



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
INSTITUTO INTERDISCIPLINAR DE SOCIEDADE, CULTURA E ARTES

CURSO DE DESIGN

ADMILTON ALVES VIEIRA JUNIOR

CARIRI EM CRÔNICAS: DESENVOLVENDO UM LIVRO ILUSTRADO
FANTÁSTICO AUTORAL

JUAZEIRO DO NORTE
2025

ADMILTON ALVES VIEIRA JUNIOR

**CARIRI EM CRÔNICAS: DESENVOLVENDO UM LIVRO ILUSTRADO
FANTÁSTICO AUTORAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design do Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Arte da Universidade Federal do Cariri, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharelado em Design.

Orientador: Prof. Manoel Deisson Xenofonte Araújo

JUAZEIRO DO NORTE

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Cariri
Sistema de Bibliotecas

V658c Vieira Junior, Admilton Alves.

Cariri em crônicas: desenvolvendo um livro ilustrado fantástico autoral /
Admilton Alves Vieira Junior. – 2025.
84 f. : il. color.

Monografia (Graduação em Design) – Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e
Arte, Curso de Design, Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE, 2025.

Orientador: Prof. Me. Manoel Deisson Xenofonte Araújo.

1. Design editorial. 2. Livro ilustrado. 3. Narrativa visual. 4. Literatura fantástica –
Representatividade. 5. Inclusão social e diversidade cultural. I. Araújo, Manoel Deisson
Xenofonte (Orient.). II. Universidade Federal do Cariri. III. Título.

CDD 741.64

ADMILTON ALVES VIEIRA JUNIOR

**CARIRI EM CRÔNICAS: DESENVOLVENDO UM LIVRO ILUSTRADO
FANTÁSTICO AUTORAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design do Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Arte da Universidade Federal do Cariri, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharelado em Design.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em 31/03/2026.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAUJO**
Data: 13/04/2026 17:04:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Manoel Deisson Xenofonte Araújo – (Orientador)
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Documento assinado digitalmente
 **LENILSON MIRANDA JONAS JUNIOR**
Data: 13/04/2026 17:02:20-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Lenilson Miranda Jonas Junior – (Avaliador)
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Documento assinado digitalmente
 **IVY FRANCIELLE HIGINO MARTINS**
Data: 13/04/2026 16:52:47-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Ivy Francielle Higino Martins – (Avaliadora)
Universidade Federal do Paraná (UFPR)

À toda a comunidade negra e
LGBTQIAPN+ que sonha em ser vista em
um mundo que insiste em nos apagar.

AGRADECIMENTOS

Como começar esta página de agradecimentos senão agradecendo aos amigos que embarcaram nessa jornada comigo e me deram a força necessária para tornar este projeto realidade? Posso afirmar, com certeza, que sem o apoio e a confiança de vocês nada disso teria sido possível. Foram as horas que passaram me ouvindo falar sobre a minha história que me fizeram acreditar que ela poderia ganhar vida. O entusiasmo a cada frase, traço ou spoiler me manteve firme durante todo o processo, e as dicas, sugestões e ideias que recebi tornaram a história melhor do que eu poderia imaginar. Não é à toa que vocês são a inspiração de alguns personagens. Amo vocês.

Agradeço ao meu orientador, professor Manoel Deisson Xenofonte Araújo, pela confiança, dedicação, paciência e incentivo constante ao longo deste projeto. Jamais esquecerei o brilho em seu olhar no dia em que lhe apresentei a minha história. Sua orientação foi essencial para o desenvolvimento deste trabalho.

À Universidade Federal do Cariri, por me proporcionar conhecimentos que eu nem sabia que sonhava adquirir, encontros que eu nem sabia que precisava viver e uma nova visão que me fez reconhecer minhas raízes e moldou a minha essência para sempre.

"Minha luta diária é para ser reconhecida
como sujeito, impor minha existência
numa sociedade que insiste em negá-la."

(Djamila Ribeiro)

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um livro ilustrado autoral, concebido para explorar a integração entre texto e imagem como forma de enriquecer a narrativa literária e ampliar a representatividade no campo editorial. A pesquisa buscou compreender como o design editorial pode ir além da estética, tornando-se uma ferramenta de inclusão social e cultural. O processo criativo envolveu a construção de um universo ficcional, a caracterização de personagens diversos e a elaboração de recursos visuais que dialogam com a proposta narrativa. Foram desenvolvidos elementos gráficos como folhas de guarda, ilustrações internas, capa e diagramação, resultando em um protótipo editorial que une literatura e imagem em uma experiência de leitura sensível e contemporânea. Os resultados evidenciam que a presença de personagens e elementos visuais representativos contribui para ampliar a identificação do público com a obra, valorizando diferentes identidades e experiências. O projeto demonstra que o design editorial, aliado à ilustração, pode atuar como instrumento de transformação cultural, oferecendo ao leitor uma narrativa visual inclusiva, moderna e envolvente, capaz de refletir a diversidade da sociedade.

Palavras-chave: Livro ilustrado; Design editorial; Narrativa visual; Inclusão social; Representatividade; Diversidade cultural.

ABSTRACT

This work presents the development of an original illustrated book, conceived to explore the integration between text and image as a means of enriching literary narrative and expanding representativity within the editorial field. The research sought to understand how editorial design can go beyond aesthetics, becoming a tool for social and cultural inclusion. The creative process involved the construction of a fictional universe, the characterization of diverse characters, and the elaboration of visual resources that interact directly with the narrative proposal. Graphic elements such as endpapers, internal illustrations, cover, and layout were developed, resulting in an editorial prototype that merges literature and image into a sensitive and contemporary reading experience. The results highlight that the presence of representative characters and visual elements contributes to strengthening readers' identification with the work, valuing different identities and experiences. The project demonstrates that editorial design, combined with illustration, can act as an instrument of cultural transformation, offering an inclusive, modern, and engaging visual narrative capable of reflecting society's diversity.

Keywords: Illustrated book; Editorial design; Visual narrative; Social inclusion; Representativity; Cultural diversity.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Processo de criação do projeto.....	19
Quadro 2 - Listagem dos recursos visuais.....	40

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Manuscritos iluminados.....	22
Figura 2 - Processo de impressão com tipos móveis na prensa de Johannes Gutenberg....	23
Figura 3 - Exemplos de tipos de gravura: Litografia e Xilogravura.....	24
Figura 4 - Lumitype 550 de 1965.....	25
Figura 5 - Estrutura da capa.....	26
Figura 6 - Cidinha da Silva e Um exu em Nova York (2018).....	28
Figura 7 - Duologia a Ordem Vermelha (2023) e Livros da série O legado folclórico (2013). 29	
Figura 8 - Boxes das séries Os Instrumentos Mortais(2025) e Percy Jackson e os Olimpianos(2013).....	30
Figura 9 - José de Alencar e Carolina Maria de Jesus.....	32
Figura 10 - Djamila Ribeiro (O que é lugar de fala?), Grada Kilomba (Memórias da plantação) e Conceição Evaristo (Olhos d'Água).....	33
Figura 11 - Vista panorâmica da cidade de Jardim, região do Cariri (CE).....	36
Figura 12 - Criação da tipografia. Fonte: Acervo pessoal(2026).....	43
Figura 13 - Identidade visual.....	44
Figura 14 - Identidade Theo.....	45
Figura 15 - Identidade Cecília.....	46
Figura 16 - Identidade Cauan.....	46
Figura 17 - Identidade Luan.....	47
Figura 18 - Identidade Nêga.....	48
Figura 19 - Esboço da primeira folha de guarda.....	50
Figura 20- Rascunho da primeira folha de guarda.....	51
Figura 21 - Teste de cor.....	51
Figura 22 - Line da primeira guarda com elementos reciclados da construção da capa.....	52
Figura 23 - Pintura e correção da praça de alimentação.....	53
Figura 24 - Primeira folha de guarda.....	54
Figura 25 - Esboço da segunda folha de guarda.....	55
Figura 26 - Testes de cor da segunda folha de guarda.....	55
Figura 27 - Segunda folha de guarda.....	56
Figura 28 - Sumário.....	58
Figura 29 - Atos narrativos.....	58
Figura 30 - Capitular de Theo.....	59
Figura 31 - Capitular de Cécilia.....	59
Figura 32 - Capitular de Cauan.....	60
Figura 33 - Capitular de Luan.....	60
Figura 34 - Capitular de Nêga.....	61
Figura 35 - Ilustrações da página do feitiço do Ether.....	62
Figura 36 - Ilustrações da página do feitiço de Barreira.....	63
Figura 37 - Ilustração final cap 4.....	64
Figura 38 - Testes de integração de texto e imagem.....	66
Figura 39 - Moodboard elementos da capa.....	67
Figura 40 - Layouts da capa.....	68

Figura 41 - Rascunho da capa.....	69
Figura 42 - Testes de cor da capa.....	69
Figura 43 - Testes da composição com os elementos textuais.....	70
Figura 44 - Processo criativo da ilustração da capa.....	70
Figura 45 - Capa do livro.....	71
Figura 46 - Diagramação do livro.....	73

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas

LGBTQIAPN+ Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais/travestis, queer, intersexuais, assexuais, pansexuais, não-binários e mais.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
1.1 Objetivo Geral.....	17
1.1.1 Objetivos Específicos.....	17
1.2 Justificativa.....	17
1.3 Metodologia.....	18
Estágio teórico.....	19
Estágio prático.....	19
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	21
2.1 Relação entre texto e imagem na história do livro.....	21
2.2 Design editorial e sua função na literatura.....	26
2.3 Literatura fantástica urbana.....	27
2.3.1 worldbuilding.....	30
2.4 Literatura como reflexo social e exclusão de identidades.....	31
2.5 Design editorial como ferramenta de inclusão.....	34
3 DESENVOLVIMENTO.....	36
3.1 Desenvolvimento do universo ficcional.....	36
3.1.1 Universo ficcional.....	37
3.1.2 Personagens.....	38
3.2 Listagem dos recursos visuais.....	40
3.3 Criação da identidade visual do livro.....	42
3.3.1 Livro.....	43
3.3.2 Personagens.....	45
3.4 Criação visual.....	51
3.4.1 Criação das folhas de guarda.....	51
3.4.2 Ilustrações internas.....	60
3.5 Projeto editorial.....	68
4 CRIAÇÃO DA CAPA.....	70
5 DIAGRAMAÇÃO DO LIVRO.....	76
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
REFERÊNCIAS.....	84

1 INTRODUÇÃO

Desde os manuscritos iluminados da Idade Média até os livros contemporâneos, a relação entre texto e imagem evoluiu acompanhando os avanços tecnológicos. A prensa de Gutenberg ampliou a produção de livros, mas reduziu o espaço das imagens (FERNANDES, s.d.). Nos séculos seguintes, técnicas como a gravura e a litografia reinseriram elementos visuais (MACIEL, 2020), intensificados no século XX com a fotografia e a impressão offset (PREMIER COMERCIAL, 2025; TIP, 2025). No século XXI, a computação gráfica e o design digital consolidaram uma integração multimodal. Essa transformação revela que a relação entre texto e imagem é, acima de tudo, uma resposta às possibilidades tecnológicas de cada época. Hoje, mais do que nunca, ela é moldada por ferramentas digitais que permitem novas formas de contar histórias através dos gêneros literários que ensinam, emocionam e geram identificação aos leitores, como afirmam Silva e Santos, 2015:

A história tem papel fundamental no desenvolvimento social, cognitivo e cultural do ser humano. Contar história é uma das artes mais antiga da humanidade, desde os tempos mais antigos os povos sentavam-se ao redor do fogo para além de se aquecer, narrar acontecimentos, ouvir relatos, dialogar, e assim reunidos contavam e ouviam histórias, transmitindo conhecimentos, mitos, lendas, crenças, costumes e valores acumulados pelas gerações (Silva; Santos, 2015, p. 30).

A literatura, como espelho da sociedade, também reflete estruturas de poder e exclusão. Historicamente centrada em protagonistas brancos, cisgêneros e heterossexuais (SANTOS, 2019), ela marginalizou personagens negros e LGBTQIAPN+, relegando-os a papéis secundários ou estereotipados (BRANDINO, 2025). Esse padrão se estende à fantasia urbana, subgênero que mescla cotidiano e elementos mágicos, mas que ainda reproduz arquétipos eurocentrados, limitando a diversidade de protagonistas (CAETANO, 2022).

A fantasia urbana combina elementos mágicos e sobrenaturais com cenários atuais e urbanos, oferecendo ao leitor uma experiência que mescla o cotidiano com o extraordinário. Sagas como *Instrumentos Mortais*, de Cassandra Clare, e *Percy Jackson e os Olimpianos*, de Rick Riordan, são referências populares no meio. Ambas utilizam elementos míticos em cenários contemporâneos — como Nova York ou outras metrópoles — e fazem uso estratégico da diagramação e das ilustrações

para enriquecer a experiência do leitor. Todavia, como muitos gêneros literários, foram moldadas pela supremacia branca e ambientadas em espaços urbanos ocidentais. Isso criou um padrão narrativo em que o “herói ideal” é branco, heterossexual e cisgênero — um arquétipo que ainda domina as grandes sagas. A literatura brasileira e ocidental, de modo geral, historicamente excluiu personagens negros e LGBTQIAPN+ do protagonismo, reforçando arquétipos eurocentrados e representando-os de forma limitada ou estereotipada, como observa Brandino, 2025:

A presença de personagens negros na literatura, quando há, dá-se, na maioria das vezes, em papéis secundários de coadjuvantes ou de vilões. Representantes negros no protagonismo não são muito encontrados e, quando são, estão quase sempre presos a ambientes predeterminados (BRANDINO, 2025).

Esse padrão se estende à fantasia urbana, como nas sagas *Instrumentos Mortais* e *Percy Jackson*, que seguem esse modelo narrativo dominante. Personagens negros costumam aparecer em papéis de servidão, reforçando estereótipos como o “escravo nobre”, o “negro infantilizado” ou o “negro hipersexualizado”. Ademais, personagens fora do padrão são frequentemente construídos como “melhores amigos” ou “figuras cômicas”, sem narrativa própria, reforçando a ideia de que suas histórias não são dignas de protagonismo. Além disso, editoras frequentemente priorizam narrativas alinhadas a modelos já consolidados de sucesso comercial, o que limita o espaço para protagonistas “fora dos padrões”, vistos como “riscos de mercado” por não atenderem ao imaginário predominante (CAETANO, 2022).

Nesse contexto, o design editorial assume papel fundamental na experiência de leitura, articulando tipografia, diagramação e ilustrações para criar atmosferas visuais e narrativas imersivas (HALUCH, 2013; HENDEL, 2006; CLUBE DOS AUTORES, 2024). A diagramação organiza elementos gráficos e textuais, reforçando o ritmo e a identidade visual da obra, enquanto as ilustrações ampliam sentidos e constroem mundos ficcionais. Portanto, o design editorial do mesmo modo contribui para o worldbuilding, reforçando atmosferas e dando materialidade aos universos imaginados. Como ressalta Hendel (2006), o design de livro não se limita à estética, mas serve às palavras do autor:

O design de livro é diferente de todos os outros tipos de design gráfico. O trabalho real de um designer de livro não é fazer as coisas parecerem 'legais', diferentes ou bonitinhas. É descobrir como colocar uma letra ao lado da outra de modo que as palavras do autor parecem saltar da página. O design de livro não se deleita com sua própria engenhosidade; é posto a serviço das palavras. Um bom design só pode ser feito por pessoas acostumadas a ler – por aquelas que perdem tempo em ver o que acontece quando as palavras são compostas num tipo determinado. (Hendel, Richard, 2006. O design do livro, p.3).

Dessa maneira, o trabalho o papel do design na mediação entre texto e leitor apresentando um resultado que valoriza a materialidade e a experiência sensorial do livro enquanto objeto. Além disso, assume o compromisso com a representatividade de identidades historicamente marginalizadas, como pessoas negras e LGBTQIAPN+, propondo narrativas inclusivas que ampliam o repertório simbólico da literatura juvenil e reforçam o papel do design como ferramenta de inclusão, empatia e transformação social.

1.1 Objetivo Geral

Desenvolver o projeto gráfico e as ilustrações de um livro autoral de fantasia urbana.

1.1.1 Objetivos Específicos

- Desenvolver e organizar um mundo secundário autoral, inserido em um contexto urbano, definindo seus aspectos visuais, simbólicos e narrativos.
- Desenvolver a identidade visual da obra, definindo paleta de cores, tipografia, composição e estilo das ilustrações de acordo com o gênero proposto.
- Produzir ilustrações autorais e realizar a diagramação das páginas do livro, integrando texto e imagem de forma coesa e funcional.

1.2 Justificativa

Desde a infância, o gosto pela leitura e pela criação de histórias esteve presente na trajetória do autor. Ao longo dos anos, identificou-se uma lacuna significativa na literatura de fantasia urbana: a ausência de representatividade. Como homem preto e gay, o autor raramente se viu refletido nas narrativas que consumia, e

essa ausência também se estende às histórias ambientadas em espaços semelhantes aos que compõem sua vivência cotidiana.

Diante desse cenário, o projeto surge da necessidade de ocupar esse espaço com uma narrativa própria, que dialogue com identidades e experiências frequentemente invisibilizadas. A proposta consiste em desenvolver um livro de fantasia urbana ilustrado, que não apenas explore um universo ficcional imersivo, mas também represente corpos, territórios e subjetividades marginalizadas nesse gênero.

Ao incluir ilustrações originais, o projeto busca ampliar a experiência do leitor, tornando o mundo narrativo mais vívido e acessível. Mais do que uma obra de ficção, trata-se de um gesto de afirmação cultural e estética, que valoriza a produção autoral independente e contribui para a diversidade na literatura fantástica brasileira.

Em um contexto em que se observa a diminuição do hábito de leitura entre os jovens, propor narrativas que favoreçam a identificação pode contribuir significativamente para a formação de novos leitores. Segundo a 6ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, divulgada em 2024, o país perdeu cerca de 6,7 milhões de leitores nos últimos quatro anos, sendo que apenas 27% dos entrevistados afirmaram ter lido um livro inteiro nos três meses anteriores à pesquisa (G1, 2024). Esses dados evidenciam a urgência de narrativas que dialoguem com a realidade e a diversidade dos leitores, especialmente entre públicos historicamente marginalizados.

1.3 Metodologia

Este projeto se caracteriza como uma pesquisa aplicada com abordagem qualitativa e natureza projetual, voltada para o desenvolvimento de um livro de fantasia urbana ilustrado, com narrativa autoral e identidade visual própria. A metodologia utilizada busca unir teoria e prática, combinando estudos acadêmicos com o processo criativo da evolução do trabalho.

Quadro 1 - Processo de criação do projeto.

Estágio teórico

Levantamento teórico e referencial	Estudo de conceitos relacionados à fantasia urbana, representatividade na literatura, narrativa visual e design editorial. O livro <i>Guia Prático de Design Editorial</i> , de Aline Haluch (2013) e o livro <i>O Design do Livro</i> , de Richard Hendel (2006), serão utilizados como base para compreender os princípios de organização visual, hierarquia de conteúdo, tipografia e composição gráfica aplicáveis ao projeto editorial.
Pesquisa bibliográfica e análise de obras similares	Observação de livros ilustrados que dialogam com o gênero proposto, com foco em ambientações urbanas, protagonismo negro e LGBTQIAP+, e uso de ilustrações como recurso narrativo. Com base em autores como Stuart Hall, Grada Kilomba, Judith Butler, Djamila Ribeiro, Richard Hendel e Aline Haluch, para fundamentar as discussões sobre identidade, design editorial e literatura.
Estágio prático	
Desenvolvimento do universo ficcional	Criação dos personagens, ambientação, trama e estilo narrativo, com base em experiências pessoais e referências culturais que refletem a identidade do autor e designer do projeto.
Listagem dos Recursos visuais	Observação de livros ilustrados que dialogam com o gênero proposto, com foco em ambientações urbanas, protagonismo negro e LGBTQIAP+, e uso de ilustrações como recurso narrativo. Com base em autores como Stuart Hall, Grada Kilomba, Judith Butler, Djamila Ribeiro, Richard Hendel e Aline Haluch, para fundamentar as discussões sobre identidade, design editorial e literatura.
Criação da identidade do livro	Definição do estilo gráfico e estética que serão usados na concepção visual do livro.
Criação visual	Elaboração da concepção inicial dos cenários, layouts, elementos gráficos e imagens originais que complementam e ampliam a narrativa textual, explorando técnicas visuais coerentes com o universo criado e com o estilo gráfico escolhido.
Projeto editorial	Organização do conteúdo em formato de livro, incluindo diagramação, hierarquia visual, tipografia e composição

	gráfica. As decisões editoriais são guiadas pelas orientações práticas apresentadas por Haluch (2013), que reforçam a importância do design como ferramenta de comunicação funcional e atrativa.
--	---

Fonte: Gerada pelo autor.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

...

2.1 Relação entre texto e imagem na história do livro

A relação entre texto e imagem na história do livro revela um percurso marcado por constantes transformações tecnológicas e culturais que redefiniram a experiência da leitura. Nos manuscritos iluminados medievais, a integração estética e simbólica entre narrativa textual e visual conferia ao livro uma dimensão espiritual e artística, em que a imagem complementava e ampliava os sentidos da palavra escrita. Com a invenção da prensa de Gutenberg, no século XV, houve um aumento significativo na produção de livros, mas as imagens passaram a ocupar papel secundário devido às limitações técnicas da impressão tipográfica (FERNANDES, s.d.). Entre os séculos XVI e XIX, técnicas como a gravura e a litografia possibilitaram a reinserção das imagens nas obras literárias, retomando a intersemiose entre texto e imagem e enriquecendo a experiência estética dos leitores (MACIEL, 2020).

No século XX, a fotografia e a impressão offset intensificaram essa relação, trazendo maior realismo e integração visual às publicações (PIMENTA, 2025). Já no século XXI, com o advento da computação gráfica e do design digital, inaugura-se uma era multimodal, em que texto e imagem não apenas coexistem, mas se fundem em narrativas interativas, ampliando as possibilidades de construção estética e narrativa (MOREIRA; FERRAZ, 2024).

Os manuscritos iluminados (Figura 1) são livros medievais produzidos à mão, ricamente decorados com ouro, prata e cores vibrantes, conhecidos como iluminuras como vemos na Figura 1. O primeiro registro conhecido de iluminação artística é achado nas antiguidades, com os egípcios e os gregos que já iluminavam seus livros sagrados, mas a iluminação artística foi desenvolvida e aperfeiçoada durante a Idade Média, quando a produção de manuscritos iluminados se tornou uma arte altamente valorizada, essas obras-primas integravam texto e ilustrações para narrar histórias bíblicas ou litúrgicas (FITASCREEN, s.d.)

Figura 1 - Manuscritos iluminados.



Fonte: Compilação do autor¹.

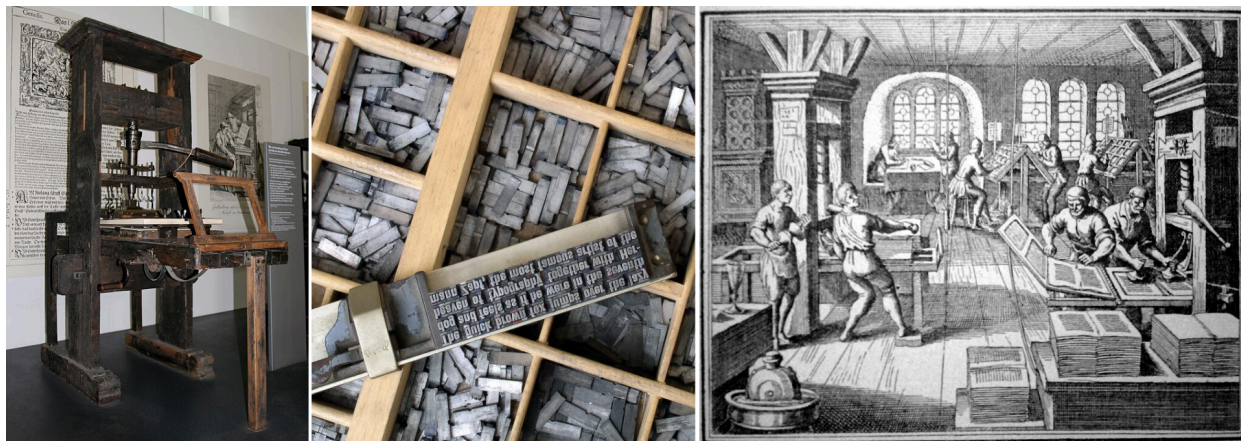
Durante milênios a escrita restringia-se a modos de réplica muito limitados, como as tabuinhas com escrita cuneiforme dos povos sumérios, os papiros egípcios, os ideogramas chineses, entre outras variadas formas de reprodução, cujo acesso era restrito a pequenos grupos de pessoas, geralmente escribas. Apenas com a invenção de Gutenberg a propagação de livros passou a ficar mais intensa, como o caso da Bíblia – o primeiro dos livros inteiros publicados pela técnica da impre. Isso se dava, fundamentalmente, em razão da facilidade que havia na reprodução dos textos. Não era necessário copiar à mão palavra por palavra como se fazia até então. Fazia-se um molde com os caracteres móveis e, a partir dele, imprimiam-se quantas cópias o estoque de tinta à base de óleo suportasse. O nome que passou a ser dado

¹ Disponível em:

<<https://flashbak.com/baby-jesus-in-a-walker-and-other-highlights-from-the-hours-of-catherine-of-cleves-1440-464178/>> Acesso em: 29 mar. 2026.

ao conjunto de papéis impressos em caracteres móveis foi códice, do latim codex. (FERNANDES, s.d.).

Figura 2 - Processo de impressão com tipos móveis na prensa de Johannes Gutenberg.



Fonte: Compilação do autor².

A gravura foi a gênese da reprodução de imagens em livros. Através de uma matriz, que possui a imagem gravada, reproduz-se o desenho diversas vezes, como um carimbo. O material da matriz é o que classifica o tipo de gravura. Esse método foi o primeiro utilizado para reproduzir imagens, em um tempo em que os tipos de impressão para reprodução eram muito diferentes dos que existem hoje. Por mais que a técnica não seja comumente usada hoje em dia, foi por meio da gravura que chegamos às tecnologias contemporâneas mais rápidas de impressão (MACIEL, 2020).

² Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Prensa_m%C3%B3vel#/media/Ficheiro:Handtiegelpresse_von_1811.jpg>, <<https://ensinarhistoria.com.br/linha-do-tempo/gutenberg-lega-a-impressao-a-humanidade/>> Acesso em: 29 mar. 2026.

Figura 3 - Exemplos de tipos de gravura: Litografia e Xilogravura.



Fonte: Compilação do autor³.

No século XX, a fotografia e a impressão offset intensificaram essa relação, trazendo maior realismo e integração visual às publicações. A fotocomposição, desenvolvida a partir da década de 1910 e consolidada nos anos 1940, substituiu os tipos metálicos por processos fotográficos, permitindo maior velocidade e liberdade tipográfica. Máquinas como o Lumitype (Figura 4) e sistemas eletrônicos como o Digiset alcançaram níveis inéditos de eficiência, chegando a milhões de caracteres por hora, e prepararam o terreno para a editoração digital (LECHÊNE, 2026)

³ Disponível em: <<https://imaginariobrasileiro.com.br/blogs/news/o-que-e-xilogravura>>, <<https://www.behance.net/gallery/85931247/Processo-da-Litografia>> Acesso em: 29 mar. 2026.

Figura 4 - Lumitype 550 de 1965.



Fonte: Disponível em: <<https://fr.wikipedia.org/wiki/Lumitype> > Acesso em: 29 mar. 2026.

Com o avanço da computação gráfica e do design digital no século XXI, a relação entre texto e imagem alcançou novos patamares, caracterizados pela multimodalidade, pela interatividade e pela fusão entre diferentes linguagens visuais e textuais. Essa fusão amplia as possibilidades de construção estética e narrativa, como nos livros ilustrados e digitais, em que a experiência do leitor é marcada pela integração de diferentes linguagens (BORGES DA LUZ; MAIA, 2020).

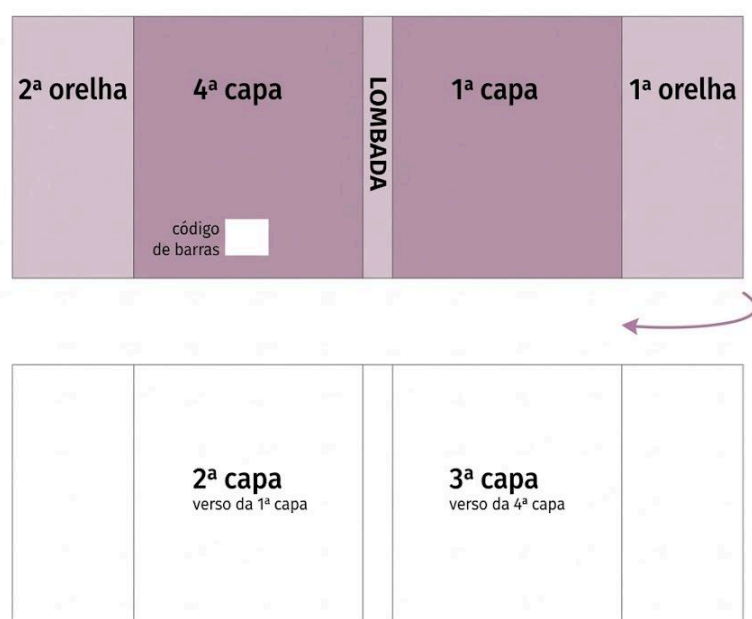
Essas transformações, que vão dos manuscritos iluminados à multimodalidade digital, evidenciam que a relação entre texto e imagem sempre esteve em constante evolução, moldada por avanços técnicos e culturais. Ao consolidar-se como um dos pilares da produção editorial, essa integração prepara o terreno para compreender o papel do design editorial, não apenas como recurso estético, mas como elemento fundamental na organização, na legibilidade e na função da literatura contemporânea.

2.2 Design editorial e sua função na literatura

O design editorial é uma área do design gráfico voltada para publicações como livros, revistas, jornais e e-books, e sua função na literatura vai muito além da estética. Ele organiza e estrutura conteúdos visuais e textuais de forma que a leitura se torne clara, agradável e envolvente. As imagens e recursos visuais exercem grande influência sobre os seres humanos, pois não apenas ajudam na tomada de decisões, mas também moldam comportamentos e percepções. No caso das marcas, isso se manifesta por meio da identidade visual; já na literatura, um projeto editorial bem executado garante que o leitor tenha uma experiência menos confusa, mais dinâmica e prazerosa. O uso correto de elementos gráficos pode impactar positivamente ou negativamente os sentidos do público, influenciando até mesmo o gosto pela leitura. Assim, o design editorial cumpre um papel estratégico: valoriza a obra, potencializa sua mensagem e aproxima o leitor do conteúdo, tornando a leitura mais acessível e memorável, como observa Canpe (2022).

Entre os elementos fundamentais do design editorial estão a tipografia, a hierarquia visual, a composição, o ritmo gráfico, além da escolha de materiais e acabamentos, que influenciam diretamente na percepção do leitor que vai da primeira a quarta capa demonstrado na figura 5 (HALUCH, 2013).

Figura 5 - Estrutura da capa.



Fonte: HALUCH, Aline. Guia prático de design editorial: criando livros completos. 2013.

No caso específico do livro, o design editorial deve servir às palavras, potencializar a leitura e criar uma identidade visual própria para cada obra. Como afirma Hendel, “os designers estão para os livros assim como os arquitetos estão para os edifícios”, pois cada detalhe, mesmo o aparentemente trivial, precisa ser decidido com precisão, e são essas minúcias que tornam o design bem-sucedido (HENDEL, 2006).

A diagramação é um dos aspectos centrais do design editorial, pois organiza os elementos gráficos e textuais, cria efeitos narrativos e reforça atmosferas ficcionais, contribuindo para a imersão do leitor (Clube dos Autores, 2020). Já as ilustrações desempenham papel fundamental na ambientação de cenários, na caracterização de personagens e na construção de mundos ficcionais, ampliando os sentidos da narrativa.

Assim, o design editorial não se limita a embelezar o objeto livro, mas atua como mediador entre texto e leitor, garantindo legibilidade, reforçando significados e ampliando a experiência literária. Essa função torna-se ainda mais relevante em gêneros como a literatura fantástica urbana, nos quais a criação de atmosferas visuais e simbólicas é indispensável para dar vida ao insólito dentro do cotidiano.

2.3 Literatura fantástica urbana

A literatura fantástica urbana é um subgênero que mescla elementos do fantástico com cenários contemporâneos e urbanos. Diferente da fantasia tradicional, que costuma se ambientar em mundos medievais ou distantes, a fantasia urbana insere o extraordinário no cotidiano, explorando cidades reais ou fictícias como palco de eventos mágicos, sobrenaturais ou simbólicos. Essa fusão entre o real e o imaginário permite a criação de narrativas que dialogam diretamente com a experiência urbana moderna, seus conflitos, ritmos e subjetividades.

Segundo Ana Cristina Rodrigues (2020), a fantasia urbana brasileira ainda é marcada por uma forte influência de modelos estrangeiros, especialmente anglo-saxônicos⁴, o que contribui para a reprodução de estéticas e estruturas

⁴ A expressão “modelos anglo-saxônicos” refere-se às estruturas narrativas e estéticas predominantes na literatura fantástica produzida em países como Estados Unidos e Reino Unido, marcadas por ambientações eurocentradas, protagonismo branco e padrões culturais ocidentais. Essa influência, amplamente difundida pelo mercado editorial global, contribui para a homogeneização das narrativas e para a exclusão de vozes periféricas e identidades dissidentes na produção nacional. Ver: RODRIGUES, Ana Cristina. *A literatura fantástica como espaço de resistência*. In: Revista O Grifo, v. 15, n. 2, 2020.

narrativas que pouco dialogam com a realidade brasileira. Essa predominância de cenários europeus ou norte-americanos, com protagonistas brancos e cis-heteronormativos, reforça uma lógica excludente que invisibiliza corpos e territórios periféricos, negros e LGBTQIAPN+.

Em *Um Exu em Nova York* (2018), Cidinha da Silva (Figura 6) insere entidades da tradição afro-brasileira no espaço urbano contemporâneo, demonstrando como a fantasia urbana pode se tornar espaço de resistência e afirmação cultural. Sua obra rompe com padrões narrativos excludentes ao propor novas mitologias enraizadas na realidade brasileira, ampliando o imaginário coletivo e dando protagonismo a vozes historicamente silenciadas — sejam elas negras ou LGBTQIAPN+.

Figura 6 - Cidinha da Silva e *Um exu em Nova York* (2018).



Fonte: Compilação do autor.

A ambientação urbana, quando explorada a partir de uma perspectiva local e identitária, pode se tornar um espaço de resistência simbólica. Ao representar cidades brasileiras com suas complexidades, afetos e tensões, a fantasia urbana ganha potência como ferramenta de crítica social e afirmação cultural. Como destaca Felipe Castilho (2018), autor de obras como *Ordem Vermelha* (2023) (Figura 7) e *O legado folclórico* (2013) (Figura 7), “a fantasia pode ser um lugar de denúncia e de reconstrução, desde que se permita ser atravessada pelas vozes que foram historicamente silenciadas”.

Figura 7 - Duologia a *Ordem vermelha* (2023) e Livros da série *O legado folclórico* (2013).



Fonte: Compilação do autor; Divulgação pela amazon.

No entanto, a produção nacional ainda enfrenta barreiras editoriais e mercadológicas. Personagens negros e LGBTQIAPN+ são raramente protagonistas nesse subgênero, e quando aparecem, estão frequentemente presos a estereótipos ou ambientes predeterminados que não lhes conferem complexidade narrativa. Essa ausência não é apenas uma questão de representatividade, mas de acesso simbólico: quem pode imaginar mundos? Quem tem o direito de ser herói, mago, criatura ou guardião?

Portanto, a fantasia urbana, quando aliada à diversidade e à autoria independente, torna-se um campo fértil para a criação de novas mitologias, onde corpos dissidentes podem ocupar o centro da narrativa e reconfigurar o imaginário coletivo. Este projeto se insere nesse movimento, propondo uma história que emerge de vivências reais e afetos urbanos, mas que se expande para o fantástico como forma de resistência, sonho e transformação. Nesse contexto, torna-se essencial compreender o papel do *worldbuilding* — a construção de mundos ficcionais — como ferramenta que sustenta a verossimilhança e a potência crítica dessas narrativas.

2.3.1 *worldbuilding*

O conceito de *worldbuilding* aparece tanto em produções acadêmicas quanto em iniciativas voltadas ao público geral. De acordo com o site *Worldbuilding Para Todos* (2026), trata-se do processo de criar universos ficcionais completos, ricos e consistentes, com regras próprias, culturas e ambientações capazes de sustentar narrativas envolventes. Batista (2020), em seu trabalho de conclusão de curso na

Pontifícia Universidade Católica de Goiás, define o termo como “Construção de Mundo”, destacando-o como o ato de desenvolver um mundo fictício que engloba todo o supercampo da ficção especulativa, tornando-o mais robusto e dotado de elementos que ampliam sua riqueza. Enquanto a definição do site enfatiza a dimensão prática e criativa, a perspectiva acadêmica ressalta o caráter estruturante e metodológico do conceito, evidenciando que o worldbuilding é tanto uma ferramenta de criação quanto um campo de estudo.

O processo de construção de mundo é essencial para a literatura fantástica, pois garante consistência e verossimilhança às narrativas. Segundo Sanderson (2017), um universo ficcional precisa de regras próprias, sistemas culturais e ambientações que sustentem o enredo. Na fantasia urbana, esse processo assume especificidades: é necessário integrar elementos mágicos ao espaço urbano contemporâneo, criando uma lógica interna que permita ao leitor acreditar na coexistência entre cotidiano e sobrenatural. Obras como *Os instrumentos mortais* (Cassandra Clare) (Figura 8) com a tradução lançada em 2014 no Brasil, *Percy Jackson e os Olimpianos* (Rick Riordan) (Figura 8) chegada ao Brasil em 2008, exemplificam como a construção de mundo pode articular mitologias diversas com cenários urbanos, ampliando o imaginário coletivo e reforçando a representatividade.

Figura 8 - Boxes das séries *Os Instrumentos Mortais*(2025) e *Percy Jackson e os Olimpianos*(2013).



Fonte: Amazon 2025; 2015.

As sagas Percy Jackson e os Olimpianos e Os Instrumentos Mortais são mundialmente famosas e amplamente consumidas por jovens leitores, tornando-se referências centrais da literatura fantástica contemporânea. No entanto, essa

popularidade também evidencia uma problemática: a reprodução de estereótipos que mantêm o protagonismo centrado em personagens brancos, cis e heterossexuais. Em Percy Jackson, Rick Riordan adapta arquétipos da mitologia grega ao universo escolar moderno, mas os personagens negros aparecem apenas como coadjuvantes, sem a mesma complexidade ou protagonismo narrativo. De forma semelhante, em Os Instrumentos Mortais, Cassandra Clare constrói sua fantasia urbana a partir de protagonistas normativos, relegando personagens de minorias a papéis secundários ou estereotipados. Essa exclusão reforça padrões hegemônicos e invisibiliza identidades diversas, mostrando como até obras de grande alcance podem reproduzir desigualdades culturais. Ao manter a centralidade em protagonistas brancos e cis-heteronormativos, essas narrativas revelam como a literatura fantástica pode refletir e perpetuar exclusões sociais.

2.4 Literatura como reflexo social e exclusão de identidades

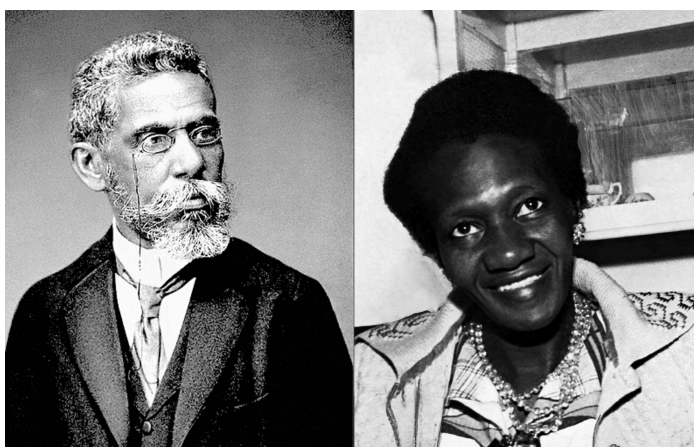
A literatura, enquanto reflexo social, historicamente tem privilegiado a centralidade da figura branca, cisgênero e heteronormativa como protagonista. Essa hegemonia narrativa reforça padrões culturais que invisibilizam outras identidades, relegando personagens negros e LGBTQIAPN+ a papéis secundários, estereotipados ou mesmo inexistentes. Tal configuração não apenas limita a diversidade de experiências representadas, da mesma forma perpetua desigualdades simbólicas e culturais devido aos processos de colonização como relembram Larissa Paula Tirloni e Marcelo Marinho:

O processo de formação das nações latinoamericanas resulta do violento confronto entre os conquistadores europeus, os subjugados povos indígenas e os massivos contingentes de escravos africanos forçados ao degredo em terra estrangeira. Nesse contexto, o confronto e a ocupação do território deram origem a múltiplos movimentos de diáspora, de exclusão social e de rejeição mútua entre grupos étnicos em busca de sobrevivência e de identidade: povos autóctones buscando refúgio em territórios não ocupados pelos conquistadores europeus, grupos de escravos africanos protegendo-se mutuamente em comunidades quilombola, europeus deserdados e mestiços à caça de oportunidades em regiões inóspitas. (Tirloni, Marinho, 2013, p.1)

Esse complexo embate entre dominadores e dominados, ricos e pobres, também se manifesta simbolicamente nas páginas de autores latino-americanos. De

José de Alencar (Figura 9) a Gabriel García Márquez, passando por Roa Bastos e Miguel Ángel Asturias, observa-se como a exclusão social impacta a construção das identidades nacionais. Escritores como Octavio Paz, Carolina Maria de Jesus (Figura 9) e Eduardo Galeano constroem, em suas obras, imagens inovadoras de seus países ao dar visibilidade a segmentos negligenciados da população. A representação da exclusão social, nesse sentido, tornou-se um dos temas centrais dos estudos comparatistas e culturais nas últimas décadas (TIRLONI; MARINHO, 2019).

Figura 9 - José de Alencar e Carolina Maria de Jesus.



Fonte: Compilação do autor.

A supremacia branca na literatura ocidental contribui para a manutenção de uma lógica excludente, na qual o imaginário dominante se sobrepõe às múltiplas vozes que compõem a sociedade. Essa exclusão se manifesta tanto na produção quanto na recepção literária, consolidando um cânone que marginaliza protagonistas diversos (KILOMBA, 2019; RIBEIRO, 2017).

O mercado editorial, como observa Caetano (2022), desempenha papel central nesse processo ao priorizar narrativas alinhadas ao imaginário dominante. Obras que apresentam protagonistas negros, periféricos ou LGBTQIAPN+ frequentemente enfrentam barreiras de publicação e circulação, o que limita seu alcance e reforça a invisibilidade dessas identidades.

Nesse contexto, autoras como Conceição Evaristo, Djamila Ribeiro e Grada Kilomba emergem como vozes fundamentais de resistência. Evaristo, em *Olhos d'Água* (2014), expõe as dores e afetos da população negra, trazendo protagonismo a personagens historicamente silenciados. Ribeiro, em *O que é lugar de fala?* (2017),

problematiza quem tem o direito de narrar e ocupar o centro das histórias, questionando a exclusão estrutural de corpos dissidentes. Já Kilomba, em *Memórias da plantação* (2019), articula episódios de racismo cotidiano, revelando como a literatura e a cultura perpetuam desigualdades e exclusões.

Portanto, compreender a literatura como reflexo social implica reconhecer tanto sua função de perpetuação de hegemonias quanto seu potencial de resistência. Ao dar visibilidade a protagonistas negros e LGBTQIAPN+, rompe-se com a lógica excludente e abre-se espaço para narrativas plurais, capazes de reconfigurar o imaginário coletivo e ampliar horizontes de representação.

Figura 10 - Djamila Ribeiro (*O que é lugar de fala?*), Grada Kilomba (*Memórias da plantação*) e Conceição Evaristo (*Olhos d'Água*).



Fonte: Compilação do autor.

Em síntese, a literatura, ao refletir e reproduzir estruturas sociais excludentes, evidencia como o imaginário dominante se consolida por meio da centralidade de protagonistas brancos, cisgêneros e heteronormativos, enquanto vozes dissidentes permanecem marginalizadas. Essa dinâmica não se restringe ao campo estético, mas dialoga diretamente com processos históricos e culturais mais amplos. É nesse ponto que se torna necessário representações literárias que se articulam com a formação das identidades coletivas e com os mecanismos de poder que sustentam a exclusão.

2.5 Design editorial como ferramenta de inclusão

O design editorial, entendido como prática social e cultural, desempenha papel fundamental na construção de narrativas inclusivas. A integração entre literatura e design ultrapassa a dimensão estética, pois as escolhas gráficas e

ilustrativas funcionam como mediadoras de atmosferas e significados, ampliando a experiência do leitor. “Os signos têm vinculação cultural e seus de referência devem ser considerados como unidades culturais” (Niemeyer, 2010, p. 57 *apud* COUTINHO; BRAIDA; NOJIMA, 2011). A concepção dessa imagem é importante para se estabelecer a comunicação entre usuário-produto. Como observam Coutinho, Braida e Nojima (2011), o design é uma linguagem que comunica valores e sentidos, sendo capaz de reforçar ou questionar padrões culturais.

A materialidade do livro, conforme destaca Chartier (1998), constitui uma experiência sensorial que vai além do texto escrito. O suporte, a tipografia, as imagens e a diagramação influenciam diretamente a recepção da obra, tornando-se elementos que podem contribuir para a inclusão ou exclusão de determinados públicos. McLuhan (2007) já havia apontado que “o meio é a mensagem”, indicando que a forma de apresentação impacta tanto quanto o conteúdo.

Nesse contexto, o compromisso com a representatividade torna-se essencial. Autoras como Ribeiro (2017) e Kilomba (2019) evidenciam como a ausência de protagonismo de personagens negros e LGBTQIAPN+ reforça a invisibilidade dessas identidades. O design editorial, ao dar visibilidade a essas vozes, rompe padrões excludentes e contribui para a construção de um imaginário plural.

Além disso, o mercado editorial desempenha papel central nesse processo. Como observa Caetano (2022), obras que apresentam protagonistas periféricos ou dissidentes frequentemente enfrentam barreiras de publicação e circulação, o que limita seu alcance e reforça desigualdades simbólicas. O design editorial, nesse sentido, pode ser compreendido como ferramenta de inclusão, empatia e transformação cultural, ao criar espaços de visibilidade e legitimação para narrativas diversas.

3 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento deste trabalho articula, de forma integrada, o estágio teórico e o estágio prático definidos na metodologia. A primeira etapa concentra-se na base conceitual para o desenvolvimento, com a prática dos conceitos fundamentais da fantasia urbana, da representatividade na literatura e da narrativa visual, além da aplicação dos princípios de design editorial conforme Haluch (2013) e Hendel (2006). Essa base é enriquecida pela pesquisa bibliográfica e pela análise de obras similares, que permitem compreender como autores como Stuart Hall, Grada Kilomba, Judith Butler e Djamila Ribeiro contribuem para a discussão sobre identidade e representatividade, enquanto Hendel e Haluch oferecem fundamentos para a mediação entre texto e leitor por meio do design editorial.

A segunda etapa corresponde ao estágio prático, no qual se desenvolve o universo ficcional e sua materialidade editorial. São criados personagens, ambientações urbanas contemporâneas mescladas com elementos mágicos e sobrenaturais, além da definição da trama e do estilo narrativo. Paralelamente, são listados os recursos visuais que irão compor o livro, como mapas fictícios, símbolos mágicos e ilustrações internas, e estabelecida a identidade visual da obra, garantindo coerência entre capa, miolo e elementos gráficos.

Por fim, o desenvolvimento contempla a criação visual e o projeto editorial, que organizam o conteúdo em formato de livro, com diagramação, hierarquia visual, tipografia e composição gráfica. As decisões editoriais são orientadas pelas práticas propostas por Haluch (2013), reforçando o design editorial como ferramenta de comunicação funcional, estética e inclusiva. Dessa forma, o desenvolvimento consolida a articulação entre teoria e prática, evidenciando como literatura e design editorial podem se unir para construir um projeto que valorize a diversidade e promova a inclusão cultural.

3.1 Desenvolvimento do universo ficcional

A etapa prática concentra-se na criação do universo ficcional. São definidos personagens principais e secundários, com protagonismo negro e LGBTQIAPN+, articulando experiências pessoais e referências culturais. A ambientação urbana contemporânea é mesclada com elementos mágicos e sobrenaturais, criando um

espaço narrativo híbrido. A trama e o estilo narrativo são construídos de forma a refletir diversidade e inclusão, reforçando o compromisso ético e político da obra.

3.1.1 *Universo ficcional*

O universo é ambientado na região do Cariri, mais especificamente na cidade de Jardim (Figura 11), local de origem do autor. Cenários reais da cidade foram utilizados como inspiração para a construção das cenas, e posteriormente servirão de base para a capa e ilustrações internas. O cotidiano urbano é representado em momentos como as ruas, a caminhada até a escola atravessando a avenida principal, a ida ao campo onde acontecem as festividades da cidade, a biblioteca municipal e o rio Jardim. Esses espaços cotidianos são atravessados por elementos mágicos, que revelam dimensões ocultas da cidade e ampliam seu imaginário.

Figura 11 - Vista panorâmica da cidade de Jardim, região do Cariri (CE).



Fonte: WIKIPÉDIA (s.d.).

O ponto de virada da narrativa ocorre com a chegada de um circo à cidade. À primeira vista, trata-se de um espetáculo comum, mas logo se revela comandado por criaturas mágicas ancestrais. A partir desse evento, os protagonistas descobrem que Jardim guarda maravilhas invisíveis, profundamente ligadas às tradições culturais e espirituais da região.

A magia presente na trama é inspirada diretamente nas religiões de matriz africana, incorporando línguas, cantigas, rituais e práticas que reforçam a ligação entre o fantástico e a ancestralidade. Nesse universo, os bruxos têm suas magias diretamente relacionadas aos orixás que os regem, refletindo poder e conhecimento transmitidos pelas forças ancestrais.

Assim, Jardim se transforma em um palco de resistência simbólica, onde o fantástico emerge do real e dá protagonismo a identidades historicamente marginalizadas. O espaço urbano, atravessado pela magia, torna-se metáfora das lutas sociais e culturais, reafirmando o compromisso ético e político da obra com a diversidade e a inclusão.

3.1.2 Personagens

O livro será narrado em cinco pontos de vista ao longo da trama, trazendo visões e vivências únicas que se complementam com identidade e descobertas essenciais para o desenvolvimento da história:

- **Protagonista principal: Theodoro (Theo)** um Jovem negro gay, morador de Jardim, cuja trajetória articula vivências de exclusão e sobrecarga familiar. Theo é o primogênito de seis irmãos e carrega a responsabilidade de cuidar da família em meio às dificuldades cotidianas. O ponto de ruptura da narrativa acontece quando, após uma visita ao circo que chega à cidade, sua irmã mais nova, **Manuelle (Manu)**, não retorna com os demais. Estranhamente, Theo parece ser o único que se lembra da existência dela, o que o leva a investigar o último local em que Manu esteve: o circo. Essa busca desencadeia sua entrada em um mundo mágico e ancestral, revelando dimensões ocultas da cidade de Jardim e colocando-o diante de escolhas que envolvem tanto o resgate da irmã quanto a descoberta de sua própria identidade e poder.
- **Aliada secundária: Cecília (Lia)** uma Jovem travesti negra bissexual, moradora de Jardim, cuja trajetória é essencial para o desenvolvimento da trama por representar o primeiro auxílio mágico que os protagonistas recebem. Lia é uma bruxa iniciante, ainda sem orixá de cabeça reconhecido e vive em constante busca por conhecimento para aprimorar suas habilidades mágicas enquanto procura seu propósito na vida. Sua presença na narrativa

simboliza tanto a potência criativa das identidades dissidentes quanto os desafios enfrentados por quem ocupa espaços marginalizados. Além disso, Lia é **irmã gêmea de Cezar** e ao se unir a Theo na investigação sobre o circo, Lia percebe que não está totalmente preparada para lidar com aquilo que sempre desejou: o contato direto com forças ancestrais e mágicas. Essa tensão entre desejo e insegurança torna sua trajetória complexa, revelando que o processo de amadurecimento e afirmação identitária da mesma forma envolve reconhecer limites, medos e vulnerabilidades.

- **Aliado secundário: Cauan** um Jovem pardo pansexual, de origem miscigenada asiática e negra, morador de Jardim. Sua trajetória é marcada por constantes mudanças e descobertas, refletindo o desafio de crescer em um contexto interiorano sem referências de representatividade. Cauan é o típico jovem queer do interior que, diante da ausência de modelos positivos, tenta se encaixar nos padrões impostos pela sociedade, aceitando migalhas de reconhecimento para ser visto. A aproximação com Theo e Cecília transforma sua percepção: ao conviver com eles, Cauan compreende a importância da representatividade cotidiana e passa a valorizar sua identidade de forma plena. Esse despertar o leva a assumir um papel ativo na proteção dos laços que constrói com os amigos, mesmo sem possuir poderes mágicos. Sua decisão de embarcar na jornada, apesar de ser apenas um humano comum, simboliza a força da solidariedade e da resistência coletiva, mostrando que o heroísmo também pode nascer da coragem de existir e apoiar.
- **Antagonista: Luan** um Jovem negro, filho mais novo da família responsável pelo comando do circo viajante. Sua trajetória é marcada por conflitos internos e revelações, já que ele próprio é uma das criaturas ancestrais que sustentam o poder do circo. Por viver em constante movimento, Luan assume uma postura ambulante e distante, evitando criar vínculos duradouros. No entanto, uma dinâmica escolar o aproxima de Theo, Cecília e Cauan, e essa convivência desperta nele a experiência inédita de construir laços verdadeiros. À medida que se envolve com o grupo, Luan descobre que sua família guarda segredos sombrios, capazes de atormentar seus novos amigos e colocar em risco a cidade de Jardim. Esse choque o leva a um dilema central: seguir o que foi ensinado como “certo” pela tradição familiar ou

romper com esse legado para fazer o que realmente considera justo. Sua trajetória, portanto, não é apenas a de um antagonista clássico, mas a de um personagem em conflito, dividido entre a lealdade às origens e a possibilidade de transformação ética e afetiva.

- **Mentora: Nêga**, com nome e personalidade inspirados na avó do autor, à primeira vista, Nêga é apenas a doce avó de Theo, figura carinhosa da família. No entanto, após acontecimentos inesperados envolvendo o neto, ela revela sua verdadeira identidade: a bruxa mais poderosa de Jardim, conhecida e respeitada por todos os usuários de magia da região. Seu papel contrasta diretamente com Cecília, que ainda é uma iniciante, mostrando a diferença entre a sabedoria ancestral e o aprendizado em construção. Nêga é a personificação da magia na trama, representando a força das tradições afro-brasileiras e a ligação entre o mundo real e o sobrenatural. Sua presença é essencial para o desenrolar da história, pois orienta e guia Cecília em seu desenvolvimento mágico. Mais do que uma mentora, Nêga simboliza a ancestralidade e a resistência cultural, sendo o elo que conecta os protagonistas às raízes espirituais e ao poder coletivo da comunidade.
- **Personagens coadjuvantes:** Moradores de Jardim — trabalhadores, estudantes, moradores — que participam da trama, reforçando a pluralidade de vozes e experiências.

3.2 Listagem dos recursos visuais

A construção visual da obra é parte essencial de sua proposta narrativa e estética. Os recursos gráficos e ilustrativos não apenas acompanham o texto, mas ampliam o imaginário da cidade de Jardim, conectando os cenários reais às dimensões mágicas e ancestrais. Cada elemento visual foi planejado para dialogar com os capítulos, personagens e acontecimentos, reforçando a atmosfera de resistência cultural e diversidade que permeia a trama.

Nesta seção, são apresentados os recursos visuais previstos para o livro, classificados em quatro categorias principais: ilustrações externas, ilustrações internas, capítulos narrados pelo mesmo personagem e elementos gráficos editoriais. Essa organização permite compreender como cada recurso contribui para a experiência estética e narrativa da obra.

Quadro 2 - Listagem dos recursos visuais.

Categoria	Recurso visual	Descrição
Ilustrações externas	1ª com continuidade para a 4ª capa	Vista do campo com o circo.
	Folha de guarda ligada a 2ª capa	Vista do campo com o circo à noite.
	Folha de guarda ligada a 3ª capa	Vista do campo com o circo ao fim da tarde, batalha final espalhada.
Ilustrações internas	Falsa folha de rosto	Logo do título.
	Folha de rosto	Logo da série com o título.
	Sumário	Seriguela.
Atos	Ato 1	Cortinas do circo.
	Ato 2	Cortinas do circo inundando.
	Ato 3	Cortinas do circo em chamas.
Capitulares Theo	Cap. 1, 4, 5, 6, 7, 11, 14, 18, 20, 23, 27 e 29.	Gato preto.
Capitulares Cecília	Cap. 2, 10, 12, 16, 19, 21, 24, e 28.	Borboleta.
Capitulares Cauan	Cap 3, 9, 15, 22 e 25.	Cachorro.
Capitulares Luan	Cap. 8, 13 e 17.	Lobo.
Capitulares Nêga	Cap. 26.	Égua.
Páginas de feitiços	Cap. 10.	Feitiço do Ether.
	Cap. 21.	Feitiço da barreira.

Extra	Final Cap. 4	Ilustração Danda e Manu.
-------	--------------	--------------------------

Fonte: Gerada pelo autor(2026).

A classificação dos recursos visuais demonstra que cada elemento foi planejado para cumprir uma função específica dentro da obra: as ilustrações externas introduzem o leitor ao universo mágico de Jardim, as ilustrações internas reforçam momentos narrativos centrais, os capítulos narrados por diferentes personagens garantem pluralidade de perspectivas e os elementos gráficos editoriais asseguram a unidade estética e acadêmica do projeto.

Essa organização evidencia que o aspecto visual não é apenas complementar, mas parte integrante da narrativa, ampliando a experiência de leitura e fortalecendo os temas de ancestralidade, diversidade e resistência cultural.

3.3 Criação da identidade visual do livro

A identidade visual da obra é definida a partir da estética e do estilo gráfico que orientam toda a concepção do projeto. Mais do que um recurso estético, ela atua como mediadora entre texto e imagem, garantindo unidade e coerência narrativa. A capa, o miolo e os elementos gráficos são pensados de forma integrada, de modo que cada detalhe visual contribua para a atmosfera mágica e ancestral que permeia a trama.

A caracterização dos personagens — Theo, Cecília, Cauan, Luan e Nêga — é traduzida em representações gráficas que reforçam suas identidades e papéis na narrativa. Assim, a identidade visual não apenas ilustra, mas também amplia os sentidos da obra, tornando-se parte essencial da experiência estética e política do livro.

A partir disso, a identidade visual será dividida em **seis núcleos principais**:

- **Livro em geral** (capa, tipografia, paleta de cores, elementos editoriais).
- **Theo** (identidade visual própria para seus capítulos e para as ilustrações internas).
- **Cecília** (elementos gráficos que reforçam sua iniciação mágica e identidade).
- **Cauan** (símbolos ligados ao cotidiano).

- **Luan** (visual ambíguo entre humano e criatura ancestral).
- **Nêga** (representações gráficas da ancestralidade e poder protetor).

Cada capítulo terá elementos visuais específicos relacionados ao narrador que o conduz, garantindo que o leitor perceba, já no aspecto gráfico, a mudança de perspectiva e de voz narrativa.

3.3.1 Livro

O título *Cariri em Crônicas* foi concebido para nomear uma série literária ambientada na região do Cariri, cuja proposta é valorizar a memória cultural e os elementos simbólicos do território. O primeiro volume, *O Alvorecer dos Viajantes*, reflete diretamente na narrativa ao evocar o sentimento de descoberta dos ambulantes — representados pelos circenses que percorrem e transformam os espaços narrativos. A escolha do título não se limita a uma função nominativa, mas atua como dispositivo semiótico que orienta a leitura e reforça a atmosfera de encantamento e itinerância presente na obra.

A identidade visual (Figura 13) foi elaborada com o intuito de representar a estética da cidade de Jardim, incorporando elementos arquitetônicos e culturais locais, mas acrescida de um toque mágico que reforça o gênero literário e a dimensão fantástica da narrativa. A paleta cromática selecionada segue os padrões da bandeira oficial da cidade, garantindo coerência simbólica e reconhecimento cultural, ao mesmo tempo em que se expande com tonalidades complementares para criar harmonia cromática e intensificar a expressividade visual.

No que se refere à tipografia, a composição do título da série busca valorizar padrões regionais e ancestrais do Cariri, funcionando como um marcador identitário que conecta tradição e contemporaneidade. Já a tipografia específica do título do livro, desenvolvida pelo próprio autor (Figura 12), remete às raízes culturais narradas na obra, evocando tanto a organicidade das formas naturais quanto as curvas da silhueta do circo. Essa escolha tipográfica não apenas amplia a estética abordada, mas também reforça a legibilidade e a singularidade gráfica, estabelecendo uma ponte entre o conteúdo narrativo e sua representação visual.

Figura 12 - Criação da tipografia.



Fonte: Acervo pessoal(2026).

A experimentação tipográfica apresentada evidencia a busca por uma linguagem gráfica própria, capaz de traduzir visualmente os elementos narrativos e culturais da obra. Cada composição demonstra não apenas variações estéticas, mas também a intenção de criar um sistema visual coeso, em que títulos, sinalizações e espaços representados na narrativa compartilham uma mesma identidade.

Essas escolhas reforçam a unidade entre texto e imagem, permitindo que o leitor reconheça imediatamente a atmosfera proposta. A diversidade cromática e formal das tipografias não se limita ao aspecto decorativo, mas atua como recurso de comunicação, ampliando a expressividade e fortalecendo o vínculo entre a narrativa literária e sua representação gráfica juntamente com a identidade visual.

A aplicação prática da tipografia desenvolvida, evidencia diferentes composições gráficas utilizadas para títulos e sinalizações das ilustrações. Essa diversidade demonstra a intenção de criar um sistema visual coeso, em que cada elemento reforça a identidade da obra e contribui para a ambientação estética proposta.

Figura 13 - Identidade visual.



Fonte: Acervo pessoal.

A representação gráfica apresentada não se limita a ilustrar o projeto, mas funciona como síntese visual da proposta estética e narrativa. A partir dela, torna-se possível compreender como os elementos tipográficos e cromáticos dialogam com a tradição cultural do Cariri e, ao mesmo tempo, projetam uma atmosfera mágica que reforça o gênero literário. Essa ponte entre imagem e texto estabelece a base para a aplicação prática da identidade visual em toda a composição gráfica do livro, garantindo unidade e consistência ao projeto.

3.3.2 Personagens

A identidade gráfica dos personagens, além de ser descrita conceitualmente, encontra sua materialização nas representações visuais que acompanham cada figura. As tipografias e iconografias desenvolvidas traduzem simbolicamente suas trajetórias, reforçando tanto os aspectos narrativos quanto os vínculos culturais presentes na obra.

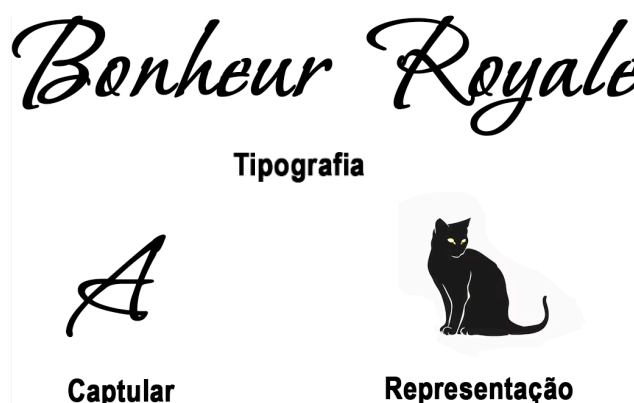
A seguir, apresentam-se as imagens correspondentes a cada personagem, nas quais se evidenciam a tipografia exclusiva e o animal que os representa. Essa

associação entre elementos gráficos e narrativos fortalece a unidade estética da série *Cariri em Crônicas* e amplia a imersão do leitor no universo proposto.

Theo (Figura 14)

A composição gráfica de Theo foi pensada a partir de seu traço desenhista, remetendo à tipografia manuscrita curvada, semelhante aos desenhos que ele realiza ao longo da história. O animal que o representa é o gato preto, símbolo de mistério e autonomia, em diálogo direto com sua personalidade marcada pela responsabilidade familiar e pela busca de identidade.

Figura 14 - Identidade Theo.

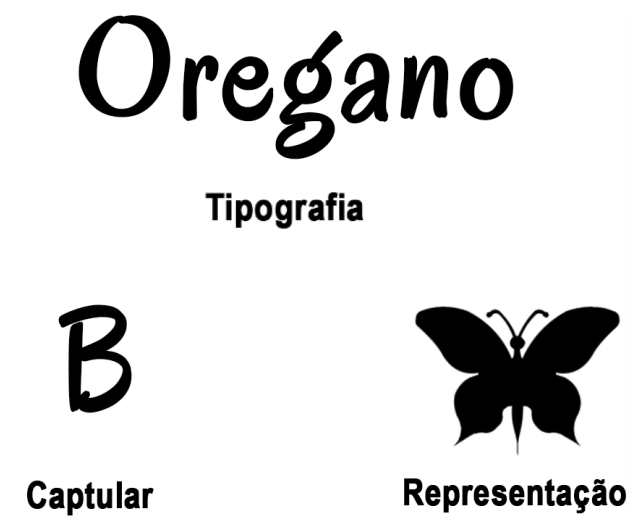


Fonte: Acervo pessoal.

Cecília (Figura 15)

A tipografia escolhida para Cecília remete ao mascote que a representa — a borboleta. Esse símbolo reforça a ideia de transição, remetendo ao ciclo de metamorfose da lagarta à borboleta, em paralelo à transição de gênero vivida pela personagem. A iconografia, portanto, traduz tanto sua potência criativa quanto sua trajetória de afirmação identitária.

Figura 15 - Identidade Cecília.

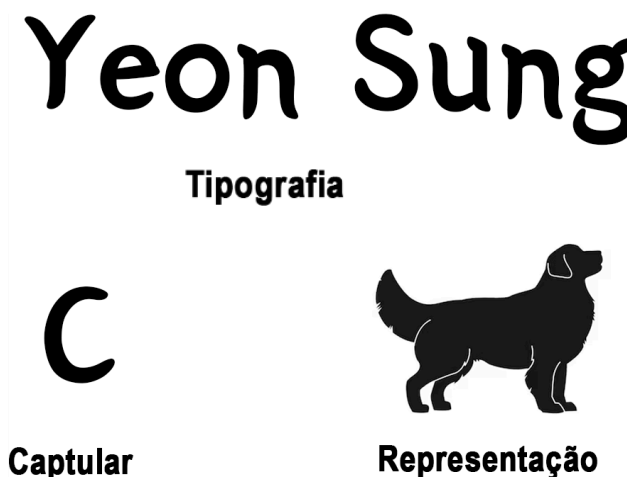


Fonte: Acervo pessoal.

Cauan (Figura 16)

A identidade gráfica de Cauan é marcada pela simplicidade e pela ancestralidade asiática do personagem. O animal que o representa é o cachorro vira-lata, símbolo de lealdade e resistência, reforçando sua função narrativa como aliado que, mesmo sem poderes mágicos, assume papel ativo na proteção dos laços de amizade e solidariedade.

Figura 16 - Identidade Cauan.



Fonte: Acervo pessoal.

Luan (Figura 17)

O arco narrativo de Luan é profundamente ligado à família e ao legado ancestral do circo. O animal que o representa é o lobo, cuja simbologia está

associada à força do grupo e à hierarquia familiar. Essa escolha traduz sua posição ambígua: ao mesmo tempo criatura que sustenta o poder do circo e jovem em conflito com os segredos herdados. A tipografia busca refletir essa dualidade, conectando sua identidade ao plot central da narrativa.

Figura 17 - Identidade Luan.

Almendra

Tipografia

D

Captular



Representação

Fonte: Acervo pessoal.

Nêga (Figura 18)

Como parente direta do protagonista e mentora na trama, a identidade de Nêga compartilha o padrão tipográfico de Theo, mas com a adição de um mascote próprio: a égua. Esse animal aparece de forma recorrente na narrativa, simbolizando força, ancestralidade e ligação com o mundo mágico. Sua presença gráfica reforça a ideia de que Nêga é não apenas uma personagem, mas também uma entidade que dá vida à tradição e à resistência cultural representada no livro.

Figura 18 - Identidade Nêga.

Jim Nightshade
Tipografia

E

Captular



Representação

Fonte: Acervo pessoal.

A definição da identidade gráfica dos personagens consolida a proposta estética e narrativa da série Cariri em Crônicas. Ao atribuir tipografias e iconografias específicas a cada figura, o projeto estabelece uma relação simbólica entre forma e conteúdo, permitindo que o leitor reconheça visualmente os traços identitários e culturais que sustentam a trama. Essa estratégia amplia a coerência interna da obra, reforça a imersão no universo ficcional e valoriza a pluralidade de vozes representadas.

Dessa maneira, a identidade visual dos personagens não se limita a um recurso ornamental, mas atua como componente fundamental da narrativa, traduzindo em elementos gráficos os conflitos, valores e transformações que cada trajetória carrega. A integração entre texto e imagem, portanto, fortalece a unidade estética do projeto e prepara o terreno para a aplicação prática desses recursos nas ilustrações e composições gráficas dos capítulos.

3.4 Criação visual

A criação visual compreende a elaboração inicial dos cenários, layouts e elementos gráficos originais que estruturam o projeto. Trata-se de um processo que busca expandir a narrativa textual por meio de ilustrações e composições visuais, utilizando técnicas coerentes com o universo ficcional proposto. Nesse contexto, cada recurso gráfico é concebido não apenas como complemento estético, mas

como parte integrante da experiência narrativa, reforçando atmosferas, simbolismos e a identidade cultural da obra.

Entre os elementos desenvolvidos destacam-se as folhas de guarda, as ilustrações internas, o sumário, as páginas capitulares e as páginas dedicadas aos feitiços. Todos esses componentes compõem um projeto gráfico que dialoga diretamente com o conteúdo narrativo, estabelecendo uma unidade entre texto e imagem. A criação visual, portanto, atua como mediadora entre forma e significado, ampliando a imersão do leitor e consolidando a proposta estética da série Cariri em Crônicas.

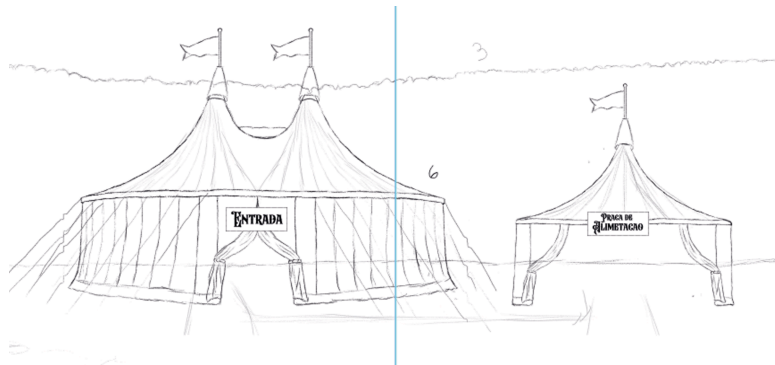
3.4.1 Criação das folhas de guarda

A capa, em conjunto com as folhas de guarda, desempenha um papel fundamental na construção da atmosfera narrativa, funcionando como elemento de transição entre o exterior e o interior da obra. Nesse projeto, as folhas de guarda foram concebidas para representar a passagem do tempo em torno do arco de origem — o circo —, evidenciando o amanhecer, o pôr do sol e a noite. Essa escolha estabelece uma conexão direta com o título da obra, reforçando os sentidos transmitidos pela narrativa e ampliando a imersão do leitor.

Em primeira instância, a folha de guarda vinculada à segunda capa do livro foi planejada para retratar o circo durante a noite. Para sua execução, a linha inicial do circo foi reaproveitada da capa, com o objetivo de manter a unidade estética e otimizar o processo de produção.

Na primeira imagem (Figura 19), observa-se o esboço da folha de guarda, no qual foram inseridos elementos como a praça de alimentação e a extensão da serra ao fundo do cenário. Esse esboço inicial teve como finalidade visualizar a composição geral da guarda e verificar as proporções dos elementos que seriam apresentados na ilustração final, garantindo equilíbrio e coerência na construção visual

Figura 19 - Esboço da primeira folha de guarda.

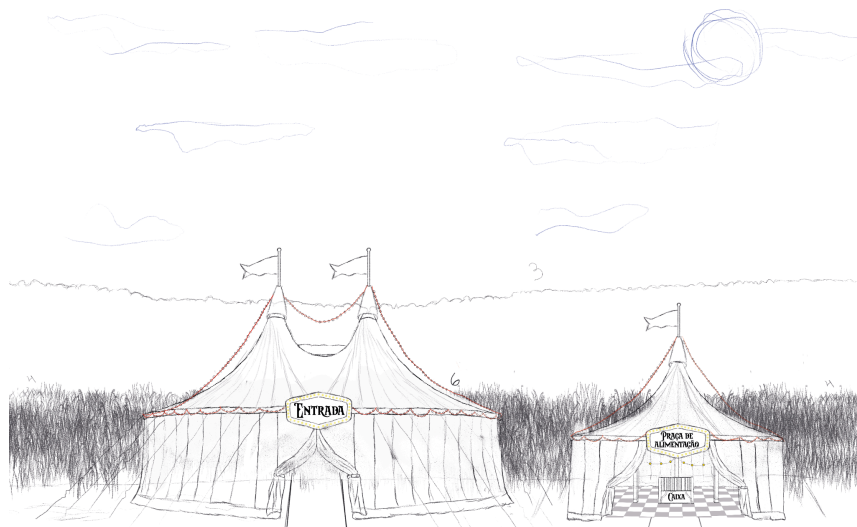


Fonte: Acervo pessoal

Após a análise e correção do esboço, as proporções dos elementos foram ajustadas e novos componentes foram incorporados ao rascunho oficial. Entre as adições destacam-se o céu no topo da composição, o detalhamento interno da praça de alimentação, a iluminação sobre as tendas e o canavial ao pé da serra, conforme ilustrado na (Figura 20). Essas modificações tiveram como objetivo ampliar a complexidade visual da cena, reforçar a ambientação noturna e garantir maior coerência estética com o universo narrativo da obra.

O rascunho oficial, portanto, não apenas aprimora a representação gráfica inicial, mas também consolida a proposta de imersão do leitor, ao integrar elementos simbólicos e culturais que dialogam diretamente com o enredo.

Figura 20- Rascunho da primeira folha de guarda.



Fonte: Acervo pessoal.

A etapa seguinte consistiu na realização de testes de cor a partir do rascunho oficial. Esse processo foi fundamental para avaliar a harmonia cromática e a coerência estética da composição, garantindo que os elementos visuais dialogassem de forma equilibrada com a narrativa proposta. A experimentação cromática permitiu identificar contrastes, destacar pontos de atenção e assegurar que a atmosfera noturna do cenário fosse transmitida de maneira envolvente.

Os testes de cor(Figura 21), portanto, não se limitaram a uma função técnica, mas atuaram como parte integrante da construção da ilustração final, assegurando uma composição coesa, atrativa e alinhada ao universo ficcional da obra

Figura 21 - Teste de cor.



Fonte: Acervo pessoal.

Com a composição definida, a line oficial (Figura 22) foi desenvolvida a partir do reaproveitamento da base do circo criada para a capa. Essa escolha teve como objetivo assegurar a unidade estética entre os elementos gráficos do livro, além de otimizar o processo de produção. A reutilização da estrutura inicial permitiu manter a coerência visual e reforçar a presença simbólica do circo como eixo central da narrativa, garantindo que a identidade visual se mantivesse consistente ao longo das diferentes partes da obra.

Figura 22 - Line da primeira guarda com elementos reciclados da construção da capa.



Fonte: Acervo pessoal.

Após o reaproveitamento da paleta cromática utilizada no circo, o mesmo padrão foi aplicado à praça de alimentação (Figura 23), assegurando a unidade estética entre os diferentes elementos da composição. Além disso, as proporções da ilustração foram alteradas, de modo a garantir maior equilíbrio visual e coerência narrativa. Essas modificações reforçam a ambientação noturna e ampliam a imersão do leitor, ao integrar de forma harmônica os espaços representados na cena.

Figura 23 - Pintura e correção da praça de alimentação.



Fonte: Acervo pessoal

Seguindo o desenvolvimento da composição, a etapa final consistiu na aplicação das cores-base, seguida pelo sombreamento e pela iluminação da ambientação, resultando na ilustração definitiva (Figura 24). Esse processo consolidou a atmosfera noturna planejada, garantindo profundidade visual e reforçando a coerência estética entre capa e folhas de guarda. A finalização cromática, portanto, não apenas aprimorou o impacto gráfico da cena, além de ampliar a imersão do leitor, estabelecendo um elo direto entre narrativa e representação visual.

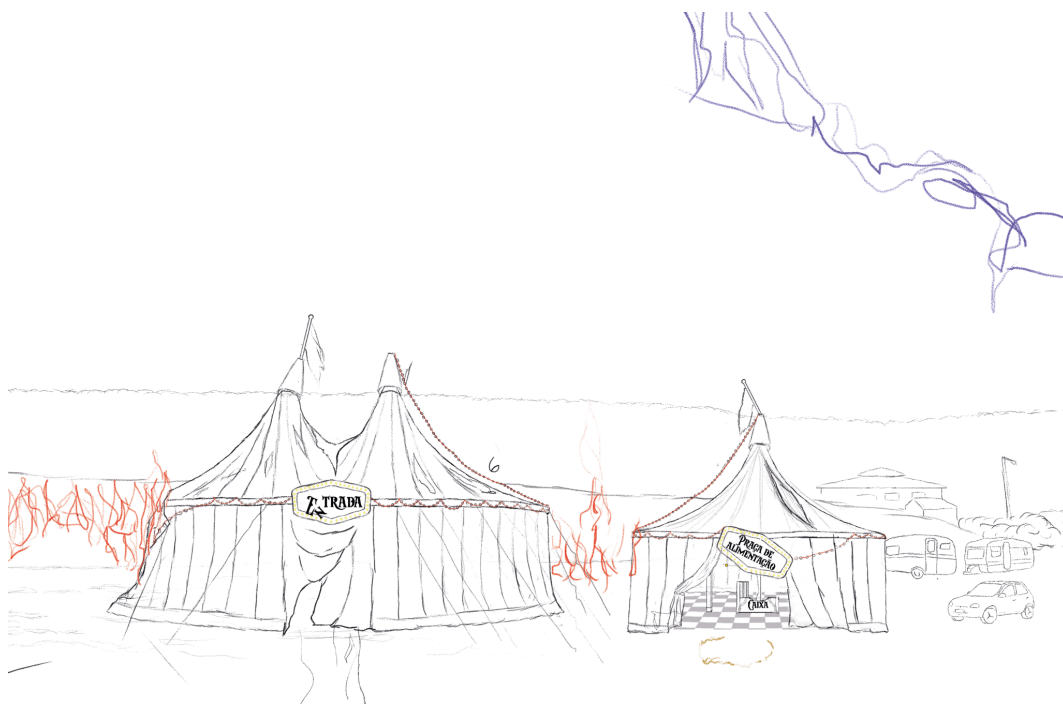
Figura 24 - Primeira folha de guarda.



Fonte: Acervo pessoal.

A segunda folha de guarda (Figura 27), vinculada à quarta capa, foi desenvolvida a partir do mesmo processo criativo da primeira — rascunho (Figura 25), ajustes de proporção, testes de cor (Figura 26) e finalização cromática. No entanto, sua composição apresenta uma ambientação distinta: o circo ao pôr do sol, acrescido dos elementos de fogo da batalha final e dos feitiços que se manifestam no céu. Essa escolha reforça a ideia de passagem do tempo e antecipa o clímax da narrativa, instigando o leitor a descobrir como se chega a esse desfecho.

Figura 25 - Esboço da segunda folha de guarda.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 26 - Testes de cor da segunda folha de guarda.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 27 - Segunda folha de guarda.



Fonte: Acervo pessoal.

Embora tenha seguido o mesmo processo criativo — rascunho, ajustes de proporção, testes de cor e finalização cromática —, a segunda guarda se distingue pela dramaticidade da composição. As cores quentes do pôr do sol, combinadas com a intensidade das chamas e a presença mágica dos feitiços, reforçam a ideia de transformação e encerramento do ciclo narrativo.

As duas folhas de guarda funcionam como um par complementar dentro do projeto gráfico. A primeira introduz o leitor ao universo noturno do circo, estabelecendo a atmosfera inicial e reforçando a identidade visual da obra. Já a segunda, vinculada à quarta capa, apresenta o circo ao pôr do sol, acrescido dos elementos de fogo da batalha final e dos feitiços no céu, antecipando o clímax da narrativa e sugerindo o desfecho da história.

Em conjunto, essas ilustrações não apenas ampliam a imersão estética, mas também constroem uma narrativa visual que acompanha e potencializa o conteúdo textual. Ao representar o ciclo temporal — da noite ao pôr do sol —, as folhas de guarda consolidam a unidade simbólica da obra e instigam o leitor a percorrer o enredo para compreender como se chega à cena final

3.4.2 Ilustrações internas

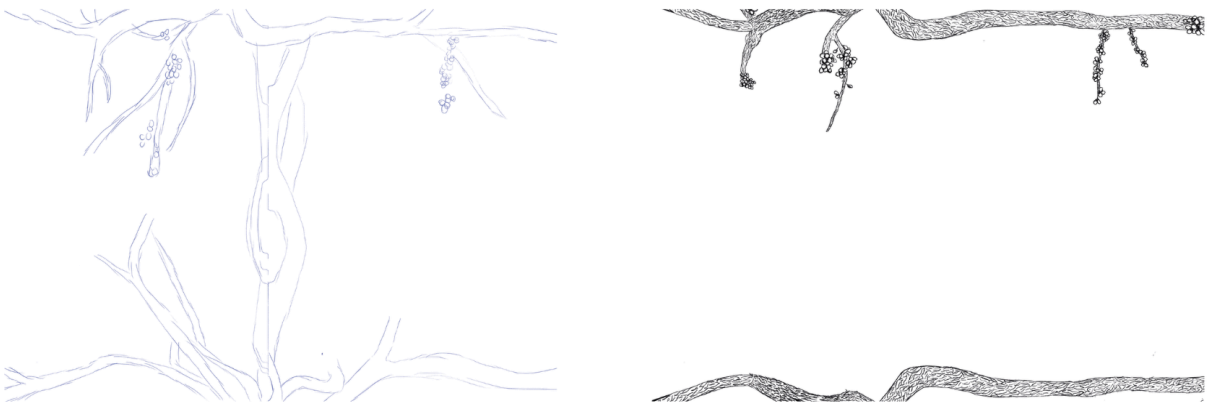
As ilustrações internas constituem um dos principais recursos visuais do projeto gráfico, atuando como mediadoras entre texto e imagem e ampliando a experiência estética do leitor. Diferentemente das folhas de guarda, que funcionam como transição entre exterior e interior da obra, as ilustrações internas estão diretamente ligadas ao desenvolvimento narrativo, reforçando atmosferas, simbolismos e momentos-chave da história.

Nesse conjunto, destacam-se cinco categorias fundamentais: Os Elementos Pré-textuais, os Atos, as Páginas Capitulares e as Páginas dos Feitiços e as ilustrações conjuntas com a trama. Cada uma delas cumpre uma função específica dentro da narrativa visual, compondo um sistema gráfico que dialoga com o conteúdo textual e fortalece a identidade da obra.

O sumário organiza e apresenta a estrutura da obra, funcionando como guia inicial para o leitor. Nesse setor, um ponto da história foi destacado — a siriguela — devido à sua forte carga simbólica para o autor, que na infância costumava brincar em seus galhos. A presença desse elemento reforça a dimensão afetiva e memorial da narrativa, conectando o universo ficcional às experiências pessoais que inspiraram a obra.

A estrutura do sumário (Figura 28) reúne todos os capítulos e os narradores consecutivos ao longo do livro, permitindo ao leitor visualizar de forma clara a progressão narrativa e localizar os principais momentos da história. Dessa forma, com a inserção dos galhos da árvore o sumário não se limita a uma função organizacional, atuando como recurso estético e simbólico, ampliando a identidade visual da obra.

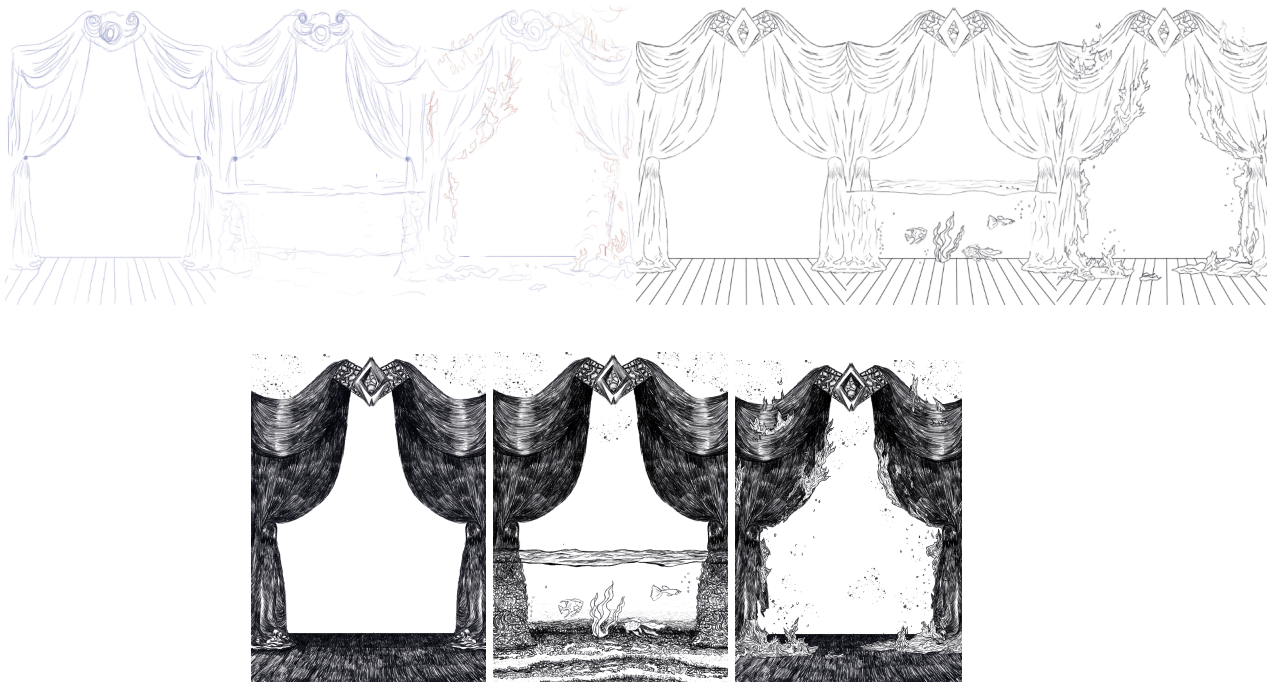
Figura 28 - Sumário.



Fonte: Acervo pessoal

Os atos marcam as divisões narrativas, reforçando o ritmo e a progressão da história. Para sua construção (Figura 29), foi utilizada a representação das cortinas do circo em diferentes estados, cada qual condizente com os capítulos que introduzem. Essa escolha visual estabelece uma metáfora direta entre o espaço do circo e os acontecimentos narrativos, ampliando a dramaticidade e a simbologia da obra.

Figura 29 - Atos narrativos.

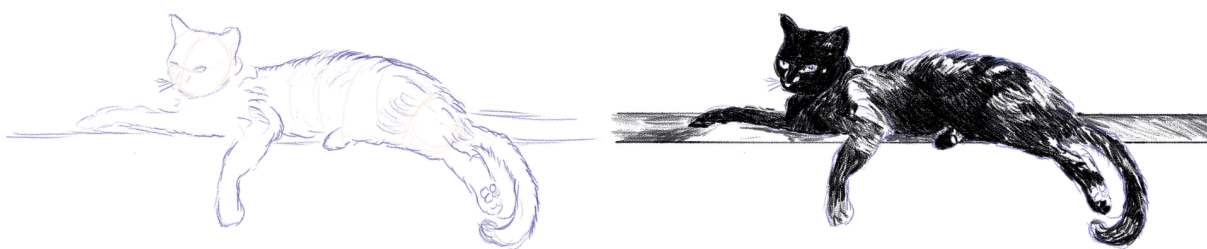


Fonte: Acervo pessoal

As páginas capitulares foram concebidas para reforçar a identidade dos narradores por meio de símbolos visuais que os representam, criando uma marca gráfica recorrente ao longo da obra. Cada personagem recebeu um mascote específico, que funciona como ícone de abertura dos capítulos e estabelece uma relação direta entre texto e imagem. O estilo das ilustrações segue a estética de Theo, personagem que é desenhista, o que confere unidade visual e autenticidade ao conjunto. A escolha dos animais não é aleatória: ela reflete a visão do protagonista sobre seus amigos, traduzindo em símbolos gráficos a forma como ele os percebe e valoriza.

Theo é representado pelo **gato preto**, símbolo de mistério e intuição, presente nos capítulos 1, 4, 5, 6, 7, 11, 14, 18, 20, 23, 27 e 29 seguindo o modelo da (Figura 30).

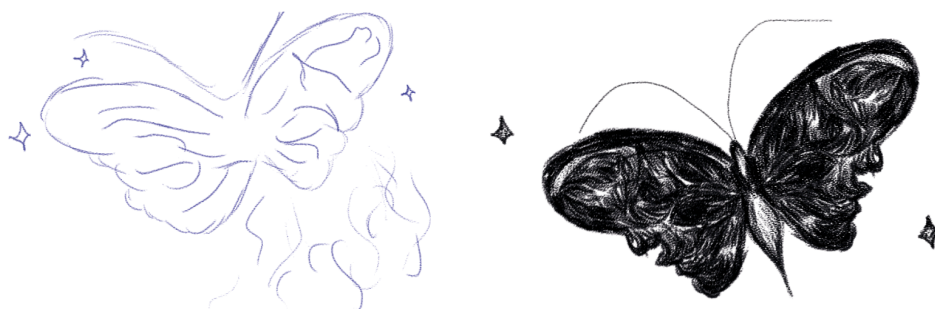
Figura 30 - Capítular de Theo.



Fonte: Acervo pessoal

Cecília aparece associada à **borboleta**, ícone de transformação e delicadeza, ilustrando os capítulos 2, 10, 12, 16, 19, 21, 24 e 28 seguindo o modelo da (Figura 31).

Figura 31 - Capítular de Cécilia.



Fonte: Acervo pessoal

Cauan é identificado pelo **cachorro** — Mascote que o mesmo possui na história que é uma homenagem ao animal de estimação do autor — , símbolo de lealdade e proteção, presente nos capítulos 3, 9, 15, 22 e 25 seguindo o modelo da (Figura 32).

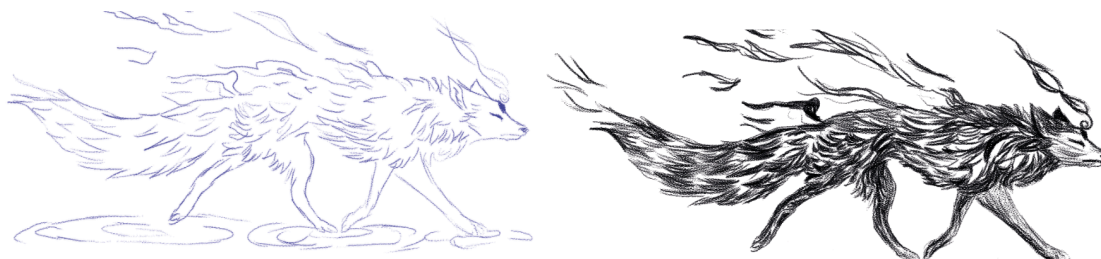
Figura 32 - Capítular de Cauan.



Fonte: Acervo pessoal

Luan é representado pelo lobo, figura de força e coletividade, nos capítulos 8, 13 e 17 seguindo o modelo da (Figura 33).

Figura 33 - Capítular de Luan.



Fonte: Acervo pessoal

Por fim, Nêga é marcada pela **égua** — Personagem existente na história com grande ligação com a narradora — , símbolo de liberdade e resistência, no capítulo 26 (Figura 34).

Figura 34 - Capitular de Nêga.



Fonte: Acervo pessoal

Essas estruturas visual reforçam a individualidade de cada narrador e amplia a atmosfera simbólica da obra, transformando cada início de capítulo em um momento de reconhecimento estético e narrativo. Ao unir texto e imagem sob a estética de Theo, as capitulares criam um sistema gráfico que acompanha o leitor e fortalece a identidade da narrativa, ao mesmo tempo em que revelam a perspectiva íntima do protagonista sobre seus companheiros.

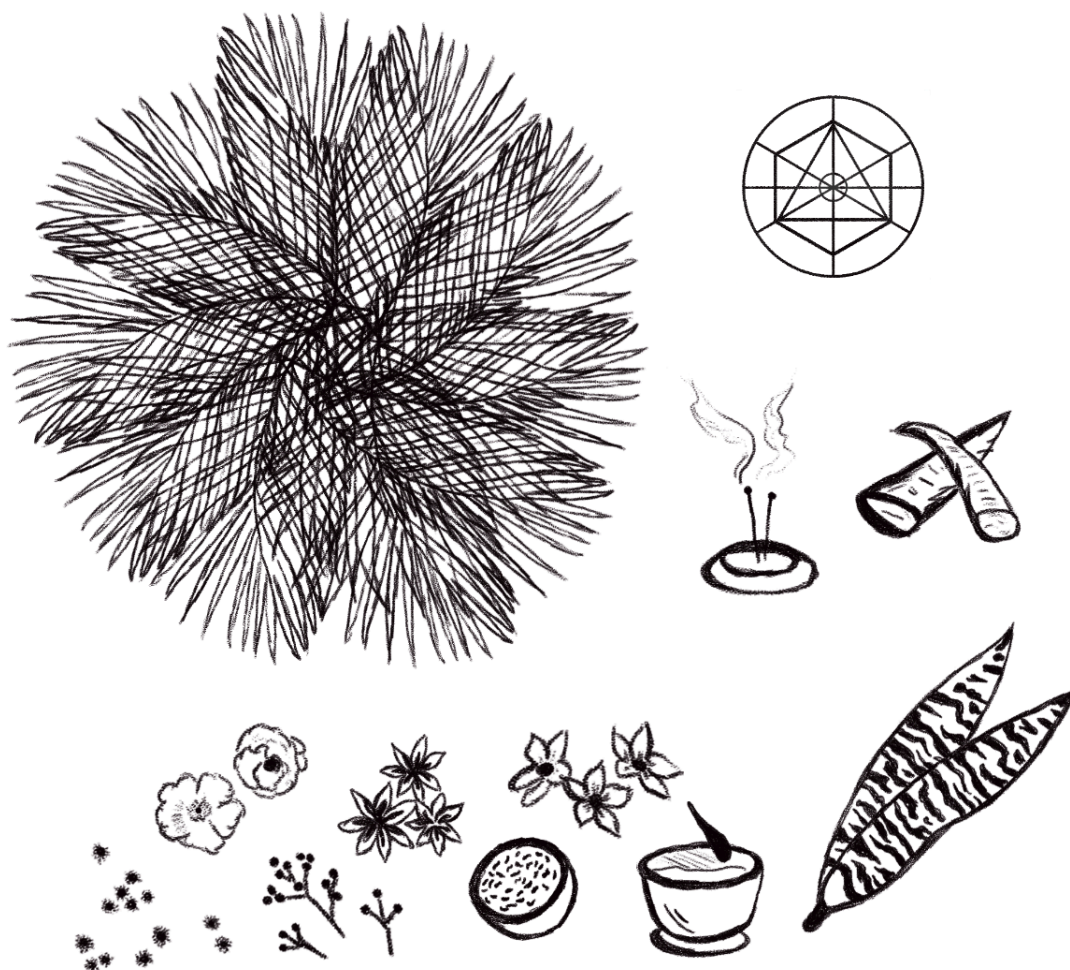
As páginas de feitiços ocupam um lugar especial dentro da obra, pois não apenas registram os encantamentos narrados, mas também revelam a matriz cultural que inspira a construção da magia. Enquanto na tradição literária ocidental a magia costuma ser associada à simbologia da Igreja Católica, neste livro ela é diretamente influenciada pelas religiões de matriz africana, incorporando línguas, cantigas, rituais e práticas que reforçam a ligação entre o fantástico e a ancestralidade. Nesse universo, os bruxos têm suas magias relacionadas aos orixás que os regem, refletindo poder e conhecimento transmitidos pelas forças ancestrais.

Como a trama apresenta duas bruxas protagonistas — Cecília e Nêga —, as páginas de feitiços foram concebidas com dupla estética: uma mais atual, que dialoga com a vivência contemporânea de Cecília, e outra mais antiga, que remete à tradição e à ancestralidade de Nêga. Essa escolha gráfica reforça a dualidade presente na narrativa, criando um contraste visual que traduz tanto a continuidade dos ritos quanto sua adaptação ao presente. Assim, as páginas de feitiços não apenas intensificam a atmosfera mágica da obra, além de funcionar como um elo simbólico entre passado e presente, tradição e modernidade.

As ilustrações da página do Feitiço do Ether (Figura 35) remete à atualidade e foi construída com múltiplos detalhes que descrevem o passo a passo da conjuração. Nela, o leitor encontra desde a introdução do feitiço até o seu encerramento, incluindo os momentos de proteção, a cantiga de encantamento e o

modo de preparo. Cada etapa é acompanhada por ilustrações dos ingredientes necessários, reforçando a prática e tornando o processo visualmente compreensível. Essa escolha estética não apenas amplia a imersão do leitor no universo mágico, mas também valoriza a dimensão ritualística da magia, que se inspira diretamente nas tradições de matriz africana.

Figura 35 - Ilustrações da página do feitiço do Ether.



Fonte: Acervo pessoal

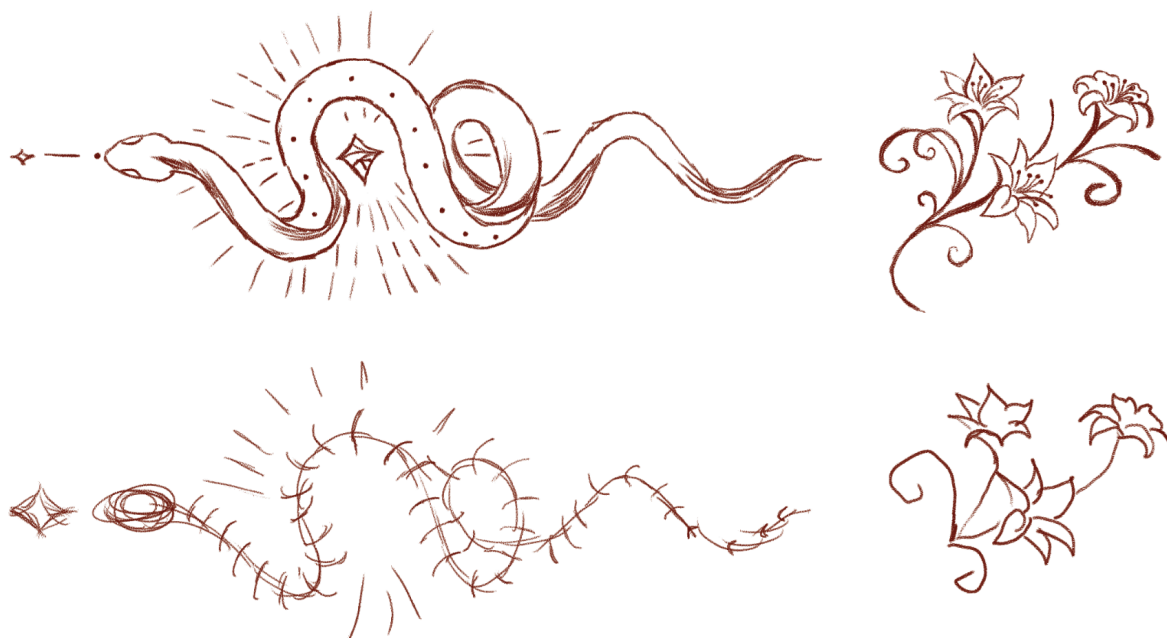
Ao reunir texto e imagem em uma composição detalhada, a página do Feitiço do Ether traduz a vivência contemporânea da protagonista Cecília, criando um elo entre narrativa, simbologia e ancestralidade.

Em contrapartida, a página do Feitiço da Barreira (Figura 36) apresenta uma estética distinta, marcada pela ancestralidade. Ela foi concebida majoritariamente no idioma iorubá (Yorùbá), língua níger-congolesa falada por mais de 50 milhões de

peessoas, principalmente na Nigéria, Benin e Togo. Trata-se de uma língua tonal, em que a variação de tom altera o significado das palavras, e que possui forte presença no Brasil, especialmente na Bahia e em comunidades de candomblé. O uso do iorubá na obra reforça sua condição de símbolo de resistência cultural e religiosa afro-brasileira, conectando a narrativa ao legado das religiões de matriz africana (AGÊNCIA BRASILEIRA DE TRADUÇÕES, s.d.).

Diferente da página do Feitiço do Ether, esta não apresenta ilustrações referentes ao processo de conjuração. Em vez disso, concentra-se em representar graficamente os dois orixás que regem o feitiço: Oxumarê e Ewá, ambos associados à simbologia da serpente (Figura 36). Essa escolha visual enfatiza a força ancestral e a dimensão protetiva do feitiço, destacando a ligação entre magia, espiritualidade e resistência. Ao privilegiar a linguagem e os símbolos tradicionais, a página do Feitiço da Barreira traduz a perspectiva mais antiga e ritualística da protagonista Nêga, criando um contraste direto com a estética contemporânea da página do Feitiço do Ether.

Figura 36 - Ilustrações da página do feitiço de Barreira.



Fonte: Acervo pessoal

A última ilustração interna (Figura 37) surgiu como uma homenagem pessoal do autor a seu tio-avô, falecido em 2025. O impacto inesperado dessa perda levou à

alteração de um dos pontos de virada da narrativa, inserindo uma memória íntima dentro do enredo. No plot em questão, os personagens descobrem um desenho do protagonista Theo que, originalmente, pertencia apenas à sua irmã desaparecida. Após a modificação, esse desenho passou a ser da irmã — inspirada na afilhada do autor — junto ao tio-avô, criando uma sobreposição entre ficção e memória pessoal.

Essa escolha estética e narrativa transforma a ilustração em um espaço de lembrança e afeto, onde o gesto criativo transcende a função gráfica para se tornar um tributo. Ao incorporar essa memória, o autor reforça a dimensão humana da obra, aproximando o leitor de sua experiência pessoal e revelando como a arte pode servir de ponte entre o íntimo e o coletivo.

Figura 37 - Ilustração final cap 4.



Fonte: Acervo pessoal

O conjunto das Ilustrações Internas se encerra com uma composição que integra todos os elementos apresentados — Sumário, Atos, Capitulares, Páginas de

Feitiços e a homenagem final — em um sistema gráfico coeso e narrativo. Cada parte cumpre uma função específica: o Sumário organiza e introduz a obra; os Atos marcam a progressão dramática por meio das cortinas do circo; as Capitulares reforçam a identidade dos narradores e revelam a visão estética de Theo sobre seus amigos; as Páginas de Feitiços ampliam o universo mágico ao conectar o fantástico às tradições de matriz africana, ora em uma estética contemporânea, ora em uma mais ancestral; e, por fim, a última ilustração interna transforma-se em tributo pessoal, inserindo memória e afeto dentro da trama.

Em conjunto, essas ilustrações não se limitam a adornar o texto, mas constroem uma narrativa visual paralela que dialoga com o enredo, intensifica atmosferas e revela camadas simbólicas. O resultado é um projeto gráfico integrado, em que cada imagem reforça a identidade da obra e aproxima o leitor tanto da ficção quanto das experiências pessoais que a inspiraram.

3.5 Projeto editorial

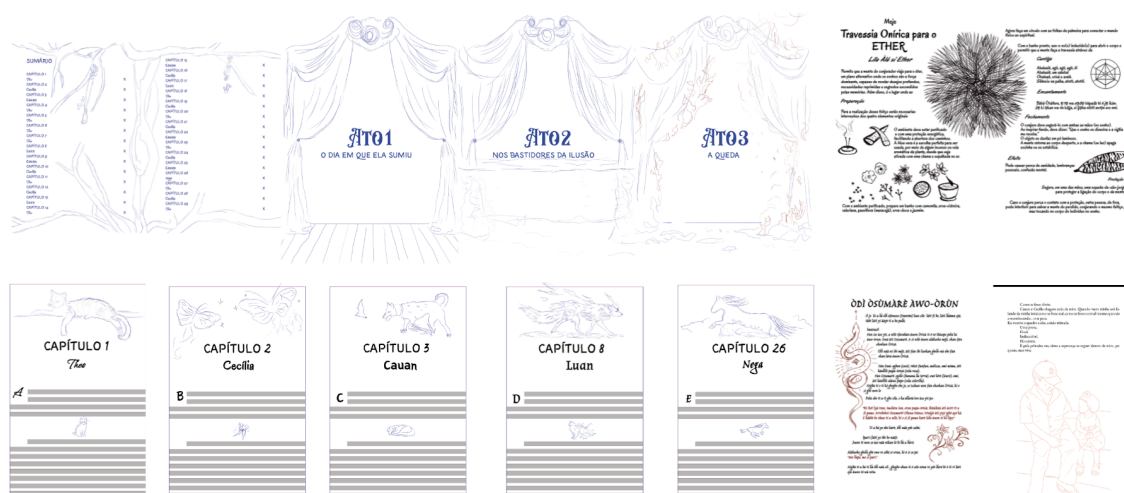
Por fim, o projeto editorial organiza todo o conteúdo em formato de livro, contemplando aspectos como diagramação, hierarquia visual, tipografia e composição gráfica. Cada decisão editorial foi pensada para garantir clareza, ritmo e coerência entre texto e imagem, transformando a obra em um objeto estético e funcional. As orientações práticas de Haluch (2019) foram aplicadas para reforçar o design editorial como ferramenta de comunicação, capaz de unir atratividade visual e funcionalidade narrativa.

Os primeiros testes de integração entre texto e imagem (Figura 38) tiveram como objetivo verificar a viabilidade da proposta estética e narrativa. Nessa etapa experimental, foram avaliados diferentes arranjos de tipografia, margens, espaçamento e posicionamento das ilustrações, buscando um equilíbrio entre legibilidade e impacto visual. Esses testes permitiram observar como os elementos gráficos — capitulares, páginas de feitiços e ornamentos — dialogavam com o corpo do texto, garantindo que não houvesse sobreposição ou ruído visual que comprometesse a leitura.

Além disso, os ensaios gráficos serviram para validar a coerência da hierarquia visual, assegurando que títulos, subtítulos e corpo textual mantivessem uma progressão clara e intuitiva. A experimentação incluiu variações cromáticas e

tipográficas, de modo a identificar quais combinações melhor transmitiam a atmosfera da obra e reforçavam sua identidade cultural.

Figura 38 - Testes de integração de texto e imagem.



Fonte: Acervo pessoal

Após a confirmação dos testes, a inserção dos textos oficiais consolidou a estética planejada, garantindo que a proposta visual e editorial se materializasse de forma coesa e fiel ao conceito inicial

4 CRIAÇÃO DA CAPA

A capa constitui o primeiro contato do leitor com a obra e desempenha papel fundamental na construção da identidade visual do livro. Mais do que um elemento estético, ela funciona como síntese gráfica dos principais temas narrativos, antecipando atmosferas e valores que serão explorados ao longo da leitura. A escolha da tipografia, das cores e da ilustração central foi orientada pela necessidade de transmitir a dualidade entre tradição e contemporaneidade, bem como a presença da ancestralidade africana e da magia que permeia a trama. Dessa forma, a capa não apenas atrai o olhar, ela comunica de forma simbólica o compromisso da obra com diversidade e representatividade cultural.

Em primeira instância, foi criado um moodboard (Figura 39) reunindo os elementos visuais que poderiam compor a capa, permitindo ao autor uma primeira visualização da proposta estética. Esse painel serviu como guia de referências, trazendo cores, símbolos e elementos gráficos, além do cenário real da cidade de Jardim — que inspira diretamente a capa. Dessa forma, o moodboard traduz a atmosfera da narrativa e estabelece a base conceitual para o desenvolvimento das etapas seguintes do projeto gráfico.

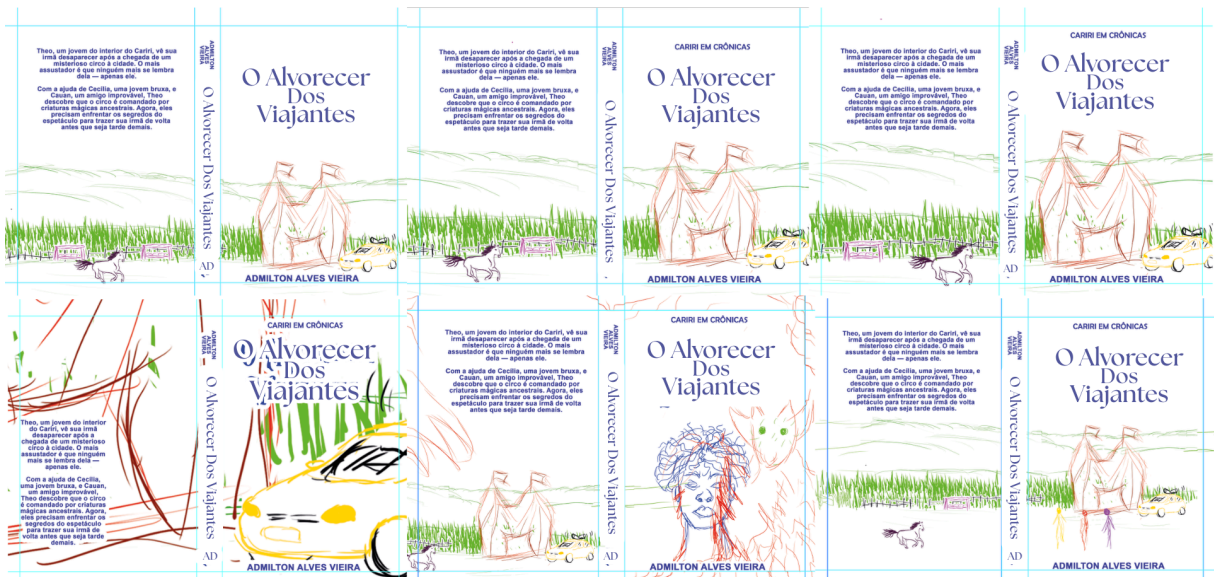
Figura 39 - Moodboard elementos da capa.



Fonte: .

Após a análise e confirmação dos elementos, foram desenvolvidos diferentes **layouts** (Figura 40) explorando o princípio da continuidade da teoria da Gestalt. Essa etapa consistiu em reunir e testar opções de composição, avaliando como os elementos escolhidos poderiam dialogar entre si e formar uma unidade visual coerente.

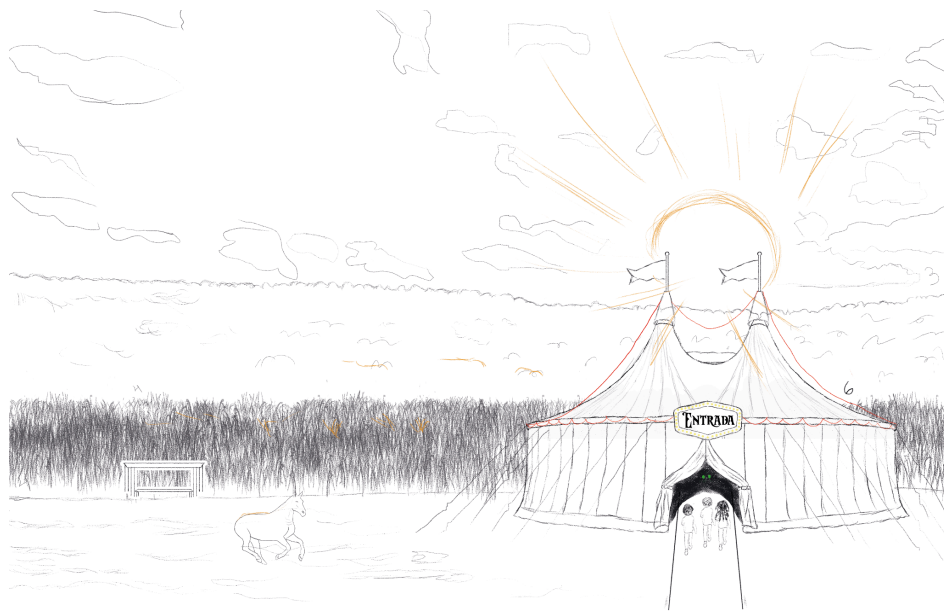
Figura 40 - Layouts da capa.



Fonte: Acervo pessoal.

Em seguida, foi elaborado um rascunho (Figura 41) baseado no layout selecionado, essencial para a visualização geral de como a capa se estruturaria. A escolha foi fundamentada na composição das folhas de guarda, que funcionam como linha direta de transição, marcando um ponto de virada da obra e simbolizando a passagem do tempo narrada em volta do circo.

Figura 41 - Rascunho da capa.



Fonte: Acervo pessoal.

Com o rascunho confirmado, os testes de cor (Figura 42) permitiram explorar a coerência da ideia do *A/vorecer*, conectando-se diretamente ao título do livro. Essa etapa foi decisiva para garantir que a capa transmitisse visualmente a atmosfera de renovação e início, reforçando o simbolismo narrativo.

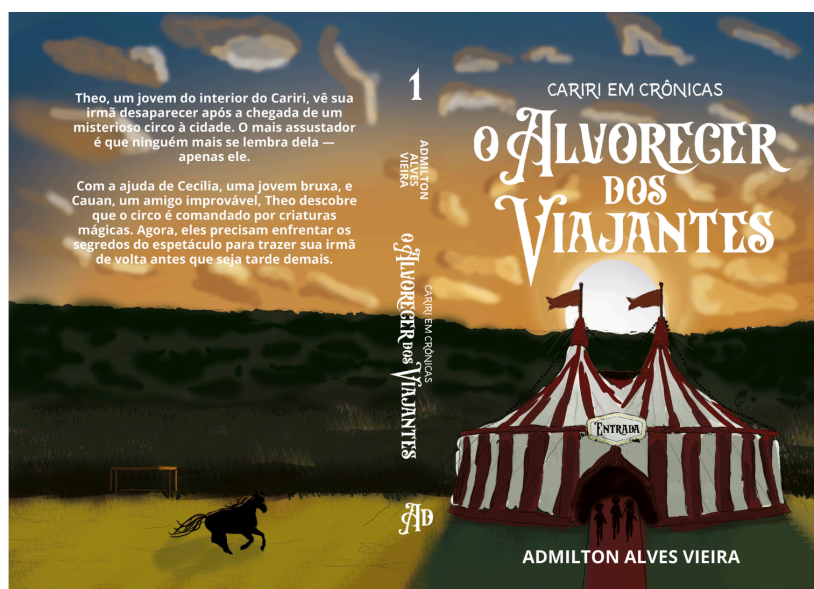
Figura 42 - Testes de cor da capa.



Fonte: Acervo pessoal.

Na sequência, a inserção dos elementos textuais (Figura 43) — título, logotipo da série, sinopse e lombada — possibilitou avaliar a composição geral da capa. Optou-se pelo estilo americano de lombada — rotacionado à esquerda — que segundo Haluch “fica mais bonito sobre a mesa”, por questões de legibilidade e praticidade, enquanto a europeia dificulta a leitura.

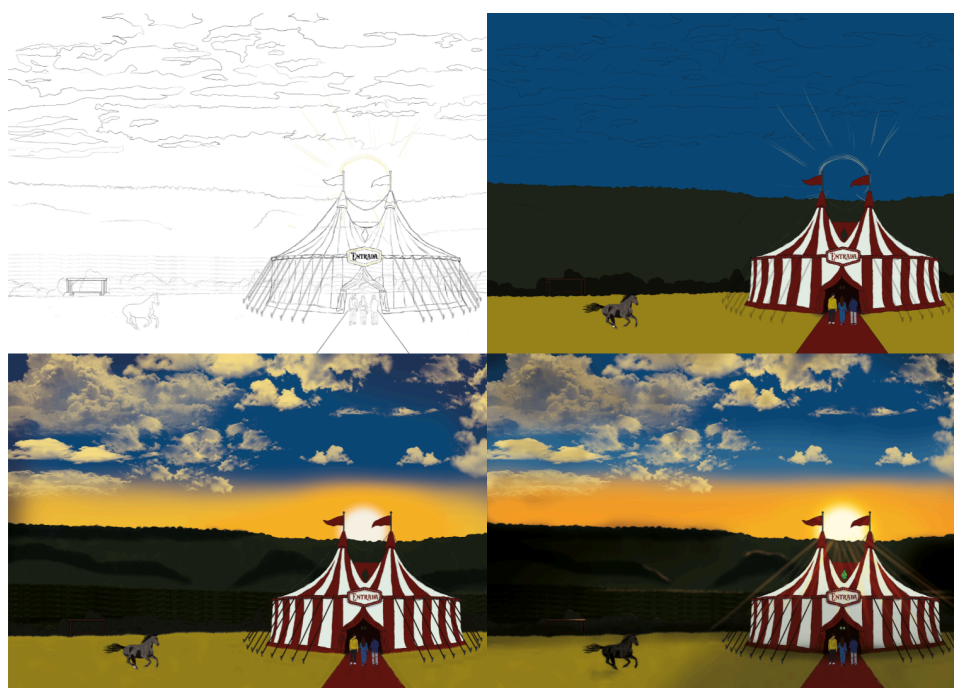
Figura 43 - Testes da composição com os elementos textuais.



Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, iniciou-se o processo criativo da ilustração oficial da capa (Figura 44), desenvolvido em etapas: criação da line art, pintura base e aplicação de sombras. Cada fase foi pensada considerando os elementos que seriam posteriormente sobrepostos na composição final.

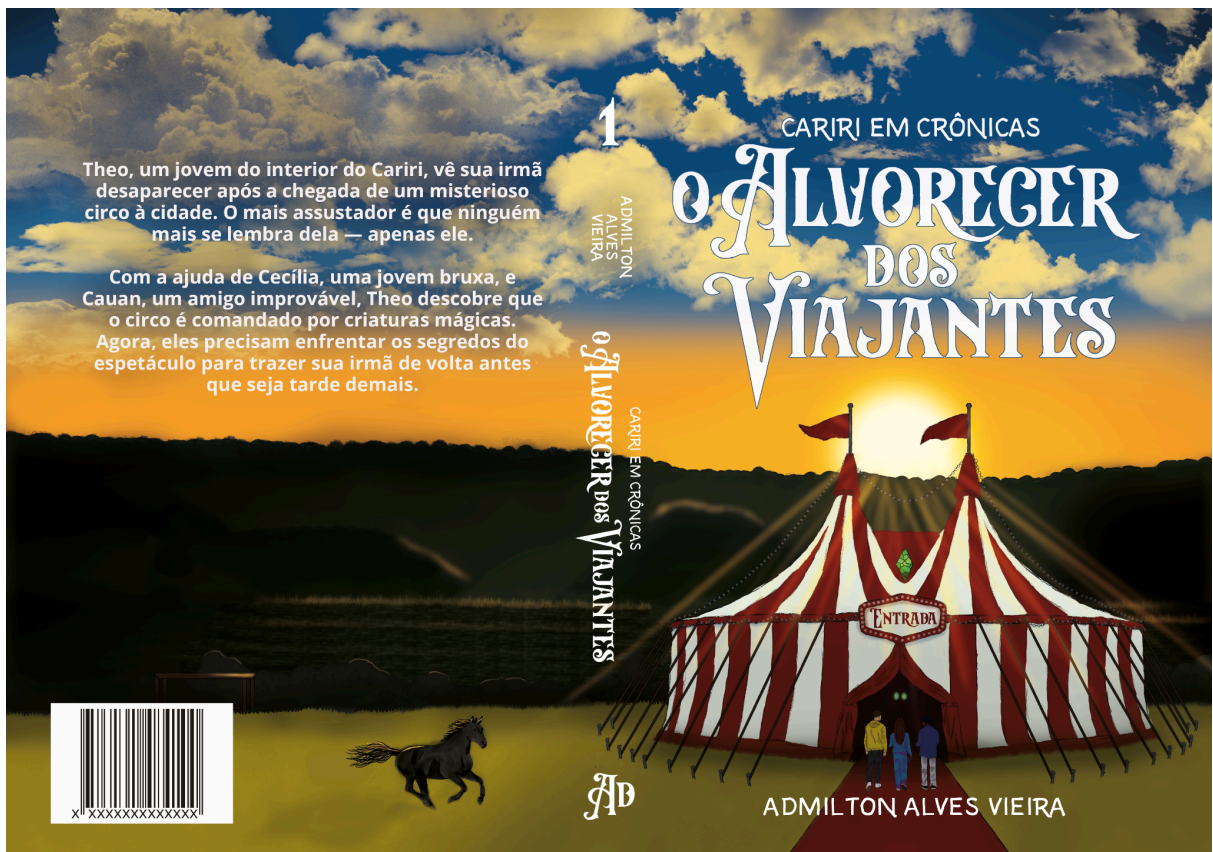
Figura 44 - Processo criativo da ilustração da capa.



Fonte: Acervo pessoal.

Com a ilustração finalizada, a composição textual escolhida anteriormente foi reinserida, juntamente com a simulação do código de barras, garantindo fidelidade e coerência estética. O resultado é a capa oficial do livro (Figura 45), que sintetiza narrativa, estética e identidade cultural em um único elemento gráfico.

Figura 45 - Capa do livro.



Fonte: Acervo pessoal.

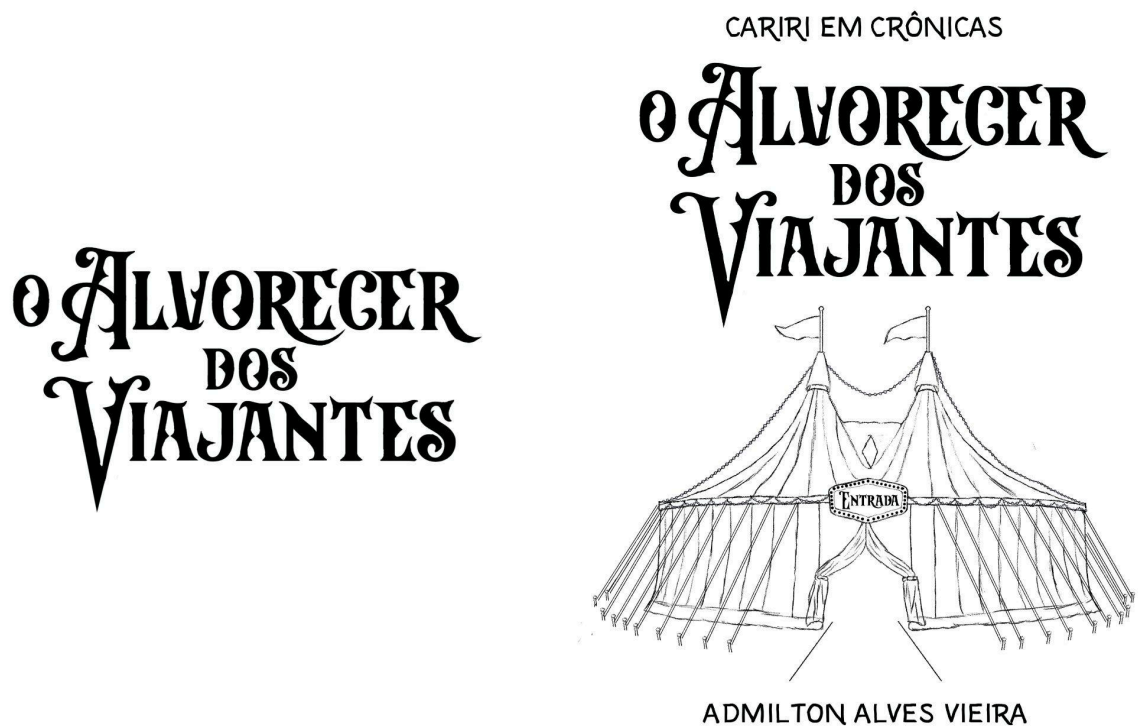
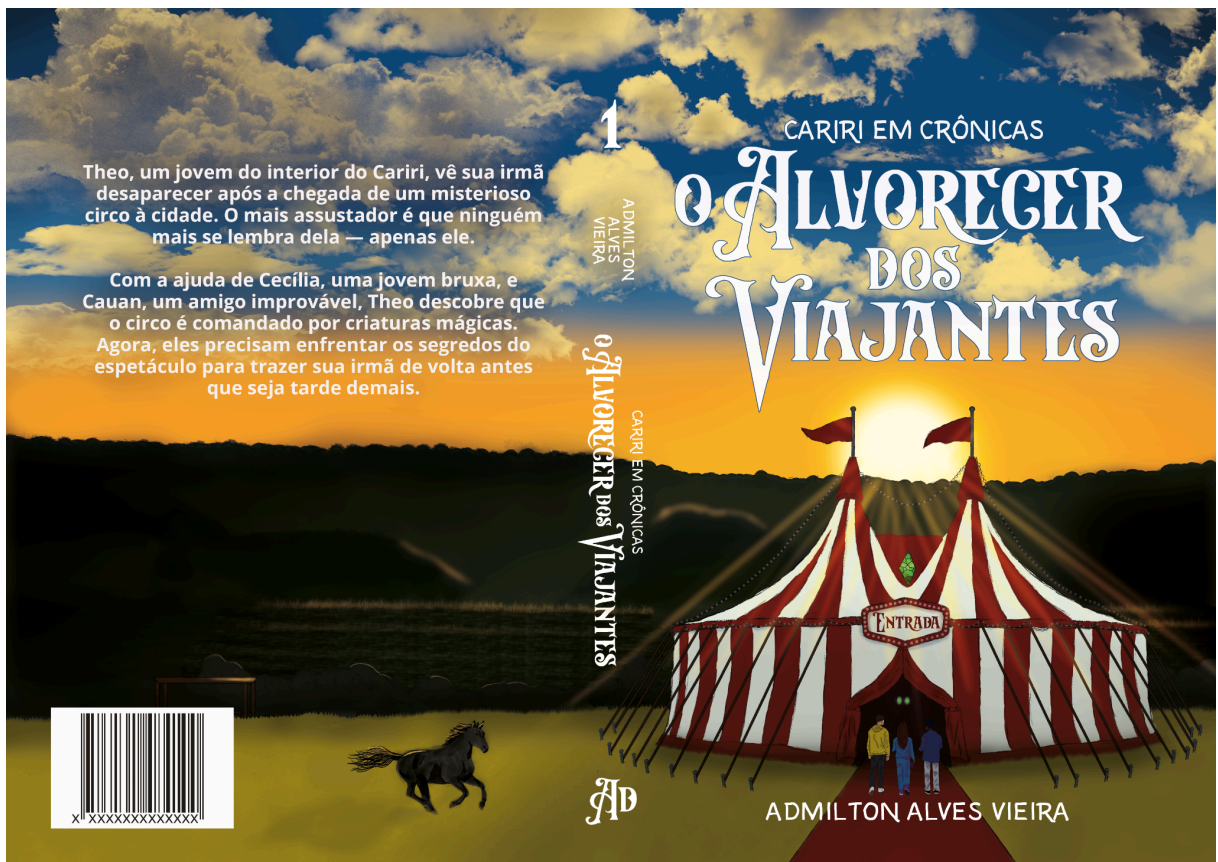
5 DIAGRAMAÇÃO DO LIVRO

A diagramação final (Figura 46) organiza o conteúdo em sua forma definitiva, garantindo clareza, ritmo e unidade estética em todas as páginas do livro. A distribuição equilibrada entre texto, imagens e espaços em branco foi planejada para favorecer a leitura, evitando sobrecarga visual e valorizando os elementos gráficos que compõem o projeto editorial. A hierarquia tipográfica diferencia títulos, subtítulos e corpo do texto, estabelecendo uma progressão clara e intuitiva que orienta o leitor ao longo da narrativa.

A integração das capitulares, das páginas de feitiços e das ilustrações internas reforça a identidade visual da obra, criando uma experiência de leitura que é simultaneamente literária e gráfica. Além disso, foram consideradas questões de acessibilidade, como contraste adequado, tamanho e legibilidade das fontes, assegurando que o livro seja inclusivo e possa dialogar com diferentes públicos.

Dessa forma, a diagramação final consolida todos os aspectos narrativos e visuais, transformando o livro em um objeto editorial coeso, funcional e esteticamente consistente, no qual forma e conteúdo se complementam para intensificar a experiência do leitor.

Figura 46 - Diagramação do livro.



ALVES, Admilton.

Cariri em Crônicas : O alvorecer dos viajantes / Admilton Alves Vieira Junior.
– Jardim : Ad, 2006.

312 p. : 14 il. ; cm.

ISBN: xxx-xx-xxx-xxxx-x

1. Fantasia. 2. Mister. I. Drama.

CDD: xxx.xxx

Capa: Admilton Alves Vieira Junior
Ilustração da capa: Admilton Alves Vieira Junior
Projeto gráfico: Admilton Alves Vieira Junior
Diagramação: Admilton Alves Vieira Junior

Ilustrações internas: Admilton Alves Vieira Junior
Revisão: Admilton Alves Vieira Junior

Preparação de texto: Admilton Alves Vieira Junior

© Admilton Alves Vieira, 2026
© Ad, 2026

Todos os direitos reservados.



AGRADECIMENTOS

Como começar esta página de agradecimentos senão agradecendo aos amigos que embarcaram nessa jornada comigo e me deram a força necessária para tornar este projeto realidade? Posso afirmar, com certeza, que sem o apoio e a confiança de vocês nada disso teria sido possível. Foram as horas que passaram me ouvindo falar sobre a minha história que me fizeram acreditar que ela poderia ganhar vida. O entusiasmo a cada frase, traço ou spoiler me manteve firme durante todo o processo, e as dicas, sugestões e ideias que recebi tornaram a história melhor do que eu poderia imaginar. Não é à toa que vocês são a inspiração de alguns personagens. Amo vocês.

Agradeço ao meu orientador, professor Manoel Deisson Xenofonte Araújo, pela confiança, dedicação, paciência e incentivo constante ao longo deste projeto. Jamais esquecerei o brilho em seu olhar no dia em que lhe apresentei a minha história. Sua orientação foi essencial para o desenvolvimento deste trabalho.

À Universidade Federal do Cariri, por me proporcionar conhecimentos que eu nem sabia que sonhava adquirir, encontros que eu nem sabia que precisava viver e uma nova visão que me fez reconhecer minhas raízes e moldou a minha essência para sempre.



SUMÁRIO

CAPÍTULO 1

Theo

X

CAPÍTULO 2

Cecília

X

CAPÍTULO 3

Cauan

X

CAPÍTULO 4

Theo

X

CAPÍTULO 5

Theo

X

CAPÍTULO 6

Theo

X

CAPÍTULO 7

Theo

X

CAPÍTULO 8

Luan

X

CAPÍTULO 9

Cauan

X

CAPÍTULO 10

Cecília

X

CAPÍTULO 11

Theo

X

CAPÍTULO 12

Cecília

X

CAPÍTULO 13

Luan

X

CAPÍTULO 14

Theo

X

CAPÍTULO 15

Cauan

X

CAPÍTULO 16

Cecília

X

CAPÍTULO 17

Luan

X

CAPÍTULO 18

Theo

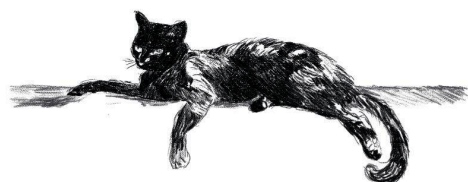
X

CAPÍTULO 19

Cecília

X

CAPÍTULO 20		
<i>Theo</i>		X
CAPÍTULO 21		
<i>Cecília</i>		X
CAPÍTULO 22		
<i>Cauan</i>		X
CAPÍTULO 23		
<i>Theo</i>		X
CAPÍTULO 24		
<i>Cecília</i>		X
CAPÍTULO 25		
<i>Cauan</i>		X
CAPÍTULO 26		
<i>Nega</i>		X
CAPÍTULO 27		
<i>Theo</i>		X
CAPÍTULO 28		
<i>Cecília</i>		X
CAPÍTULO 29		
<i>Theo</i>		X



CAPÍTULO 1

Theo

Quando se vive em uma casa com sete pessoas, o barulho vira parte do corpo. O som das vozes, das portas batendo, dos talheres se movendo, tudo se mistura e você aprende a pensar no meio do caos. Mas quando o barulho acaba... o silêncio é perturbador. Ele gruda na pele, faz eco na cabeça, como se o mundo tivesse esquecido de respirar junto comigo.

Durante a minha vida inteira, eu passei mais tempo pensando do que existindo.

Minha mãe sempre me fala que "Quem dorme demais, passa pela vida e não vê" o que nunca dei ouvidos pois minha vida sempre é mais interessante quando estou sonhando.

— Irmão!

A voz dela me atravessa antes que eu consiga pensar em qualquer resposta. Um segundo depois, a cama afunda. Manu pula em cima de mim, rindo alto, com os cachos bagunçados e o pijama torto.

— Acorda! — ela diz, pulando na cama. — Vamos se atrasar para escola, Eu respiro fundo. O mundo volta a fazer barulho. E por mais cansativo que seja, acho que é por isso que eu ainda não fugi de mim mesmo. Eu me viro lentamente, finjo um olhar ameaçador e falo com a voz mais grave que consigo:

— Ah não... você acordou o Monstro do Beijo!

— Irmão, não! — Manu grita, tentando escapar, mas já é tarde demais.

Depois do almoço, vou ao banheiro. No corredor, vários quadros de diferentes épocas da nossa família estão espalhados, procuro Manu mas ela não está... pera um quadro específico me chama atenção.

É um desenho que fiz ano passado.

Do meu tio-avô.

E da minha irmã.

Quando ele morreu minha vó pediu o desenho para fazer um quadro. Manu. Ela está ali. Desenhada, sorridente. Existindo.

O coração tropeça no peito. Saio rápido.

— Vó! — Chamo sem pensar duas vezes. Ela aparece no corredor, e quando bate o olho no quadro, franze o cenho.

— Reconhece isso? — pergunto quase gritando o coração para fora do peito enquanto aponto o desenho próximo ao quadro.

— Isso aí é... nego Danda? — ela se aproxima, apertando os olhos. — Com a neta de Gracinha?

Ela não reconhece Manu.

Como se fosse óbvio.

Cauan e Cecília chegam atrás de mim. Quando veem minha avó falando da minha irmã como se fosse real, como se fosse normal mesmo que não a reconhecendo... o ar pesa.

Eu mostro o quadro a eles, a mão trêmula.

Uma prova.

Final.

Indiscutível.

Ela existiu.

E pela primeira vez, sinto a esperança se erguer dentro de mim, pequena, mas viva.





CAPÍTULO 2

Cecília

A água quente escorre pelos meus ombros como se tentasse lavar pensamentos que não saem com sabão. Fecho os olhos e respiro fundo. Ultimamente, tenho pensado demais no futuro, no meu futuro como bruxa. Desde pequena, ouvi que magia é um dom, uma herança.

Mas e se for também uma prisão?

Carregar poder é, às vezes, o mesmo que carregar o medo de usá-lo. E carregar quem eu sou...

Bem, isso foi outra travessia.

Ser travesti sempre foi a minha primeira forma de magia.

A primeira transformação que fiz foi sem Runas, sem Feitiços, sem lua cheia.

Só coragem.

E a vontade teimosa de existir do jeito certo para mim.

A transição nunca foi só sobre meu corpo, foi sobre reencontrar meu próprio nome dentro do espelho.

E ainda assim, às vezes, mesmo agora, quando a água bate no meu peito e eu passo a mão pela pele, sinto um fantasma antigo tentando me puxar de volta.

Mas eu respiro, e ele some. Um sábio disse uma vez que "com grandes poderes vêm grandes responsabilidades".

19



CAPÍTULO TRÊS

Cauan

A cordar antes do sol nascer virou quase automático. Tem algo de bom nesse silêncio da madrugada, sabe? É o único momento do dia em que parece que o mundo não espera nada de mim. Coloco a coleira em Maddy, minha cachorra, e saímos para correr. O ar ainda está frio, e o som do meu tênis batendo na terra mistura com o das patinhas dela. Gosto dessa sensação, de respirar fundo na natureza e sentir que, por uns minutos, tudo está em paz.

Quando volto, a casa ainda tá meio adormecida. Tomo banho, visto a farda, penteio o cabelo do jeito que minha mãe gosta e vou na cozinha preparar o café.

Ninguém me pediu isso, mas... sei lá. Acho que gosto de deixar tudo pronto antes que o dia comece de verdade.

Ser o filho que não dá trabalho é mais fácil do que explicar quando algo dentro da gente não vai bem.

Meu pai desce primeiro, mexendo no relógio.

— Bom dia, ficou sabendo que o pessoal do circo pediu para usar a água da chácara — ele diz, enquanto coloca o café. — Parece que é só por umas semanas.

— É... — respondo, tentando soar casual. — Eu encontrei eles no dia em que chegaram. Pareciam gente boa.

Minha mãe ri baixinho se aproximando da cozinha.

— Circo simpático? Isso é novo.

36

Meje Travessia Onírica para o ETHER

Lila Alá si Ether

Permite que a mente do conjurador viaje para o éter, um plano alternativo onde os sonhos são a força dominante, capazes de revelar desejos profundos, necessidades reprimidas e segredos escondidos pelas memórias. Além disso, é o lugar onde as

Preparação

Para a realização desse feitiço serão necessárias intervenções dos quatro elementos originais



O ambiente deve estar purificado e com uma proteção energética, facilitando a abertura dos caminhos. A Aloe vera é a escolha perfeita para ser usada, por meio de algum incenso ou vela aromática da planta, desde que seja ativada com uma chama e espalhada no ar.



Com o ambiente purificado, prepare um banho com camomila, erva-cidreira, valeriana, passiflora (maracujá), erva-doce e jasmim.

Agora faça um círculo com as folhas de palmeira para conectar o mundo físico ao espiritual.

Com o banho pronto, use-o no(s) induzido(s) para abrir o corpo e permitir que a mente faça a travessia através da

Cantiga

Abaluaîê, agô, agô, agô, ôl
Abaluaîê, um salubal
Obaluaîê, orixá e araiê.
Silêncio na palha, atotô, atotôl.



Encantamento

Bábá Òsàfuru, ẹ tọ wa sỌdỌ ìràpàdà tó ñ jẹ ikùn.
Jẹ kí Ọkan wa rin kỌja, sí ijỌba nìbítí awỌn ero nmi.

Fechamento

O conjure deve segurá-lo com ambas as mãos (no sonho). Ao inspirar fundo, deve dizer: "Que o sonho se dissolva e a vigília me receba." O objeto se desfaz em pó luminoso. A mente retorna ao corpo desperto, e a chama (ou luz) apaga sozinha ou se estabiliza.

Efeito

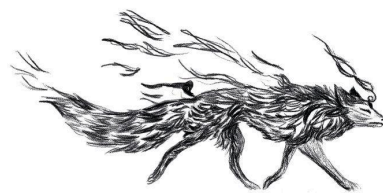
Pode causar perda de sanidade, lembranças pessoais, confusão mental.



Proteção

Segure, em uma das mãos, uma espada-de-são-jorge para proteger a ligação do corpo e da mente.

Caso o conjure perca o contato com a proteção, outra pessoa, de fora, pode interferir para salvar a mente do perdido, conjurando o mesmo feitiço, mas tocando no corpo do indivíduo no sonho.



CAPÍTULO 8

Luan

M Meus irmãos estão no alpendre perto da piscina. Leandro está apoiado no balcão quando eu me aproximo. Os olhos verdes dele, tão parecidos com os meus, brilham com aquela ironia que nunca sei decifrar.

— Cadê os seus mascotinhos, Luan? — ele pergunta, com um sorriso torto.

Passo a mão pelo cabelo, tentando conter a irritação que sempre sinto quando ele fala assim.

Mascotinhos.

Como se Theo, Cecília e Cauan fossem animais de estimação que eu decidi colecionar.

— Não enche, cabeça. — digo demonstrando a minha indignação.

Leandro dá uma risada curta.

Antes que eu possa continuar, o som das sirenes corta o ar da chácara. A polícia estaciona bem em frente, e todos os convidados começam a se afastar, como se o perigo tivesse cheiro.

Eu sinto aquele frio subir pela espinha.

— Não olha tanto, Luan, — murmura meu irmão mais velho, Leandro, chegando ao nosso lado — você fica transparente quando fica nervoso. Ele sempre percebe. Sempre.

Os policiais entram na casa e, minutos depois, começam a trazer o corpo.

150



CAPÍTULO 26

Nega

H á momentos em que o mundo prende a respiração. Este foi um deles.

Eu senti os Nébres antes de vê-los, todos somos ligados pela terra, um peso antigo se movendo sob ela, como se algo que nunca deveria dormir tivesse despertado.

Deixei que a magia escapasse de mim sem pressa, um chamado deliberado, firme, ofensivo o bastante para ferir o orgulho de qualquer criatura ancestral.

Funcionou.

No limite do campo, as chamas negras surgiram primeiro. Depois os corpos. Um a um, eles abandonaram o campo aberto e mergulharam no canavial, rasgando os talos altos, abrindo corredores de destruição. Olhos verdes brilhavam entre as folhas cortantes. Muitos olhos.

Eram muitos.

O suficiente para lembrar qualquer bruxa do próprio lugar.

Confio nas crianças.

Confiei em Cecília, que agora avançava onde eu não podia, carregando mais coragem do que domínio. Confiei em Cauan, esperando no ponto combinado, com o cheiro de fogo ainda fresco no ar. Não era uma fê ingênua. Era a decisão dura de quem já perdeu demais para hesitar agora.

Plantei-me na clareira.

À frente, o canavial se agitava como um mar escuro. Atrás, o campo aberto. Eu era o erro que eles precisavam corrigir.

267

ÒDÌ ÒSÙMÀRÈ ÀWO-ÒRÙN



Fonte: Acervo pessoal.

A diagramação do primeiro livro da série Cariri em Crônicas, intitulado O alvorecer dos viajantes, foi concebida como uma extensão visual da narrativa, buscando ampliar a imersão do leitor e traduzir graficamente os valores que sustentam a obra. O produto final da diagramação evidencia como o design editorial ultrapassa a mera organização do texto, funcionando como recurso narrativo que enriquece a experiência de leitura e fortalece a mensagem de representatividade e diversidade cultural proposta pelo autor.

Assim, a fase de diagramação consolidou o trabalho como uma peça integrada, equilibrando conteúdo e forma ao articular texto, imagem e composição gráfica de modo sensível e eficiente. O desenvolvimento concentrou-se na criação do projeto gráfico de um livro físico, pensado para circular como objeto cultural e estético, capaz de ocupar espaços de memória e identidade. A configuração editorial respeita normas de legibilidade e acessibilidade, garantindo clareza e ritmo de leitura, mas também foi planejada com margem de flexibilidade para futuras adaptações digitais e físicas.

Dessa maneira, a diagramação final reafirma o papel do design e do autor na construção de uma obra comprometida com inclusão e representatividade, transformando o livro em um suporte material que une literatura, memória e cultura visual.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do projeto editorial e gráfico do livro *O alvorecer dos viajantes*, primeiro volume da série *Cariri em Crônicas*, evidenciou como literatura e design podem se articular em um processo criativo integrado. A obra não se limita a narrar histórias, mas assume uma dimensão visual e simbólica, na qual cada escolha tipográfica, cromática e composicional reforça os valores de representatividade, diversidade e inclusão cultural.

A pesquisa e a prática demonstraram que o design editorial ultrapassa a função de organizar o texto, tornando-se recurso narrativo capaz de ampliar a imersão do leitor e de traduzir graficamente a identidade da obra. Os testes de integração entre texto e imagem, a construção da capa e a diagramação final revelaram que o livro é resultado de um processo experimental e reflexivo, no qual forma e conteúdo se complementam.

Além disso, o projeto reafirma o papel do autor e do design como mediadores culturais, capazes de transformar o livro em objeto estético e social. Ao valorizar elementos da ancestralidade africana, da memória regional e da diversidade contemporânea, a obra se posiciona como contribuição para o fortalecimento da representatividade no campo editorial.

Por fim, este trabalho consolida-se como exercício de criação e reflexão, demonstrando que o design editorial, quando pensado em diálogo com a literatura, pode produzir experiências significativas e inclusivas. O projeto gráfico, resultado desse processo, não é apenas suporte da narrativa, mas também testemunho material de um compromisso com cultura, identidade e memória.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASILEIRA DE TRADUÇÕES. Língua iorubá: origem, importância e presença no Brasil. AGBT Blog, Curitiba, s.d. Disponível em: <https://www.agbt.com.br/blog/lingua-ioruba/>. Acesso em: 28 mar. 2026.

ALMEIDA, M. A. de. Texto e imagem: intersemiose e leitura. Revista Alceu, v. 12, n. 23, p. 100–115, 2012. Disponível em: https://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/alceu_n12_Almeida.pdf. Acesso em: 8 out. 2025.

BATISTA, Marcos Wener Bernardes. Design do fantástico e o processo de criação do mundo secundário. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Escola Politécnica e de Artes, Goiânia, 2020.

BORGES DA LUZ, Mariana Jeronimo; MAIA, Denise Giarola. Análise multimodal do design do livro digital “O Menino e o Foguete”. IFMG, 2020. Disponível em: <https://static.even3.com/anais/375017.pdf?v=639084762762563902>. Acesso em: 7 mar. 2026.

BRANDINO, Luiza. O negro na literatura brasileira. Brasil Escola, 2025. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/literatura/a-representacao-negro-na-literatura-brasileira.htm>. Acesso em: 8 out. 2025.

CAETANO, Ana Paula Silva. Representatividade LGBTQIAPN+ na literatura infantojuvenil brasileira: entre o mercado editorial e a formação leitora. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 47, n. 1, p. 1–22, 2022. Disponível em: https://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43092022000100419. Acesso em: 8 out. 2025.

CAETANO, Mariana. Mercado editorial e diversidade: barreiras e possibilidades. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 103, n. 263, p. 419-436, 2022. Disponível em:

https://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-4309202200010041

9. Acesso em: 9 mar. 2026.

CANPE, Alex. Design editorial: conheça mais essa área de atuação. Mangu Brand, 14 mar. 2022. Disponível em:

<https://www.mangu.com.br/design-editorial-conheca-mais-essa-area-de-atuacao/>.

Acesso em: 8 mar. 2026.

CASTILHO, Felipe. Serpentes que roubaram a noite. São Paulo: Intrínseca, 2018.

CHARTIER, Roger. A aventura do livro: do leitor ao navegador. São Paulo: UNESP, 1998.

Clube de Autores. 6 programas e aplicativos para você fazer a diagramação de um livro. Blog Clube de Autores, 6 nov. 2024. Disponível em:

<https://blog.clubedeautores.com.br/2024/11/6-programas-e-aplicativos-para-voce-fazer-a-diagramacao-de-um-livro.html>. Acesso em: 8 out. 2025.

Clube dos Autores. O que é e como diagramar um livro? Dicas e erros comuns. Blog Clube de Autores, 2020. Disponível em:

<https://blog.clubedeautores.com.br/2020/04/como-diagramar-um-livro-dicas-e-erros-comuns.html>. Acesso em: 8 mar. 2026.

COUTINHO, Taís de Souza Alves et al. A comunicação e semiótica no design. In: ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 7., 2011, Salvador. Anais [...]. Salvador: UFBA, 2011. Disponível em:

<https://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-751/161524.pdf>. Acesso em: 9 mar. 2026.

EDUCAÇÃO EU APOIO. Qual é a relação entre a imagem e o texto apresentado sobre história? Educação Eu Apoio, 2023. Disponível em:

<https://educacaoeuapoio.com.br/portugues/interpretacao-de-texto/qual-e-a-relacao-entre-a-imagem-e-o-texto-apresentado-sobre-historia/>. Acesso em: 8 out. 2025.

Encyclopaedia Britannica. Photocomposition. Disponível em:

<https://www.britannica.com/topic/printing-publishing/Photocomposition>. Acesso em: 5 mar. 2026.

FERNANDES, Cláudio. Invenção da imprensa: por que tão revolucionário? Brasil Escola. Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/invencao-imprensa.htm>. Acesso em: 11 mar. 2026.

FITASCREEN. Manuscritos iluminados: o início do hot stamping. Fitascreeen, s.d. Disponível em:
<https://www.fitascreeen.com/manuscritos-iluminados-o-inicio-do-hot-stamping/>. Acesso em: 5 mar. 2026.

G1. O Brasil que lê menos: pesquisa aponta perda de quase 7 milhões de leitores em 4 anos. G1 Educação, 19 nov. 2024. Disponível em:
<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2024/11/19/o-brasil-que-le-menos-pesquisa-a-ponta-que-pais-perdeu-quase-7-milhoes-de-leitores-em-4-anos-veja-raio-x.ghtml>. Acesso em: 8 out. 2025.

HALUCH, Aline. Guia prático de design editorial: criando livros completos. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2013.

HENDEL, Richard. O design do livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

KILOMBA, Grada. Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

LECHÊNE, Robert. Printing – Serigraphy, Collotype, Renaissance. Encyclopaedia Britannica, 20 fev. 2026. Disponível em:
<https://www.britannica.com/topic/printing-publishing/Serigraphy-and-collotype-a-renaissance>. Acesso em: 11 mar. 2026.

MACIEL, Júlia Lobato. A gravura ontem e hoje. Espaço do Conhecimento UFMG, 18 jun. 2020. Disponível em:
<https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/blog-espaco/a-gravura-ontem-e-hoje/#:~:text=A%20gravura%20foi%20a%20g%C3%AAAnese,diversas%20vezes%2C%20co mo%20um%20carimbo>. Acesso em: 11 mar. 2026.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 2007. Disponível em:

<https://pedropeixotoferreira.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/mcluhan-marshall-os-meios-de-comunicacao-como-extensoes-do-homem.pdf>. Acesso em: 9 mar. 2026.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues; FERRAZ, Bruna Fontes. A multimodalidade na literatura para crianças e jovens e suas experimentações estéticas e digitais. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre>. Acesso em: 7 mar. 2026.

PIMENTA, Lucas. Impressão Offset: Conceitos, Processos e Tendências Atuais. Blog Impressão e Soluções Gráficas, 11 abr. 2025. Disponível em: <https://mapel.com.br/impressao-offset/>. Acesso em: 7 mar. 2026.

PREMIER COMERCIAL. Conheça a história da impressão offset. Premier Comercial, 2025. Disponível em: <https://premiercomercial.com.br/historia-da-impressao-offset/>. Acesso em: 7 mar. 2026.

RIBEIRO, Djamila. O que é lugar de fala? São Paulo: Letramento, 2017.

RODRIGUES, Ana Cristina. Fantasia urbana no Brasil: entre o real e o imaginário. Revista Brasileira de Literatura Fantástica, v. 5, n. 2, 2020.

SANDERSON, Brandon. Sanderson's Laws of Magic. 2017. Disponível em: <https://brandonsanderson.com/sandersons-laws-of-magic/>. Acesso em: 11 mar. 2026.

SANTOS, James Rios de Oliveira. Autores brancos, personagens negros e a literatura da branquitude. Em Tese, v. 16, n. 2, p. 73-92, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/emt/article/view/31584>. Acesso em: 7 mar. 2026.

SILVA, J. A. da. “Meu gato mais tonto do mundo”: a intersemiose como estratégia de leitura. Revista Educação em Foco, v. 24, n. 1, p. 1–15, 2021. Disponível em: <https://revista.uemg.br/educacaoemfoco/article/view/7082/5143>. Acesso em: 8 out. 2025.

SILVA, Maria Aparecida; SANTOS, João. Narrativas digitais – uma proposta para leitura e produção de textos multimodais. Universidade Federal de Alagoas, 2015.

Disponível em:

<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/3186/1/Narrativas%20digitais%20-%20uma%20proposta%20para%20leitura%20e%20produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20textos%20multimodais.pdf>. Acesso em: 7 mar. 2026.

TIP, Rafael Santos. O que é Impressão Offset e suas vantagens. Gráfica Tip, 31 jul. 2025. Disponível em:

<https://graficatip.com.br/o-que-e-impressao-offset/?srsId=AfmBOoqTORAKT1b8eQ95a82UCW6LqteTukclxycncljFHjIMvgysIsDG>. Acesso em: 7 mar. 2026.

TIRLONI, Larissa Paula; MARINHO, Marcelo. Representações literárias e interculturais da exclusão social: Eduardo Galeano, Octavio Paz e Carolina Maria de Jesus. União Dinâmica de Faculdades Cataratas (UDC); Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), 2013. Disponível em:

<https://dspace.unila.edu.br/server/api/core/bitstreams/ba3bba6c-9f9e-4911-93a2-a7a29d734fce/content>. Acesso em: 9 mar. 2026.

WORLD BUILDING PARA TODOS. O que é worldbuilding. Disponível em:

<https://worldbuildingparatodos.com.br/>. Acesso em: 11 mar. 2026.

ANEXO
DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que este Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia/Tese/Dissertação), escrito sob minha orientação, está em versão final, de acordo com as solicitações realizadas pela banca examinadora.

Informo também que procedi à revisão final do texto, constatando que atende às especificações das normas da ABNT para apresentação de trabalhos acadêmicos da UFCA, no que diz respeito ao conteúdo e à formatação.

 Documento assinado digitalmente
MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAUJO
Data: 20/05/2026 16:15:38-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Data e local da assinatura eletrônica