

Redesign do Livro "As Crônicas de Nárnia"¹

Samuel FURTADO²

Joaquim NETO³

Universidade Federal do Ceará, CE

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o *redesign* do projeto gráfico do livro “As Crônicas de Nárnia”, escrito por Clive Staples Lewis. O produto gráfico é resultado do trabalho final desenvolvido na disciplina de Direção de Arte, do curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda, da Universidade Federal do Ceará, sob orientação do Professor Joaquim Francisco Cordeiro Neto. O projeto gráfico propõe um arranjo visual mais adequado à edição “volume único” das sete crônicas passadas em Nárnia, a terra de magia e encantamento criada Lewis, considerada um clássico da literatura infantil, figurando como uma das obras literárias mais bem sucedidas e conhecidas de todos os tempos. O livro é um convite a uma experiência imersiva no Reino de Nárnia, e pelas histórias que se passam com os personagens da trama.

PALAVRAS-CHAVE As Crônicas de Nárnia; Projeto Gráfico; Livro; Direção de Arte.

1. Introdução

As Crônicas de Nárnia apresentam, geralmente, as aventuras de crianças que desempenham um papel central e descobrem o ficcional Reino de Nárnia, um lugar onde a magia é corriqueira, os animais falam, e ocorrem batalhas entre o bem e o mal. Em todos os livros (com exceção de "O Cavalo e seu Menino") os personagens principais são crianças de nosso mundo, que são magicamente transportadas para Nárnia a fim de serem ajudadas e instruídas pelo Grande Leão conhecido como Aslam (ou Aslan, dependendo da tradução). Além dos tradicionais temas cristãos, a série usa caracteres da mitologia grega e nórdica, bem como os tradicionais contos de fadas.

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar (PT), modalidade PT 01 - Edição de Livro (avulso).

² Aluno líder e estudante do 5º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: samuelbfurtado@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso Publicidade e Propaganda, email: professor@chiconeto.com.br.

Todos os sete volumes de As Crônicas de Nárnia foram escritos entre 1949 e 1954, tendo sido publicados originalmente no Reino Unido pela editora Harper Collins entre 1950 e 1956. Lewis lançou inicialmente O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa (no original "The Lion, the Witch and the Wardrobe") em 1950, sem ter a intenção de produzir uma série de livros. Entretanto, encorajado pelas críticas positivas do público e de amigos (incluindo J. R. R. Tolkien, autor de O Senhor dos Anéis, de quem Lewis era grande amigo), o autor decidiu prosseguir, no ano seguinte, escrevendo outros livros contando outras histórias do mundo de Nárnia.

Ao longo do processo de escrita dos demais livros, que levou cerca de quatro anos, até 1954, Lewis aproveitou para retomar partes anteriores da história para preencher lacunas deixadas no primeiro livro e poder, ao mesmo tempo, contar o que ocorria posteriormente ao primeiro livro. Por isso a ordem de publicação não coincide com a ordem cronológica, que é estruturada através dos eventos que ocorrem nas histórias dos livros. Todos os sete livros de fantasia foram reunidos em um único volume publicado em países do mundo, e distribuído no Brasil pela Editora WMF Martins Fontes.

Através do exercício final da disciplina de Direção de Arte, onde foi proposto o desenvolvimento a sugestão do redesign de um livro que fosse do interesse dos alunos, e uma campanha de lançamento da nova edição do mesmo, surgiu a oportunidade de sugerir uma nova programação visual para o livro que é reconhecido como um clássico da literatura infantil. A edição produzida pela WMF Martins Fontes de "As Crônicas de Nárnia" foi a publicação escolhida por apresentar soluções gráficas que não transmitam qualidades e características essenciais da obra.

Este trabalho busca, então, detalhar o processo criativo do redesign do livro "As Crônicas de Nárnia". A partir da análise feita quanto as necessidades de mudanças do projeto gráfico do livro original, expor alternativas gráficas mais coerentes.

2. Justificativa

Toda publicação começa com uma ideia, um assunto ou mensagem que possui função mas ainda não tem forma. Sua função - seja ela difundida por um livro, uma revista,

um jornal, ou um catálogo de produtos - é sempre a mesma: envolver um público naquela história, mensagem ou assunto durante um período de tempo. O que muda é a forma, diferenciando cada ideia, destilando seu conteúdo bruto em partes reconhecíveis e envolvendo seu público-alvo por meio de cores, imagens e tipografias específicas (SAMARA, 2011, p.12).

O design de livro é diferente de todos os outros tipos de design gráfico. O trabalho real do designer de livro é descobrir como colocar uma letra ao lado da outra de modo que as palavras pareçam saltar da página (HENDEL, 2003, p.3). O designer gráfico atribui uma atitude às palavras para influenciar a maneira como o leitor as vê e reage a elas (HENDEL, 2003, p.5). É necessário também que o projeto gráfico desenvolvido se adeque a mensagem passada pela publicação. Desde o uso da tipografia, que deve ser agradável de ler ao longo de tantas páginas, ao aspecto das ilustrações empregadas no livro, até a sua capa.

Analisando o projeto gráfico do livro, foi diagnosticado que o mesmo não transmitia características importantes da obra escrita por Lewis, dentre elas a considerada mais importante para o produto gráfico em questão: o fato do livro ser um clássico da literatura mundial.

3. Objetivo

O objetivo da sugestão de redesign do projeto gráfico do livro "As Crônicas de Nárnia" é, além de transmitir coerência com a obra publicada e o que ela representa para a literatura infantil, proporcionar uma experiência visual imersiva no Reino de Nárnia e na história dos personagens. Valorizando o aspecto tátil, ressaltando qualidades importantes da obra através do design gráfico, preservando pontos positivos do projeto gráfico original. Todas essas ações embasadas na proposta de fazer com que o leitor tenha a oportunidade de explorar um novo mundo, o mundo de Nárnia.

4. Métodos e técnicas utilizados

Para uma melhor experiência quanto a leitura da obra, as técnicas para o desenvolvimento de projetos que envolvem uma leitura mais extensa foram utilizadas. Organizar os grandes volumes de texto, trabalhar a tipografia para que seja

confortavelmente legível ao longo de diversas páginas, mas mantendo a leitura vivaz o suficiente para envolver o leitor; e integrar as imagens à tipografia para obter uma forma mais unificada e construir uma comunicação que é maior que a soma de suas partes (SAMARA, 2011, p. 11).

Os principais fundamentos do design gráfico foram empregados na construção do projeto. Desde o contraste presente nas aberturas de capítulos, criando-se uma hierarquia das informações apresentadas também em outras partes do livro. As noções de ritmo, tão importantes no desenvolvimento de qualquer projeto editorial, e equilíbrio visual que serve como uma baliza para a forma, onde ele ancora e ativa elementos no espaço. Os dois juntos, equilíbrio e ritmo, trabalham juntos para criar designs que pulsem com vida, atingindo estabilidade e surpresa (LUPTON, 2008, p. 29).

As ferramentas utilizadas, foram os softwares: Adobe Illustrator CC, para as ilustrações; e Adobe Indesign CC, para a criação do projeto gráfico e diagramação.

5. Descrição do produto ou processo

5.1. Conceito - Sobrecapa e Capa

Após o diagnóstico dos problemas apresentados no projeto gráfico original da obra, foi determinado dois princípios norteadores para todo o processo criativo. O primeiro, a necessidade de apresentar o produto como um livro clássico. Além do fato do mesmo ser um sucesso mundial à décadas, a história trata de um Reino, e juntamente como ele todos os símbolos que remetem a uma atmosfera real clássica. O segundo princípio, é de que o livro deveria proporcionar uma experiência imersiva pelo mundo fantástico de Nárnia. Por ser um volume único, contendo os sete livros da história e portanto apresentando um conteúdo denso para um livro de histórias infantis, era interessante que o leitor soubesse onde a história se passava em um universo criado por Lewis e que existia apenas na fantasia.

A partir disso, a utilização de recursos gráficos que transmitissem todas características citadas anteriormente, foram essenciais para criar a atmosfera do Reino de Nárnia. O maior exemplo disso se mostra presente na nova sugestão de capa, em contraste com o projeto original, onde foi detectado o maior número de problemas com a proposta

central do novo projeto. A edição publicada pela WMF Martins Fontes se vale de recursos de fotografia e imagens, enquanto na nova proposta foram desenvolvidas ilustrações vetoriais que se assemelham ao visual presente na maioria dos clássicos da literatura mundial.

Representar os sete livros da história em uma capa era um desafio. O caminho utilizado para resolver esse problema, foi buscar um elemento ou personagem que estivesse presente nas sete crônicas. O primeiro personagem que se vem a mente é o rei de Nárnia, o grande leão, Aslam. No entanto, o personagem é uma figura presente na grande maioria das capas de edições do livro, e até mesmo dos filmes criados a partir da fantasia de Lewis. Outro elemento que está presente em todos os livros, e que é tão determinante para a história que está presente no título da obra, é o próprio lugar onde se passam as aventuras e guerras, Nárnia.

A solução para representar o mundo de fantasias foi através de um mapa do lugar no verso de uma sobrecapa desenvolvida para o livro, com alguns propósitos fundamentais para o projeto: o de proteger a capa do livro, por ser um produto gráfico com um conteúdo de texto denso, seria necessário um tempo maior para a leitura do mesmo, e dessa forma podendo haver o desgaste do livro; proporcionar uma maior interação do leitor com a trama, orientando por onde a história se passa no mundo fantástico criado por Lewis, de forma que o leitor pudesse se localizar no decorrer dos sete livros. A sobrecapa foi produzida em papel *craft*, de forma que ele possui uma resistência física maior, e uma textura que lembra a de uma mapa antigo, correspondendo também à uma função visual.

A capa principal, assim como a sobrecapa, apresenta em destaque um escudo com o título da obra, onde a tipografia da palavra "Nárnia" foi desenvolvida exclusivamente para o projeto, apresentando um desenho único e exclusivo, o que o diferencia de outras publicações. A ilustração de Aslam, o rei de Nárnia, faz referência ao fato de que Nárnia além de um lugar de fantasia é um reino, e que possui um rei com papel central na história. A composição criada com os elementos gráficos (escudo com título da obra no centro, nome do autor no topo, e "volume único" abaixo) dispostos de forma centralizada na capa, transmite uma sensação de estabilidade, e reforça a ideia de um reino estável e o aspecto clássico da obra. No briefing, proposto pelo professor para atividade, exigia-se que fossem

mantidos todos os elementos de texto e informações técnicas do projeto original, de forma que todos foram mantidos com alterações na forma como os mesmos foram dispostos no novo projeto gráfico.

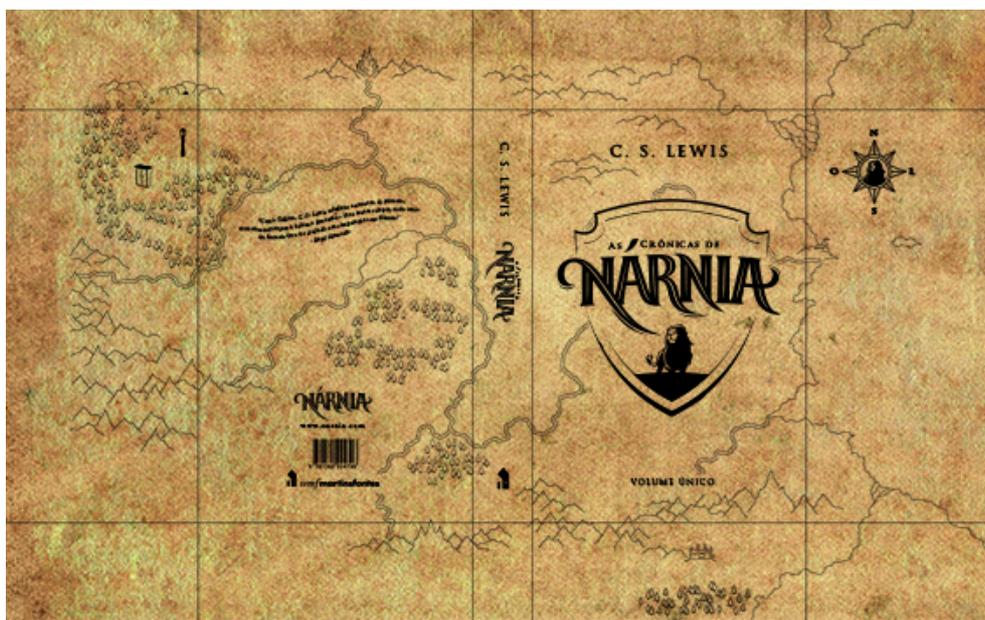


Imagem 1: Sobrecapa do livro, contendo orelhas, contracapa, lombada e capa de "As Crônicas de Nárnia".



Imagem 2: Verso da sobrecapa do livro, contendo orelhas, contracapa, lombada e capa de "As Crônicas de Nárnia"



Imagem 3: Sobrecapa e Capa do livro "As Crônicas de Nárnia".

5.2 Estruturação e Diagramação

A estruturação do miolo do livro, sofreu algumas alterações em relação ao projeto original, no entanto, se mantiveram alguns aspectos da publicação da WMF Martins Fontes. A obra possui páginas pré-textuais, textuais e pós- textuais. Dentre as pré-textuais, estão: a falsa folha de rosto; a folha de rosto; o índice com os sete livros; a abertura com a ilustração para o primeiro livro; e o índice do primeiro livro. Os capítulos sempre são abertos com uma ilustração menor que a da abertura dos livros, ilustrando o que se passa no capítulo referente. O pós-texto inclui uma página com a ilustração de uma rosa-dos-ventos referente a que está presente no mapa do verso da sobrecapa.

A folha de rosto apresenta a ilustração do escudo presente também na capa e sobrecapa do livro. Mantendo a coerência gráfica com a identidade visual desenvolvida para o projeto. O índice com os títulos das sete crônicas e as páginas onde estão localizadas foram centralizados semelhantemente ao projeto original.

Em seguida, apresenta-se a abertura do primeiro livro, utilizando a página-dupla. As ilustrações de Pauline Baynes, foram mantidas. Além da qualidade gráfica, o fato de serem as ilustrações originais da primeira edição publicado por Lewis, enriquecem o projeto, de forma que seguem as diretrizes definidas no processo criativo, em que o projeto deveria exaltar o aspecto clássico da obra.

As medidas do livro são de 15cm de largura por 23cm de altura. A mancha gráfica, formada por textos dispostos em uma só coluna, tem margens superior e inferior de 2,5 cm,

externa de 3,0 cm e interna de 1,5 cm. No total, foram produzidas 18 páginas de miolo, seguindo a proposta inicial do exercício, em que deveria ser apresentado apenas uma sugestão de redesign do projeto gráfico, estruturando o primeiro capítulo da obra, visto que o restante da publicação possuiria o mesmo padrão gráfico.

5.3 Elementos da Identidade Visual: Tipografia e ilustrações.

Os elementos da identidade visual do livro devem ser bem pensados e escolhidos, de forma que haja harmonia e coerência visual. A tipografia utilizada para o projeto foram duas, com as suas variações: Adobe Garamond e Etereia LC. Para os títulos das aberturas dos livros e início dos capítulos, foi utilizada a Etereia LC, de forma que ela apresenta um belo desenho com a presença de ornamentos principalmente nos caracteres caixa alta. A Adobe Garamond foi utilizada para o corpo do texto, sendo uma fonte serifada com uma ótima aplicação em textos extensos, proporcionando uma leitura mais fluida.

As ilustrações de Pauline Baynes, produzidas para a primeira edição da obra, estão presentes do projeto gráfico nas aberturas dos livros tomando toda a página, e nas aberturas de capítulo ocupando o topo da página inicial.

6. Considerações Finais

A história de fantasia escrita por C. S. Lewis, apesar de ter sido voltada para o público infantil, ainda encanta pessoas das mais diversas idades. Histórias que envolvem viagens ao fim do mundo, criaturas fantásticas e batalhas entre o bem e o mal, surgem aos montes ao longo dos anos, no entanto, a obra de Lewis se mantém viva e faz com que quem leia também se sinta um narniano, assim como os personagens das crônicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEWIS, C. S., **As Crônicas de Nárnia**. - 2ª ed. - São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

LUPTON, Ellen. **Novos Fundamentos do design**: Ellen Lupton, Jennifer Cole Philips
Título original: *Graphic design: the new basics*. Tradução: Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008; 248 pp., 563 ils.



SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações** / Timothy Samara ; tradução: Mariana Bandarra ; revisão técnica: Priscila Lena Farias. - Porto Alegre : Bookman, 2011. 240 p. : il. color.; 23 cm.

HENDEL, Richard. **O Design do Livro** / Richard Hendel ; tradução Geraldo Gerson de Souza e Lúcio Manfredi. - São Paulo : Ateliê Editorial, 2003.