ao público em geral, assim conseguindo ser um produto de inovação em design editorial com conteúdo digital, podendo-se também ser um livro de inspiração para outras pessoas.

1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se iniciar esse projeto, ele foi divido em partes para que assim pudesse ser feito de forma mais eficiente. No começo do processo, houve algumas coisas que não deram muito certo, como quantidade de páginas e distribuição do conteúdo de dentro e da capa.

Durante o processo, tive que ter um olhar profissional de designer, percebi que o design pode ser um pouco mais complexo e que é muito mais que apenas criar e melhorar as coisas.

Por fim, foi muito gratificante fazer esse projeto, perceber que as pessoas ficaram curiosas e interessadas sobre o tema e que todo o esforço e dedicação se tornaria algo real para que um dia possa ser consumido pelo público.

1. AGRADECIMENTOS

Ao CNPq pela oportunidade em aplicar meu projeto em artigo cientifico Profª. Me. Natalha Carvalho pelo apoio e ajuda em todo o projeto, ao Prof. Me. Marcus Vinicius pela orientação e ao coordenador do curso de Design Unifatea, Prof. Me. Darwin Rodrigues Mota.

REFERÊNCIAS

ALI, Fátima. *​A arte de editar revista*​. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

BRINGHURST, Robert. ​*Elementos do estilo tipográfico***​**. Editora Cosac Naify, 2005.

COLLARO, Antonio Celso. *Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação.*São Paulo: Summus, 2000.

DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. *Curso de design gráfico: Princípios e práticas*. 1ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

FUENTES, Rodolfo. *A Prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa*. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

FUENTES, Rodolfo.*Fundamentos do Design*. São Paulo: Rosari, 2006.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. GG, 2012.

LEITE, Gabriela Figueiredo; ALVES, Mariana de Souza. Cinema. **Sobre a possibilidade de os filmes comerciais apresentarem características de "Filmes de arte" a partir do trabalho do diretor Tim Burton**. Pernambuco. ano 1. n. 3. p. 1-16. maio 2008. Disponível em: <www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/35315/38035>. Acesso em: 22 fev. 2020.

MELO, Francisco Homem de. *O processo do projeto*. In: ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos. O valor do design: guia ADG Brasil de prática. 3 ed. São Paulo: SENAC São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2004. p.91-105.

SÁVIO, Talita. *O que as cores representam no cinema?* TrêsMeiaCinco Filmes. 2019. Disponível em: <www.blog.365filmes.com.br/2017/09/o-que-as-cores-representam-na-setima-arte.html>. Acesso em: 20 mar. 2020.

ZAGO, Mayara; DURANTE, Stéphanie. **Descubra o significado do uso de cores em cenas de filmes e séries**. Casa e Jardim, 30 jul. 2018. Disponível em: <www.revistacasaejardim.globo.com/Curiosidades/noticia/2018/07/descubra-o-significado-do-uso-de-cores-em-cenas-de-filmes-e-series.html>. Acesso em: 20 mar. 2020.