



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA
PARAÍBA
– CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Jogos Vorazes: Um redesign ilustrado acerca das capas dos livros da trilogia

Allana Gabriella dos Santos Vieira
Breno Henrique de Sales Barbosa Carneiro

CABEDELO
2025

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA
PARAÍBA – CAMPUS CABEDELO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM
DESIGN GRÁFICO

Jogos Vorazes: Um redesign ilustrado acerca das capas dos livros da trilogia

Allana Gabriella dos Santos Vieira
Breno Henrique de Sales Barbosa Carneiro

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus
Cabedelo, como requisito obrigatório para a
obtenção do título de tecnólogo em Design
Gráfico.

Orientador: Professor Dr. Daniel Lourenço

CABEDELO
2025



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
COORDENAÇÃO DE BIBLIOTECA DO CAMPUS CABEDELO

FICHA 13/2025 - COB/DDE/DG/CB/REITORIA/IFPB, 25 de abril de 2025

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

-
- V658r Vieira, Allana Gabriella dos Santos.
Um redesign ilustrado acerca das capas dos livros da trilogia de Jogos Vorazes / Allana Gabriella dos Santos Vieira; Breno Henrique de Sales Barbosa Carneiro – Cabedelo, 2025.
78 f.: il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Dr. Daniel Lourenço.
1. Design Gráfico. 2. Jogos Vorazes. 3. Ilustração. I. Título.

CDU 741



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Allana Gabriella dos Santos Vieira e Breno Henrique de Sales Barbosa Carneiro

Jogos Vorazes: Um redesign ilustrado acerca das capas dos livros da trilogia

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 22 de janeiro de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Analia Adriana da Silva Ferreira

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Documento assinado eletronicamente por:

- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/05/2025 08:57:33.
- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/05/2025 09:12:59.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 05/05/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 708241
Verificador: ac9cccf85
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400



Documento assinado digitalmente
ANALIA ADRIANA DA SILVA FERREIRA
Data: 05/05/2025 09:24:52-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

RESUMO

O presente trabalho abarca um redesign, a partir da ilustração, para as capas dos livros de Jogos Vorazes no território brasileiro. Tendo em vista uma breve compreensão da amplitude que é o universo de Jogos Vorazes, foi realizado um estudo das capas publicadas mundialmente e um estudo bibliográfico acerca do design editorial com foco nas capas de livros infantojuvenis. Entendendo também como a narrativa visual pode auxiliar na execução e influência das ilustrações. Por fim, utilizando da metodologia de Munari (1891) para a execução prática do projeto. O resultado alcançado apresentou capas com ilustrações originais que destacam a temática central da saga, alinhadas ao público infantojuvenil e com apelo visual que se adapta ao mercado editorial brasileiro, evidenciando a atenção aos aspectos narrativos do design.

Palavras-Chave: Jogos Vorazes, Ilustração, Design, Capas de Livros

ABSTRACT

This work involves a redesign, based on illustrations, for the covers of The Hunger Games books in Brazil. In order to briefly understand the breadth of the Hunger Games universe, a study of the covers published worldwide and a bibliographic study on editorial design were carried out, focusing on the covers of young adult books. We also understood how visual narrative can help in the execution and influence of illustrations. Finally, we used Munari's methodology (1891) for the practical execution of the project. The result presented covers with original illustrations that highlight the central theme of the saga, aligned with the young adult audience and with a visual appeal that adapts to the Brazilian publishing market, highlighting the attention to the narrative aspects of design.

Keywords: *Hunger Games, Illustration, Design, Book covers*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	08
1.1 Objetivos	09
1.1.1 Objetivo geral	09
1.1.2 Objetivos específicos	09
1.2 Justificativa	09
2. Universo de Jogos Vorazes	10
2.1 Jogos Vorazes e sua importância	10
2.2 Livros e capas de Jogos Vorazes	14
3. Ilustração	20
3.1- Narrativa visual na ilustração	20
3.2- Ilustração Infantojuvenil	21
3.3- Ilustração editorial	24
4- Capas de livros infanto juvenis	27
4.1 A importância da capa de um livro	27
4.2 Capas de livros infanto juvenis brasileiras	32
4.3- Design editorial da capa	36
4.3.1- Formato	38
4.3.2- Diagramação	40
4.3.3- Tipografia	40
4.3.4- Grid	43
4.3.5- Cor	45
5. Metodologia	47
5.1 Metodologia Projetual	49
6.Desenvolvimento projetual	51
Etapa 1	51
Etapa 2	51
Etapa 3	54
Etapa 4	62
Etapa 5	64
7. Considerações	72
 Referências Bibliográficas	 74

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Katniss Everdeen	11
Figura 02: Trilogia de livros The hunger Games (Capas Norte-Americanas)	12
Figura 03: Cartazes dos filmes de Jogos Vorazes	13
Figura 04: Cartaz do filme Jogos Vorazes: A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes	13
Figura 05: Capa Norte americana “The Hunger Games”	14
Figura 06: Capas da Coreia, Espanha e Turquia	15
Figura 07: Capas de jogos vorazes no Reino Unido	16
Figura 08: Capa de jogos vorazes na China	16
Figura 09: Capa de jogos vorazes na Dinamarca e no Japão	17
Figura 10: Capas brasileiras da trilogia	18
Figura 11: Edição Ilustrada The Hunger Games	19
Figura 12: Vaso Grego	20
Figura 13: Lá vem o homem do saco	22
Figura 14: Chapeuzinho vermelho	23
Figura 15: O castelo animado - Diana Mynne Jones	24
Figura 16: Exemplo de capa ilustrada (Howl’s Moving Castle)	25
Figura 17: O pequeno príncipe Cap 1	26
Figura 18: Episodes of Insect Life 1849	28
Figura 19: livro Keepsake, editora Longman (1832)	28
Figura 20: The Yellow Book (vol 3)	30
Figura 21: The Lion, the Witch and the Wardrobe 1959	31
Figura 22: Harry Potter primeira edição de 1997	32
Figura 23: O Patinho feio	33
Figura 24: O picapau amarelo 1939	34
Figura 25: A menina do narizinho arrebitado 1920	34
Figura 26: O Sacy 1921	35
Figura 27:A bolsa Amarela	35
Figura 28: Naruna por Mayara Lista	36
Figura 29: Formas de livros	39
Figura 30: Garamond no século XX variações sobre um tema	41
Figura 31: livro Harry Potter and the sorcerer's stone, editora scholastic (1999)	42

Figura 32: Capa de Em cima daquela serra	43
Figura 33: Grids de Villard e de Jan Tschichold	44
Figura 34: Proporção áurea	45
Figura 35: Grid do livro Dash & Lily	45
Figura 36 : Paisagens e cores	46
Figura 37: Cores e as ideias que elas transmitem	47
Figura 38: Esquema metodológico	49
Figura 39: Paineis semânticos	52
Figura 40: Peter and the wolf	53
Figura 41 : Primeiro rascunho jogos vorazes	54
Figura 42 : Rascunho Katniss como tordo	56
Figura 43: Segundo rascunho em chamas	57
Figura 44 : Estudo de composição Jogos Vorazes	58
Figura 45 : Rascunho “Em chamas”	58
Figura 46 :Segundo Painel Semântico	60
Figura 47 : Estudo de personagens	60
Figura 48 : Segundo estudo de personagens	61
Figura 49 : Perna do Peeta	61
Figura 50 : Grid personalizado	63
Figura 51: Tipografias do projeto	63
Figura 52: Paleta de cores	64
Figura 53: Capa ilustrada Jogos Vorazes	67
Figura 54: Capa ilustrada “Em Chamas”	67
Figura 55: Capa ilustrada “A Esperança”	68
Figura 56: Mockup de capa Jogos Vorazes	69
Figura 57: Mockup de capa e contracapa Jogos Vorazes	69
Figura 58: Mockup de capa Em Chamas	70
Figura 59: Mockup de capa e contra capa Em Chamas	70
Figura 60: Mockup de capa A Esperança	71
Figura 61: Mockup de capa e contra capa A Esperança	71
Gráfico 01: Partes observadas pelo leitor no primeiro contato com o livro (%)	38

1. INTRODUÇÃO

O universo de Jogos Vorazes, criado pela autora Suzanne Collins em 2008, é um dos mais influentes e populares da literatura contemporânea, sendo até os dias atuais uma das sagas de livros mais vendidas globalmente, como cita Mariano e Franco (2015). Apesar de seu lançamento em diversos países, nem todos possuem a obra com capas desenvolvidas por designers nacionais. Um exemplo é o Brasil, onde a Editora Rocco, responsável pela distribuição do título no território nacional, preserva as capas das publicações estrangeiras, como as da editora estadunidense Scholastic.

Este projeto tem como objetivo produzir novas capas para a saga de livros Jogos Vorazes, desenvolvendo, por meio da ilustração, capas com design nacional. Além disso, o estudo busca examinar os aspectos do design gráfico que contribuem para a construção das capas de livros e entender a função que essas capas exercem no público infantojuvenil. Os princípios da narrativa visual serão estudados e utilizados para guiar a construção das ilustrações, de maneira coerente com o tema e com o público-alvo.

Para alcançar esses objetivos, foi necessário realizar uma pesquisa aprofundada sobre a história dos livros, a fim de entender suas características e todo o contexto que a envolve. Também foi preciso apresentar as diversas capas de Jogos Vorazes publicadas ao redor do mundo, analisando de que forma os elementos visuais nelas presentes são trabalhados e como se comunicam com o público infantojuvenil. Outras mídias, como roupas, produtos, atrações, pontos turísticos, cinema e jogos de videogame, também serão relevantes para compreender a estética da obra e a narrativa visual. “Para as crianças, a história é muito importante, mas neste contexto a narrativa é muitas vezes contada visualmente.” (Salisbury e Styles, 2012, p. 172, tradução nossa).

Desse modo, o problema de pesquisa foca em entender como utilizar os princípios da narrativa visual, para desenvolver um redesign das capas dos livros do Jogos Vorazes condizente com o público infantojuvenil. A metodologia projetual adotada foi a de Munari (1981), que, a princípio, trabalha a partir da definição do problema até sua solução, utilizando etapas como a coleta de dados e

posteriormente etapas criativas, como a seleção de material, experimentação, modelagem, verificação e desenho construtivo, até chegar à solução final.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver um redesign brasileiro, das capas dos livros de Jogos Vorazes, como foco em ilustração

1.1.2 Objetivos específicos

- Estudar a função das capas de livros infantojuvenis em relação ao seu público alvo;
- Compreender o desenvolvimento das capas dos livros de Jogos Vorazes, com interesse nas ilustrações e aspectos do design gráfico;
- Entender a relação dos princípios da narrativa visual para o desenvolvimento de ilustrações com a temática de Jogos Vorazes.

1.2 Justificativa

A ausência de capas e ilustrações nacionais aplicadas aos livros publicados da saga *Jogos Vorazes*, mesmo sendo uma obra considerada um best-seller mundial, abre espaço para um projeto que aborda este tema.

Do ponto de vista mercadológico, *Jogos Vorazes* foi um fenômeno global. Desde seu lançamento, em 2008, a trilogia vendeu mais de 100 milhões de cópias mundialmente até 2021, sendo traduzida para mais de 50 idiomas . De acordo com o Publishers Weekly¹, *Jogos Vorazes* dominou as listas de best-sellers por vários anos consecutivos, alcançando enorme sucesso tanto na literatura quanto nas adaptações cinematográficas.

No entanto, a ausência de capas com ilustrações brasileiras demonstra uma certa desvalorização do mercado artístico no território nacional. Considerando o impacto econômico da série, que gerou uma receita significativa com suas adaptações cinematográficas, totalizando mais de 2,9 bilhões de dólares em

¹ Publisher Weekly é um boletim de notícias sobre livros em sua maioria. Disponível em <https://www.publishersweekly.com/9780439023481>

bilheteria mundial². É surpreendente que nunca tenha sido investido em um design exclusivo e original para o público brasileiro. As capas de livros de Harry Potter como exemplo, uma saga mundialmente famosa ganhou sua primeira capa ilustrada pelos designers brasileiros Minalima em 2020 como descrito pela editora Rocco³, vinte e três anos depois da sua primeira publicação. Contudo apenas os três primeiros livros ganharam esse privilégio. O design editorial brasileiro possui uma história extensa e uma grande relevância cultural. Um exemplo disso é o Prêmio Jabuti, que desde 1958 enriquece e fortalece a literatura nacional com suas importantes contribuições.

Este trabalho busca, por meio de uma breve análise das capas dos livros da saga Jogos Vorazes ao redor do mundo, juntamente com o estudo da obra e de princípios de narrativa visual e design editorial, desenvolver uma nova proposta de ilustração para capas nacionais dos livros da série.

2. UNIVERSO DE JOGOS VORAZES

2.1- Jogos Vorazes e sua importância

A saga de livros conta a história de uma garota de 16 anos que após lutar para sobreviver e manter sua família viva em meio às condições adversas de seu país e distrito, se vê obrigada a participar do evento anual chamado Jogos Vorazes: onde o governo da capital do país “Panem” escolhe dois tributos, de 12 à 18 anos, vindos cada um de seus 12 distritos para lutar até a morte, a fim de controlar as massas por meio da recompensa dada aos “vitoriosos” mas também pelo medo. Tornando-se contra sua vontade um símbolo político, Katniss Everdeen (Figura 01), a protagonista dessa história é apenas uma adolescente quando se torna a única provedora de sua família.

Figura 01: Katniss Everdeen

² A página oficial da wikipedia de Jogos vorazes destrinchar acerca do valor de arrecadação da bilheteria mundial da saga Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games_\(série_de_filmes\)#:~:text=Todos%20os%20filmes%20foram%20sucessos,e%20sem%20ajuste%20de%20inflação](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games_(série_de_filmes)#:~:text=Todos%20os%20filmes%20foram%20sucessos,e%20sem%20ajuste%20de%20inflação).

³ editora Rocco é a responsável pela distribuição do título Harry Potter em território brasileiro, Disponível em: <https://rocco.com.br/produto/colecao-harry-potter-edicoes-minalima-3-livros/> Acesso em 20/12/2024



Disponível em:

<https://people.com/artist-nico-delort-talks-illustrating-the-new-illustrated-hunger-games-exclusive-8720>

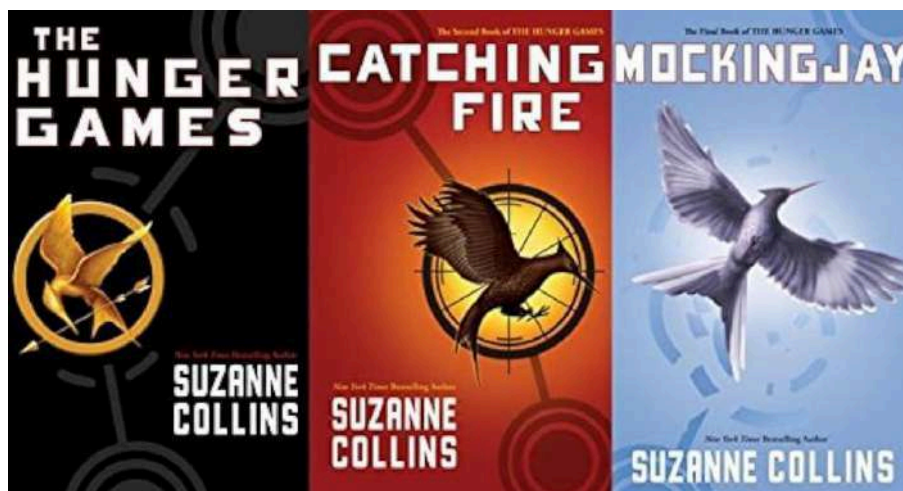
345 Acesso em 10/12/2024

Tendo além da sua vida, a de sua mãe e irmã em suas mãos. Após a morte de seu pai, a garota passa por anos de calamidade, pedindo esmolas e quase morrendo de fome, precisando colocar seu nome em troca de comida no “pote” do sorteio dos tributos diversas vezes. Se vendo em uma encruzilhada ela decide praticar uma atividade proibida em seu distrito, a caça com arco e flecha, habilidade passada para ela pelo seu pai antes de sua morte, que se torna um conhecimento crucial posteriormente, já que no dia do sorteio dos seus 16 anos, tendo seu nome posto 20 vezes no sorteio, sua irmã mais nova Prim com apenas um papel com seu nome é escolhida para os jogos, levando Katniss a ser a primeira participante voluntária de seu distrito, precisando não só se esforçar com sua habilidade física, mas também cativar o público e patrocinadores para vencer os jogos, além de enfrentar o desafio de ir contra Peeta Mellark, um jovem do seu próprio distrito que uma vez salvou sua vida, afim de voltar a salvo para sua família.

Jogos Vorazes é um fenômeno transmidiático de grande sucesso, surgido no ano de 2008 com seu primeiro livro escrito pela autora Suzanne Collins. Essa história vai além da simples trama sobre uma adolescente lutando por sobrevivência. Foi criado todo um universo distópico em torno dessa obra, que abrange, além dos três livros da saga principal (Figura 02), adaptações cinematográficas, produtos

derivados, jogos de videogame e tabuleiro, além de ter exercido influência em diversas outras mídias.

Figura 02: Trilogia de livros The hunger Games (Capas Norte-Americanas)



Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Hunger-Games-Trilogy-Catching-Mockingjay/dp/B004S0Z9BI>

Acesso em: 10/12/2024

Além disso, conforme apontado por Silva, Goes e Nogueira (2016), a expansão do universo de Jogos Vorazes para outras plataformas, como jogos, sites e redes sociais, reforçou o caráter transmidiático da obra. Essa abordagem permitiu que os fãs interagissem diretamente com o mundo distópico de Panem, ampliando a experiência além dos livros e filmes e criando uma sensação de pertencimento e engajamento contínuo com a narrativa.

As adaptações cinematográficas (Figura 03) de grande sucesso, junto com produtos derivados, jogos e audiolivros, consolidaram a franquia como um fenômeno cultural global. Segundo a Veja (2020)⁴, o quarto e mais novo livro da saga superou as expectativas de vendas chegando a quantia de 500 mil exemplares na semana do seu lançamento nos Estados Unidos.

Figura 03 : Cartazes dos filmes de Jogos vorazes

⁴ Veja. Disponível em:

<https://ovicio.com.br/jogos-vorazes-com-preludio-franquia-supera-us-3-bilhoes-em-bilheteria/>. Acesso em: 24/10/2024

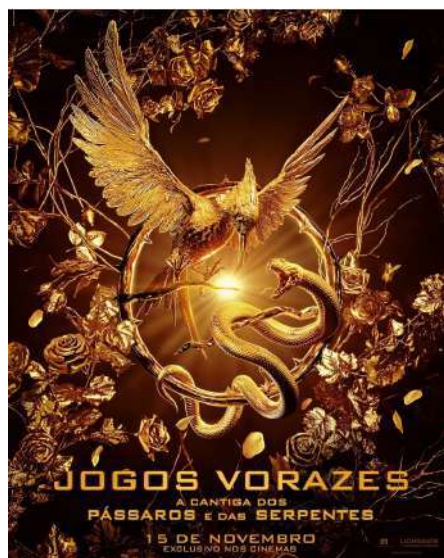


Disponível em: <https://www.deviantart.com/behlijac/art/The-Hunger-Games-Series-982193652>

Acesso em: 13/12/2024

Ademais, a série superou a marca de 100 milhões de exemplares vendidos globalmente e foi traduzida para mais de 50 idiomas. Além disso, o sucesso foi ampliado com o lançamento da última adaptação "*A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*" (Figura 04), que arrecadou mais de 300 milhões de dólares em bilheteria mundial em 2023.⁵

Figura 04: Cartaz do filme Jogos Vorazes: A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes



Disponível em:

<https://emsoroque.com.br/cine-sao-roque/programacao-filmes/jogos-vorazes-a-cantiga-dos-passaros-e-das-serpentes-trailer-sinopse-e-poster/> Acesso em: 13/12/2024

⁵O Vício. Disponível em:

<https://ovicio.com.br/jogos-vorazes-com-preludio-franquia-supera-us-3-bilhoes-em-bilheteria/>. Acesso em: 24/10/2024

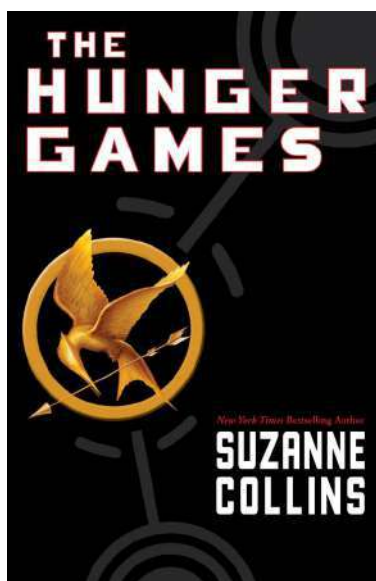
Ao analisar o impacto transmidiático da franquia, a criação de produtos como jogos e filmes intensifica a experiência imersiva para os fãs, permitindo que eles explorem novos aspectos do universo.

2.2- Livros e Capas de Jogos Vorazes

A série *Jogos Vorazes*, escrita por Suzanne Collins, é amplamente reconhecida como uma das obras mais marcantes da literatura infantojuvenil contemporânea. Lançada inicialmente como uma trilogia composta pelos livros *Jogos Vorazes* (2008), *Em Chamas* (2009) e *A Esperança* (2010), a história conquistou milhões de leitores ao redor do mundo com sua narrativa envolvente, personagens cativantes e uma crítica social profunda.

As capas da série *Jogos Vorazes* variam significativamente ao redor do mundo, refletindo interpretações culturais distintas e estratégias de marketing direcionadas aos públicos locais. A edição norte-americana do primeiro livro, por exemplo, apresenta uma capa minimalista com o tordo em destaque, simbolizando a resistência e a esperança presentes na narrativa (figura 05). Essa abordagem confere à capa um caráter icônico e facilmente reconhecível. Sua tipografia quadrada ocupa uma grande parte da capa, tornando o título muito mais chamativo ao leitor.

Figura 05: Capa Norte americana “The Hunger Games”



Disponível em: <https://bookriot.com/hunger-games-covers-from-around-the-world/> Acesso em:

05/12/2024

Na Coreia, Espanha e Turquia o Layout da capa continua o mesmo, pequenas variações são aparentes como a mudança da fonte e posicionamento do nome da autora na Coreia. Contudo os elementos como o Tordo e as formas geométricas ainda são mantidos (Figura 06).

Figura 06: Capas da Coreia, Espanha e Turquia.

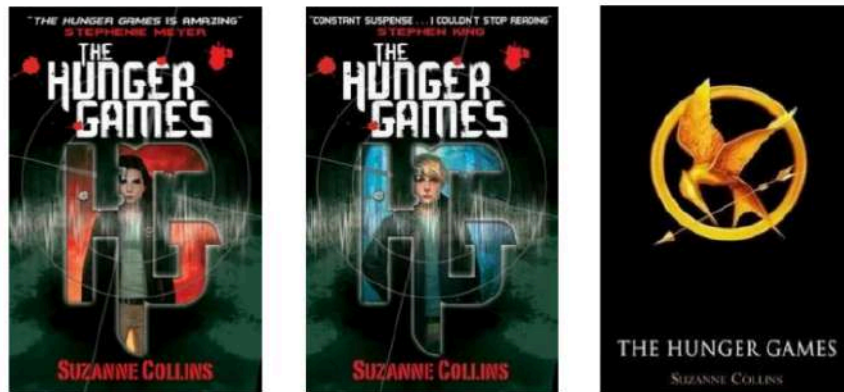


Disponível em: <https://bookriot.com/hunger-games-covers-from-around-the-world/> Acesso em: SS05/12/2024

No Reino Unido jogos vorazes foi publicado com o um livro de bolso, foram lançadas edições com capas alternativas, incluindo versões com ilustrações de capa que destacavam personagens centrais, como Katniss e Peeta, visando atrair diferentes segmentos de leitores. Posteriormente edições destinadas ao público adulto foram publicadas, adotando uma estética mais sóbria, com um fundo todo preto e mantendo o tordo como elemento central (Figura 07).

Figura 07: Capas de jogos vorazes no Reino Unido.

Reino Unido



Disponível em: <https://bookriot.com/hunger-games-covers-from-around-the-world/> Acesso em: 05/12/2024

A capa Chinesa também apresenta o tordo, um elemento já bem estabelecido como símbolo central da série, porém quebrando o padrão de fundo monocromático, acrescenta elementos fotográficos e ilustrativos com uma paisagem de floresta ao fundo e duas silhuetas na parte inferior (Figura 08).

Figura 08: Capa de jogos vorazes na China.



Disponível em: <https://bookriot.com/hunger-games-covers-from-around-the-world/> Acesso em: 05/12/2024

A edição dinamarquesa da obra foge completamente do padrão, trazendo uma ilustração de capa completa, sendo a Katniss o elemento central, correndo a

noite em uma floresta. Esta capa transmite bem a sensação de suspense que em alguns momentos a obra transpassa. Já a edição japonesa adapta a capa totalmente com elementos culturais, como o traço de mangá japonês a qual os dois protagonistas são ilustrados (Figura 09).

Figura 09: Capa de jogos vorazes na Dinamarca e no Japão.



Disponível em: <https://bookriot.com/hunger-games-covers-from-around-the-world/> Acesso em: 05/12/2024

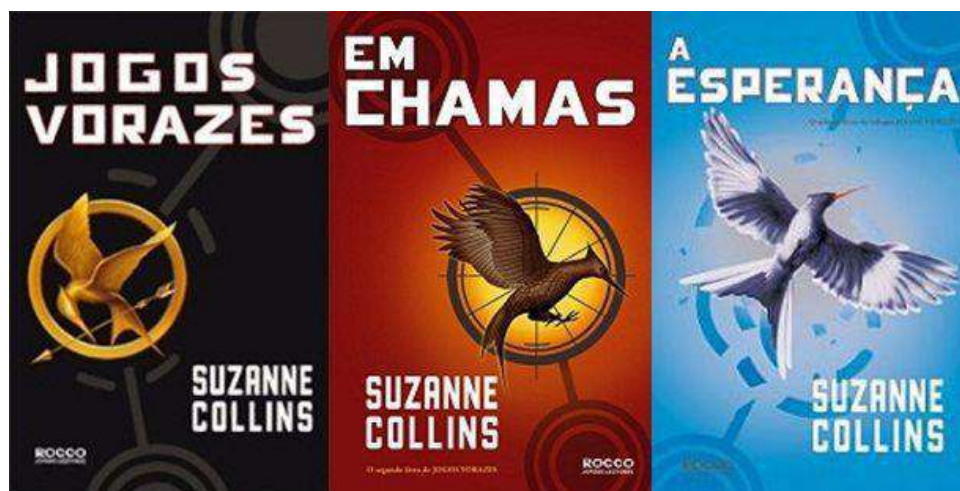
No Brasil, a série *Jogos Vorazes* foi publicada pela editora Rocco, que trouxe para o público local um design de capa adaptado das edições originais norte-americanas (Figura 10). A adaptação brasileira manteve o minimalismo característico, com o tordo em destaque no centro das capas. A evolução do símbolo ao longo dos volumes da trilogia, de um tordo contido a um em pleno voo, reflete a progressão narrativa da história, simbolizando a transformação de Katniss Everdeen como líder relutante da resistência, mas mais que isso como o povo de panem pode se libertar ao longo dos livros de um sistema opressor.

Além do tordo, as capas apresentam um fundo com tons metálicos e contrastantes, variando entre o preto, dourado e vermelho, reforçando a atmosfera distópica e os temas de luta e sacrifício. A escolha de cores segue um padrão consistente que permite uma associação imediata com cada volume. O primeiro livro possui um fundo preto com detalhes dourados, transmitindo mistério e tensão, que refletem o início dos jogos e a introdução ao universo de Panem⁶. Já o segundo

⁶ Panem é o país fictício onde a obra se passa.

predomina tons alaranjados e vermelhos, simbolizando a revolta e o crescimento do conflito e fazendo referência a seu título “Em chamas”. O terceiro livro com fundo azulado e um tordo verdadeiro em pleno voo, representando a esperança e a libertação, temas centrais da conclusão da trilogia.

Figura 10: Capas brasileiras da trilogia.



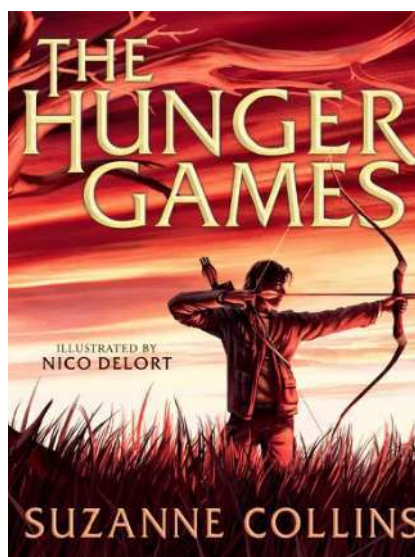
Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/218283913172852823/> Acesso em: 05/12/2024

A editora Scholastic responsável pela publicação do livro em território norte americano lançou uma nova edição ilustrada da obra no ano de 2024 (Figura 11). O responsável pelas artes segundo a revista People ⁷ foi o ilustrador Nico Delort, que trabalhou com nanquim e técnica de hachura para trazer o peso que a obra transmite. A capa apresenta a protagonista Katniss Everdeen em um descampado com seu característico arco e flecha, as cores predominantemente vermelhas fazem alusão a um pôr do sol. Assim como a capa original, a editora Rocco também reutilizou a capa da edição ilustrada norte-americana para o território brasileiro.

⁷People disponível em:

<https://people.com/artist-nico-delort-talks-illustrating-the-new-illustrated-hunger-games-exclusive-8720345> Acesso em: 10/12/2024

Figura 11: Edição Ilustrada The Hunger Games



Disponível em:

<https://people.com/artist-nico-delort-talks-illustrating-the-new-illustrated-hunger-games-exclusive-8720>

345 Acesso em: 10/12/2024

Desde o início, *Jogos Vorazes* se destacou por explorar temas universais como opressão, desigualdade social e a luta pela liberdade, embalados em uma trama repleta de ação e drama. Esses elementos narrativos influenciam diretamente o design das capas dos livros, que em diversos casos traz o tordo, um símbolo de esperança e resistência, desempenhando um papel fundamental na representação visual da obra, traduzindo graficamente a mensagem da história.

As capas de *Jogos Vorazes*, tanto no Brasil quanto ao redor do mundo, revelam uma predominância de designs minimalistas, centrados no símbolo do tordo e em elementos gráficos simples. A semelhança entre as versões internacionais evidencia uma oportunidade criativa para o redesign da trilogia, explorando capas ilustradas que possam representar com maior riqueza visual os personagens, cenários e emoções presentes na obra, utilizando a ilustração como ferramenta para aproximar a narrativa de seu público-alvo infantojuvenil.

3. ILUSTRAÇÃO

3.1- Narrativa Visual na ilustração

Contar histórias através de sucessivas imagens data de muito tempo na arte pictórica, esta forma de contar histórias está presente em diversas culturas, como na grega e romana, utilizando objetos como em papiros, vasos de terracota (Figura 12) ou metal com imagens contínuas como forma de adorno, como mostrado por Pereira (2008).

Figura 12: Vaso Grego



c Disponível em:

https://st.depositphotos.com/2631141/4082/i/600/depositphotos_40829795-stock-photo-ancient-greek-terracotta-jar.jpg Acesso em: 29/10/2024

Mesmo na arte clássica há ligação entre a narrativa visual e a ilustração (Ibidem). Como nas obras de Homero, como a *Ilíada*, uma das obras mais ilustradas no período clássico, e como nas tragédias de Eurípedes. Em geral, as obras literárias favoreciam as ilustrações mais do que as científicas, pela sua popularidade e pelo estímulo visual que as histórias proporcionam.

A informação visual, comparada com a verbal, é considerada mais vívida ou provável de seduzir e prender nossa atenção porque – sendo mais próxima de uma forma sensorial – é provocante de um

modo concreto e estimula nossa imaginação (Bone e France 2001, apud Souza 2022, p. 75)

Na atualidade Mestre (2014) aponta que os ilustradores por fazerem parte de um mundo mais globalizado podem usar vivências novas, e novas narrativas para interpretar o seu redor. Tendo em vista que a comunicação visual atualmente é um dos grandes destaques no contexto da informação global.

A narrativa visual é uma ferramenta poderosa no campo da ilustração, permitindo uma comunicação rica em significados e emoções, proporcionando novas formas de interação entre texto e imagem. Ela complementa o conteúdo textual, mas também traduz e reinterpreta as mensagens. Para Pereira (2008), a ilustração carrega uma função interpretativa, representando simbolicamente os conceitos do texto e transportando o leitor para uma nova perspectiva.

3.2- Ilustração Infantojuvenil

A ilustração infanto juvenil é um instrumento narrativo bastante relevante, seja apenas na capa, por meio de mapas, produtos extras baseados em personagens ou mesmo representações gráficas das cenas dos livros, estas são constantemente usadas como uma ferramenta de inserção, ajudando o leitor a criar conexão com a narrativa, podendo ajudar os jovens a desenvolver melhor o sentimento de empatia e até mesmo de interpretação visual, ambas habilidades importantes para a vida em sociedade tendo em vista que a leitura de imagens precede a fala e a escrita.

Está embasado no pressuposto de que a leitura das imagens precede a leitura das palavras, é uma atividade comunicativa que permite o trânsito da criança entre o real e o fictício por meio de seu momento catártico (...) as narrativas estão presentes em nossas vidas desde o nosso nascimento e fazem parte do lendário popular. (Silva, 2020, pág. 24)

Salisbury (2012) diz que um bom livro infantil⁸ deve ser claro e preciso em suas ilustrações, mas também diz que crianças são extremamente observadoras e muitas vezes notam coisas que os adultos não veem.

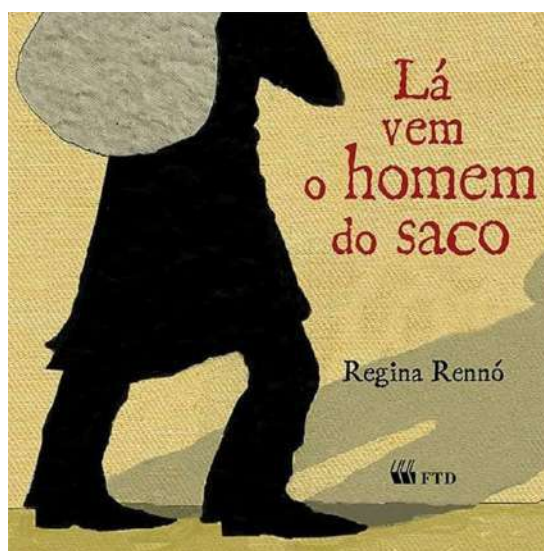
⁸ Apesar de Jogos Vorazes se tratar de um livro infantojuvenil, essa pesquisa abordará também teoria do livro infantil.

Como os adultos decidiram o que é próprio para crianças? Muitas histórias infantis antigas, incluindo contos de fadas, eram muitas vezes extremamente selvagens e sombrias em sua natureza, enquanto assuntos difíceis como a morte, doenças, abuso e racismo têm sido evitados em livros infantis nos últimos 50 anos. (Salisbury, Martin. Styles, Morag, 2012, pág 103- tradução nossa)

Pascolati (2017) argumenta que a imagem desempenha um papel crucial na leitura visual das crianças, que muitas vezes interpretam a narrativa visual antes de compreender plenamente o texto. Sugerindo que a imagem não é apenas uma tradução do texto, mas uma forma independente de narrativa, que influencia a compreensão e interpretação do leitor de forma significativa.

O ilustrador pode trabalhar através da perspectiva do seu público, no caso o infantojuvenil para dar forma a personagens como ele imagina (*Ibidem*). Como na obra de autoria de Regina Rennó (2013) – *Lá vem o homem do saco* – cujo usa dessa figura imagética que assusta crianças em sua ilustração de capa. Utilizando a silhueta negra de um homem a forma de um saco em suas costas e uma sombra extensa a frente (Figura 13).

Figura 13: Lá vem o homem do saco.



Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/71X35FPucFL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg

Acesso em: 31/10/2024

Como dito por Pascolati (2017), a literatura infantil remonta o ato ancestral de contar histórias. Para o público infantil uma boa capa pode dialogar com o seu imaginário e fazer uma boa introdução à obra, assim criando um elo como conteúdo antes mesmo da leitura. Tome como exemplo a capa desta edição de chapeuzinho vermelho (Figura 14), que apresenta os dois principais personagens da trama, o lobo aparenta ser amigável com chapeuzinho, assim como na história original, contudo, a criança ao ler irá entender toda a carga da obra para ter sua interpretação no final.

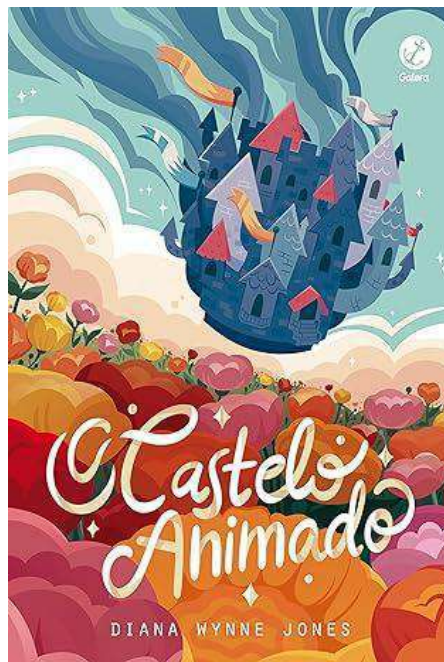
Figura 14: Chapeuzinho vermelho



Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/81uifo6EVpL._SY466_.jpg Acesso em: 31/10/2024

Já a capa de O Castelo Animado (Figura 15), apresenta uma composição que une elementos lúdicos e mágicos, características que dialogam diretamente com o público infantojuvenil. A ilustração é dominada por um castelo flutuante no centro, que combina tons vibrantes de azul e vermelho com detalhes geométricos, evocando um mundo fantástico. O campo de flores no primeiro plano, composto por cores quentes como amarelo, laranja e rosa, cria uma atmosfera acolhedora e encantadora. A tipografia do título, com letras orgânicas e curvas dinâmicas, complementa o visual mágico da obra e reflete o tom descontraído da narrativa. A escolha de elementos visuais e paleta cromática atrai o olhar e prepara o leitor para a experiência imaginativa contida no livro, tornando a capa uma síntese visual bem sucedida da obra.

Figura 15: O castelo animado - Diana Mynne Jones



Disponível em:

https://m.media-amazon.com/images/I/81JPLgU-EgS._SY466_.jpg Acesso em: 31/10/2024

A ilustração infantojuvenil não apenas facilita a aproximação do público com o universo da leitura, mas também permite até mesmo que leitores não alfabetizados possam compreender a história por meio de sua interpretação visual. Assim, as ilustrações estabelecem uma ponte entre o leitor e o conteúdo, enriquecendo a experiência e tornando o livro mais acessível e atraente.

3.3- Ilustração editorial

A ilustração sofreu muita evolução ao passar dos anos, ela é uma prática visual muito abrangente como mostra Costa (2018), diferentes formas, materiais e ideias podem ser aplicadas em diversos contextos. Uma de suas características marcantes é a reprodutibilidade, já que ilustrações em boa parte dos casos visam a comercialização em massa, ao contrário de objetos artísticos.

Esse fato se aplica muito bem à ilustração editorial, na qual o mesmo livro será impresso diversas vezes. Em certos casos o mesmo livro é impresso com um

novo design, no mercado editorial isto é chamado de *Repack* como dito por Lima (2017). Movimento este que pode ser feito em alguns cenários, caso um livro datado seja relançado para o mercado editorial atual ou caso a editora acredite que com uma nova capa o livro atinja melhores vendas.

No design editorial, a capa de um livro desempenha um papel fundamental, sendo a ilustração um dos recursos mais eficazes e amplamente utilizados, principalmente no Brasil, como aponta Souza (2022). Uma das características mais importantes da capa do livro é a sua mensagem visual que transmite instantaneamente diversas informações. Nesse sentido, a narrativa visual não se limita a ilustrar um momento do enredo, mas a sintetizar a mensagem geral do livro, tornando-se um convite à leitura. Tome como exemplo esta outra versão da capa de Castelo animado (Figura 16), a ilustração traz a estética mundialmente difundida do filme para o livro, com uma nova roupagem, claramente consegue-se distinguir o castelo ao fundo, contudo o foco são os protagonistas que aparentam estar utilizando de magia, o que se torna um convite à leitura para quem não conhece a obra.

Figura 16: Exemplo de capa ilustrada (Howl's Moving Castle)



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/809099889337663773/> Acesso em: 04/12/2014

O design editorial utiliza desse artifício para atrair os leitores. Segundo Carneiro (2020) a sociedade atual é bombardeada todos os dias por imagens tanto online quanto no cotidiano, este fato faz com que a ilustração tenha o dever de chamar a atenção, para se destacar das demais. No design editorial, as ilustrações são utilizadas para estabelecer diálogos entre o texto e o leitor, criar identidade visual para obras e traduzir conceitos complexos em elementos visuais claros e envolventes.

Como afirmam Salisbury e Styles (2012), antes mesmo de sermos alfabetizados, já começamos a “ler” através das imagens, desenvolvendo uma percepção visual que auxilia na construção de significados. Para um livro, o recurso ilustrativo pode trazer um auxílio narrativo como em *O pequeno príncipe* (Figura 17), onde toda arte faz um papel importante para a trama e o para o imagético do leitor.

Figura 17: O pequeno príncipe Cap 1.



Disponível em: <https://recontolivraria.com.br/produtos/pequeno-principe-o-agir/> Acesso em:

04/12/2024

Lima (2017) afirma que as capas devem ser projetadas tendo em vista o público-alvo, Por este motivo os lançamentos de livros ao redor do mundo geralmente não possuem a mesma capa, essa mudança dialoga diretamente com a cultura e a diversidade de cada país. Em síntese, as ilustrações têm o poder não só no marketing de uma obra, mas também em sua narrativa, tornando-se parte importante do campo editorial.

4- CAPAS DE LIVROS INFANTO JUVENIS

4.1 A importância da capa de um livro

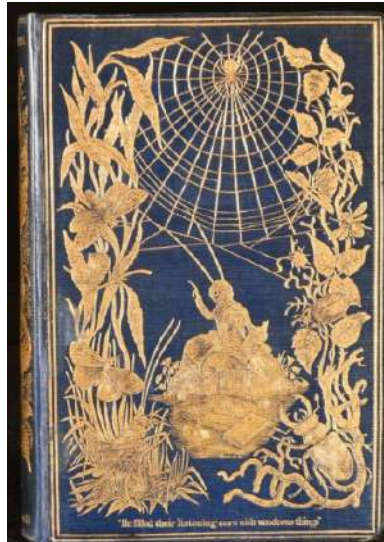
Não há como falar de livros sem falar sobre capas, é dela a responsabilidade de transmitir pela primeira vez um pouco da história e essência presente no livro, além disso as capas de livros desempenham um papel de extrema importância na indústria editorial e na experiência do leitor. Segundo Powers (2008) a capa como qualquer outro elemento contido no livro é parte integrante e relevante de sua história. Além disso, ela tem a função de atrair potenciais novos leitores que porventura não conheçam a obra. A relação entre capa e leitor pode ser mais profunda principalmente se o público for infantil, que podem se conectar emocionalmente com o livro assim como fariam com seus brinquedos.

Imagine um livro como um novo mundo e sua capa como a janela que lhe permite observar esse mundo vasto, são os primeiros elementos da capa que podem fazer um leitor se interessar pelo conteúdo ou não, se a capa é dura ou maleável, se possui relevo, suas cores, as ilustrações e tipografias.

Por sua vez, a função da capa se abrange muito além de apenas um apelo estético, é dela a importante tarefa de proteger o miolo do livro, e o conteúdo que nele contém, conservando sua vida útil. O livro na antiguidade era considerado um símbolo de riqueza, por sua rara disponibilidade e alto custo de produção, pelo fato da capa e do conteúdo presente nos livros serem produzidos à mão. (Costa, 2020).

A produção de capas era feita a partir de matérias primas como madeira, couro, tecido, peles, ou metal,. Podendo conter metais preciosos como ouro e prata, ou jóias como apelo estético, não apresentando título de obra ou menção de autor. (*Ibidem*). Pode-se citar a obra *Episodes of Insect Life* (Figura 18) , que contém uma encadernação vitoriana em tecido.

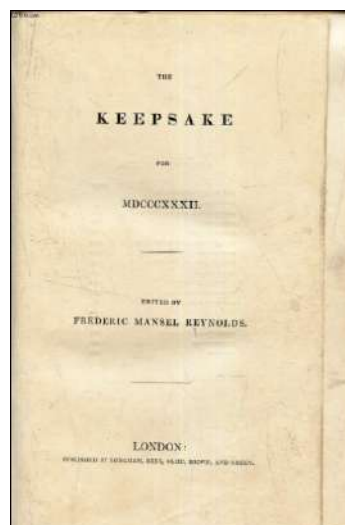
Figura 18: Episodes of Insect Life 1849



Disponível em: <https://www.rookebooks.com/1849-1851-episodes-of-insect-life> Acesso em: 17/12/2024

Importante ressaltar que nem todos livros possuíam capas, muita das vezes livros recebiam apenas sobrecapas para proteção que no fim eram descartadas depois do deslocamento de sua produção ao local destinado a sua venda, pode-se citar o livro Keepsake (Figura 19), publicado no ano de 1832 pela editora Longman. Segundo Powers (2008) muitos dos livros eram publicados possuindo capas provisórias até a década de 1820. Era esperado que os compradores posteriormente alterassem a capa provisória por uma duradoura. “A capa podia então receber informações sobre o autor e título, e talvez uma decoração adicional, folheada a ouro” (Powers, 2008, p. 10).

Figura 19: livro Keepsake, editora Longman (1832).



Fonte: abe books.

Disponível em:

www.abebooks.com/KEEPSAKE-FREDERIC-MANSEL-REYNOLDS-LONGMAN-BEES/22897588348/

bd Acesso em: 01/12/2022

O fato de alguns livros não possuírem título e autor em suas capas pode em determinado momento dificultar o reconhecimento da obra, caso ela não possua uma característica marcante ou uma identidade conhecida. Lupton (2006) compara que a função dos tipos para o designer é tão importante quanto objetos como vidro e ferro são para os arquitetos. De fato, uma tipografia tem a capacidade de transmitir ideias pela sua forma e estilo, e cabe ao designer a tarefa de utilizar da tipografia para isso.

Foi só com o aperfeiçoamento das prensas móveis, fato que revolucionou o método de impressão no período da primeira revolução industrial, que a comercialização de livros se tornou mais acessível, esse advento tornava as produções mais rápidas, e os preços que antes eram em suma elevados, foram reduzidos. Esse fato contribuiu diretamente para a disseminação dos livros e o facilitamento da aprendizagem.

De acordo com Costa (2020) uma mudança no mercado no final do século XIX foi o que possibilitou o design de capas de livros serem mais visados. Era necessário atrair o público de compradores, então as capas começaram a seguir a tendência de arte da época, trazendo para si um apelo estético, além do mais o nome do autor e título da obra foram implementados para informar o leitor.

Essa nova estética que inclui grafismos e ornamentos não afetava negativamente na compreensão da obra. Porém, esta não foi tão bem recebida por todos, os conservadores ainda optaram por uma abordagem mais minimalista. Contudo, em determinado momento grande parte das editoras passaram a se utilizar de ornamentos para suas capas.

O livro continuava a ser considerado um objeto intelectual, cujo valor estava no seu conteúdo e não no seu aspeto exterior, pelo que a ornamentação era considerada por muitos uma consequência do mau gosto das grandes massas. (Costa, 2020, p. 19)

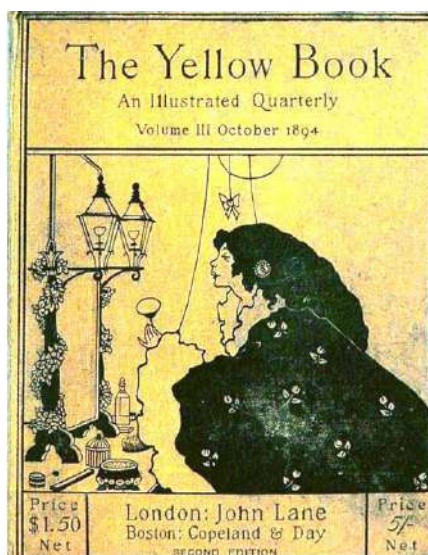
Como Powers (2008) descreve, era comum na indústria gráfica infantil inglesa em meados do século XIX produções com coloração a mão. Sabe-se que antes da

revolução industrial todo o processo para a produção de uma peça gráfica colorida deveria ser pensado com cautela, o uso da cor encarece o produto de acordo com a cor que fosse usada.

Por volta da década de 1890 tornou-se possível a reprodução mecânica para impressão de um desenho original feito por um artista (Ibidem). Aos poucos não era mais necessário que um gravador copiasse o desenho a mão.

Costa (2020) cita que para se obter o melhor resultado em impressões de capas eram utilizadas matrizes fotográficas, esse método se encaixava bem caso aquilo que se fosse imprimir não possuísse detalhes em demasia, como sombras e pequenas formas. Esse método foi aplicado em diversos livros, uma exemplo é The Yellow Book de 1894 (Figura 20)

Figura 20: The Yellow Book (vol 3)



Fonte: The victorian web

Diponível em: <https://victorianweb.org/art/design/books/185.html>

Acesso em 01/11/2022

A partir da década de 1920 alguns designers começaram a voltar mais atenção às capas dos livros e elaborar seus designs pensando no livro como um todo, utilizando a capa unificada ao miolo do livro. Enquanto outros ainda defendem que sua utilidade ainda era meramente estética de acordo com Drew e Sternberger (2005, p. 24 apud Costa, 2020)

As décadas entre 1940 e 1960 foram um marco importante para o Design Editorial. Neste período diversas editoras relevantes foram criadas, aumentando consideravelmente a comercialização de livros de capa mole, um grande exemplo desta época é uma das obras das crônicas de Nárnia de autoria do escritor C. S. Lewis, o leão, a feiticeira e o guarda-roupa (Figura 21). Esse período também apresentou muitos avanços tecnológicos na impressão colorida, Powers (2001) defende que nesta época foi a mais criativa do Design Editorial.

Figura 21: The Lion, the Witch and the Wardrobe 1959



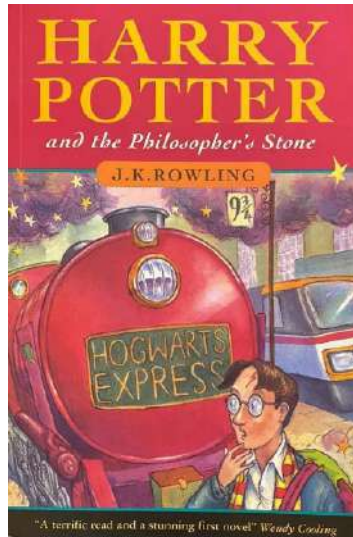
Disponível em: <https://biblio.com.au/book/lion-witch-wardrobe-chronicles-narnia-book/d/1429499329>

Acesso em: 31/10/2024

Com o avanço da tecnologia os trabalhos que antes eram desenvolvidos por diversos designers agora poderiam ser realizados por um único profissional. Agora, as editoras exigiram muito mais alterações, redesigns e revisões em capas de livros como mostra Costa (2020).

Com o advento do computador nas décadas de 1980 e 1990 muitos designers tornaram-se hesitantes, contudo a tecnologia veio para agregar, uma das obras mais relevantes desse período é o renomado Harry Potter (Figura 22) da escritora britânica J. K. Rowling, livro este que foi capaz de aproximar tanto o público infantil quanto o adulto como mostra Powers (2008)

Figura 22: Harry Potter primeira edição de 1997



Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/harry-potter-ilustracao-original-da-1a-capa-e-vendida-por-r-10-milhoes/> Acesso em: 31/10/2024

Por fim, não é difícil dizer que o designer hoje tem a liberdade de desenvolver capas como nunca, utilizando muitos recursos para a execução do trabalho. Mas de longe o mais importante é a criatividade, por meio dela que se pode fazer referência ao livro que se está desenvolvendo ou criar algo completamente novo. A importância da capa é a ideia que ela passa e como ela passa.

4.2 Capas de livros ilustradas em território brasileiro

Como dito por Pascolati (2017), a literatura infantil remonta o ato ancestral de contar histórias. Para o público infantil uma boa capa pode dialogar com o seu imaginário e fazer uma boa introdução à obra, assim criando um elo como conteúdo antes mesmo da leitura.

A história dos livros infantis em território nacional remete aos anos 1915 “O patinho feio (Figura 23) é considerado o primeiro livro infantil ilustrado e editado em quatro cores, no Brasil “ (Oliveira, apud Dalcin 2020, p. 82). A obra do patinho mesmo que antiga ainda é adaptada ao público infantil até os dias atuais.

Figura 23: o Patinho feio

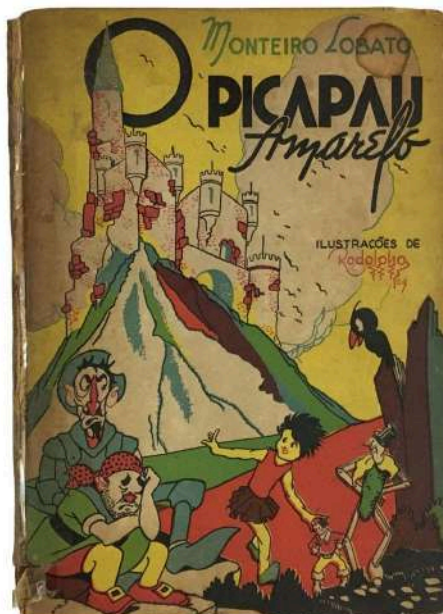


Disponível em: https://issuu.com/editora_melhoramentos/docs/patinho_feio_amostra

Acesso em: 15/12/2024

Um exemplo emblemático da relevância da ilustração em capas de livros infantis no Brasil é a coleção *Sítio do Picapau Amarelo*, do Monteiro Lobato (Figura 24). As sucessivas edições dessas obras revelam como as capas evoluíram para atrair novas gerações, utilizando diferentes estilos e técnicas. Ilustradores como J. U. Campos e Manoel Victor Filho contribuíram para estabelecer uma identidade visual única, tornando a série um marco no design editorial brasileiro. Contudo, como aponta Dalcin (2020) antes mesmo do sítio do picapau amarelo se tornar esse fenômeno, outros livros como *a menina do nariz arrebitado* de 1920 (Figura 25) e *o O Sacy* de 1921 (Figura 26), que foram responsáveis por alavancar personagens que futuramente seriam mais conhecidos.

Figura 24: O picapau amarelo 1939



Disponível em:

<https://www.casadovelho.com.br/20e9ba/livro-o-picapau-amarelo-monteiro-lobato-companhia-editora-nacional-2-edicao-original-de-1939> Acesso em: 15/12/2024

Figura 25: A menina do narizinho arrebitado 1920



Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:A_Menina_do_Narizinho_Arrebitado_%281920%29.pdf
Acesso em: 15/12/2024

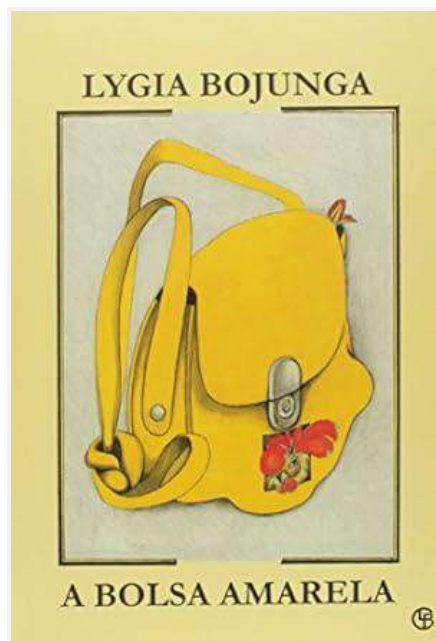
Figura 26: O Sacy 1921



Disponível em: <https://www.osacy.com.br/product/o-sacy-2/> Acesso em: 15/12/2024

Contudo, conforme Cortez (2008) mostra, o mercado editorial brasileiro voltado ao público infantil teve seu auge na década de 1980, foi nesse momento que as ilustrações ficaram mais ousadas e a estética gráfica dos livros recebeu mais tratamento. Obras como *A Bolsa Amarela* da autora Lygia Bojunga (Figura 27), combinando ilustração sofisticada e narrativas visuais simples que cativam tanto crianças quanto adultos.

Figura 27:A bolsa Amarela



Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/81K5jQeIFgL._SY466_.jpg Acesso em: 15/12/2024

Como apontado por Massoni (2018), a formação de novos leitores se fortalece pelo acesso a inúmeras mídias, sejam elas textos ou imagens, na infância é usado com frequência a utilização de imagem para ancorar a criança na história. Uma autora e ilustradora contemporânea que utiliza muito bem ambos os artifícios é a Mayara Lista em sua obra Naruna (Figura 28).

Figura 28: Naruna por Mayara Lista



Disponível em:

<https://s2.glbimg.com/WPaLEj9OBUnCz08uVlsQ8FuGHf8=/e.glbimg.com/og/ed/f/original/2018/12/06/carranca55.jpg> Acesso em: 15/12/2024

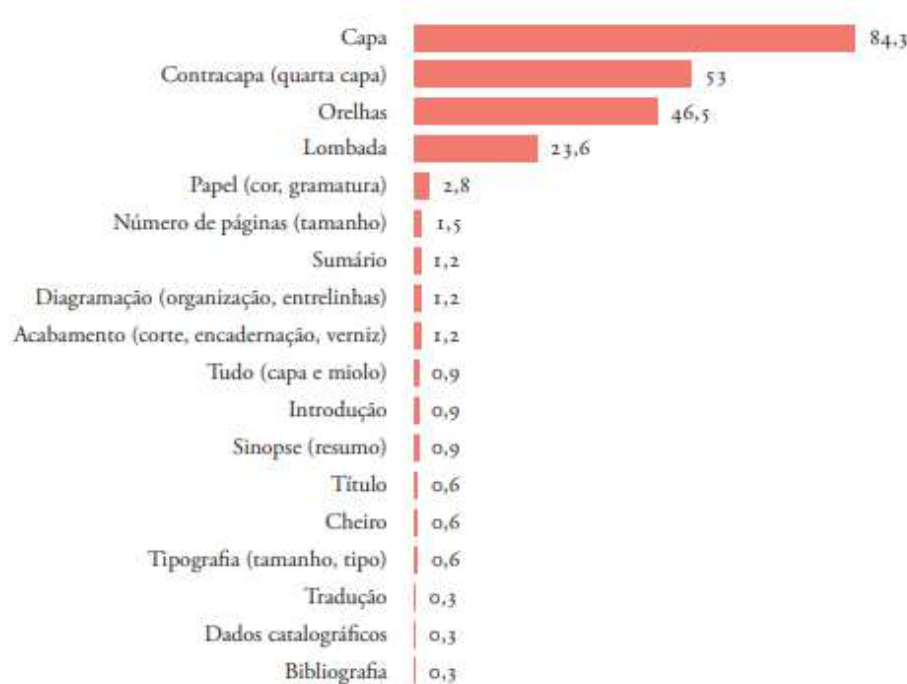
Dessa forma, as capas de livros infantis ilustradas no Brasil, hoje, são muito mais do que elementos gráficos. Elas representam uma fusão entre arte, design e educação, servindo como ponte entre a literatura e o imaginário infantil. Explorando novas possibilidades criativas, essas capas desempenham um papel crucial no incentivo à leitura e na formação cultural das gerações.

4.3- Design Editorial da Capa

O design editorial é responsável pelo desenvolvimento de layouts voltados para publicações impressas como revistas, jornais, livros e outros meios. Sua função envolve a organização de elementos textuais e visuais para a comunicação de mensagens e ideias, além de contribuir para a experiência do leitor. É importante salientar também que, como dito por Haluch (2013), o trabalho do designer de capas de livros é bem distinto do designer que trabalha com o Miolo do livro.

Para que haja uma atração por um livro antes mesmo de se ler é importante que haja atração por sua capa, Souza (2022) investiga o que mais chama atenção dos leitores em seu primeiro contato com um livro (Gráfico 01), sem dúvidas a capa é o maior responsável por prender a atenção do público.

Gráfico 01: Partes observadas pelo leitor no primeiro contato com o livro (%)



Fonte: Souza (2022) Disponível em:

<https://attena.ufpe.br/bitstream/123456789/46428/1/TESE%20Idembergue%20Leite%20de%20Souza.pdf> Acesso em: 26/11/2024

O design editorial encarrega-se de organizar fontes, imagens, cores e layouts para que tudo seja o mais coerente possível para com o livro, considerando os

elementos da temática da obra, estética do autor e o público alvo para criação de uma capa que possua a essência da obra e cativa seus leitores. “Toda publicação começa como uma ideia, um assunto ou mensagem que possui função mas ainda não tem forma.” (Samara, 2011, p. 11)

A capa ajuda a identificar um livro e o distingue de outros. Ela é essencial para a marca do livro, ajudando os leitores a identificarem o título, autor e até mesmo o gênero do livro, muitas vezes fornece também pistas visuais sobre o conteúdo do livro. Isso colabora para os leitores entendam o que podem esperar da história, não apenas através do título e sinopse, mas também por meio de imagens, cores e estilo gráfico.

O design editorial é fundamental para transformar o conteúdo de um livro em uma experiência visualmente atrativa, tornando o processo de leitura mais fluido e envolvente. Além de ser uma ferramenta estética, ele também serve a funções práticas e comunicacionais, como a organização do conteúdo, e a definição de hierarquias visuais. Em suma, o designer deve utilizar das ferramentas do design editorial como formato, diagramação tipografia grid e cor, para o desenvolvimento de um projeto editorial coerente, como mostra Hendel (2003).

O universo do projeto de capa é totalmente diferente do que trabalhamos em projeto de miolo. Apesar de precisamos ter muito conhecimento técnico, também precisamos desenvolver intensamente nosso processo criativo.(Haluch, 2013, pg 69)

4.3.1- Formato

O formato do livro ditará como o designer irá trabalhar, o livro pode ter diversas formas, porém o formato retangular vertical é historicamente o mais comum, porém não se limita a apenas esse. Outros formatos de livros como quadrados e retangulares horizontais também são utilizados, entretanto com menos frequência. Variações podem vir a acontecer a depender da proposta do livro.

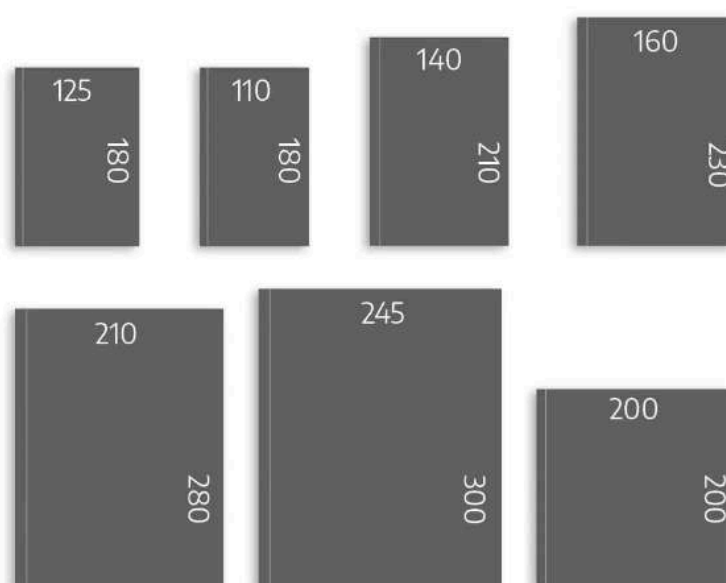
Desde a época de Gutenberg os livros são feitos no formato de retângulos

verticais, que seguem aproximadamente, sem muita precisão, o Número Áureo (1:1,618), o conceito renascentista de proporção ideal. (Haluch, 2013, pg 27)

Com o passar do tempo, os responsáveis pela confecção dos materiais como fabricantes de papel e as gráficas responsáveis por realizarem a impressão dos livros adotaram esse formato padrão. Já que formatos alternativos tendem a ter custos mais elevados, devido ao desperdício de material.

Os formatos mais usuais no mercado editorial brasileiro são: 13,8x21cm (14x21cm), 15,7x23cm (16x23cm), 16,8x24cm (17x24cm), 21x28cm. Há também os formatos quadrados, 18x18cm, 21x21cm etc. (Haluch, 2013, pg. 27)

Figura 29: Formas de livros



Disponível em: <https://capista.com.br/livros-tamANHos-e-formatos-mais-comuns/> Acesso em: 16/10/2024

Em suma, o design editorial pensa no formato do livro não apenas pela estética, mas também pela funcionalidade e a viabilidade econômica da produção de livros. Essas considerações ajudam a garantir que os produtos sejam acessíveis e de qualidade, atendendo tanto às expectativas dos leitores quanto às demandas do

mercado editorial.

4.3.2- Diagramação

A diagramação é responsável por organizar elementos textuais e visuais para garantir uma experiência de leitura funcional e esteticamente agradável. Esse processo não se resume apenas ao aspecto visual; envolve critérios técnicos, culturais e criativos que afetam diretamente a maneira como o leitor interage com o conteúdo. Pivetta (2018) também destaca o uso da hierarquia, a legibilidade e o ritmo visual da publicação. Além do uso de grids, margens e espaçamento que contribui para a criação de narrativas gráficas que engajam o leitor.

O Designer tem um papel de extrema relevância na concepção das capas de livros. O cuidado minucioso com a escolha da imagem e/ou ilustração, com a hierarquia da informação e com a tipografia, são aspectos de grande peso no desenvolvimento da capa. (Costa, 2020, pg 45)

A diagramação é crucial na concepção de capas de livros, pois define como o conteúdo visual e textual será percebido pelo público. Além da ilustração é esta etapa da editoração de um livro que molda sua estética.

4.3.3- Tipografia

Tipografias desempenham um papel importante no design editorial, influenciando diretamente a legibilidade, a estética e a comunicação visual de um projeto. A prática tipográfica envolve a escolha e a organização de fontes para transmitir uma mensagem de maneira clara e eficaz.

Segundo Lupton (2006), a tipografia não é apenas a arte de criar letras, mas também de organizar palavras em uma página, considerando fatores como espaçamento, alinhamento e hierarquia visual.

A evolução da tipografia foi constante ao longo dos séculos (Figura 30), acompanhando as mudanças tecnológicas e culturais, como exemplo a Garamond inspirada nos tipos criados por Claude Garamond no século XVI (*Ibidem*).

Figura 30: Garamond no século XX variações sobre um tema

Anos 1930: Getúlio Vargas, SALVADOR DALÍ, Noel Rosa,

GARAMOND 3 18 PT, desenhada por Morris Fuller Benton e Thomas Maitland Cleland para ATF, 1936

Guernica, Duke Ellington, rádio, Franklin D. Roosevelt.

Anos 1970: censura, milagre econômico, *Expresso*

GARAMOND ITC 18 PT, desenhada por Tony Stan, 1976

2222, *O poderoso chefão*, bocas de sino, tv em cores.

Anos 1980: Madonna, *Blade Runner*, ombreiras, Cazuza,

ADOBE GARAMOND 18 PT, desenhada por Robert Slimbach, 1989

Tancredo Neves, Diretas Já, Emigre, “We are the World”.

Anos 2000: Lula, Osama Bin Laden, MATTHEW BARNEY,

ADOBE GARAMOND PREMIERE PRO MEDIUM SUBHEAD 18 PT, desenhada por Robert Slimbach, 2005

Twitter, Parada Gay, Irmãos Campana, Tsunami, *Tropa de elite*.

Disponível em:

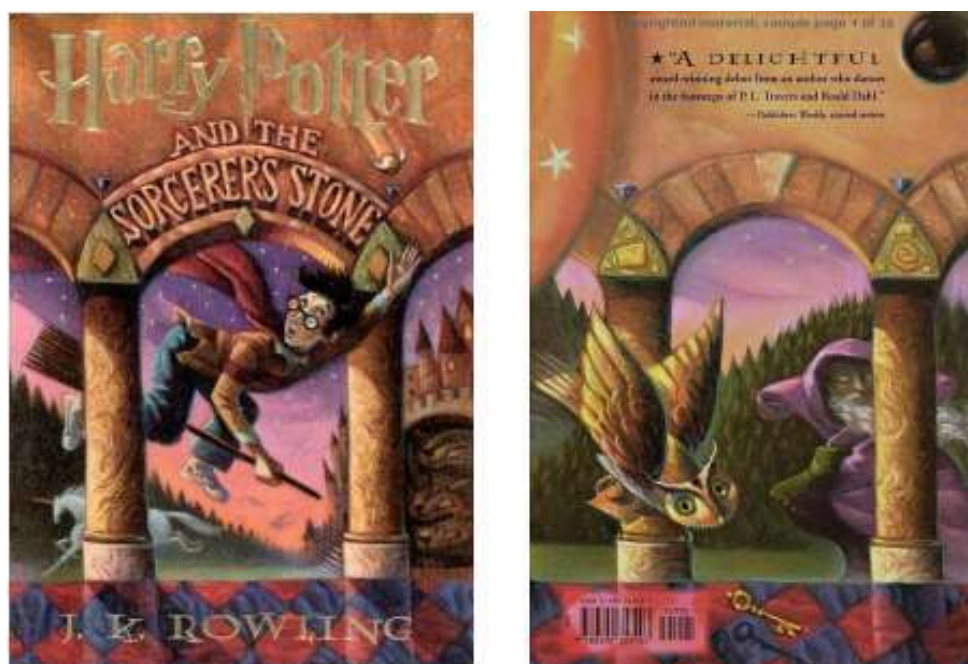
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7621192/mod_resource/content/3/Pensar%20com%20Tipos_Lupton.pdf Acesso em: 24/10/2024

Desde a invenção da prensa por Gutenberg, que tornou o uso de tipos móveis possível, até o advento do design digital, a tipografia tem se adaptado para atender a novas demandas de comunicação. Lupton (2006) explica que, com as tecnologias digitais, o design tipográfico tornou-se mais acessível, permitindo maior experimentação e personalização das fontes. Esse processo trouxe desafios e oportunidades, ampliando o papel do designer como organizador e criador de conteúdo visual.

Os componentes tipográficos, como a forma das letras, o espaçamento e a hierarquia visual, são fundamentais para a construção de uma tipografia eficaz. Já nas capas de livros, a tipografia desempenha um papel importante na comunicação visual e na atração do leitor. Ela deve refletir o conteúdo da obra, transmitindo a atmosfera e o tema do livro, sendo compatível com o gênero do livro e a mensagem que o autor pretende transmitir (*Ibidem*).

Tschichold (2007), por sua vez, enfatiza que a tipografia deve servir ao texto, sem ofuscar a mensagem principal, apenas complementando a comunicação. Nas capas de um livro, a tipografia precisa ser equilibrada com outros elementos visuais, como imagens e cores, para criar uma composição coesa que chame a atenção do público-alvo. O uso de tipografia customizada ou feita sob medida para o projeto também é uma tendência para dar uma identidade única à capa, pode-se citar a tipografia de Harry Potter como um exemplo (Figura 31).

Figura 31: livro Harry Potter and the sorcerer's stone, editora scholastic (1999)



Disponível em:

<https://www.slj.com/story/let-debate-begin-side-side-look-sorcerers-stone-covers> Acesso em:

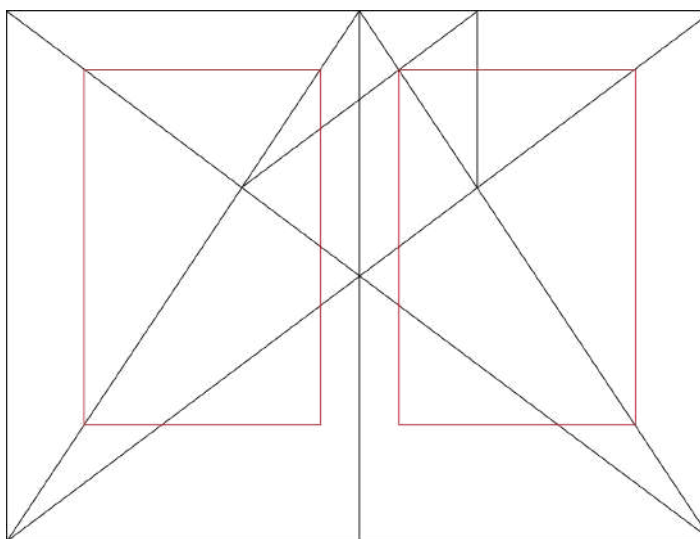
01/08/2023

Tendo em vista o público infantil, adaptações podem ser feitas para se adequar a sua leitura, Lourenço (2011) argumenta que o uso da tipografia em certos momentos tem cunho pictórico, ou seja, se apresenta também como elemento de composição, obtendo um efeito visual tal qual uma imagem (Figura 32).

novas peças de Design sejam elas textuais (Figura 33), imagens ou web como mostra Arty (2018).

Para a construção de um texto, colunas verticais e linhas guias horizontais muitas vezes são utilizadas, porém para capas de livros grids que tratam de imagens são mais utilizados. Como mostrado por Arty (2018) a depender do projeto será necessário a criação de grids personalizados, e muitas ferramentas como o Photoshop ou Indesign fornece esse recurso.

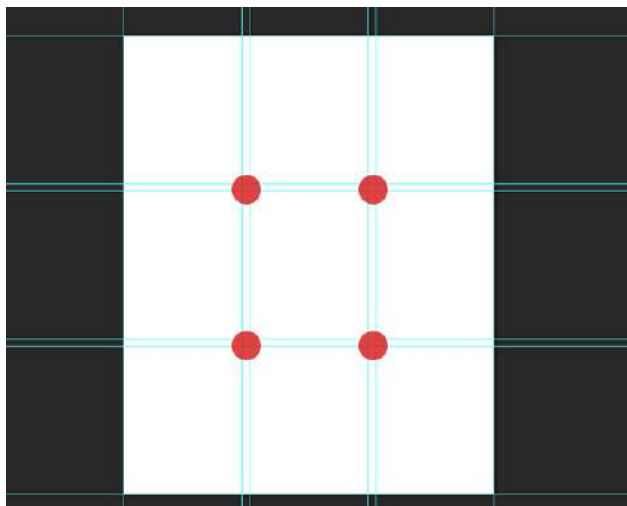
Figura 33: Grids de Villard e de Jan Tschichold



Disponível em: <https://chiefdesign.com.br/grid-design/> Acesso em: 23/10/2024.

Por fim Arty (2018) também cita que na maioria dos casos a regra dos terços pode ser aplicada (Figura 34). Esse grid é amplamente utilizado em projetos de design editorial, web design, fotografia e branding, já que auxilia a garantir que a composição final tenha uma estética harmoniosa e equilibrada. A proporção áurea pode ser atingida seguindo a sequência de fibonacci 1:1,618. Porém para se montar em um grid a forma mais padrão no Design é dividir o espaço trabalhado em três colunas e tres linhas. Obtendo assim os quatro pontos áureos de interesse no layout (Figura 35).

Figura 34: Regra dos terços



Disponível em: <https://chiefdesign.com.br/grid-design/> Acesso em: 23/10/2024.

Figura 35: Grid do livro Dash & Lily



Disponível em:

<https://todateen.com.br/noticias/como-e-o-processo-de-criacao-de-capas-de-livros.phtml> Acesso em: 23/10/2024.

4.3.5- Cor

A explicação física sobre a cor pode se dar através da impressão que a luz refletida ou absorvida pelos corpos produz nos olhos. No entanto para o design a cor é uma forma de linguagem visual, que consigo carrega inúmeros significados.

A cor tem a capacidade de exercer sensações e atração sobre nós, também tem a capacidade de transmitir ideias e nos deslumbrar. Como aponta Barros (2006) a mistura de tons e matizes possibilita a criação de composições atrativas, impactantes ou serenas. Na qual a mesma paisagem porém com tonalidades de cores diferentes é capaz de transmitir sensações distintas (Figura 36).

Figura 36 : Paisagens e cores



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/1266706139942768/>

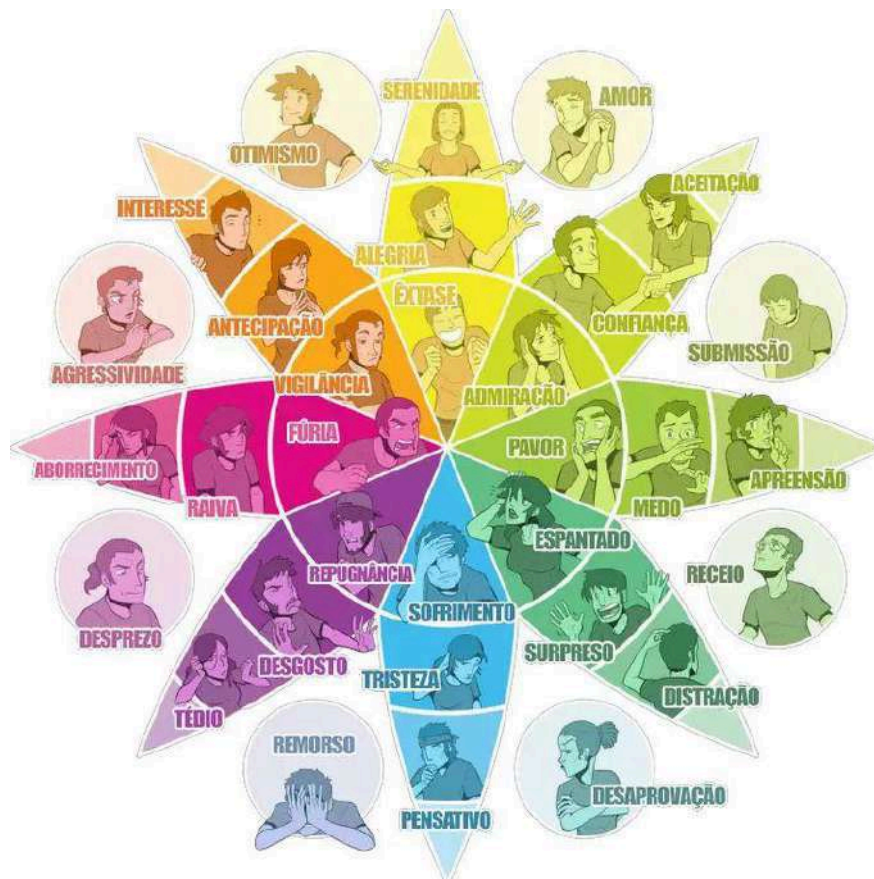
Acesso em: 25/11/2024

Segundo Costa (2020), ao se aprofundar no estudo de cor o trabalho pode se tornar deveras abrangente, pois pode envolver desde a fisiologia dos olhos e a física da luz, à composição química dos pigmentos, não obstante também a psicologia e como a cor afeta sua assimilação e interpretação.

A cor é uma ferramenta de comunicação extremamente útil já que poucos estímulos visuais são tão eficazes como apontado por Samara (2011). No entanto, o sentido na qual ela se expressa pode ser particular, pois há inúmeras variáveis como as diferenças culturais e experiências pessoais que podem afetar a interpretação de

uma mensagem cromática. A mesma cor pode transmitir diferentes ideias e sentimentos a depender do contexto (Figura 37).

Figura 37: Cores e as ideias que elas transmitem



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/663155113885669531/> Acesso em: 25/11/2024

Torna-se muito importante o estudo ao se trabalhar com cores no processo de design já que assim como imagens e textos escritos, as cores têm a capacidade de transmitir informações.

5. METODOLOGIA

Por se tratar de um projeto teórico-prático haverá duas metodologias a serem abordadas, a de pesquisa e a de projeto. A primeira possui um cunho de abordagem qualitativa, de natureza aplicada e objetivo descritivo, se tratando de uma pesquisa bibliográfica, utilizada para proporcionar uma base de conhecimento acerca do tema

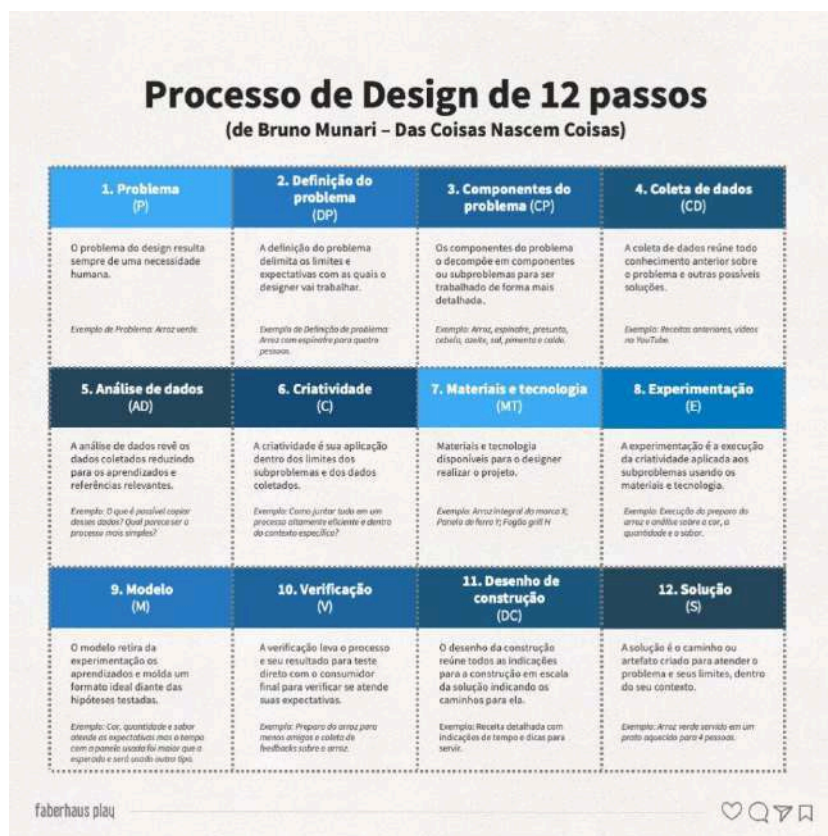
a ser tratado. Complementado com a segunda, a metodologia projetual de Munari (1981).

Munari (1981) descreve a metodologia projetual como diversas ações necessárias (Figura 38), feitas em uma ordem lógica com o auxílio de alguém mais sábio, tudo com o objetivo claro de atingir um resultado significativo com esforço reduzido. Segundo Munari (1981) o designer não deve projetar seguindo apenas a vontade artística, deve utilizar de referências de projetos similares aos que deseja desenvolver para agregar conhecimento em sua empreitada.

Importante salientar que a metodologia de Munari (1981) como o próprio autor descreve, não necessariamente deve ser seguida à risca pelo designer, pode-se adaptá-la para a finalidade que for, não limitando a criatividade do artista que a segue, mas sim a estimulando. Tendo isso em mente, as seguintes etapas do esquema criativo serão modificadas para a melhor execução do projeto.

- Etapa 1- (P) correlaciona o problema prático;
- Etapa 2- (DP) correlaciona a definição do problema;
- Etapa 3- (CP) componentes do problema;
- Etapa 4- (CD) correlaciona a coleta de dados;
- Etapa 5- (AD) análise dos dados;
- Etapa 6- (C) correlaciona as etapas de criatividade;
- Etapa 7- (MT) materiais e tecnologia;
- Etapa 8- (E) correlaciona a experimentação;
- Etapa 9- (M) correlaciona ao modelo;
- Etapa 10- (V) correlaciona a verificação; (retirar)
- Etapa 11- (DC) desenho de Construção;
- Etapa 12- (S) correlaciona a solução.

Figura 38: Esquema metodológico



fonte: idoc pub

disponível em: <https://faberhausplay.com.br/das-coisas-nascem-coisas-bruno-munari/>

acesso em: 02/12/2024

5.1 Metodologia Projetual

A adaptação feita a seguir da metodologia de projeto de Munari (1981) são reformulações de suas etapas, buscando otimizar o processo criativo e funcional do projeto.

Etapa 1. Definição do Problema

Essa etapa combina os três primeiros passos da metodologia de Munari: **(P) Problema prático, (DP) Definição do problema, e (CP) Componentes do problema**. Aqui, o objetivo principal é compreender e delimitar de forma clara o problema a ser solucionado pelo projeto. O foco será identificar as necessidades do público-alvo, os desafios enfrentados e os objetivos a serem alcançados. Essa

análise inicial é essencial para estabelecer diretrizes sólidas que guiarão todas as etapas subsequentes.

Etapa 2. Coleta e Análise de Dados

Unindo as etapas **(CD) Coleta de dados** e **(AD) Análise dos dados**, essa fase concentra-se na pesquisa e na organização das informações que servirão de base para o desenvolvimento do projeto. A coleta de dados envolverá referências bibliográficas e análise de projetos similares, enquanto a análise dessas informações permitirá extrair insights relevantes e direcionar o projeto de forma fundamentada.

Etapa 3. Etapa Criativa

Corresponde à etapa **(C) Criatividade** da metodologia de Munari. Aqui, ocorre a geração de ideias, experimentação de conceitos e desenvolvimento inicial de propostas para a solução do problema. Essa fase é marcada por brainstorming, esboços e protótipos conceituais que permitem explorar diferentes abordagens criativas.

Etapa 4. Materiais e Testes

Essa etapa é uma adaptação das fases **(MT) Materiais e tecnologia**, **(E) Experimentação**, e **(M) Modelo**. Nela, os materiais e recursos necessários para a execução do projeto são selecionados e testados. Além disso, protótipos mais elaborados são criados para verificar a viabilidade técnica das ideias geradas na fase criativa. O objetivo é garantir que a solução proposta seja prática e eficiente antes de avançar para a finalização.

Etapa 5. Solução

A solução engloba as etapas finais da metodologia de Munari: **(DC) Desenho de construção** e **(S) Solução**. Nesta fase, o projeto é concretizado com base nas análises e ajustes realizados nas etapas anteriores. Aqui, são desenvolvidos os materiais finais com todos os elementos visuais, funcionais e técnicos definidos. O resultado é avaliado em termos de sua capacidade de resolver o problema proposto, assegurando a entrega de um produto eficaz e alinhado com os objetivos estabelecidos.

Importante salientar que a etapa 10 **(V) correlaciona a verificação** foi retirada pois avaliamos que não seria necessária para nosso projeto. Com essas adaptações, a metodologia projetual de Munari é reorganizada para atender às necessidades específicas do projeto, promovendo um processo criativo estruturado, mas com flexibilidade suficiente para incentivar a inovação e a personalização das soluções.

"6.0 - Desenvolvimento Projetual

Etapa 1:

O desenvolvimento do projeto foi iniciado seguindo as etapas de Munari (1981). Tendo em vista isso, a primeira etapa nos faz pensar, **o que queremos com o projeto?** Sabendo que os livros de Jogos Vorazes são sucesso mundial, e que existem capas diferenciadas em vários países, percebe-se a ausência de capas produzidas por ilustradores e designers brasileiros.

A preservação da identidade visual das capas de Jogos Vorazes foi uma escolha estratégica para fortalecer a conexão com o público já familiarizado com a franquia internacional. Essa abordagem reflete uma tendência no mercado editorial brasileiro de adaptar best-sellers globais de forma que preservem seus elementos icônicos. Porém com um público já estabelecido no território brasileiro abre-se a oportunidade para um novo lançamento da franquia, visando ainda mais o público-alvo infantojuvenil. **E como alcançamos nosso objetivo?** utilizando da ilustração como ferramenta principal para uma nova edição de capa para a trilogia de livros da franquia.

Etapa 2:

Estabelecido o objetivo do projeto, a seguinte etapa de coleta e análise de dados foi feita durante todo esse trabalho, por meio do estudo a cerca de ilustração editorial e análise de capas já feitas globalmente da franquia Jogos Vorazes e outros títulos. Contudo algumas ilustrações nos chamaram atenção, tanto pela escolha de decisões editoriais como diagramação, tipografia ou cores, Tanto quanto

nas escolhas artísticas da ilustração, como composição, traço e hierarquia visual. Por essa razão criamos um Painel Semântico para auxiliar na construção da ideia (figura 39).

Figura 39: Painel semântico



Fonte: Autores

As ilustrações contidas neste mood board apresentam uma série de características que refletem um estilo coeso e moderno, ideal como inspiração para a criação de capas de livros voltadas ao público infantojuvenil. Entre os elementos mais marcantes está o uso expressivo da narrativa visual.

O uso das cores é particularmente notável, com uma paleta que alterna entre tons vibrantes e contrastantes, como laranjas e vermelhos, e cores mais suaves, como azuis e cinzas, criando equilíbrio visual e carregando significados emocionais. As tonalidades escolhidas frequentemente servem para destacar personagens e elementos centrais, guiando o olhar do espectador para os pontos de maior impacto da cena. Além disso, as cores muitas vezes reforçam a atmosfera ou o tom emocional das ilustrações, seja para representar tensão, calma ou heroísmo.

Os personagens são o foco principal na maioria das composições, sempre integrados a cenários ou elementos que dialogam diretamente com a narrativa. Muitos desses elementos são estilizados ou parcialmente abstratos, evocando simbolismos e sugerindo conexões profundas com as histórias representadas. A

técnica de ilustração é geralmente marcada por linhas expressivas e texturas suaves, que adicionam movimento e fluidez às cenas, evitando a rigidez e tornando as imagens mais acessíveis e emocionantes para o público jovem.

Uma escolha artística para parte da composição visual das capas dos livros foi o Gestalt⁹, nele se pode utilizar várias leis como fechamento e semelhança em uma mesma ilustração, ou transacionar de uma para outra á depender do caso. Essa técnica é corriqueiramente utilizada no mercado editorial.

Em Orgulho e Preconceito o design é focado na simplicidade. A composição não utiliza elementos excessivos; o design minimalista garante que o foco permaneça na silhueta e no título. O princípio do fechamento está presente no perfil feminino, que não é detalhado, mas o cérebro do observador completa automaticamente a forma de um rosto feminino com cabelos presos, remetendo à época em que a obra foi escrita.

Figura 40: Peter and the wolf



Disponível em:

<https://julgandopelacapadesign.wordpress.com/2021/10/05/capas-de-livros-que-utilizam-a-tecnica-da-gestalt/> Acesso em: 30/12/2024

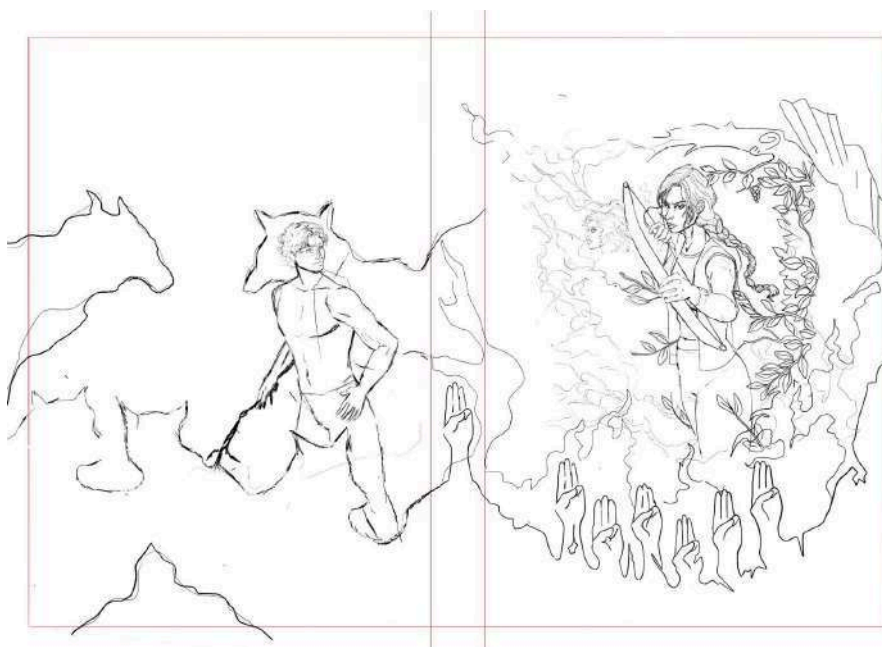
⁹ A gestalt é uma teoria da percepção visual que foca em como o cérebro humano organiza elementos visuais em padrões e formas significativas.

Durante a análise, decidimos elementos estéticos e a abordagem escolhida para as ilustrações, trabalhando com uma mistura de estilos gráficos mas decidindo ter como foco os protagonistas do livro e uma composição de elementos. A fim de manter uma fidelidade à obra, nesse momento foi feita uma releitura onde destacamos citações que nos ajudaram não apenas a traçar o perfil fidedigno dos personagens fisicamente, mas também sua personalidade. Além disso, foi assim que filtramos que elementos da narrativa poderiam ser utilizados para conseguir repassar a essência da história.

Etapa 3:

Tendo definido o que queremos, chegou a hora de soltar a criatividade, essa etapa é o momento de transformar ideias em um caminho mais concreto a ser seguido. Começando pelo desenho, foi importante pensar em uma forma de ilustrar que funcionasse para o público infantil, infantojuvenil ou até mesmo jovem adulto, e manter a mesma coerência de estilo nas três capas. Elementos como plantas são objetos narrativos bastante usados durante a obra como a “katniss”, planta que deu origem ao nome da protagonista, parte forte de seu relacionamento com o pai, as amoras venenosas usadas como trunfo ao fim do livro e diversas outras (figura 41).

Figura 41 : Primeiro Rascunho jogos vorazes



Fonte: Autores

Além disso, o fogo e o tordo. Ambos tão presentes durante a obra que se tornam praticamente personagens, aparecendo com frequência durante os três livros. Começando por um personagem que assombra a narrativa, o Sr.Everdeen pai da Katniss, presente em praticamente todos os capítulos da obra, morto em uma explosão durante seu trabalho nas minas de carvão, foi através dele que a protagonista viu o fogo como uma representação da dor que a capital infringiu e também da liberdade dos pássaros. Sr.Everdeen era conhecido pela sua bela voz, capaz de fazer os pássaros se calarem para ouvir e imitar. Foi ele quem explicou para ela a origem do “tordo”, em sua versão original o pássaro fictício mockingjay uma mistura de rouxinol com jabberjays pássaro fictício criado pela capital para vigiar os distritos, abandonados para a morte quando o povo dos distritos começaram a usar eles como forma de zombaria ao governo. Mockingjays de acordo com a visão da protagonista eram algo que a capital nunca pretendeu que existisse e por isso eram por si só um ato de rebelião.

Durante os livros ambos os elementos seguem mantendo sua importância, “Não está acabado até que o tordo cante” uma frase que se refere às execuções em praça pública onde os tordos repetiam as últimas palavras da pessoa condenada, minutos após sua morte. O broche da Katniss, dado para ela pela filha do prefeito cuja tia participou dos jogos, a marcando por aqueles que não concordavam com a capital como alguém confiável a garantindo aliados e usado posteriormente pelos rebeldes como ícone da sua causa. Pássaros em um termo geral continuam sendo elementos narrativos frequentes, como o canário levado para as minas de carvão, o cessar do seu canto indicando o nível de perigo do local. Portanto, representar o tordo através da Katniss é uma maneira de simbolizar a revolução (figura 42).

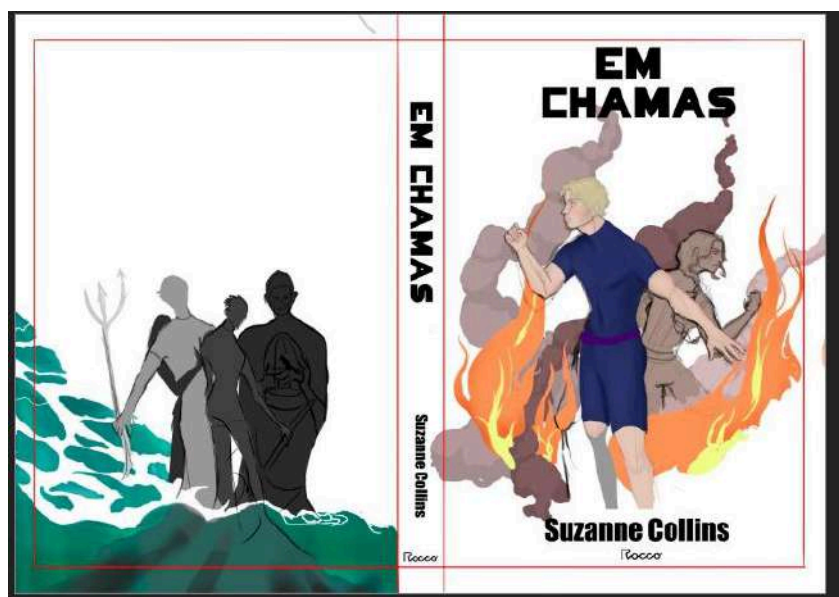
Figura 42 : Rascunho Katniss como tordo



Fonte: Autores

Quanto ao fogo, tanto em si quanto simbolicamente também tem seu destaque. Desde o primeiro ato que une os protagonistas, quando Peeta queima propositalmente um pão e o oferece para Katniss, em um momento em que ela estava morrendo de fome até em suas roupas nos desfiles que a capital obrigava cada tributo a se vestir de acordo com seu distrito a fim de os exibir para a capital antes dos jogos, responsável por destacar os protagonistas principalmente a Katniss que ficou conhecida como a “garota em chamas” e que é atacada com ele não por outros tributos mas pelos idealizadores durante jogos como punição. Presente nos ataques contra a capital e também nos ataques da capital contra o povo de panem. Mas se tornando extremamente relevante quando usado pelo próprio presidente “Katniss Everdeen, a garota em chamas, você acendeu uma fagulha que, se não for contida, pode crescer e se transformar num inferno que destruirá Panem” e pela Katniss em uma ameaça a capital, onde ela diz que se os distritos vão queimar, eles também irão. Assim, decidimos que o fogo seria um elemento essencial para a narrativa e começamos a rascunhar as diversas formas que poderíamos aludi-lo (figura 43).

Figura 43: Segundo rascunho em chamas



Fonte: Autores

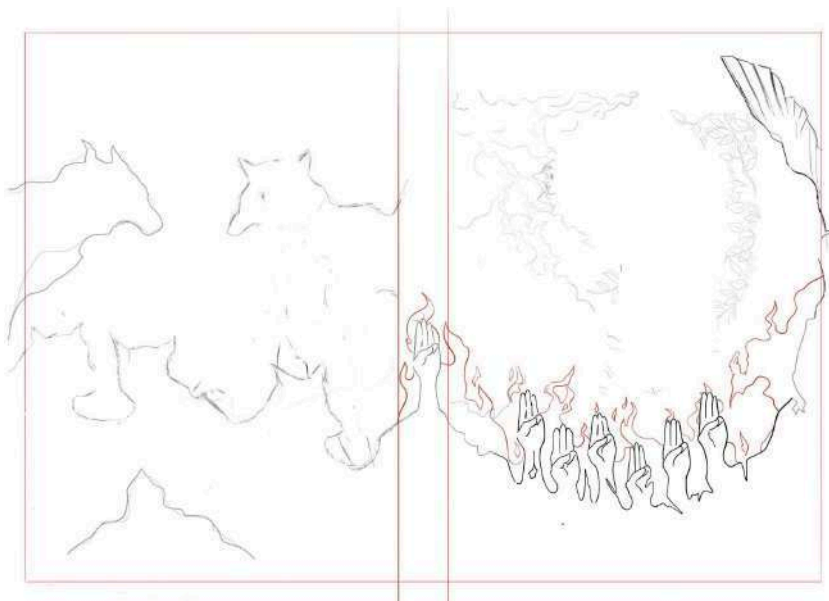
Além deste, o gesto com as mãos, polegar e mindinho se encontrando enquanto os outros três dedos se erguem, usado em funerais no distrito doze como respeito aos mortos e primeiro gesto de rebeldia feito pelo povo quando Katniss se voluntaria pela sua irmã na colheita e ao invés de aplaudir as pessoas ficam em silêncio, pressionam o símbolo nos lábios e os levantam em respeito a garota. Ao longo da saga o gesto se repete diversas vezes acompanhado da canção ensinada por Rue, aliada de Katniss, na arena. Usada como um tributo a garota por Katniss e como um sinal de respeito ao longo dos livros, para aqueles que sofriam as penas de um governo autoritário, logo se tornam proibidos já que além de tudo durante os livros é exposto como qualquer tipo de união entre os distritos é censurado pela Capital.

Além deste, o ato de dar as mãos, presente na entrada de Katniss e Peeta como forma de mostrar cooperação entre duas pessoas que deveriam ser inimigas e no segundo livro entre os vitoriosos, como um apelo tanto para que os distritos se agrupem contra a capital quanto como um pedido para que os jogos acabem.

O grande impacto dos gestos na narrativa fez com que tomássemos a decisão de que esse seria um dos elementos obrigatoriamente incluídos nas capas de alguma maneira. Então testamos o uso ilustrativo tanto dele, quanto de mãos em

geral durante a fase de rascunhos (figura 44 e 45).

Figura 44 : Estudo de composição Jogos Vorazes



Fonte: Autores

Figura 45 : Rascunho “Em chamas”



Fonte: Autores

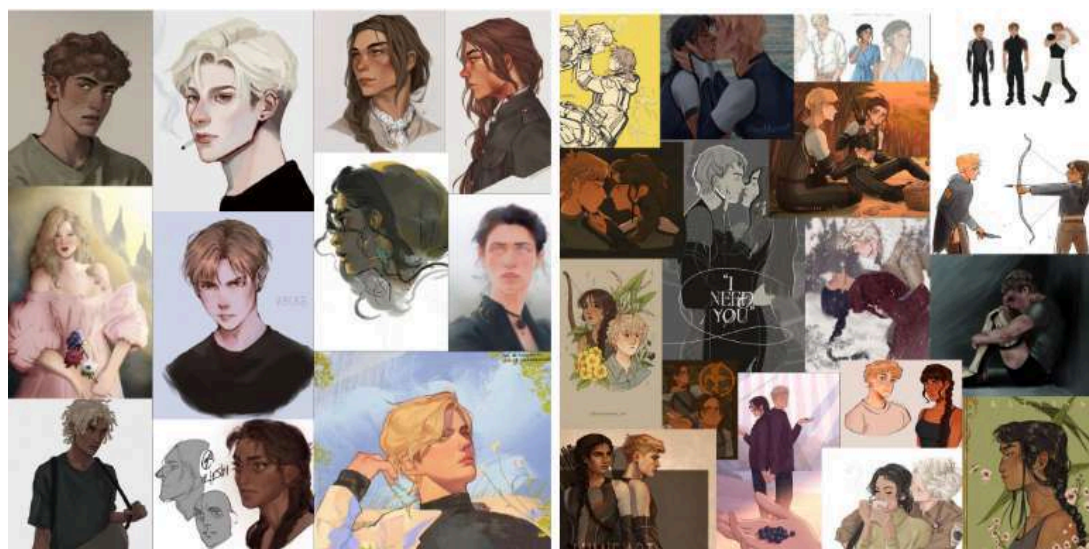
Após trabalhar os elementos, chegou o momento de desenvolver os personagens com cuidado para que sua representação ficasse fiel ao descrito nos livros e ao esperado pelos fãs. Durante os livros foi observado que a grande maioria

dos personagens era descrita de forma vaga, principalmente aqueles que não tem um laço mais forte com a narradora. Katniss e Peeta no entanto tem uma descrição mais detalhada. A primeira é descrita como pequena, tanto em estatura quanto em formação óssea, ombros curtos e um peso que facilita trabalhos como escalar árvores mesmo nos galhos mais finos. Olhos cinzentos, pele marrom e cabelos muito pretos e lisos são características que ela compartilha com as pessoas nascidas no seu bairro, conhecidas por serem as mais pobres do seu distrito, além disso é dito que ela tem expressões duras. Contudo, a visão de outros personagens durante a narrativa comprova que Katniss seria uma pessoa convencionalmente atraente, com um rosto que chama atenção.

O segundo, Peeta Mellark, nascido no bairro dos comerciantes era um rapaz de estatura mediana e “atarracado”, bem alimentado em comparação a maioria do distrito, um rosto mais preenchido e corpo forte o suficiente para carregar vários quilos de farinha e vencer competições de luta livre. Apesar disso, seus grandes olhos azuis eram descritos como gentis. “Nenhuma maquiagem pesada conseguiria tornar seus olhos azuis ameaçadores”. Tem a pele branca e cabelos tom de areia levemente cacheados.

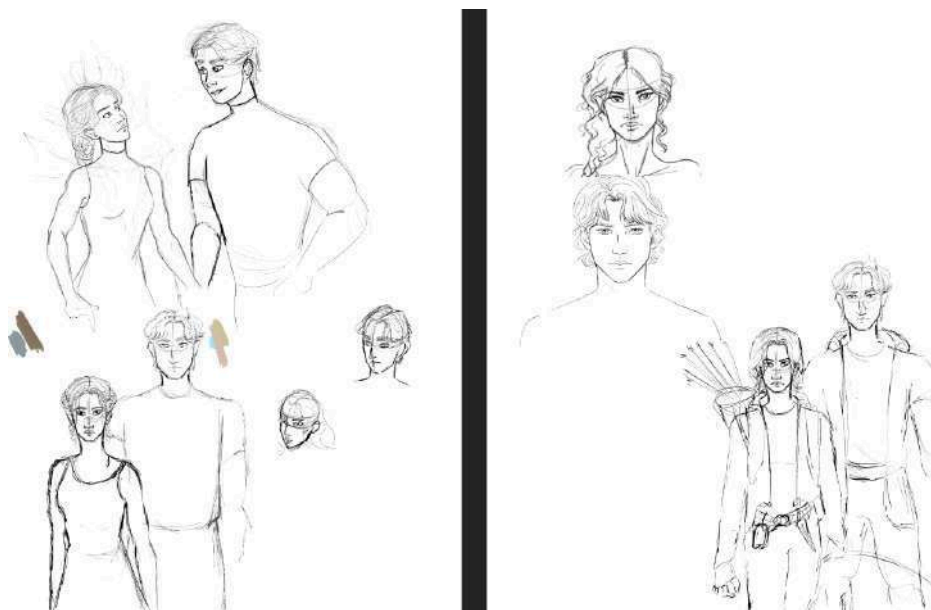
Um grande fator que decidimos destacar é a idade de ambos, 17 anos, optando por feições jovens já que a maior parte das pessoas os conhece pelos filmes onde os atores que os representavam tinham uma idade muito além desta. Além disso, para uma melhor adaptação para o público alvo, nós tomamos inspiração em ilustrações já existentes de ambos os personagens (figura 46), para entender como eles são popularmente vistos para além dos filmes e selecionamos referências como um guia quanto ao estilo de arte e aparência dos personagens. Com referências mais concretas, foi feita um estudo de personagens para manter a coerência em todas as capas (figura 47 e 48)

Figura 46 : Segundo Painel Semântico



Fonte: Autores

Figura 47 : Estudo de personagens



Fonte: Autores

Lendo os livros e observando os distritos como as antigas partes dos estados unidos, decidimos trazer traços de nativos americanos para Katniss, enquanto com Peeta seguimos com uma representação base que remetesse a um rosto mais inocente, com formas mais quadradas e olhos grandes (figura 48).

Figura 48 : Segundo estudo de personagens



Fonte: Autores

Outro fator que tentamos explorar, são os efeitos dos jogos nos protagonistas, seja físico ou emocionalmente. Peeta com sua perna amputada (figura 49), Katniss com sua determinação para sobreviver e também a evolução dos personagens conforme a narrativa progredia.

Figura 49 : Perna do Peeta



Fonte: Autores

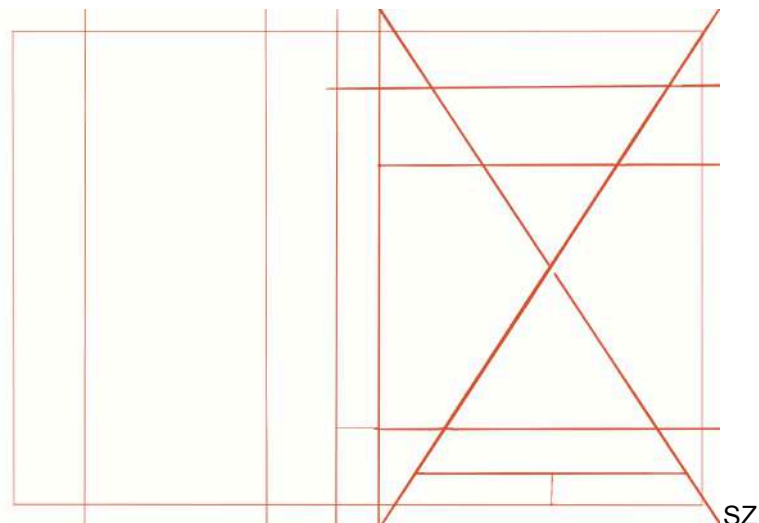
Etapa 4:

Para a produção das capas do projeto, será utilizado o aplicativo Adobe Photoshop, amplamente reconhecido como uma das ferramentas mais versáteis e completas para criação e edição de imagens digitais. Com ele, será possível explorar técnicas de pintura digital, manipulação de cores e composição gráfica, garantindo um resultado visualmente impactante e profissional. A escolha do Photoshop se deve à sua capacidade de oferecer recursos avançados de camadas, pincéis personalizados e ferramentas específicas para design editorial, que são essenciais para o desenvolvimento de ilustrações detalhadas e bem acabadas.

Além disso, para a apresentação dos resultados finais, serão aplicados mockups, que simulam as capas inseridas em contextos reais, como livros físicos ou expostos em ambientes digitais. Os mockups são fundamentais para visualizar o projeto de forma prática e contextualizada, permitindo analisar como as ilustrações se comportam em diferentes formatos e cenários. Essa abordagem contribui para ajustes refinados antes da finalização, garantindo que as capas atendam aos padrões estéticos e funcionais esperados. Com esses materiais, será possível aliar criatividade e profissionalismo, entregando um produto final visualmente atrativo e tecnicamente consistente.

O tamanho do arquivo escolhido foi de 33,6 x 24,0 cm. Um tamanho comum para livros, utilizamos margens de 5mm em todos os lados por segurança, assim todos os elementos na capa sempre estarão dentro da área delimitada. O grid utilizado para a criação do design de capa foi feito por nós (figura 50), com ele decidimos onde os principais elementos da capa irão se posicionar, como título, ilustração e nome da autora e logomarca da editora. Toda essa etapa de planejamento é fundamental para uma diagramação coesa.

Figura 50 : Grid personalizado



Fonte: Autores

Com relação a tipografia decidimos manter a fonte original para o título do livro, por se tratar de uma obra aclamada, uma característica muito marcante é sua tipografia, ela contribui para a identificar facilmente a obra. Contudo implementamos uma nova fonte para o nome da autora, a tipografia impact (figura 51) , que traz um peso com suas linhas grossas, contribuindo para a legibilidade.

Figura 51: Tipografias do projeto

HUNGER GAMES

**A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z**

IMPACT

**ABCDEFGHIJ abcdefghij
KLMNOPQRS klmnopqrst
TUVWXYZ uvwxyz**

Se tratando de cores, a paleta que usamos se focou em tons mais pastéis e predominantemente cinzas (figura 52), para que cores mais vívidas como a dos personagens ou elementos como o fogo ou outros detalhes pudessem se destacar. O primeiro livro de título “*Jogos vorazes*” apresenta cores mais esverdeadas, referenciando a cor favorita da protagonista. A névoa presente na história foi um elemento que decidimos implementar para a composição e com bastante variação de cor, além de contrastar com o monumento das mãos. No segundo livro de título “*Em chamas*” foi utilizado laranja, cor preferida do Peeta, para o fogo e azul no céu, cores que se complementam, além disso água e vegetação com a coloração característica de um ambiente tropical. Por fim, o último título “*A esperança*” traz tons de branco e azul, ambas as cores possuem simbologia de paz e esperança, contudo, o clima noturno da capa sugere o perigo que ainda assola a trama.

Figura 52: Paleta de cores



Etapa 5. Solução

Este trabalho de conclusão de curso explorou a relevância da ilustração editorial e sua aplicação em projetos de design gráfico, destacando e analisando princípios visuais que tornam a comunicação gráfica eficaz. Como culminação desse estudo, foi desenvolvida uma proposta de capa ilustrada para a obra Jogos Vorazes, utilizando da narrativa visual para evidenciar aspectos da história.

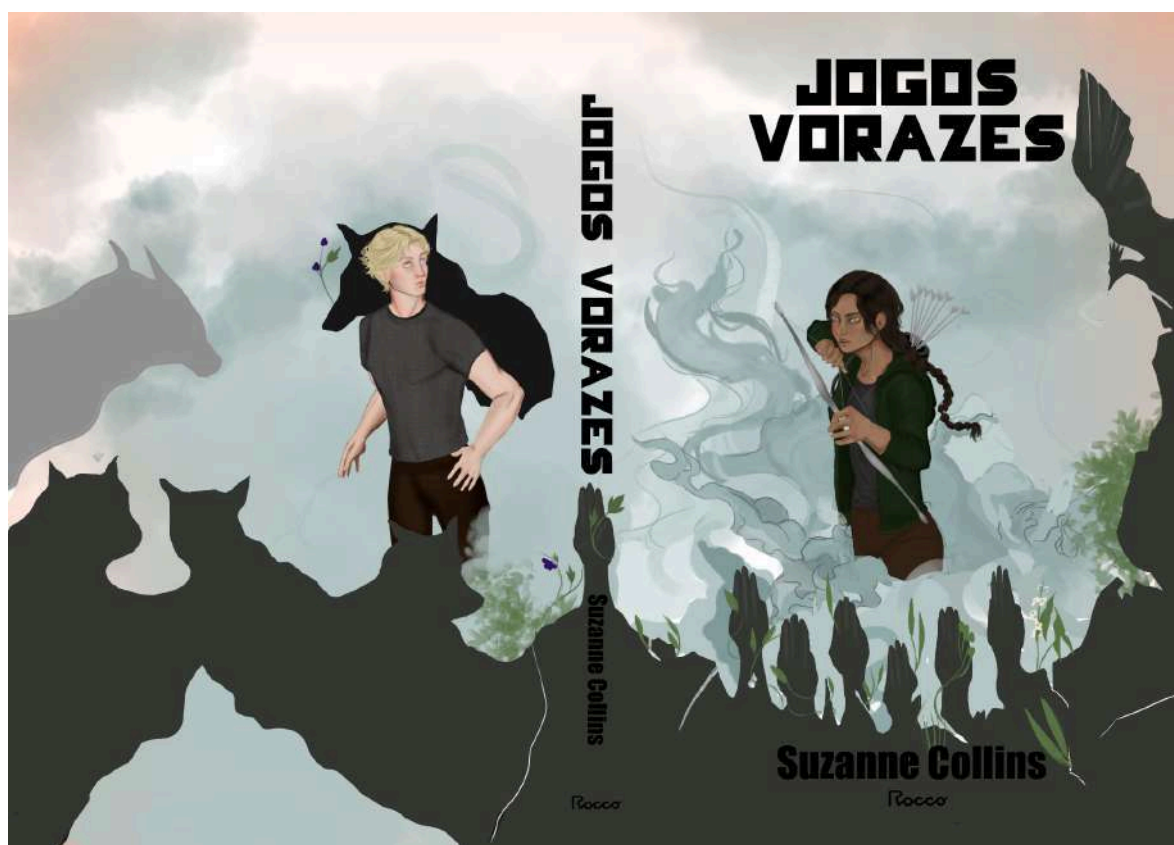
As capas projetadas apresentam um design e ilustração centralizada nos protagonistas, com todos os elementos organizados de maneira a evidenciá-los, a capa foi pensada para ser uma “Full art”, ou seja, uma arte por inteira na capa, contra-capas e lombada. O uso de Gestalt de figura e fundo permite que os espectadores interpretem a silhueta de alguns personagens nos dois últimos livros. Há também uma continuidade em cada capa, a primeira com uma coloração matutina, a segunda vespertina e a última noturna. Quanto ao simbolismo, na primeira capa decidimos usar da fumaça/névoa para aludir ao fogo, plantas crescendo entre as mãos que protestam como uma referência a “semente da revolução”, com a planta “katniss” próxima a protagonista, as amoras cadeado próximas a Peeta e uma seleção de plantas diversas para compor, as mutações da capital em forma de sombra na contra capa junto ao Peeta aludem ao fato de que Katniss não sabia se via ele como inimigo ou não, as amoras na boca de uma das mutações ao fato de Peeta ter sido acidentalmente responsável pela morte de uma tributa que Katniss chamava de “cara de raposa”, quando está roubou da comida que ele tinha recolhido. Katniss abaixando o arco enquanto olha para a câmera mostra sua incerteza e raiva. (Figura 51)

Na segunda capa, coloquei as mãos no chão para mostrar o quanto os protagonistas estavam pisando em ovos em uma arena muito mais perigosa que a anterior, o fogo como representação das revoltas que ocorreram nesse livro, combinando também com o título, a onda por ser um elemento presente na arena deste ano e na contra capa 3 personagens importantes para a narrativa. Finnik, Beetee, Mags e Wirees, os coloquei em forma de sombra para assim como a primeira capa e assim como nos livros os separar não só dos protagonistas mas como pessoa, mostrando o conflito principal desse livro “entender quem é o verdadeiro inimigo” e evitando spoilers para quem leu os livros fica claro que Finnik é aquele com o tridente, Mags a pessoa que o abraça se despedindo, Beetee carregando seu fio de ouro em uma gaiola com Wirees que durante os livros é comparada com um canário, mas para aqueles que

ainda não leram, o desenho tem o objetivo de trazer questionamentos que só podem ser respondidos pela leitura. Mesmo motivo pelo qual coloquei os dois protagonistas de costas um para o outro, Peeta em posição defensiva e Katniss de ataque, de forma que eles estivessem focando em coisas diferentes e um no outro. Além disso, adicionei os detalhes em ouro, já que durante os livros é revelado que essa seria a cor do time da Katniss, a fim de combinar com o seu broche. Por fim, os raios que descem na arena são uma referência ao raio que a própria Katniss vai usar para escapar. (Figura: 52)

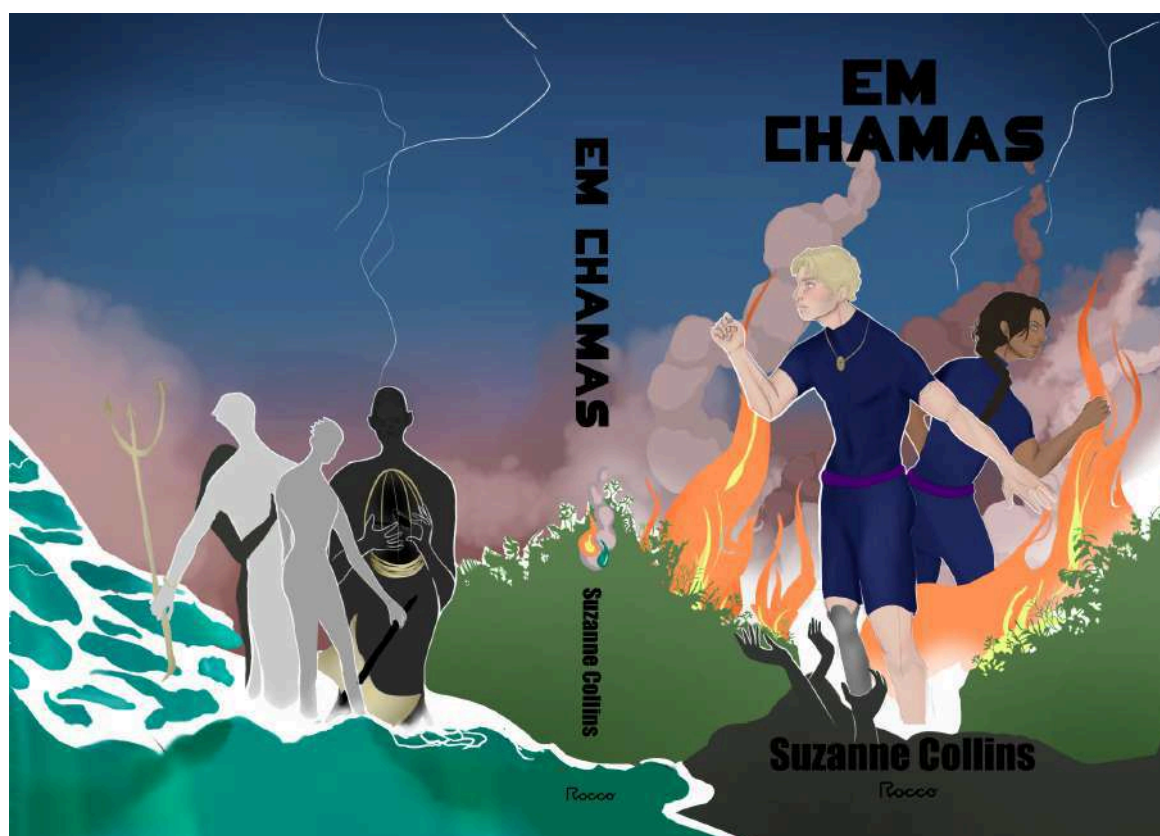
O último livro é com certeza o mais melancólico da saga, onde Katniss perde não só seu distrito mas Peeta para a capital, vivendo escondida no subterrâneo do antigo 13, ela se torna o Tordo e precisa tomar escolhas muito importantes para salvar aqueles que ama e não permitir que os erros do passado se repitam. A narrativa é extensa e mostra como ao mesmo tempo que Katniss tem grande influência sobre os rebeldes, ela ainda é apenas um indivíduo que precisa barganhar e que muitas vezes não tem controle da situação. Na terceira e última capa do livro “a esperança”, do inglês “o tordo”, decidimos retratar esse sentimento por meio de uma Katniss aparentemente livre, com asas, livre de armas e mãos livres, uma expressão resignada. Suas pernas no entanto estão presas por fios que a ligam a Peeta, que durante a maior parte desse livro está preso pelas mãos da capital e mesmo quando retorna, após meses de tortura, ainda não é o mesmo garoto que ela conhecia. Por esse motivo decidimos retratar a delicadeza não só do relacionamento deles, mas de seu estado mental como algo “por um fio”, com mãos que ainda os puxam para tomar decisões. Também foi adicionada uma flor em chamas em cima da katniss, por conta do presidente snow que sempre enviava rosas brancas com cheiro de sangue para a garota, prédios destruídos e um balão representando os bombardeios e os fios brancos no fundo com um tom de azul mais escuro logo abaixo da Katniss buscam representar o subsolo.

Figura 53: Capa ilustrada Jogos Vorazes



Fonte: Autores

Figura 54: Capa ilustrada “Em Chamas”



Fonte: Autores

Figura 55: Capa ilustrada “A Esperança”



Fonte: Autores

Fizemos algumas aplicações da ilustração em mockups para termos a noção de como esse projeto de ilustração editorial seria caso fosse impresso. O resultado final apresentado no mockup superou as expectativas. Consideramos que a aplicação da ilustração atendeu aos critérios funcionais, como também trouxe uma nova estética para a obra.

Figura 56: Mockup de capa Jogos Vorazes



Fonte: Autores

Figura 57: Mockup de capa e contracapa Jogos Vorazes



Fonte: Autores

Figura 58: Mockup de capa Em Chamas



Fonte: Autores

Figura 59: Mockup de capa e contra capa Em Chamas



Fonte: Autores

Figura 60: Mockup de capa A Esperança



Fonte: Autores

Figura 61: Mockup de capa e contra capa A Esperança



Fonte: Autores

7.0 - Considerações Finais

Este projeto teve como objetivo geral o desenvolvimento de um redesign brasileiro das capas da série Jogos Vorazes, com foco na ilustração. Após a conclusão do trabalho, considera-se que esse objetivo foi plenamente alcançado. As capas redesenhadas apresentam um resultado estético e funcional que dialoga com o mercado editorial brasileiro e atende bem às expectativas do público infantojuvenil. A aplicação da narrativa visual e princípios de design gráfico resultou em ilustrações capazes de atrair leitores e sintetizar a essência dos livros de forma visualmente chamativa.

Quanto aos objetivos específicos, pode-se afirmar que também foram atendidos. O estudo sobre a função das capas de livros infantojuvenis em relação ao seu público-alvo foi essencial para guiar as escolhas estéticas e composição do projeto, garantindo que as ilustrações fossem atrativas e coerentes com a faixa etária e os interesses do público. A análise do design original das capas de *Jogos Vorazes*, com ênfase nas ilustrações e nos aspectos gráficos, forneceu uma base sólida para reinterpretar visualmente a série, respeitando sua identidade original enquanto trazia uma nova perspectiva. Além disso, compreender a aplicação dos princípios da narrativa visual foi crucial para criar ilustrações que traduzem de forma simbólica e expressiva os elementos mais marcantes da saga, como seus temas de resistência, coragem e esperança.

Para o futuro, espera-se que este projeto inspire novas abordagens para capas de livros no mercado editorial brasileiro, destacando a importância da ilustração como ferramenta narrativa e comercial. O redesign desenvolvido pode servir como referência para editoras que busquem alcançar o público infantojuvenil com capas que se destaquem nas prateleiras e transmitam a essência das histórias. Além disso, o projeto abre portas para a possibilidade de expandir a aplicação de técnicas semelhantes a outras séries literárias ou mesmo para o desenvolvimento de novos projetos ilustrativos no âmbito editorial.

Em síntese, o trabalho realizado reafirma o papel fundamental da capa no universo dos livros infantojuvenis, não apenas como elemento estético, mas como um meio poderoso de comunicação visual. Este redesign demonstra como a combinação entre pesquisa, design e criatividade pode transformar a apresentação de uma obra literária, aproximando ainda mais os leitores de seu conteúdo e de suas narrativas.

Referências Bibliográficas:

175 - **A capa do livro e o design editorial** (47:27 minutos). Publicado pelo canal PublishnewsTV. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=RN_sdyUOVbM. Acesso em: 22 nov de 2022.
Acesso em: 01/12/2024.

ARTY, David. **Guia sobre Grid no Design**. Disponível em: <https://chiefdesign.com.br/grid-design/> Acesso em: 23/10/2024.

TSCHICHOLD, Jan. **A Forma do Livro: Ensaios sobre Tipografia e Estética do Livro**. Ateliê Editorial 2007

HENDEL, Richard. O design do livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

HERBERT MASSONI, Luis Fernando. Ilustrações em livros infantis: alguns apontamentos. DAPesquisa, Florianópolis, v. 7, n. 9, p. 121–129, 2018. DOI: 10.5965/1808312907092012121. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/13951>. Acesso em: 2 jan. 2025.

PEREIRA, Nilce Maria. **Traduzindo com imagens**: a imagem como reescritura, a ilustração como tradução. 2008. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-03092009-172824/>. Acesso em: 31 out. 2024.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A Cor no Processo Criativo - Um Estudo Sobre a Bauhaus e a Teoria de Goethe**. São Paulo: Senac, 2006.

CORTEZ, Mariana. “Por linhas e palavras: o projeto gráfico do livro infantil contemporâneo em Portugal e no Brasil.” Tese de doutoramento em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da USP, 2008.

COSTA, Marina Anacleto. **A ilustração editorial em suportes digitais: narrativas ilustradas em livros infantis**. 2018. Tese de Doutorado.

COSTA, Rafaela Vicente Gomes da - **O design da capa de livro** : João da Câmara Leme e a Editora Portugalia. - Lisboa: 2020. Dissertação de Mestrado.

DA SILVA CORDEIRO, M. A.; SILVA GOES, B.; NOGUEIRA, W. de S. **Jogos Vorazes e a questão da distopia na série de filmes de Gary Ross E Francis Lawrence**. Revista GEMINIS, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 257–272, 2016. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/261>. Acesso em: 10 out. 2024.

HALUCH, Aline. **Guia Prático de Design Editorial: Criando Livros Completos**. Teresópolis: 2AB, 2013.

LIMA, Nathalia Barone. **Entre capas e capistas: um olhar sobre a prática do design de capas de livros**. 2017. 73 f. Dissertação (Mestrado em Economia Criativa) ± Escola Superior de Propaganda e Marketing, Espm, Rio de Janeiro, 2017

LINS. Guto. **Livro Infantil?**. São Paulo: Edições Rosari, 2002.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil:Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers**.Dissertação (Mestrado em Design) ± Universidade Federal do Paraná, Curitiba,2011.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MARIANO, Maria Luzia Silva; FRANCO, Sandra Aparecida Pires. **AS VÁRIAS DIMENSÕES NA TRILOGIA JOGOS VORAZES: UMA APLICAÇÃO PRÁTICA PARA O ENSINO MÉDIO**. Impulso, v. 25, n. 63, 2015.

DALCIN, Andrea Rodrigues. O livro ilustrado de Literatura Infantil no Brasil: histórias, concepções e transformações. **Linha Mestra**, v. 14, n. 40, p. 80-94, 2020.

MESTRE, Célia. **A narrativa visual e a representação interpretativa: o contributo das novas tendências da ilustração para o pensamento crítico dos adolescentes.** Revista Digital do LAV, vol. 7, núm. 2, maio-agosto, 2014, p. 156-174

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** Lisboa: Edições 70, 1981.

PASCOLATI, Sonia. **Ilustração na literatura infantil,** Acta Scientiarum. Language and Culture, v. 39, n. 3, p. 245-253, 6 jul. 2017.

PIVETTA, Luiz. **Design de narrativas gráficas: Como a metodologia projetual visual pode auxiliar a produção de HQ.** Pós-Graduação—Porto Alegre: Escola de engenharia da universidade federal do Rio Grande do Sul. 2018 Acesso em:

Disponível em:

<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/180634/001070441.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 26/11/2024

POWERS, Alan. **Era uma vez uma capa: História Ilustrada da literatura infantil** (2003), trad. Otacílio Nunes. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

POWERS, Alan. **Front Cover: Great book jackets and cover design.** Londres: Mitchell Beazley. 2001

SALISBURY, Martin. STYLES, Morag. **Children's Picturebooks: The art of visual storytelling.** Laurence King. United Kingdom, 2012.

SAMARA, Timothy. **Guia de design editorial.** Porto Alegre: Bookman, 2011 a.

SERJEANT, Jill. **Exemplar da 1ª edição de “Harry Potter” é vendido por US\$417 mil em leilão.** CNN Brasil, 09/12/2021

SOUZA, Ildembergue Leite de. **A capa do livro como interface entre o design, o mercado e a cultura: um estudo multicaso de dois selos do grupo Companhia das Letras.** 2022. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC versão final

Assunto:	TCC versão final
Assinado por:	Breno Carneiro
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Breno Henrique de Sales Barbosa Carneiro, ALUNO (201927010004) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 08/05/2025 01:54:30.

Este documento foi armazenado no SUAP em 08/05/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1483629
Código de Autenticação: 6df500c436

