

Edição especial de Livro Infanto-juvenil: Alice no país das Maravilhas¹

Ernane da Silva Pereira Filho²

Vanessa Rocha Paiva

Jorge Philipe Marçal de Albuquerque Gomes

Francisco Rennan Mota Uchoa³

Gustavo Luiz de Abreu Pinheiro⁴

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar a publicação editorial “Alice no País das Maravilhas”, obra original de Lewis Carroll, produzida por quatro alunos do 4º semestre do curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e propaganda na disciplina de Direção de Arte da Universidade Federal do Ceará (UFC) no período 2012.1. Nele, o processo de produção é detalhado, desde a discussão conceitual até a formulação do projeto editorial e produção, além de reforçar a relevância cultural da publicação.

Palavras-chaves: Edição; Produção; Experimentação; Livro; Direção de arte.

1. Introdução

Como forma de por em prática os estudos da disciplina de Direção de Arte, foi proposto um projeto experimental onde os grupos de alunos foram desafiados a pensar em publicações, infantis ou não, que, de forma fictícia, seriam lançadas em edições especiais ou comemorativas, tendo como foco a criatividade e originalidade da concepção dos conceitos visuais que seriam aplicados ao trabalho.

Depois de uma troca de ideias entre os membros do grupo, ficou decidido que o livro editado seria “Alice no país das Maravilhas”, de Lewis Carroll, devido ao caráter lúdico e imaginativo da obra, além de sua potencial liberdade de criação visual.

O autor da obra nasceu na Inglaterra, em 1832, e morreu em 1898. Teve dez irmãos e cresceu em um ambiente cheio de crianças, onde aprendeu a contar histórias. Seu pai pretendia que ele se dedicasse à vida religiosa, mas o interesse por geometria, álgebra e lógica fez com que fosse convidado a dar aulas na Universidade de Oxford. Nessa época, conheceu Henry Liddell, que veio a ser seu grande amigo. Liddell era pai de Alice, fonte de inspiração para Alice no país das maravilhas.

Por sugestão do escritor Henry Kingsley, Alice foi publicado sem especificar se era destinado para adultos ou crianças. Foi um grande sucesso e, desde então, esta história consta entre os mais importantes textos da literatura universal.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Edição de Livro (avulso)

² Aluno líder do grupo e estudante do 6º semestre do Curso de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, da Universidade Federal do Ceará (UFC). Email: ernanespfilho14@gmail.com.

³ Coautores do trabalho e estudantes do 6º semestre do Curso de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, da Universidade Federal do Ceará (UFC).

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Instituto de Cultura e Arte, da Universidade Federal do Ceará (UFC). Email: pinheirogustavo@hotmail.com

2. Objetivo

A disciplina de Direção de Arte tem um caráter prático-experimental e o conteúdo estudado é bastante instigante e desafiador. Nela são vistos diversos processos enriquecedores para aprimorar a criação de projetos visuais, desde a colaboração entre o trabalho manual e o digital para a finalização de peças gráficas, passando pelas praticas de experimentação tipográfica, as técnicas de harmonização de cores e combinações de tons e texturas. Ao final de todas essas etapas o conjunto de escolhas feitas pelos grupos de alunos resultou em uma espécie de Kit de identidade visual do projeto.

Além de por em prática os conceitos e técnicas estudados na disciplina, outro objetivo almejado pelo grupo era a escolha de uma publicação que tivesse alguma relevância cultural. A aventura de Alice nesse país das maravilhas onde absolutamente tudo pode acontecer vem conquistando e mexendo com o imaginário das pessoas desde sua primeira publicação. Com o passar dos anos, essa obra literária veio conquistando cada vez mais destaque e influenciando as mais diversas culturas. Já foi traduzida para mais de 30 línguas, incluindo o árabe e o chinês. Tem diversas adaptações para o mangá e tem uma edição em braile. Foi um dos primeiros textos a circular na internet em edição virtual.

É também fonte inesgotável de inspiração para produções teatrais, visto a infinidade de adaptações e releituras do livro para o teatro; audiovisuais, onde temos como exemplo mais recente a adaptação de Tim Burton lançada em 2010; e visuais, onde o projeto gráfico aqui apresentado se encaixa como exemplo e vem a somar a esse grande leque de possibilidades de adaptações artísticas que Alice oferece.

3. Justificativa

Em tempos de e-books e downloads ilegais, o livro físico vem perdendo muito espaço no mercado. Ao observar isso, os alunos da disciplina viram a necessidade de criar publicações com artifícios que tornassem o consumidor interessado em adquirir a edição física dos trabalhos. A partir disso foram desenvolvidas diversas maneiras criativas de apresentar as publicações ao mercado. Ao escolher Alice, nos foi dada uma grande quantidade de formatos, conceitos e possibilidades criativas, além disso, visto que o público a que esta edição se destina é o público infanto-juvenil, viu-se a necessidade de tornar a publicação mais atraente não apenas do ponto de vista visual, mas do que ela seria capaz de oferecer além.

A solução que encontramos para isso foi desenvolver uma embalagem diferenciada e oferecer itens adicionais junto a publicação como forma de “brindes”. Também foi pensado nas experiências sensoriais do indivíduo: a experiência tátil, através das texturas, do contato com o produto; e a experiência visual, através do ato de abri-lo e do efeito surpresa proporcionado pela conversa entre as cores e elementos visuais.

4. Métodos e técnicas utilizadas

O livro “Alice no país das maravilhas” foi escolhido pelo grupo devido ao seu potencial criativo, pois, apesar de ser tema recorrente de publicações dos mais variados estilos visuais e literários ao redor do mundo, Alice é uma fonte inesgotável de possibilidades criativas.

Ao re-ler e re-ver a história, um dos pontos mais icônicos que chamou a atenção de todos os membros do grupo foi o exercício de cartas da rainha de copas. Depois de um brainstorm⁵, não demorou muito a surgir a ideia de trabalhar com o conceito de cartas de baralho, afinal, as possibilidades visuais deste conceito pareciam interessantes e atendiam as necessidades do desafio proposto pela disciplina de Direção de Arte, além de que alguns ícones geradores de identidade visual do projeto já estavam “prontos” (os naipes e o formato das cartas), cabia a nós criar possibilidades de tornar tudo isso algo original e visualmente atraente.

O primeiro contato entre uma pessoa e um livro é feita de forma visual. A máxima “não julgue um livro pela capa” não se aplica a casos mercadológicos. Por mais interessante que um livro possa ser em seu conteúdo, se a capa não for capaz de prender seu olhar, ele não vai vender. Como esta é uma edição especial, foi pensada em uma embalagem diferenciada cujo layout, apesar do nome da publicação estar presente em primeiro plano, cria uma atmosfera misteriosa através dos elementos dispostos em sua superfície e convida o indivíduo a viver a experiência de abri-la, tendo em vista que a persuasão é a principal finalidade da mensagem publicitária, e que é na visualidade que muitos dos aspectos retóricos da comunicação se materializam.

Por tratar-se de um livro, foi proposta a inclusão de um marcador de página inserido ao conceito visual do projeto visando a praticidade do leitor enquanto faz a leitura da obra, além de se tornar um elemento atrativo ao consumidor devido ao seu caráter de exclusividade.

Pensando na faixa etária a que se destina o projeto (a partir de 12 anos) pensou-se em itens que pudessem despertar o interesse de compra deste público, foi então que surgiu a ideia de oferecer acessórios ornamentais que poderiam ser utilizados no dia a dia, como chaveiros e botons. Também pensando no público alvo foi proposto pelos membros do grupo que o projeto deveria conter algum item de caráter interativo e que pudesse oferecer outro entretenimento além da leitura. Foi pensando nisso que a proposta de incluir um jogo ao projeto surgiu, mas que tipo de jogo seria?, fazendo um link com o conceito criativo, a proposta de elaborar um baralho completo utilizando os personagens da história de Alice veio arrematar o conjunto.

Para demonstrar qualidade, a publicação do livro em si deveria vir com capa dura e páginas internas com impressão colorida em papel couchê para valorizar as ilustrações. O formato de página deveria ser A5 (210x148 mm) em posição vertical, pois facilitaria o manuseio durante a leitura. A presença de conselho editorial era indispensável, afinal, nela seria creditado o trabalho ao qual cada membro do grupo era responsável. Na contra-capa deveria haver um breve resumo sobre a história e sobre a edição que o leitor teria em mãos.

Em relação a maneira como as imagens seriam representadas optamos pela técnica da ilustração. Segundo Nobu Chinen (2011, p.108):

O uso da Ilustração abre enormes possibilidades para transmitir informações. O designer não apenas se livra das limitações que envolvem a utilização de objetos do mundo real como pode acrescentar detalhes que normalmente não existiriam numa cena real ou exagerar o movimento, a textura, a composição, o espaço e a iluminação. No entanto, ao escolher a ilustração para representar a imagem, sacrifica-se potencialmente para o espectador uma certa credibilidade ou conexão com o mundo real.

⁵ significa tempestade cerebral ou tempestade de ideias. É uma atividade que serve para testar e explorar a capacidade criativa de indivíduos ou de um determinado grupo. É formada pelos termos ingleses "brain" (cérebro) e "storm" (tempestade).

Quebrar qualquer ligação com o mundo real é uma regra ao se tratar de “Alice no país das maravilhas”, portanto foi de comum acordo entre as partes envolvidas no trabalho de que a ilustração seria a técnica representativa perfeita para o projeto, além disso, um dos membros do grupo é ilustrador e possui um traço rebuscado que casaria perfeitamente ao conceito proposto. Aliado ao traço do desenho, o processo de edição digital de pintura e texturização das ilustrações, feito por outro membro do grupo, agregou ainda mais valor a publicação além de tornar visível o trabalho em conjunto da equipe.

A fonte escolhida para o projeto deveria ser uma fonte confortável aos olhos devido ao longo período de leitura. Também deveria ser uma fonte simpática ao tema do livro e do conceito visual do projeto. Para atender a essas especificações, foram escolhidas duas fontes: “BlackBoard”, utilizada no título e nas chamadas de capítulos do livro; e “Apple Garamon Light”, utilizada no corpo do texto.

A fonte “BlackBoard” é uma fonte decorativa. Ela possui um traço forte e algum ruído que a torna semelhante a pintura feita com lápis de cor (imagem 1.1), enquanto que a fonte “Apple Garamon Light” é uma fonte serifada. (imagem 1.2)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. 1234567890

(imagem 1.1: Fonte BlackBoard)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

(imagem 1.2: Fonte Apple Garamon Light)

Outro ponto importante no processo criativo é a escolha das cores. A cor pode definir, em um relance, a natureza de uma publicação impressa e é reconhecida como um fator importante no poder de venda das capas. Em relação às cores escolhidas para o projeto levamos em consideração os efeitos sensoriais e de significados da temperatura e saturação das cores.

Saturação, também chamada de croma, representa o grau de pureza ou intensidade de uma cor em particular. Uma cor saturada é muito intensa e vibrante enquanto que cores menos saturadas tornam-se apagadas, sem vida(...). Diferente de outros atributos que podem ser representados em uma escala crescente, a temperatura tem mais a ver com experiências subjetivas e anteriores de percepção. São consideradas cores quentes o vermelho ou o laranja pois associam ao calor. (CHINEN, Nobu, 2011)

Em decorrência disto a paleta de cores é predominantemente de cores quentes (vinho, amarelo, marrom, bege...) e auxiliada por uma paleta de cores neutras (preto, branco, cinza e suas variáveis). (imagem 2)

(imagem 2: Paleta de cores)



Amarelos

C:6 M:0 Y:97 K:0
C:29 M:14 Y:100 K:0
C:39 M:24 Y:100 K:2
C:5 M:0 Y:85 K:0
C:4 M:0 Y:67 K:0

Vermelhos

C:0 M:100 Y:00 K:0
C:20 M:95 Y:76 K:10
C:24 M:100 Y:100 K:22
C:0 M:89 Y:60 K:0
C:0 M:71 Y:34 K:0

Cinzas

C:71 M:68 Y:66 K:87
C:52 M:45 Y:44 K:9
C:33 M:26 Y:28 K:0
C:21 M:16 Y:17 K:0
C:9 M:6 Y:7 K:0

Laranjas

C:0 M:43 M:100 K:0
C:24 M:45 Y:99 K:4
C:29 M:59 Y:100 K:14
C:0 M:31 Y:85 K:0
C:0 M:21 U:63 K:0

Além da cor, outros elementos como textura e Modo foram utilizados para dar uma identidade ao projeto.

Em Design, a textura é tanto concreta como virtual. As texturas incluem tanto a superfície efetivamente empregada na feitura de uma peça impressa ou de um objeto palpável quanto a aparência ótica dessa superfície. O papel pode ser áspero ou liso, o tecido pode ser grosso ou fino, o material da embalagem pode ser brilhante ou fosco. Texturas palpáveis afetam a maneira como uma peça é sentida pela mão, mas também afetam sua aparência (...). Muitas das texturas que os designers manipulam não são de maneira alguma experimentáveis fisicamente pelo observador, pois só existe como efeito ótico, como representação. (LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole, 2008, p.53)

Apenas uma textura foi utilizada no trabalho. Trata-se de uma camada de imagem com aspecto de tecido envelhecido que foi aplicada em diversos itens como elemento criador de identidade, reforçando o conjunto visual do projeto. Essa textura foi escolhida por favorecer o destaque das ilustrações além de adicionar um clima retrô⁶ ao visual.

Entende-se como Motivo ou Padrão “uma trama regular e deliberada de elementos que se repetem, têm o mesmo tamanho e estão distribuídos uniformemente. Por ter esse aspecto de estrutura planejada, os motivos são interpretados como algo artificial” (CHINEN, Nobu, 2011, p. 18). Três Motivos foram utilizados neste projeto. Dois deles são idênticos e foram aplicados na parte posterior das cartas presentes no livro e no baralho, tendo como único diferencial a cor de preenchimento, onde um é vermelho e o outro preto. O terceiro motivo é uma camada composta pelos quatro naipes de cartas (Copas, Espadas, Paus e Ouros) na cor bege em baixa saturação e que foi aplicado exclusivamente na capa e contra-capas do livro.

Um conceito bastante presente em todo o trabalho, desde a embalagem até a diagramação é o conceito de ritmo. Segundo Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips (2008, p.34): “Designers gráficos empregam, visualmente, estruturas similares. A repetição de elementos, tais como: círculos, linhas e grids criam ritmo, enquanto a variação de seu tamanho ou intensidade gera surpresa”.

Para que a diagramação se adequasse a divisão dos naipes e das cartas figuradas⁷ a divisão de capítulos foi re-estruturada para passar de doze a apenas quatro. Cada um dos quatro capítulos é aberto por um dos personagens principais da história. O critério de escolha de qual personagem abre qual capítulo foi feito a partir do destaque e frequência do personagem na história naquela determinada parte do livro, ou seja, o personagem cujo surgimento na história tem grande importância ou destaque seria o escolhido para representar aquele capítulo.

Seguindo essa lógica, a personagem Alice abre a leitura do livro, ela traz os créditos iniciais. É a primeira grande ilustração com que temos contato ao abrir a publicação, como um convite à leitura desta edição. A segunda grande ilustração é do personagem Coelho Branco que traz o capítulo I onde tem grande importância, pois é nesse início de história que ele surge e guia a personagem principal até sua toca que dá acesso ao País das maravilhas onde se desenvolve toda a história.

A terceira ilustração é do personagem gato de Cheshire que abre o capítulo II, ele é um dos personagens mais marcantes da história e vai aparecer no período compreendido por este capítulo. A Quarta carta que abre o Capítulo III é do personagem

⁶ O Retrô é quase uma reprodução fiel do passado, sendo baseado numa nostalgia das linguagens dos anos 30 a 50, principalmente. Pode-se dizer que o Retrô é um estilo pós-moderno.

⁷ As cartas figuradas são aquelas representadas por imagens: ás, valete, dama e rei.

mais emblemático e significativo da história e que é tão lembrado, se não for mais, do que a personagem principal, trata-se do Chapeleiro Maluco. É neste capítulo que há a famosa cena do chá. Por fim, a Rainha de Copas traz consigo o capítulo IV desta edição, é neste trecho da obra que esta personagem ganha destaque.

5. Descrição do Produto

A edição especial de livro infanto-juvenil “Alice no país das maravilhas” contém uma faixa-rótulo na cor vinho, de acordo com a paleta de cores, com aplicação da mesma textura utilizada em todo o trabalho como elemento gerador de identidade do projeto. Essa mesma faixa traz o nome da obra na cor branca e na fonte tipográfica escolhida para a capa e títulos internos da publicação. (imagem 3)



(imagem 3 : Faixa-rótulo da embalagem)

A embalagem em si consiste em uma caixa de madeira polida numa tonalidade natural (sem adição de tinta a matéria-prima) em tom marrom, integrada a paleta de cores escolhida pelo grupo. A caixa não tem aplicações em suas laterais, permanecendo apenas a cor natural da madeira.

Em sua área superior, a primeira com que temos contato visual, há um conjunto de nove entalhes retangulares. Sobre cada um deles foi disposto um adesivo nas mesmas medidas com a silhueta dos personagens ou naipes das cartas de baralho, cada um contendo um personagem ou naipe diferente.

Os adesivos com os naipes foram impressos em duotone⁸, onde o fundo da imagem é marrom com a textura padrão do projeto aplicada e o símbolo na cor bege sem textura, os símbolos foram dispostos de forma centralizada. Esse grupo de quatro retângulos foram adesivados de maneira que formam um losango.

Os adesivos com as silhuetas dos personagens foram impressos também em duotone, mas na ordem das cores inversa a dos naipes, onde o fundo da imagem é bege com a textura padrão aplicada do projeto e a silhueta na cor marrom sem textura. Esse grupo de quatro retângulos foram dispostos nos ângulos de 90° da embalagem, onde os personagens preenchem o adesivo a partir da origem do ângulo. O retângulo central é preenchido pela silhueta da personagem principal da edição, nas mesmas condições dos outros personagens, mas em posição centralizada. (imagem 4)

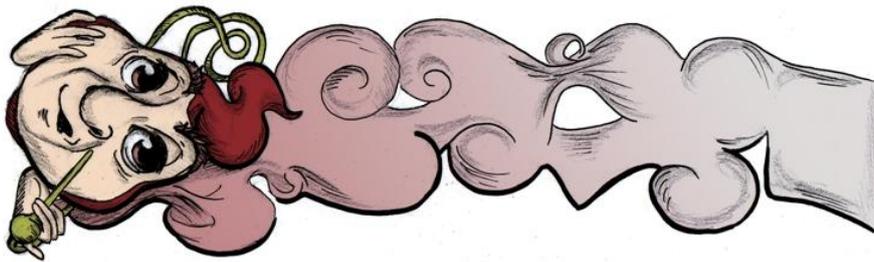
Ao abrir a caixa-embalagem nos deparamos com quatro divisões: uma maior onde repousa o livro e um marcador de páginas, duas onde ficam as caixas de baralho, e uma onde ficam os outros brindes; todas forradas com papel de seda na cor vinho, de acordo com a paleta de cores.

⁸ É um processo para produzir ilustrações de meio-tom, usando dois tons de uma única cor ou preto.



(imagem 4: Visão frontal da embalagem)

O marcador de página consiste em uma ilustração da personagem Lagarta. Pelo fato de ser lembrada principalmente por ter um narguilé⁹ como companhia, a ilustração desse personagem consiste na representação apenas de sua face acompanhada da fumaça produzida por suas tragadas, fumaça que toma as formas dos quatro naipes de baralho, de acordo com o conceito criativo da publicação apresentada. Ele possui um corte especial, sendo um diferencial em relação aqueles encontrados no mercado. (imagem5)



(imagem 5: Marcador de página)

As caixas de baralho foram produzidas em duas cores distintas assim como as que encontramos no mercado, porém, ao invés do vermelho e azul tradicionais, produzimos um baralho em vermelho e outro em preto para melhor se adequar a paleta de cores escolhida pelo grupo.

As caixas seguem a linha visual da caixa de madeira que abriga todo o trabalho. Divididas em retângulos (12 no total), mesclam retângulos apenas preenchidos com a cor do seu respectivo baralho (vermelho ou preto) e retângulos preenchidos com a cor e com a textura padrão do projeto. Cada retângulo tem um naipe diferente aplicado de forma centralizada. (imagens 6.1 e 6.2)

Os baralhos seguem as regras¹⁰ de um baralho comum, o diferencial é a substituição dos personagens do livro pelas figuras tradicionais, onde o ás é representado pelo Gato de Cheshire, o valete é substituído pelo Coelho Branco, a dama

⁹ Instrumento de origem oriental utilizado para fumar essências ou tabacos que são filtrados a partir da água.

¹⁰ A quantidade de cartas mais comum, e que é utilizada em vários jogos, é a que compõe o baralho inglês de 52 cartas (o qual podem ser acrescentados uma ou duas cartas chamadas jokers ou, no Brasil, curingas), divididas nos quatro naipes franceses (Copas, Espadas, Paus e Ouros), com cada naipe contendo cartas numeradas de 2 a 10, e as cartas figuradas: ás, valete, dama e rei.

pela Rainha de Copas e o rei pelo Chapeleiro Maluco. O Jocker, ou coringa, obviamente é a Alice. Essa substituição nas cartas de baralho se dá da mesma forma que acontece na divisão de capítulos internos do livro que vimos no item 4 deste paper. (imagens 6.1 e 6.2)



(imagem 6.1: Caixas e cartas dos personagens) e (imagem 6.2: Visão aérea das caixas e cartas)

Os outros brindes são chaveiros e botons de produção não exclusiva, ou seja, adquiridos em lojas comerciais tendo como critério a adequação ao conceito e paleta de cores do trabalho. (imagem 7)



(imagem 7: Chaveiros e boton)

Por fim, o livro “Alice no país das Maravilhas”, com o texto original de Lewis Carroll (Charles Lutwidge Dodgson 1832-1898) e traduzido por Clélia Regina Ramos, traz nesta edição especial uma capa dura na cor bege com adição da textura padrão e do Modo dos naipes de cartas de baralho também descrito no item 4 deste paper, na cor bege, mas em tom menos saturado.

O título foi disposto de forma centralizada na cor vinho da paleta de cores e com a utilização da fonte “BlackBoard”. A capa também conta com uma ilustração da personagem Alice tendo em mãos, de forma representativa, algumas cartas do baralho incluso como brinde na edição. A ilustração segue as cores sugeridas pela paleta de cores escolhida pelo grupo. (imagem 8.1)

Ao abrir a publicação nos deparamos com a mesma textura utilizada na parte posterior das cartas do baralho preto desta edição aplicada na parte traseira da capa e na primeira página. (imagem 8.2) Na página seguinte encontramos a carta Jocker (Alice) como se anunciando o início da experiência literária do livro. (imagem 8.3) Logo adiante

temos novamente o nome da publicação seguida do nome de seu autor original. (imagem 8.4) Em seguida encontramos a carta Valete (Coelho Branco) anunciando o início do Capítulo I. (imagem 8.5)

Para dar início a cada capítulo foi utilizada uma carta contendo um personagem diferente como foi especificado no item 4 deste paper (imagens 8.7, 8.9 e 8.11) Uma curiosidade é que, pelo fato de cada capítulo ser aberto por uma carta, a parte posterior dessa “capa de capítulo” é preenchida com a mesma textura que compõe a parte traseira das cartas produzidas para o baralho desta edição como forma de reforçar a identidade visual do projeto. (imagens 8.6, 8.8, 8.10 e 8.12)

Esta mesma textura também é aplicada, assim como no início, na última página e na parte posterior da contra-capa com a diferença que neste final de livro é a textura posterior das cartas do baralho vermelho. (imagem 8.13) A contra-capa tem o mesmo plano de fundo da capa: cor bege e padrão de naipes em bege com baixa saturação, porém, com uma caixa de texto branca semi-transparente contendo informações sobre a obra original e uma pequena sinopse. A contra-capa também contém duas pequenas ilustrações dos personagens Alice e Chapeleiro Maluco, além do código de barras e das logos das Publicações UFC e do Curso de Comunicação Social da mesma instituição. (imagem 8.14)



(imagem 8.1)

(imagem 8.2)

(imagem 8.3)

(imagem 8.4)

(imagem 8.5)



(imagem 8.6)

(imagem 8.7)

(imagem 8.8)

(imagem 8.9)

(imagem 8.10)



(imagem 8.11)

(imagem 8.12)

(imagem 8.13)

(imagem 8.14)

6. Considerações

O experimentalismo proposto por esta atividade permitiu o exercício do processo de criação conceitual, concepção visual e produção gráfica dos alunos envolvidos. A experiência foi de grande proveito e muito enriquecedora visto que o conteúdo estudado durante toda a disciplina ficou melhor fixado com a prática deste projeto. Seu caráter desafiador instigou a pesquisa e aprofundamento dos conceitos vistos em sala de aula e estimulou a produção de outros projetos semelhantes para além da universidade.

A presença deste trabalho no portfólio de alguns alunos foi de fundamental importância pois foi responsável por abrir as portas do mercado de trabalho e do mundo do empreendedorismo para os mesmos. Futuramente, este projeto pode ser apresentado a editoras e lançado em grande escala no mercado.

7. Referências Bibliográficas

- LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole, Novos Fundamentos do Design, Cosac Naify, 2008.
- BRINGHURST, Robert, Elementos do estilo tipográfico, Cosac Naify, 2005.
- LUPTON, Ellen, Pensar com tipos, Cosac Naify, 2006.
- CARROLL, Lewis, Alice no país das Maravilhas, Zahar, 2010.
- FRASER, Tom e BANKS, Adam, O Guia completo da cor, Editora SENAC São Paulo, 2007.
- RAIMES, Jonathan e BHASKARAN, Lakshmi, Editora SENAC São Paulo, 2007.
- MELO, Chico Homem, Linha do tempo do Design gráfico no Brasil, Cosac naify, 2011.
- SOUZA, Pedro Luiz Pereira de, Notas para uma historia do Design, 2AB, 2008.
- CESAR, Newton, Mídia Impressa, 2AB, 2007.
- _BANN, David, Novo Manual de Produção Gráfica, Bookman, 2010.
- NOBU, Chinem, Curso básico - Design Gráfico, Editora Escala, 2011.