



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE ARQUITETURA  
CURSO DE DESIGN VISUAL

HENRIQUE NICHELE COSTA

**PROJETO EDITORIAL DO DIÁRIO DE VIAGEM RECONHECENDO O SURF,  
DE LUCAS ZUCH**

PORTO ALEGRE

2021

HENRIQUE NICHELE COSTA

**PROJETO EDITORIAL DO DIÁRIO DE VIAGEM RECONHECENDO O SURF,  
DE LUCAS ZUCH**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Designer.

**Orientador:**

Prof. Fabiano de Vargas Scherer

PORTO ALEGRE

2021

HENRIQUE NICHELE COSTA

**PROJETO EDITORIAL DO DIÁRIO DE VIAGEM RECONHECENDO O SURF,  
DE LUCAS ZUCH**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Designer.

**Orientador:**

Prof. Fabiano de Vargas Scherer

Aprovado em: 28 de Maio de 2021.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Fabiano Scherer

---

Airton Cattani

---

Priscila Zavadil

---

Stella Sapper

## RESUMO

Este trabalho de conclusão do curso de Design Visual trata sobre o projeto editorial-gráfico de um diário de viagem. Este diário foi escrito por Lucas Zuch durante a viagem da pesquisa *Reconhecendo o Surf*, em 2016, buscando o perfil do surfista brasileiro ao longo de toda a costa do país. Foram 25 mil quilômetros percorridos, durante 4 meses de viagem, procurando entender melhor a relação dos diferentes grupos sociais presentes no Brasil com o surfe. Este projeto busca explorar a vivência da pesquisa por uma faceta não antes vista, enaltecendo o conteúdo escrito pelo autor, por meio de um livro com características visuais brasileiras.

**Palavras-chave:** design editorial, diário de viagem, surfe brasileiro, pesquisa de perfil, design vernacular.

## ABSTRACT

This undergraduate thesis of Visual Design is about a graphic-editorial project of a travel diary. This diary was written by Lucas Zuch during the "*Reconhecendo o Surf*" research trip in 2016, with the aim of seeking the profile of the Brazilian surfer throughout the country coastline. There were 25 thousand kilometers traveled during 4 months of travel, trying to better understand the relationship of the different social groups present in Brazil through surfing. This project seeks to explore the experience of the research on a different point of view, not seen before, to enhance the content written by Lucas, through a book with Brazilian visual characteristics.

**Keywords:** *editorial design, travel diary, brazilian surf, profile research.*

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a todos que contribuíram de alguma forma com o meu projeto.

À minha família pelo apoio de sempre, me dando estrutura em toda minha trajetória estudantil. Vocês são peça fundamental na minha formação como pessoa.

Ao Lucas Zuch, por ter deixado tantas histórias lindas. Este diário é um pequeno pedaço das inúmeras conquistas, memórias e muita "buena vibra" que ele nos presenteou nessa passagem.

Ao Eduardo Linhares por ter sido tão receptivo e ter confiado em mim o conteúdo do diário.

Ao meu amigo e ilustrador do projeto Thiago Machado, por ter aceitado o convite de ilustrar o livro, me apoiando do início ao fim. O seu olhar e traço como artista foram essenciais para isso se concretizar.

Aos projetos que enaltecem a cultura gráfica popular brasileira e que buscam perpetuar as artes manuais, passadas de geração a geração. Dentre os idealizadores: Damião Santana, Fátima Finizola, Filipe Grimaldi, Luís Matuto, Nicole Castro, Rafael Hoffmann.

Ao meu orientador Prof. Fabiano Scherer por ter me guiado muito bem dentro do projeto e acompanhado todo processo.

Aos meus amigos por me darem suporte e me incentivarem no projeto.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Comparação da Metodologia original e a adaptada	21
Figura 2 – Duke Kahanamoku, pai do surfe moderno	25
Figura 3 – Excerto da revista Modern Mechanix	27
Figura 4 – Margot e Thomas, os irmãos pioneiros no surfe no Brasil	28
Figura 5 – Modalidade do “Surf Criollo”	32
Figura 6 – Estátua do Laçador com a prancha	33
Figura 7 – Chegada da dupla no Oiapoque	34
Figura 8 – Partes de um livro	44
Figura 9 – Divisão da folha BB (em centímetros)	46
Figura 10 – Anatomia de um grid	48
Figura 11 – Tipos de grids	49
Figura 12 – Diagrama de Villard	50
Figura 13 – The New Typography, de Tschichold	51
Figura 14 – Diferentes formas de hierarquização tipográfica	54
Figura 15 – Nomenclaturas dos diferentes estilos de letramento manuais.	58
Figura 16 – Tipos de impressão.	60
Figura 17 – Impressão risográfica	61
Figura 18 – Fotos dos similares da temática surfe	68
Figura 19 – Fotos dos similares em estética	71
Figura 20 – Perfis definidos ao final da pesquisa Reconhecendo o Surf	75
Figura 21 – Tipografias vernaculares selecionadas	82
Figura 22 – Referências de mapas de previsão do tempo	83
Figura 23 – Paleta de cores obtida através de mapas antigos	84

Figura 24 – Alternativas de fontes para o corpo de texto principal	85
Figura 25 – Trabalhos do ilustrador Thiago Machado	87
Figura 26 – Testes das entradas de capítulo	91
Figura 27 – Leiaute de parte do conteúdo	95
Figura 28 – Leiaute das entradas de capítulo	96
Figura 29 – Capa do livro	98
Figura 30 – Sumário	99

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Características do design popular, regional e vernacular	57
Quadro 2 – Informações sobre os similares da temática surfe	66
Quadro 3 – Informações sobre os similares em estética	69
Quadro 4 – Requisitos e restrições de projeto	77

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
1.1. JUSTIFICATIVA	15
1.2. OBJETIVOS	17
1.3. METODOLOGIA	18
<b>1.3.1. Método Projetual de Bruno Munari</b>	<b>18</b>
<b>1.3.2. Adaptação às necessidade de projeto</b>	<b>20</b>
<b>2. PESQUISA E ANÁLISE</b>	<b>23</b>
2.1. O SURFE	23
<b>2.1.1. Panorama histórico do surfe</b>	<b>24</b>
<b>2.1.2. Lucas Zuch e a pesquisa <i>Reconhecendo o Surf</i></b>	<b>30</b>
2.2. O DIÁRIO	36
<b>2.2.1. Documentação através da escrita e relatos pessoais</b>	<b>37</b>
2.3. O PROJETO EDITORIAL	43
<b>2.3.1. Formato</b>	<b>44</b>
<b>2.3.2. Organização da informação</b>	<b>46</b>
<b>2.3.3. Tipografia</b>	<b>55</b>
<b>2.3.4. Cor</b>	<b>58</b>
<b>2.3.5. Produção gráfica</b>	<b>59</b>
2.4. ANÁLISE DE SIMILARES	65
<b>2.4.1. Similares da temática surfe</b>	<b>65</b>
<b>2.4.2. Similares em estética</b>	<b>68</b>
<b>2.4.3. Conclusões em relação aos similares</b>	<b>72</b>
2.5. CONFIGURAÇÃO	73
<b>2.5.1. Definição do público-alvo</b>	<b>73</b>
<b>2.5.2. Requisitos</b>	<b>75</b>
<b>3. IDEAÇÃO</b>	<b>78</b>
3.1. CONTEÚDO TEXTUAL	78
3.2. CONCEITO	79
<b>4. FERRAMENTAS</b>	<b>81</b>

4.1. VERNACULAR	81
4.2. CARTOGRAFIA	83
4.3. TIPOGRAFIA	84
4.4. ILUSTRAÇÕES	86
4.5. LEIAUTE	87
<b>5. EXPERIMENTAÇÃO</b>	<b>89</b>
5.1. FORMATO E GRIDS	89
5.2. TESTES DE LEIAUTE	90
5.3. ENTRADAS DE CAPÍTULO	91
5.4. ENCADERNAÇÃO	93
<b>6. “MÃO NA MASSA”</b>	<b>94</b>
6.1. INSERÇÃO DO CONTEÚDO	94
6.2. ENTRADA DOS CAPÍTULOS	94
6.3. CAPA DO LIVRO	96
6.4. ENTRADAS DO LIVRO	98
<b>7. TESTAGEM</b>	<b>101</b>
<b>8. FECHAMENTO</b>	<b>102</b>
<b>9. IMPRESSÃO</b>	<b>103</b>
<b>10. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>104</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>107</b>
<b>ANEXO A – Fotos do livro Surf &amp; stay</b>	<b>112</b>
<b>ANEXO B – Fotos do livro Surf Shacks</b>	<b>115</b>
<b>ANEXO C – Fotos do livro Bartleby, o escrivão</b>	<b>118</b>
<b>ANEXO D – Fotos do livro Ressaca Tropical</b>	<b>119</b>
<b>ANEXO E – Fotos da revista Popular Mechanics</b>	<b>121</b>
<b>ANEXO F – Iconografia das Carrocerias de Caminhão de Pernambuco</b>	<b>122</b>
<b>ANEXO G – Projeto Letras Q Flutuam</b>	<b>122</b>
<b>ANEXO H – Revista Les Others</b>	<b>123</b>
<b>ANEXO I – Periódico West is the Best</b>	<b>124</b>
<b>ANEXO J – Guia do Parque Vondelverzen</b>	<b>125</b>

<b>APÊNDICE A – Grids desenvolvidos para o projeto</b>	<b>127</b>
<b>APÊNDICE B – Boneco improvisado do livro</b>	<b>128</b>
<b>APÊNDICE C – Mockup digital do livro impresso</b>	<b>128</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A cultura do surfe já é estabelecida, reconhecida e muito bem aceita em diferentes partes do mundo. Desde os seus primórdios, no Havaí, até a vinda para o continente, o surfe é tido como uma prática que vai além do exercício de deslizar sobre as ondas e adentra em pontos intangíveis, tornando-se um tipo ritual (KAMPION, 2003). Essa percepção, junto a forma de inserção do esporte fortificou sua imagem, até torná-lo um estilo de vida, presente não apenas na beira da praia.

A terminologia “*surf*”, como comumente conhecemos, é na verdade um verbo da língua inglesa, o mesmo que “surfar” em português. Já a definição como substantivo – esporte em que a pessoa, de pé, equilibrando-se sobre uma prancha, desliza sobre uma onda, fazendo manobras – no português utiliza-se a palavra “surfe”, que se adequaria à expressão inglesa “*surfing*”. Devido a esta diferença etimológica, durante este trabalho será utilizada a expressão do português, exceto no nome próprio dado à pesquisa “Reconhecendo o *Surf*”.

O surfe chegou no Brasil por volta dos anos 30, no litoral de Santos, e desde então passou por uma série de metamorfoses. A primeira foi o crescimento exponencial do esporte nos anos 50, tornando-se uma sensação, principalmente no litoral carioca. Em seguida ocorreu a disseminação do esporte de uma maneira mais intensa, até chegarmos nos dias de hoje, onde existe uma forte pregnância da cultura por todo território brasileiro, mas pouco se sabe sobre os envolvidos com o esporte.

A busca por uma identidade do surfista brasileiro se mostrou essencial para quem vive a cultura do esporte, seja de maneira profissional, como praticante casual ou adepto do estilo de vida. Diante da fase de grande reconhecimento que o país se encontrava em meio ao surfe. Em 2014, Gabriel Medina foi o primeiro brasileiro campeão mundial pela Liga Mundial de *Surf* (WSL) e, no ano seguinte, Adriano de Souza completou o mesmo feito, com o segundo título para o Brasil. Longe de o único parâmetro de avaliação sobre um esporte se dar apenas em cima de campeonatos de renome, mas é inerente que – para um país, que recebeu a prática do esporte de uma maneira tardia e que não possuía tanto investimento quanto

outras potências do surfe – receber estes títulos mundiais, indicava que alguma mudança estava acontecendo.

Então surge a pesquisa *Reconhecendo o Surf*, realizada no ano de 2016, por uma dupla de amigos, que fundaram a empresa Surfari. Lucas Zuch e Eduardo Linhares queriam entender melhor o perfil do surfista brasileiro, sua relação com o esporte, com as pessoas, o ambiente em que vive e todo tipo de correlação deste estilo de vida com o seu redor.

A ideia foi reunir fundos e patrocínios para o projeto, com o intuito de percorrer toda extensão litorânea do país, adentrando nas principais cidades e realizando entrevistas com a comunidade local. Pela página do *Facebook*, a dupla recebeu indicações sobre pessoas e locais para conhecer. Assim, eles foram inserindo-se em cada região, registrando tudo em vídeo e foto, para posteriormente produzir uma websérie no *YouTube*. Depois de milhares de quilômetros percorridos, inúmeras histórias foram descobertas, constatações feitas e laços de amizade criados. Entretanto um acontecimento triste mudou a trajetória deste enredo. Após a conclusão da pesquisa, Lucas se acidentou enquanto surfava e veio a falecer. Dentro de um imenso legado de amizade, um carisma enorme e muito amor, Lucas deixou também um diário de viagem. Produzido durante os 4 meses de viagem da pesquisa *Reconhecendo o Surf*, este material apresenta detalhes das entrevistas, dos locais visitados e, o mais importante, o ponto de vista dele quanto a todas as experiências vividas nessa aventura.

Seguindo esta questão, foi definida uma metodologia de projeto a ser seguida. Para isto foi escolhida como referência a metodologia de Bruno Munari (1981) e então foi feita uma adaptação de acordo com o processo de concepção do projeto editorial do diário.

Acontece então, a análise de projetos similares, auxiliando na percepção de o que já é utilizado como ferramenta dentro de projetos editoriais. Para isso dividiu-se entre: similares de projeto editorial, buscando técnicas de design e diagramação interessantes; e similares em estética, buscando aspectos que se relacionem com a

temática do surfe e dos diários. Foram analisados fatores técnicos, funcionais e estéticos de cada livro, assim como o conteúdo abordado.

Por fim, após a conclusão de todo embasamento bibliográfico e busca por similares, definiu-se o público-alvo, os requisitos e as restrições para o projeto final, que será desenvolvido e detalhado na segunda etapa deste trabalho de conclusão.

### 1.1. JUSTIFICATIVA

O *Reconhecendo o Surf* se estabeleceu como uma pesquisa de campo, que obteve uma grande quantidade de dados etnográficos, estatísticos, qualitativos e quantitativos em diferentes ambientes no território brasileiro. A organização deste conteúdo – como entrevistas, vivências in loco, sessões de surfe – foi realizada através de diferentes mídias digitais, como Instagram, Snapchat e, principalmente, o *YouTube*. Trazer este conteúdo por um olhar diferente do apresentado, num formato impresso, enriquece a obra produzida, aproxima o público que se formou ao redor do *Reconhecendo o Surf* e estima o legado deixado por Lucas.

Segundo Haslam (2007), todo design gráfico envolve o trabalho de documentação. O designer busca registrar e preservar as informações por meio do texto e da imagem, embora possa tomar muitas outras formas, como: um sumário, um manuscrito, uma listagem, um conjunto de figuras, uma fotografia, um mapa. A documentação está na raiz da escrita e da imagem. Ela se mostra também fundamental para o próprio design gráfico e cada componente presente dentro dos livros, como uma forma de preservação da linguagem visual.

Outra motivação que vai a caminho desta definição de assunto para o TCC, parte do interesse do autor deste trabalho pela cultura do surfe e pelo trabalho realizado pela empresa Surfari. Desde o início do projeto *Reconhecendo o Surf* – quando foi lançado uma proposta de financiamento coletivo para arrecadar fundos ao desenvolvimento da pesquisa – o autor já conhecia sobre a proposta do estudo. Esse envolvimento com a causa corroborou fortemente a querer transpor de alguma forma este conteúdo digital para um editorial impresso, área de atuação que o autor se identifica e aprecia bastante.

Os relatos de Lucas Zuch, durante os 4 meses de pesquisa, são conteúdos inéditos por parte da empresa Surfari. Isto traz um grau de importância ao conteúdo, visando a valorização do que foi produzido e buscando a divulgação do grande projeto Reconhecendo o *Surf*.

Neste contexto, este trabalho tem como objetivo a criação de um projeto editorial do diário de viagem escrito por Lucas Zuch. Junto com o diário, será avaliada a utilização dos demais conteúdos da pesquisa, procurando ambientar da melhor forma o enredo principal.

Para tanto, a fundamentação teórica do projeto se sustentará em três pilares de enredo: o surfe, o diário e o projeto editorial.

O surfe estará presente nas seguintes formas: como guia principal de definição da estética do livro e a forma de apresentação do conteúdo; na contextualização do esporte em caráter histórico e evolutivo, bem como a pesquisa *Reconhecendo o Surf*, entendendo como se deu a documentação dos dados e a vivência de pesquisa; além da história do autor por trás da obra.

O diário trará os seguintes aspectos: a compreensão de como os relatos pessoais podem contribuir para o enriquecimento e personalidade dentro da narrativa; a utilização de entrevistas como parte do enredo e a importância da memória coletiva como forma de fixação da história local de cada região. Junto da pluralidade de cenários vividos ao longo desta viagem pela costa brasileira, o caráter etnográfico da pesquisa se mostra importante, revelando o papel de cada indivíduo dentro de sua comunidade.

O projeto editorial, trará os diferentes elementos e pontos relevantes que o design poderá contribuir dentro deste projeto.

Um problema não se resolve sozinho. Contudo, dentro da problemática deve existir todos elementos para sua solução, com isso é necessário conhecer cada um deles para serem aplicados ao longo do projeto (MUNARI, 1981, p.23).

Diante da riqueza de informações coletadas ao longo da pesquisa junto com o denso conteúdo do diário, surge o problema que guiará o projeto: Como apresentar a vivência da pesquisa Reconhecendo o *Surf* por meio do design editorial,

valorizando o conteúdo textual, fotográfico e etnográfico produzido durante a viagem?

## 1.2. OBJETIVOS

Nesta seção, são definidos o objetivo geral e os objetivos específicos do projeto, a fim de descrever os pontos a serem contemplados, de modo a guiar e facilitar sua realização.

### OBJETIVO GERAL

Desenvolver um projeto editorial impresso dos diários de viagem produzidos por Lucas Zuch durante a pesquisa *Reconhecendo o Surf*, tentando traduzir as experiências e produções realizadas pelo autor e seu colega, Eduardo Linhares, durante a pesquisa.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Levantar o referencial teórico relevante à estruturação do diário.
- Pesquisar sobre a documentação de fatos através de relatos íntimos;
- Refinar o conteúdo do diário, mantendo uma harmonia na apresentação das informações;
- Hierarquizar o conteúdo textual e imagético, mantendo o texto como conteúdo principal;
- Criar um processo de inserção do conteúdo;
- Tornar o livro um escape do formato digital apresentado originalmente pela pesquisa, retomando o contato físico do leitor com o conteúdo impresso.

### 1.3. METODOLOGIA

Procurando estabelecer etapas mais bem definidas, foi escolhida como metodologia base a idealizada por Bruno Munari (1981). Procurando moldá-la aos parâmetros necessários ao longo do processo projetual deste editorial, realizou-se uma adaptação da proposta metodológica de Munari, unindo algumas etapas e impondo uma nova nomenclatura.

#### 1.3.1. Método Projetual De Bruno Munari

A metodologia proposta por Munari (1981) é bastante abrangente e pode ser aplicada para diferentes vertentes do design. Um ponto bastante interessante é a especificidade de cada uma das doze etapas, contemplando cada uma delas de forma bastante delimitada, auxiliando na clareza da metodologia.

Se se aprender a enfrentar pequenos problemas pode-se pensar também em resolver problemas maiores. O método projetual não muda muito, apenas mudam as áreas: em vez de se resolver o problema sozinho, é necessário no caso de um grande projeto aumentar o número dos especialistas, dos colaboradores e adaptar o método à nova situação. (MUNARI, 1981, p.12)

De fato, trata-se de uma metodologia versátil, que apresenta um passo a passo simples, facilitando sua utilização e entendimento.

Baseado no método de René Descartes, Munari procurou atender às quatro regras propostas pelo matemático: primeira, evitar a precipitação e investir na prevenção; segunda, dividir o problema em quantas partes sejam necessárias para sua melhor compreensão; terceira, ordenar os problemas de maneira gradual, ou seja, do mais simples ao mais complexo; e a quarta, e última, revisar todas as etapas, para a certeza de que nada foi omitido.

Primeiramente, se estabelece um problema macro definido pelo projeto. Este, pode ser definido frente a análise das necessidades de um público específico, diante da proposta de projeto sugerida. Ele origina e embasa as demais etapas da

metodologia, assim como na segunda fase de definição do problema, em que ocorre uma avaliação do tipo de problema, estabelecido no primeiro momento. Munari (1981) explica que nem sempre a necessidade, estabelecida pelo cliente – que foi fundamental na definição do problema – é suficiente para seguir com a etapa de pesquisa. Faz-se necessário estabelecer diretrizes e entender melhor este problema, impondo limites em que o designer deverá trabalhar.

A partir das delimitações de atuação, consegue-se definir melhor a problemática e seus componentes. Sendo assim, há uma facilitação projetual, colocando em evidência as especificidades do problema, que formam o problema macro, proporcionando um melhor entendimento.

Em seguida, parte-se para a fase de pesquisa, na busca por similares que já existem como solução para problemas próximos ao estabelecido no início do projeto. Esta etapa procura anular a possibilidade de aplicar esforços em ideias que já foram concebidas e, se possível, conseguir aprimorá-las ou até mesmo mesclar diferentes concepções dentro de uma nova ideia. Após a pesquisa, é realizada uma análise técnica diante do material recolhido, avaliando prós e contras em virtude do projeto. Esta análise possibilita elencar todos os atributos de cada referência, tornando-se um guia no momento de implementar a criatividade no desenvolvimento de ideias.

Surge então, a primeira seção de ideação dentro da metodologia de Munari, a etapa de criatividade. Como alguns limites de projetos já foram estabelecidos nas etapas anteriores, a criatividade consegue se manter dentro do que é plausível de ser realizado. A próxima parte consiste na análise das ferramentas, materiais e tecnologias disponíveis para a realização deste projeto, mais uma vez, criando-se guias para a idealização do projeto.

A experimentação é contemplada nesta oitava etapa, procurando colocar em prática o que já foi concebido anteriormente, ou seja, é feita a testagem de diferentes possibilidades de solução, para finalmente realizar a criação do modelo funcional, na etapa seguinte. É possível a criação de mais de um modelo, propondo diferentes soluções para o problema encontrado. Independente da quantidade, é fundamental

realizar a validação de cada solução, definindo o caminho a se seguir e adequando-se aos parâmetros projetuais.

Feitas as alterações, o projeto encaminha-se para o detalhamento dos protótipos elaborados – os desenhos de construção – que devem concentrar todas as informações necessárias para garantir a reprodutibilidade da solução encontrada. Concluída essa etapa, o projeto é considerado encerrado, e o problema, solucionado. Dentro deste método, cada fase está diretamente vinculada à anterior, fazendo com que o passo seguinte pareça uma consequência quase inevitável. Sendo assim, tem-se o desenvolvimento gradual e encadeado do projeto, que vai se construindo ao longo de uma jornada focada não apenas no resultado, mas, também, no trilha percorrida.

### **1.3.2. Adaptação às necessidades de projeto**

Com a facilidade de uso da metodologia de Munari, foi possível adequá-la às intenções do projeto editorial, comprimindo algumas etapas e ressignificando outras (Figura 1). Por vezes, algumas nomenclaturas foram alteradas, mas nada que interferisse de maneira brusca na estruturação da metodologia, apenas alterando o método de abordagem de cada etapa. Como o problema projetual já se encontra, desde o início, bem estabelecido, é mais coerente realizar uma divisão deste problema para conseguir setorizar os diferentes caminhos de pesquisa.

**Figura 1 – Comparação da Metodologia original e a adaptada**

METODOLOGIA DE MUNARI	METODOLOGIA ADAPTADA
<p><b>problema 1</b> Através da identificação da(s) necessidade(s), surge um problema de design.</p> <p><b>definição de problema 2</b> Analisar mais a fundo a necessidade para estabelecer limites de projeto.</p> <p><b>componentes do problema 3</b> Identificar todas as partes desta problemática organizando-as de acordo com a temática.</p> <p><b>coleta de dados 4</b> Busca por informações de cada componente, bem como similares e todo tipo de dado acerca de cada excerto.</p> <p><b>análise dos dados 5</b> Entendimento sobre a informação coletada para chegar em conclusões sobre as diferentes partes.</p> <p><b>criatividade 6</b> Ação criativa por cima das informações já obtidas utilizando algum método criativo.</p> <p><b>materiais e tecnologia 7</b> Definição de guias criativos, para saber até onde e de que forma é possível executar as ideias propostas.</p> <p><b>experimentação 8</b> Através do material disponível e das ideias propostas, inicia-se a experimentação de soluções.</p> <p><b>modelo 9</b> Definição de algumas formas e modelos da futura criação, já procurando a forma final.</p> <p><b>verificação 10</b> É realizado uma série de testes na peça concebida, atentando-se à utilização pelo público.</p> <p><b>desenho construtivo 11</b> Após as correções da verificação é finalizado o modelo de uma maneira própria para produção.</p> <p><b>solução 12</b> Produto final, pronto e produzido conforme todas diretrizes estabelecidas.</p>	<p><b>1 PROBLEMA</b> <span style="float: right;">TCC 1</span> Análise do enredo por um todo, procurando identificar o problema que guiará o projeto.</p> <p><b>2 PESQUISA E ANÁLISE</b> Pesquisa acerca do tema, identificação das raízes de cada uma das facetas evidenciadas anteriormente e a busca por projetos similares, tanto em enredo como na forma de apresentação do conteúdo.</p> <p><b>3 IDEIAÇÃO</b> <span style="float: right;">TCC 2</span> Primeiras criações em cima do que foi visto nas etapas anteriores.</p> <p><b>4 FERRAMENTAS</b> Delimitação de quais tipos de artifício serão utilizados no projeto, a fim de guiar o processo criativo.</p> <p><b>5 EXPERIMENTAÇÃO</b> Aplicação das ferramentas dentro do livro e teste das possibilidades criativas dentro do projeto gráfico.</p> <p><b>6 “MÃO NA MASSA”</b> Com as primeiras ideias e as ferramentas de projeto definidas, começa-se a implementar a construção da peça final. Em seguida é realizado um refinamento da criação, definindo os caminhos que o projeto será criado.</p> <p><b>7 TESTAGEM</b> Testes de usabilidade e alinhamento com as propostas do projeto.</p> <p><b>8 FECHAMENTO</b> Correção e então acabamento final do projeto, realizando o fechamento para impressão do mesmo.</p> <p><b>9 IMPRESSÃO</b> Produção final da peça, realizando todos acabamentos devidos do peça final.</p>

A coleta e a análise de dados foram unidas, formando a etapa de pesquisa e análise, buscando prontificar a análise, seguida da procura. É importante ressaltar que esta fase de pesquisa e análise aplica-se tanto para a pesquisa sobre os pilares que formam o enredo do livro – o surfe, o diário e o editorial – quanto para a pesquisa de projetos similares, buscando referências, estéticas e técnicas, de apresentação de outros conteúdos.

As primeiras 2 etapas da versão adaptada formam a estrutura do primeiro momento do TCC I, seguido das outras 7 etapas, formando o TCC II. A partir da terceira etapa começam os processos criativos, onde busca-se soluções para o problema apresentado inicialmente. A seção de “materiais e tecnologia” foi sintetizada em “ferramentas”, com o intuito de avaliar a viabilidade de alguns processos.

Para o momento de implementação do que já foi adquirido ao longo do processo, foram mescladas as etapas de experimentação e modelo, criando a seção “mão na massa”. Essa gíria de linguagem se encaixa perfeitamente neste momento do projeto, cuja bagagem adquirida e as pequenas ideias se juntam para tomar uma consistência maior de projeto. Colocar a “mão na massa” é exatamente isso, se envolver diretamente com as ideias e pôr em prática as premissas do projeto. Após dar forma ao editorial, esta etapa segue com um refinamento das ideias.

Na etapa de testagem é feita a análise do que foi projetado, principalmente com o ponto de vista do usuário final. Por conseguinte, vem o fechamento. É neste momento em que se realiza um aprimoramento refinado do projeto, dando atenção aos detalhes diante da realização da análise de uso, executada anteriormente. Ainda nesta etapa está programado como fechamento do projeto a compatibilização dos arquivos com os meios de produção. Ao final, segue-se com a impressão do projeto, trazida como solução final.

## 2. PESQUISA E ANÁLISE

Esta seção apresenta os três pilares de estruturação do projeto: O surfe, o diário e o projeto editorial. Cada um destes pontos mostram-se essenciais na criação do trabalho, visto que abordam temas que introduzem seu enredo, contemplam seu estilo de escrita e constroem a forma do projeto.

### 2.1. O SURFE

Poucos esportes conseguiram alcançar o patamar alcançado pelo surfe. Uma cultura que se estende além do esporte em si, tornando o ato de deslizar sobre as ondas algo presente também no estilo de vida, na maneira de se vestir e, inclusive, num estilo de música próprio. Um dos grandes diferenciais é justamente pela prática envolver diversas variáveis, como a presença de ondulações, a cooperação do vento, o deslocamento do surfista até a praia e a disposição dele para conseguir interagir com a natureza e praticar o esporte (ZUCH, 2011).

Sua prática iniciou no Havaí, e ao longo dos anos foi sendo ressignificada por diferentes culturas, até se instaurar como um esporte de caráter mundial. A sua vinda para o Brasil, nos anos 30, foi ocorrendo de uma forma lenta, até chegarmos no "fenômeno Medina", a onda de vitórias e da intensa produção de atletas com reconhecimento internacional.

Mesmo com esta aquisição de méritos e campeonatos mundiais, pouco se sabia sobre a real situação do esporte no país. Quem influencia a prática do esporte? Que tipos de sonhos os atletas brasileiros têm? Que tipo de infraestrutura e incentivo social é dado à prática do esporte? Essas e muitas outras dúvidas permearam a pesquisa Reconhecendo o Surf. Mesmo com um mercado estabelecido, as empresas e profissionais que atuam nesse meio carecem de informações e pesquisas que possam orientar as suas estratégias, incentivando Lucas Zuch e Eduardo Linhares a guiar sua pesquisa de campo.

### 2.1.1. Panorama histórico do surfe

O culto do surfe nasceu num passado distante, irrecuperável, que não sabe-se ao certo onde ou como surgiu. Os primeiros relatos da prática do surfe foram através da expedição no arquipélago do Havaí, pela frota da Marinha Real Britânica, do capitão James Cook. A primeira impressão, ao avistar nativos surfando nus em tábuas de madeira, é descrita por Cook apud. Kampion (2003): “era impossível não concluir que aquele homem sentia o mais supremo prazer enquanto era guiado tão rápido e tão suavemente pelo mar”.

O grande ponto é que não se trata de um esporte singular, derivado de uma única fonte. A essência do surfe tradicional que conhecemos hoje é, sem dúvidas, oriundo das ilhas polinésias, especificamente do Havaí. Contudo, existem relatos de outras culturas litorâneas, como a de pescadores indígenas do Peru que utilizavam embarcações conhecidas como *Caballitos de Totorá*. Estes barcos eram feitos de uma vegetação ciliar, com folhas de até 3 metros de comprimento, conhecida como totora ou junco. A resistência desta fibra permite utilizá-la em tramas, criando formatos mais orgânicos, que juntamente com a alta fluabilidade da planta, garantem o bom desempenho em cima da água. Estas embarcações eram desenvolvidas em um formato próximo de um caiaque ou simplesmente uma prancha feita de tramas da totora. Por vezes estas embarcações eram projetadas nas ondas, realizando uma espécie de surfe por estes povos (BIURRUN, 2013; ALMASURF, 2014).

O povo havaiano estava profundamente ligado ao surfe e à energia poderosa do oceano que o rodeava, adotando uma diversidade de nomes para cada um dos tipos de ondas. Entretanto, esta cultura havaiana sofreu diversas modificações e interferências durante a colonização pelos europeus. A chegada dos colonizadores às ilhas polinésias trouxe inúmeras maravilhas, não antes vistas por estes povos, como: metal, armas, uniformes, álcool, a própria manipulação deste tipos de materiais. Porém trouxeram uma grande desordem, com a introdução de algumas doenças venéreas e a introjeção forçada de uma nova religião e cultura para estes povos. O cristianismo empregado ao povo havaiano, os bania de diversas práticas culturais, alterava a indumentária presente nas ilhas e restringia a prática “pagã” do

surfe, distorcendo severamente a cultura local. Esta imposição colonizadora custou a morte de cerca de 400.000 nativos havaianos, resultando em menos de 40.000 sobreviventes. Grande parte do acervo material desses povos foi perdida, inclusive as tradicionais pranchas havaianas. As poucas e raras pranchas remanescentes, com mais de 200 anos, estão conservadas como relíquias no Bishop Museum de Honolulu (KAMPION, 2003).

O surfe pré-moderno passou por uma fase de oclusão e repressão durante o século XVIII e sua reaparição só foi ocorrer no início do século XX. Nesta época, surgiram o Outrigger Canoe and Surfboard Club e o Hui Nalu, dois grupos de surfistas, nadadores e remadores; o primeiro era quase estritamente composto de indivíduos vindos de fora do Havaí, enquanto os membros do segundo eram predominantemente havaianos. Dentre os nativos do grupo, destacou-se Duke Kahanamoku (Figura 2).

Nascido em 1890, Duke transformou-se num desportista e atleta fenomenal, sendo lembrado hoje em dia como o pai do surfe moderno (KAMPION, 2003). E foi através deste nadador e campeão olímpico, que o mundo voltou a ouvir falar do surfe. Medalhista de ouro nos 100m livre nas olimpíadas de Estocolmo (1912) e na Bélgica (1920), Duke era um grande atleta e tinha um forte carisma, algo raro no cenário esportivo da época (BORTE, 2009). Seu destaque olímpico e o jeito tranquilo e alegre de viver, fez de Duke o embaixador do surfe, atuando como peça fundamental na difusão do esporte pelo mundo.

**Figura 2 – Duke Kahanamoku, pai do surfe moderno**



Fonte: Kampion, 2003.

O havaiano atribuía seu porte físico e sua alta performance atlética à prática do surfe. Em diferentes cidades do mundo, Duke realizou demonstrações do esporte que deixou as pessoas perplexas. Duke esteve em Nova Jersey em 1912 – costa leste dos EUA –, na Austrália e Nova Zelândia em 1914 e no sul da Califórnia em 1915, praticando este esporte, até então, pouquíssimo conhecido diante de centenas de pessoas. Ele foi influência para muitos entusiastas, entre eles alguns que também vieram a revolucionar a prática do esporte, como Tom Blake (WOODSMALL, 2014).

A pregnância do esporte na Califórnia foi iniciada pela influência de Duke, contudo a disponibilidade e os primeiros incrementos de técnicas de produção de pranchas, foi a partir de Tom Blake. Um jovem nascido no norte dos Estados Unidos, que largou a escola aos 18 anos e teve sua vida mudada após se encontrar com Duke – fato que motivou-o a ingressar no nado competitivo e na prática do surfe. Durante uma viagem pelo Havaí, Blake – entusiasta de trabalhos manuais – impressionou-se com os antigos modelos havaianos, expostos no Bishop Museum em Honolulu, os mesmos modelos de pranchas remanescentes da pré-colonização, citados acima. O jovem americano ficou tão empolgado que insistiu em restaurar as antigas pranchas, entrando em contato com a administração do museu, que mesmo relutante acabou concedendo esta permissão a Blake. Além de restaurar alguns modelos, Blake criou réplicas, aplicando técnicas próprias na fabricação. Sua técnica consistia em tornar a prancha, antes maciça, em uma peça oca, chegando a um produto final que era infinitamente mais leve, moderno e manobrável do que tudo que havia sido produzido até então. Em 1928, Blake trouxe suas pranchas para a Califórnia onde, em um dos primeiros campeonatos de surf noticiados, na praia de Corona del Mar, surfou com uma agilidade e maestria que chocou os milhares de espectadores ali presentes (KAMPION, 2006; KENVIN, 2014).

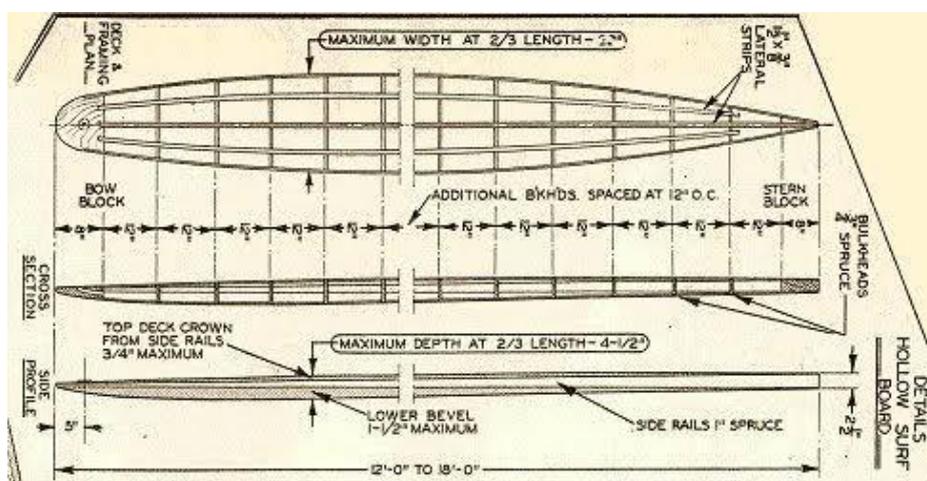
Sua recriação das pranchas tornou a prática do surfe mais acessível e, por consequência, chamou atenção da indústria. Seus modelos de prancha foram os primeiros a serem produzidos em maior escala no mundo. Ainda não contente com a estabilidade de suas pranchas, Blake seguiu criando novos meios de aprimorar suas invenções, chegando a um novo marco para o esporte, o uso de quilhas. Instalando

uma espécie de barbatana na parte de baixo da prancha, o jovem sentiu uma maior aderência nas curvas, utilizando deste método em alguns de seus modelos e fundamentando o que seria a introdução a este incremento das pranchas de surfe (HARO, 2014).

Se não fosse o bastante, Tom foi um dos pioneiros na fotografia de surfe. Após comprar uma câmera de Duke, desenvolveu uma das primeiras caixas estanque, possibilitando fotografar em contato com a água. Em cima de uma de suas pranchas, ele fotografou um grupo de surfistas em Waikiki, tendo suas fotos publicadas no National Geographic em 1935, inspirando pelo menos 2 surfistas californianos a empunhar câmeras: John “Doc” Ball e Don James, ambos grandes referência na fotografia de surfe (KAMPION, 2006).

Com as suas invenções repercutindo pelos EUA, algumas revistas de criação de invenções, realizaram a reprodução de modelos e técnicas de Tom Blake em algumas edições. Em 1933, a revista *Modern Mechanix and Inventions Magazine* lança uma edição com a matéria que introduziu todos esquemas de produção da prancha havaiana adaptada por Blake (Figura 3). Este estilo de publicação voltado à trabalhos manuais, com dicas e passo a passo, era bastante recorrente nos EUA (KAMPION, 2006). Outra revista similar foi produzida com a inserção das mesmas técnicas do auspicioso Tom Blake – a revista *Popular Mechanics* (imagens no Anexo E).

**Figura 3 – Excerto da revista Modern Mechanix**



Fonte: <https://www.surfresearch.com.au/>.

Mais uma vez, o encanto pelo surfe é passado adiante, entretanto de uma maneira indireta. O americano naturalizado brasileiro Thomas Rittscher – ex-piloto intercontinental nos EUA – se mudou de Nova Jersey para Santos, litoral de São Paulo, para trabalhar na indústria do café, em seu auge na época. Durante uma de suas viagens, Thomas trouxe para seus filhos, Margot e Thomas Jr. (Figura 4), a edição de junho de 1933, da *Modern Mechanix and Inventions Magazine*. Thomas Jr., conhecido como Tommy, e Margot eram apaixonados por esportes aquáticos, tinham até então o nado, a vela e o remo como principais práticas, até se encantarem com a matéria de Tom Blake. Um *hobby* de Tommy era a marcenaria, o que estimulou-o a construir sua própria prancha, instigando os amigos Osmar Gonçalves e João “Jua” Hafers – ícones desta iniciação do surfe em Santos – a também produzirem as suas (KNUDSEN, 2014).

**Figura 4 – Margot e Thomas, os irmãos pioneiros no surfe no Brasil**



Fonte: Almasurf (2011).

Mesmo com as idas e vindas, devido aos conflitos da Segunda Guerra Mundial, o grupo de amigos formado ao redor do surfe, foi aos poucos difundindo a prática em Santos, principalmente na Praia do Gonzaga. A população santista

espantava-se ao avistar as manobras de Thomas nas praias do litoral sul, acompanhado de sua irmã e os amigos Osmar e Jua. Thomas Rittscher é considerado o primeiro homem a surfar uma onda no Brasil e sua irmã Margot, a predecessora do surfe feminino no país (MEDEIROS, 2017).

Os acontecimentos ocorridos no litoral paulista foram de grande importância para a vinda simbólica e histórica do surfe no Brasil, contudo não há nenhuma fonte de ligação com os acontecimentos seguintes no litoral carioca – onde a prática foi intensificada e a estruturação do esporte foi crescendo (DIAS, 2009). Ainda é, atualmente, muito difícil encontrar registros sobre a história e como se desenvolveu, de fato, a cultura do surfe no Brasil. Entretanto, a praia do Arpoador é tida como o epicentro do movimento e desenvolvimento do estilo de vida nas décadas de 1960 e 1970. No entanto, os surfistas eram frequentemente rotulados como “largados”, “drogados” e “vagabundos”, imagem que perdurou até meados da década de 1970 quando, os Festivais de Saquarema (RJ) iniciaram a era de profissionalismo no surf brasileiro (ZUCH apud LAUS, 2003).

A cidade maravilhosa entra nessa história a partir da década de 40, quando o Rio serviu como base naval aos aliados durante a Segunda Guerra Mundial. Os soldados americanos, já íntimos do surfe, fizeram questão de trazer suas pranchas e roupas especiais para explorar novas ondas. No entanto, os primeiros surfistas cariocas surgiram apenas na década de 50. Iniciando a prática com as pranchas feitas de madeira, improvisadas e aprimoradas a cada nova construção. Nesta época surgem os nomes como Irency Beltrão, Paulo Preguiça e Jorge Paulo Lehman – trio bastante aclamado na iniciação do esporte no Brasil – começando a se destacar pela destreza no manejo de suas pranchas sobre as ondas do mar carioca (DIAS, 2009).

Em seguida, o surgimento de novas tecnologias mudaram severamente a prática do esporte. Por volta de 1959, foi implementado o uso do poliuretano na produção de pranchas de surfe, que em conjunto da fibra de vidro, substituiria as madeiras balsa. Essa novidade foi chegar no Brasil na metade dos anos 60, incentivando a abertura de fábricas nacionais, utilizando matéria-prima importada dos EUA. A diferença no desempenho era disparadamente melhor, entretanto seu

valor era bastante alto, comparado com os outros equipamentos, dando margem à prática do esporte apenas para porções ricas da população (KAMPION, 2003; DIAS, 2009).

A partir disto o esporte foi se consolidando cada vez mais no país, adquirindo influências externas, como a produção de filmes e revistas, até adquirir uma personalidade nacional e começar a produzir seu conteúdo próprio. Sem dúvidas, cada um dos precursores desta trajetória, colaboraram para o Brasil chegar a 3 títulos mundiais. Mas ainda é necessário absorver mais da cultura e da qualidade do material produzido nacionalmente. Ao longo da história, percebe-se que aprender pelo exemplo, mesmo vindo de outra realidade, é fundamental para estruturar o estilo próprio, tanto na produção de artefatos, como na prática do surfe, em si. Contudo, é só a partir da criação de uma identidade própria que consegue-se evoluir como amante do esporte (DIAS, 2009).

#### **2.1.2. Lucas Zuch e a pesquisa *Reconhecendo o Surf***

A paixão de Lucas pelo surfe começou aos 11 anos, quando iniciou a prática do esporte. Sua juventude foi guiada por esta cultura, enriquecida através de fontes de informação quanto ao esporte – principalmente em revistas e filmes. Toda esta bagagem identitária que se formou, o influenciou a seguir nos estudos quanto ao perfil dos demais surfistas que partilhavam dos mesmos sentimentos que ele.

No ano de 2010, Lucas quis procurar “As características psicográficas dos surfistas de Porto Alegre”, definindo assim o tema de sua monografia para o TCC de Bacharel em Administração na Escola Superior de Propaganda e Marketing. Nessa abordagem, o autor buscou todo tipo de informação que circundasse a vivência dos surfistas de grandes metrópoles sem praia, como São Paulo e Brasília, mas com maior enfoque na sua realidade, em Porto Alegre. Dentro deste público, a intenção principal foi descobrir as atividades exercidas, os interesses, as opiniões, o reflexo do esporte nas decisões de consumo e como se formava este estilo de vida voltado ao surfe.

Por morar em Porto Alegre, a distância mínima do litoral é de aproximadamente 2 horas de carro. Sendo assim, estas viagens contribuíram na aproximação com seu núcleo de amigos, criando maior afinidades entre eles. E foi em 2012, durante uma destas viagens que ele e Eduardo Linhares idealizaram uma comunidade virtual de enriquecimento da cultura surfe, o Surfari – a união entre as palavras “surf” e “safari”. A marca é denominada como Líquida, já que se transforma constantemente, atuando em diferentes formatos: produzindo conteúdo próprio, realizando produções audiovisuais para marcas, organizando eventos e até produzindo uma linha de roupas e acessórios própria.

Um dos primeiros trabalhos realizados pela dupla foi a adaptação dos resultados obtidos no TCC de Lucas para um compilado de imagens, criando o “Reconhecendo o *Surf*” – a primeira versão da pesquisa em formato de vídeo. Este mini documentário repercutiu de maneira muito positiva, sendo mencionado por diversos ícones do meio esportivo, como, por exemplo, o campeão mundial Adriano de Souza, que compartilhou o vídeo em sua página do *Facebook*. Esta iniciação promissora no meio do audiovisual, incentivou os dois a crescerem e a desenvolverem ainda mais a empresa.

Outro marco memorável da empresa foi a produção do curta “*El Surf Criollo*”, em 2014. Neste vídeo foi apresentado de forma irreverente uma nova modalidade da prática do esporte, em que surfa-se em um riacho, rebocado por um cavalo (Figura 5). O vídeo foi produzido com uma encenação dos dois amigos representando a figura do gaúcho junto das cenas desta prática nunca antes vista. Por mais engraçado que a abordagem fosse, existia um teor pessoal no fundo, representando a criatividade de quem vive afastado do mar, na busca pela prática do esporte de alguma maneira.

Figura 5 – Modalidade do “Surf Criollo”



Fonte: Surfari.

Cerca de 1 ano depois, o Surfari realizou outro feito, a inserção de uma prancha de surfe debaixo dos braços da estátua do Laçador – ícone da representação do gaúcho, localizada em Porto Alegre. Na prancha estava escrito “#AVANTESURFCRIOLLO” (Figura 6), uma forma de trazer à tona a modalidade apresentada pela dupla, buscando a união de quem vive no interior com quem mora na região metropolitana. A grande ideia era mostrar que existem outros interesses por parte do gaúcho, além da cultura tradicional presente no Estado. Mais uma vez, a repercussão local foi forte e até gerou uma certa indignação por parte da população, inclusive pelo prefeito em atividade, José Fortunati. Mas, em seguida, a empresa realizou a produção de outro curta, explicando o motivo desta ação e pedindo desculpas a quem pudesse ter se ofendido com esta atitude.

**Figura 6 – Estátua do Laçador com a prancha**

Fonte: Surfari.

Os trabalhos realizados pelo Surfari começaram a reverberar e outras fontes de produção de conteúdo entraram em contato para realizar parcerias. Com sua análise poética diante das situações da vida – sempre com bastante embasamento teórico sobre a cultura do surfe – Lucas colaborou também com dois portais de informação de renome: o *The Inertia* e o *The Surfer's Journal* Brasil. No portal online do *The Inertia*, o autor escreveu sobre uma viagem que realizou para o Chile, descrevendo as experiências vividas e um pouco do material fotográfico. Na revista *The Surfer's Journal* Brasil, ele colaborou com uma matéria de 14 páginas, contando sobre uma viagem que um grupo de 4 amigos realizaram nos anos 70, a bordo de uma *Kombi*, saindo do sul do Brasil até chegar à Califórnia. Provavelmente ter colaborado com este tipo de informação o influenciou a desbravar o nosso litoral em busca do perfil do surfista brasileiro. Este vasto conhecimento do surfe fez com que Lucas Zuch fosse um dos representantes do esporte a carregar a tocha olímpica das Olimpíadas do Rio de 2016, quando a chama passou pela cidade de Porto Alegre.

Com o grande sucesso da primeira versão da pesquisa realizada em 2010, os jovens deram um passo maior neste projeto e criaram a segunda edição do *Reconhecendo o Surf*, em 2016. Desta vez, eles propuseram uma expansão da pesquisa, agora abrangendo toda a costa brasileira, procurando entender a relação das pessoas com o esporte, o ambiente em que estas pessoas vivem, sua realidade e a forma que o surfe os influencia. Por meio de um financiamento coletivo (*crowdfunding*) eles conseguiram o apoio do seu público, de ícones do esporte, como atletas e apresentadores de campeonatos, e adquiriram o patrocínio de grandes marcas. A grande entrega deste projeto seria uma websérie, baseada em centenas de entrevistas, abordando cada uma das regiões visitadas e apresentando algumas pessoas que se envolvem diretamente com o surfe. A websérie da pesquisa pode ser assistida pelo canal do Surfari no *YouTube*: <https://www.youtube.com/user/SurfariTV/videos>.

**Figura 7 – Chegada da dupla no Oiapoque**



Fonte: Surfari.

O roteiro da pesquisa previa de 2 a 3 meses de viagem, contudo ela acabou se estendendo e somando 4 meses de viagem. O início foi na metade junho de 2016 e o retorno se deu no final de outubro.

O mercado do esporte e o cenário da produção audiovisual se mostrava melhor instaurado na capital carioca – junto à presença efetiva do surfe no dia a dia. Com isto, logo após a finalização da viagem de pesquisa, Lucas e seu amigo Eduardo decidiram mudar-se de Porto Alegre para o Rio de Janeiro, no início de 2017. O surfe, que antes era tomado como algo mais romântico e que levava um bom tempo de “estrada” para se praticar, passou a fazer parte da rotina, com poucos minutos de deslocamento até a praia. Isso mudou a dinâmica de trabalho da dupla efetivamente. Os dados de viagem estavam todos compilados, eles se preparavam para a edição dos vídeos, quando o roteiro de vida foi alterado de uma maneira lamentável. Numa manhã de março, Lucas sofreu um acidente enquanto surfava e veio a falecer. Durante um período de cinco dias ocorreram hipóteses de ele sobreviver, mas infelizmente a morte cerebral foi constatada.

Foi necessário um tempo de luto por parte da empresa Surfari, guiada atualmente por Eduardo Linhares. A empresa segue produzindo conteúdos autorais, bem como o projeto Reconhecendo o *Surf*, que continuou a ser editado e postado, levando como lema “*in loving memory of Lucas Zuch*” (em memória amorosa de Lucas Zuch). Outra forma de celebrar a vida do colega foi criando uma linha de peças de roupa do Surfari com o nome “Lu.Z.” (Lucas Zuch), utilizando o conceito de que Lucas tornou-se uma luz no caminho da empresa.

“No surf, os melhores dizem que, se você não saiu do tubo, é porque não estava fundo o suficiente. Hoje começa uma nova fase na vida de todos que já foram tocados pelo amor do nosso grande idealizador @zuchlucas. A batalha pós afogamento foi dura e somente com a energia imensa que recebemos do MUNDO inteiro conseguimos encarar essa perda de maneira positiva. Esses últimos 5 dias foram os mais difíceis e especiais das nossas vidas, quem entrou menino, saiu homem, quem entrou descrente saiu com fé e quem entrou dormindo saiu anjo! Lucas agora está conosco em outro plano e não temos justificativa para o acontecido, mas temos a esperança de que

um dia vamos entender. Ele estava pleno, realizado com a vida e fazendo o que mais gosta, surfando e botando para dentro de um tubo. Assim como os melhores, ficou fundo o suficiente para não sair! Agora, ele está eternamente envolto pela natureza e representado em cada onda. Agora ele é amor e inspiração na busca de nossos sonhos. Agora é saudades e intensidade, um gole amargo de mate e uma boa colherada num abacate. Vamos viver para celebrá-lo. A energia agora é para a família e amigos. Aloha!” (SURFARI, 2017)

Um ícone da amizade e da “*buena vibra*”, Lucas representa o espírito criativo, curioso e aventureiro do surfista. Sua memória segue viva com os trabalhos do Surfari, sendo recordado apenas pelas boas lembranças. Seu colega Eduardo traz que “é preciso tentar entender esse acidente de forma mágica. É a melhor maneira de encarar. Sempre buscamos falar sobre as coisas boas e mostrar que os motivos para sorrir sempre são maiores e mais fortes”.

## 2.2. O DIÁRIO

Durante todo o período de pesquisa, Lucas Zuch documentou detalhes do dia a dia, explicitando sua visão do que acontecia nos 4 meses de viagem. O ponto de vista dele traz uma sucessão de percepções não encontradas na websérie, acumulando ao todo, cerca de 80 páginas de conteúdo escrito. O diário foi escrito apresentando a data e o local de cada trecho, sem nenhuma preocupação editorial, apenas do registro. Mesmo não tendo-o como a fonte principal de registro da pesquisa, toda estrutura do diário se mostra bastante setorizada, criando um devido padrão de escrita. Alguns dias possuem relatos mais densos e bastante específicos, enquanto outros se atêm a frases curtas e palavras-chave. Essa rapidez na escrita diz muito sobre a situação em que foi concebida, em que nem sempre haviam momentos disponíveis para esse tipo de anotação.

Compreender o gênero da escrita pessoal e todo seu contexto de formulação, auxiliará no desenvolvimento posterior do projeto gráfico editorial. Esta seção apresentará percepções quanto ao desenvolvimento de diários e autobiografias, as diferentes setorizações da escrita pessoal, suas peculiaridades, o desenvolvimento

da memória coletiva como fonte de informação e a entrevista como gênero discursivo.

### 2.2.1. Documentação através da escrita e relatos pessoais

Segundo Calligaris (1998) diários e autobiografias são escritos por motivos variados: respondem a necessidades de confissão, de justificação ou de invenção de um novo sentido. E com uma certa frequência esses três aspectos se combinam. Falar ou escrever de si, como reparou Foucault (1976), é um dispositivo crucial da modernidade, uma necessidade cultural, já que a verdade é sempre e prioritariamente esperada do sujeito – subordinada a sua sinceridade.

A “escrita de si” possui algumas distinções que caracterizam ela em diferentes âmbitos de utilização. Calligaris (1998) faz esta divisão dentro das seguintes categorias:

- **Autobiografia:** Escrito recapitulativo, quase retrospectivo, que visa construir ou inventar a imagem no tapete de uma vida;
- **Diário íntimo (*journal*):** Geralmente afastado dos eventos externos, meditativo, desenvolve uma imagem de vida interior;
- **Diário (*diary*):** Anotações do dia-a-dia; sem a ambição de estabelecer ou propor um padrão; possui caráter mais informativo diante da passagem do tempo;
- **Memórias (*memoirs*):** Anotações dos fatos, sobretudo os acontecimentos externos, como forma de lembrar-se do que aconteceu;
- **Memórias materiais:** Desde fotos até a simples acumulação de objetos e documentos. Estes conjuntos às vezes confusos, outras vezes ordenados e organizados, reunidos ou não com o intuito de constituir um arquivo, se transformam inevitavelmente em arquivos pessoais (fotos, anotações, autobiografias etc).

A forma de escrever e a natureza das questões abordadas dentro de um diário são, de certa forma, irreverentes, já que seguem o estado de espírito pessoal do seu autor. As ideias podem variar de acordo com seu humor e, com isso,

imprimem ao texto características próprias daquele exato momento. Segundo Hervot (2013), o diário está ao alcance de qualquer indivíduo: em algum momento da vida, o sujeito pode escrever sobre os acontecimentos de sua existência, sem com isso, ser necessariamente um grande escritor. Conforme as divisões de Calligaris (1998) acima citadas, estes escritos podem ter um caráter mais íntimo (*journal*) ou informativo (*diary*), trazendo abordagens pessoais e que nem sempre se tornam uma verdadeira obra no sentido literário da palavra. Constituem-se, muitas vezes, de partes de uma vida, nos quais seu autor se contenta em fixar alguns instantes desta memória, sem se comprometer profundamente com o futuro, gravando apenas o que lhe é relevante da dada situação.

Por meio de experiências próprias, Calligaris (1998) afirma que o diário funciona em diferentes situações pessoais, podendo estar presente em eventos memoráveis, momentos de dúvida pessoal quanto algum assunto ou a simples busca e promessa de um futuro, tentando dar sentido ao presente moroso que se vive. Por vezes, o registro de um fato funciona como uma maneira de trazer a “confirmação” de tal situação, procurando perpetuar por mais tempo esta informação. A cultura em que vivemos prioriza a subjetividade de quem fala ou escreve tanto quanto, senão mais ainda que, o apelo à tradição ou a prova dos “fatos”, caracterizando-os como uma autoridade.

A forma “portátil” do diário como objeto, com intuito de acompanhar o autor onde quer que ele vá, revela o caráter de instantaneidade que o diferencia de uma autobiografia. O diário possui uma estrutura fragmentada, efêmera, pois não expõe a verdade de uma vida na sua totalidade nem na sua cronologia – podendo começar e acabar em qualquer momento –, mas constrói uma tomada de consciência que se faz lentamente a partir da realidade cotidiana, de ideias soltas, intermitentes, distantes umas das outras na totalidade temporal (HERVOT, 2013).

Falando de diários íntimos, é interessante frisar a separação da sinceridade da conceituação de verdade, entendendo que é possível ser sincero, embora se esteja factualmente mentindo. Hervot (2013) indica que nestas situações de escrita íntima, o que dita a sinceridade é a intenção de quem fala ou escreve e a

autenticidade presente na narrativa. Ser sincero e autêntico é um valor em si, nada subordinado à verdade factual.

Calligaris (1998) coloca o “escrito de si” como uma implicação da cultura na qual o indivíduo situe sua vida, ou seu destino acima da comunidade a que ele pertence, independente da sua posição social. O autor da obra concebe sua vida não como uma confirmação das regras e dos legados da tradição, mas como uma aventura para ser inventada. Esta colocação vai ao encontro com a situação vivida pelo autor do diário de viagem em questão, cuja vivência em diferentes ambientes de pesquisa, o colocou como um escritor da realidade percebida por ele.

Dentro da busca pela preservação da informação e do uso do diário como ferramenta informativa, Halbwachs (1990) traz a importância da memória coletiva como uma fonte de captação e manutenção de recordações. O conjunto de lembranças comuns que se criam, apoiando-se entre si, não são as mesmas que aparecerão para cada um dos indivíduos. Diríamos que cada memória individual é um ponto de vista diante da memória coletiva e que este ponto de vista vai transformando-se conforme o lugar que ocupa, assim como este mesmo lugar vai mudando segundo as relações que mantém-se com outros meios.

“Outros homens tiveram essas lembranças em comum comigo. Muito mais, eles me ajudam a lembrá-las: para melhor me recordar, eu me volto para eles, adoto momentaneamente seu ponto de vista, entro em seu grupo, do qual continuo a fazer parte, pois sofro ainda seu impulso e encontro em mim muito das idéias e modos de pensar a que não teria chegado sozinho, e através dos quais permaneço em contato com eles” (HALBWACHS, 1990, p.43).

Durante a pesquisa *Reconhecendo o Surf* é possível perceber a implementação prática destas constatações sobre a memória coletiva. Em algumas comunidades pesquisadas, a preservação da informação local não se embasou apenas em notícias, jornais, tampouco em mídias digitais, mas sim na memória

local, fomentada pelos relatos dos membros destes grupos, acerca da relação com o surfe na região.

É interessante perceber a mudança de conotação do objeto ao longo do tempo. Por exemplo, o diário do Lucas foi concebido através de um suporte portátil, que ele sempre carregava junto de si, só que ao invés de um livro e caneta, tratava-se do seu celular e um aplicativo de redação de textos.

Cardoso (2013) afirma que o processo de significação dos artefatos – ou seus significados ao longo de um ciclo de vida – é determinado por quatro fatores. O primeiro é “materialidade”, que se refere à construção, estrutura, forma e configuração do objeto. Independente do modo de uso deste objeto, inclusive a não utilização, esta configuração permanece a mesma, até que sua forma física de desintegre ou despedace.

O segundo fator é “ambiente”: o entorno, a situação, a inserção social deste objeto e o seu contexto de uso. Cada vez que o artefato muda de contexto, muda seu sentido, esta mudança de entorno afeta necessariamente a percepção do artefato, agregando-lhe qualidades associadas ao ambiente em que estiver presente.

O terceiro fator são os “usuários” do artefato, seu repertório, os gostos, comportamento, requisitos ergonômicos, ideais ou intenções presentes nele. Ressignificar o uso deste objeto para outros fins, traz novas conotações para este produto. Este poder está nas mãos de quem usa e, a partir do momento que se convencionou socialmente aceitar este novo significado, ele pode se estender a uma comunidade inteira de usuários.

O quarto fator que determina o processo de significação dos artefatos é o “tempo”. A sua causa em cima dos objetos pode dar-se através das diferentes formas de uso, a mudança dos detentores de conhecimento para o uso de tal objeto, onde os usuários mantêm este objeto na sua rotina. Tudo definido a partir das mudanças socioculturais do ambiente de utilização destas formas, podendo até gerar interpretações contraditórias. Mais cedo ou mais tarde, todo artefato tem seu significado alterado pela passagem do tempo. As coisas mudam, as formas permanecem, mas seus sentidos podem ser completamente transformados.

“Com a passagem do tempo, surge a “história”, que é a duração mutável transformada em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “permanência”, que é o entorno mutável transformado em qualidade estável”. Com a passagem do tempo, surge a “atenção”, que é o ponto de vista mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “consagração”, que é o discurso mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “memória”, que é a experiência mutável transformada em qualidade estável” (CARDOSO, 2012, pp.70-71).

Para concluir a questão do tempo, para o crítico, o homem ao contar sua vida, acaba por reproduzir uma história em forma de mito, romanceada, porém mais verdadeira que sua história real. Desta maneira, a escrita de vivências pessoais não é uma recapitulação daquilo que se foi, mas uma recriação dos fatos sob a ótica do passado, presente e futuro, dentro da alma do sujeito (HERVOT, 2013). Calligaris (1998, p.50) entende que “os conteúdos do diário são invariavelmente afirmações da substancialidade de quem escreve”, trazendo ainda o ponto de Wakefield (1990), afirmando que “algo verdadeiro no nosso passado pode naturalmente se transformar em algo 'mais verdadeiro' no processo de ser re-vivenciado” durante a escrita e leitura do diário – seja ele íntimo ou informativo. Segundo Calligaris (1998, p.50) “a vida do sujeito moderno já é um ato narrativo, uma autobiografia performativa”.

Uma peculiaridade do diário de Lucas, é que ele é produzido a partir de experiências de viagem, mas acima de tudo a partir de um gênero discursivo, a entrevista. Segundo Arfuch (1995), a entrevista é uma narrativa, é o dizer, são relatos de histórias diversas que reforçam uma ordem da vida, do pensamento, das posições sociais e das pertinências. Nesse aspecto, a entrevista legitima posições de autoridade, desenha identidades, aborda temáticas, e nos direciona sobre informações da atualidade por meio de experiências pessoais. A autora também ressalta a importância da entrevista como parte da memória coletiva da sociedade contemporânea, criando uma sintonia entre os relatos pessoais e a documentação. O mais importante desta relação, entre relatos e memória, é que não está dissociada do momento presente em que é realizada a enunciação por parte do entrevistado,

garantindo uma proximidade com a forma de entrega de informação pelos meios de comunicação da atualidade. Dentro do Reconhecendo o *Surf*, a simultaneidade na troca de informações e a presença física de ambas partes, enriquece a coleta de informações, principalmente devido à análise das respostas não se atentar apenas na fala ou escrita, mas também nas expressões, pausas e trocas de olhares.

Zinsser (2006) traz um ponto que a obra fundamentada através da entrevista – podendo estender-se para todas obras não ficcionais – corre o risco de não envolver o leitor, caso não possua uma clareza na apresentação dos fatos. Diferente de uma obra ficcional, que possui a escusa de ser baseada na imaginação do autor, o leitor pode não se cativar pelo enredo, mas não há como dizer que há algo de errado com a obra. A entrevista se atrela aos fatos, às pessoas que foram entrevistadas, à ambientação das histórias contadas e aos eventos que ocorreram, necessitando – portanto – uma linearidade no conteúdo. Paul Veyne (1971, apud CHARTIER, 2009, p.11) afirma que a história “é, antes de tudo, um relato e o que se denomina explicação não é mais que a maneira de a narração se organizar em uma trama compreensível”.

Diante de tantos levantamentos, oriundos de diferentes autores acerca do conteúdo da “escrita de si”, procura-se a definição quanto ao conteúdo do diário de Lucas. Por mais abrangente que seja esta constatação, é inegável que o diário abriga um pouco de cada uma dos tipos de escrita pessoal. O início do conteúdo aborda um breve histórico da empresa Surfari, do projeto de pesquisa e uma síntese da dupla idealizadora deste feito, caracterizando uma autobiografia. Durante o desenrolar do conteúdo, mas principalmente ao final dele, existem relatos íntimos quanto a sentimentos, frustrações e ideias do autor, trazendo fortes aspectos de um diário íntimo. Enquanto aconteciam algumas entrevistas, Lucas anotava diversos lembretes referente ao que percebia ali, além de a pesquisa se embasar fortemente em registros fotográficos, revelando esta parte da temática como um resguardo de memórias. A maior parte do estilo de escrita, relatando acontecimentos lineares, datando-os, por vezes apontando algumas palavras chave do que se experienciou, fazem desta obra – em sua maioria –, de fato, um diário (*diary*) de anotações da rotina de pesquisa. Por fim, a definição do estilo de escrita e da produção de

conteúdo imagético ficam próximas de uma mescla entre o estilo de diário com a preservação de memórias da viagem de pesquisa.

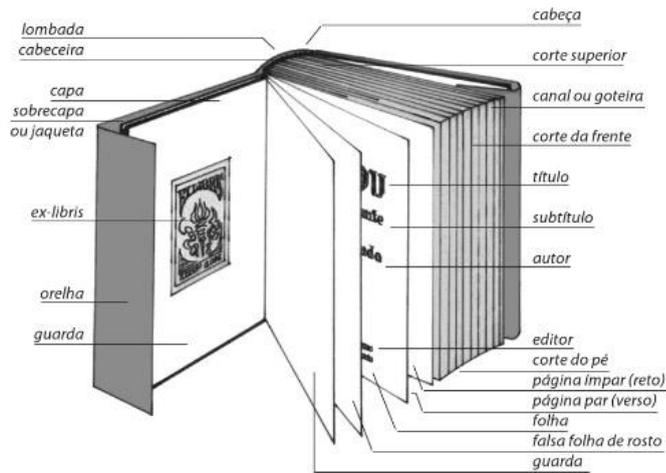
### 2.3. O PROJETO EDITORIAL

“Cultura, que é o ato de cultivar, também é saber utilizar informação disponível para transformá-la em novas ideias. Projetar é ter desígnio, objetivos, função social. Um projeto que não leve em consideração as realidades circundantes – tecnológicas, sociais, culturais, econômicas, ecológicas – não é um projeto viável para a sociedade. É apenas um exercício de diletantismo, às vezes até virtuoso e de talento, mas vazio.” (FERLAUTO, 2001, p. 34)

Esta seção procurará abordar aspectos referentes à editoração do livro. Cada um destes pontos apresentam peculiaridades e variações que determinam a apresentação usual, formal e estética do projeto final. É de suma importância reconhecer os diferentes caminhos que um projeto editorial pode seguir, contudo é interessante focar nos itens que se mostram relevantes ao conteúdo deste diário de viagem.

Para dar uma breve introdução a esta seção e a nomenclatura básica utilizada, é apresentado a divisão básica das partes de um livro (Figura 8).

**Figura 8 – Partes de um livro**



Fonte: Adaptado de Fonseca (2008).

### 2.3.1. Formato

Segundo Haslam (2007), o formato de um livro é determinado pela relação da altura com a largura da página, formando uma proporção. Muitas vezes é utilizado erroneamente para referir-se ao tamanho, que infere as duas medidas da página. Geralmente os livros são projetados em três formatos: paisagem, no qual a altura é menor que a largura; retrato, no qual a altura é maior que a largura; e quadrado, no qual ambas dimensões são iguais.

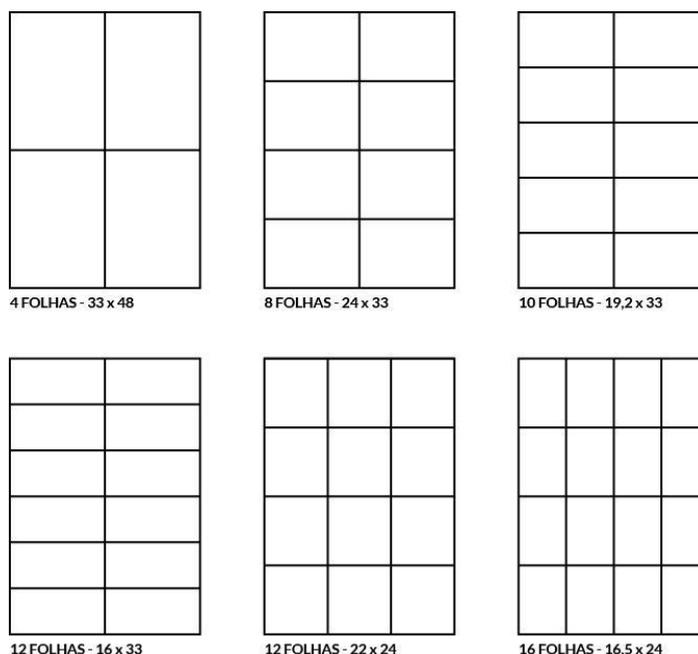
A primeira decisão de um designer é estabelecer o formato do livro antes de decidir-se sobre a altura e largura das páginas – visto que formato e tamanho são informações congruentes, porém não iguais. Um livro pode ter qualquer formato ou tamanho, mas considerando questões práticas, estéticas e de produção, é necessário considerar um formato adequado ao usuário, que facilite o manuseio durante a leitura, o transporte pelo leitor e seja economicamente viável para a produção. À medida que o processo de construção da grade vai estabelecendo-se, o formato e o tamanho pode ir sendo aprimorados, influenciados por decisões relativas ao tamanho do tipo, altura do corpo do tipo e a entrelinha. Por vezes, existem os formatos derivativos (HASLAM, 2007), que são definidos pela natureza ou proporção

do conteúdo apresentado, por exemplo: livros de fotografia, que refletem o formato do negativo original.

A escolha do formato é fundamental para o livro, visto que diversos fatores dependerão desta decisão para serem melhor abraçados no projeto. O conteúdo do diário de viagem é bastante denso e, juntamente com as demais informações de apoio, precisarão estar bem dispostas num formato de página. Além disso, ele pode definir, inclusive, a maneira do usuário interagir com o livro. Livros com grandes dimensões, por exemplo folhas 22 x 24 cm, são usualmente mantidos na estante, para leituras e consultas num mesmo ambiente, se encaixando como livros de mesa. Entretanto, livros com páginas em menor formato mostram-se suscetíveis a serem carregados junto do leitor, dentro de uma bolsa ou mochila – se encaixando como livros de bolso. Estas denominações não se encontram em nenhuma bibliografia, porém se criaram por meio da utilização dos livros. Para alguns títulos, com tamanho mais robusto – geralmente abordando assuntos mais específicos como fotografia, viagens, esportes etc – o que causa interesse nas pessoas em mantê-los aparentes em suas mesas de centro e estantes, surgindo o termo “livro de mesa”.

Em 1922, com o surgimento do formato DIN 476 (Deutsches Institut für Normung), estabeleceu-se um formato básico do papel (um retângulo cujos lados medem 841mm e 1189mm, formando uma área de 1m<sup>2</sup>), designado A0, do qual derivam todos os submúltiplos da série A. Desta forma, os tamanhos personalizados tornaram-se pouco práticos e especialmente caros para impressos de baixa tiragem (HENDEL, 2006; ARAÚJO, 2008).

Lins (2003) nos apresenta um esquema (Figura 9) para aproveitamento de papel baseado na impressão em uma folha formato BB (66 x 96 cm). O formato do livro é pensado de acordo com a divisão do tamanho total da folha de impressão. A maioria dos livros infantis brasileiros utiliza uma única folha BB, evitando assim o desperdício.

**Figura 9 – Divisão da folha BB (em centímetros)**

Fonte: Adaptado de Lins (2003, p. 60).

### 2.3.2. Organização da informação

Os designers que trabalham de forma analítica buscam quebrar a totalidade de um conteúdo e torná-lo num composto de fragmentos menores – ou analisam pequenas unidades e tentam compreendê-las como um todo (HASLAM, 2007). O grande desafio é encontrar padrões para poder classificar cada elemento da informação a ser apresentada. O objetivo da organização é priorizar e ordenar os grupos de informação criados, para então estabelecer a estrutura, sequência e a hierarquia de cada uma destas partes.

Ao deparar-se com um conteúdo bruto para ser interpretado e inserido dentro de um projeto editorial, o designer trabalha lado a lado com o autor e com o editor para melhor encaixar a informação dentro do projeto. Esta é uma prática dentro do mercado editorial, onde ao lidar com assuntos específicos, contrata-se alguém que possua conhecimento técnico diante do tema.

O papel do consultor é contribuir com ideias, analisar as sinopses e os esboços preliminares para opinar sobre a pertinência do conteúdo e quais ideias poderiam ser incorporadas ao texto. O revisor técnico também possui amplo

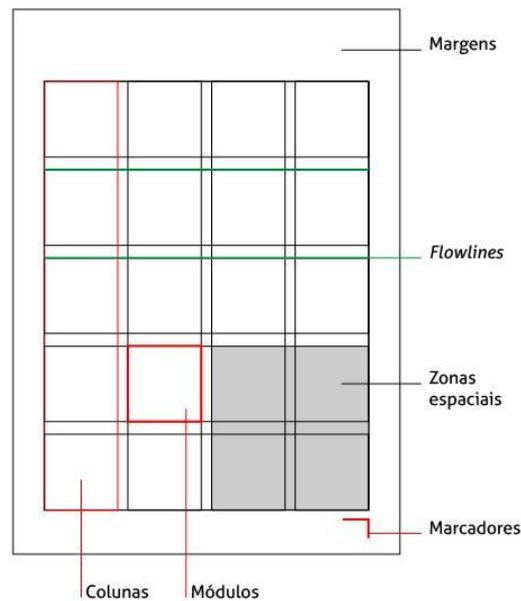
conhecimento no assunto, porém sua inserção no andamento do projeto se dá mais para o final, procurando uma leitura crítica, identificando omissões e avaliando a adequação ao público-alvo (HASLAM, 2007). Como este projeto trata-se de uma obra póstuma, quem assume o papel de consultor e revisor técnico é o colega de trabalho de Lucas, Eduardo Linhares. Como Eduardo esteve presente durante os 4 meses de viagem e possui uma relação muito forte com o autor do diário, é imprescindível sua presença durante a etapa de análise técnica do projeto.

Dentro da organização da informação que o livro abrigará, existem diferentes ferramentas para se utilizar. Dentro da pertinência do projeto, serão citados alguns destes artifícios de setorização, alinhamento e entendimento do conteúdo textual e imagético.

## GRIDS

O grid (ou a grade) define as divisões internas das páginas. De acordo com Samara (2013, p. 24), “um grid consiste num conjunto específico de relações de alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos num formato”. Seu uso proporciona consistência ao livro, e serve de estrutura para textos e imagens. A anatomia de um grid, de acordo com Samara (2013), está representada na Figura 10.

**Figura 10 – Anatomia de um grid**



Fonte: Adaptado de Samara (2013).

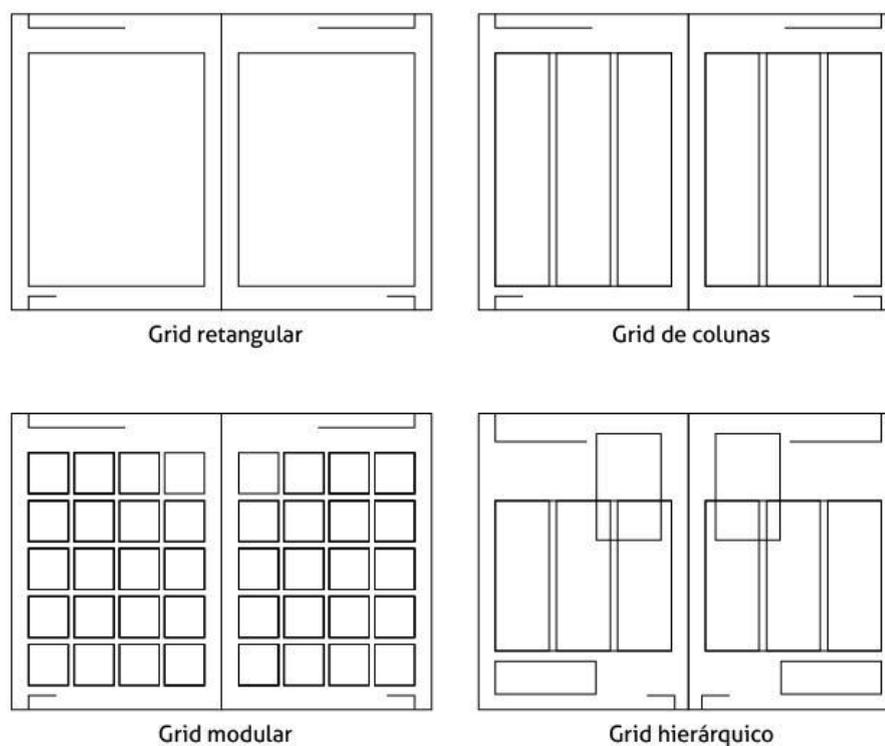
Um grid benfeito incentiva o designer a variar a escala e o posicionamento dos elementos, sem precisar se atentar à julgamentos arbitrários e caprichosos. O grid oferece um caminho racional para cada composição, aumentando as possibilidades de alocação da informação, convertendo, inclusive, espaços vazios em campos estruturados. É uma ferramenta capaz de transmitir um caráter democrático à página impressa. Ao trazer espaços em unidades iguais, ele deixa a página inteira apta para o uso. (LUPTON, 2015).

A primeira decisão em relação à mancha de texto de uma página espelhada é: ela será dentro de uma configuração simétrica ou assimétrica? Na maior parte dos livros encadernados, mas não produzidos em escala, como trabalhos acadêmicos e livros artesanais, possuem sua simetria em torno da calha central (HASLAM, 2007). A partir desta decisão, é preciso definir a forma de criação do grid, que pode ser através de medidas fixas, baseado em formas geométricas ou a partir de proporções e escalas – por exemplo, a escala de Fibonacci, bastante recorrente na idealização de diagramas e grids.

Para atender a diferentes necessidades de um projeto, deve se utilizar a melhor configuração de grid, de forma a organizar e uniformizar o conteúdo. Quanto mais complexo for um sistema de grids, maior será o número de possíveis variações do leiaute. Samara (2013) propõe quatro tipos de grid (Figura 11), que são:

- **Grid retangular:** um grid simples, consistindo em uma grande área retangular por página;
- **Grid de colunas:** neste grid, a página é dividida em colunas, permitindo blocos independentes, contínuos ou a soma de mais de um deles;
- **Grid modular:** consiste em colunas divididas por guias horizontais, criando uma matriz de módulos;
- **Grid hierárquico:** este grid se baseia numa disposição intuitiva dos elementos, adaptando-se às exigências da informação.

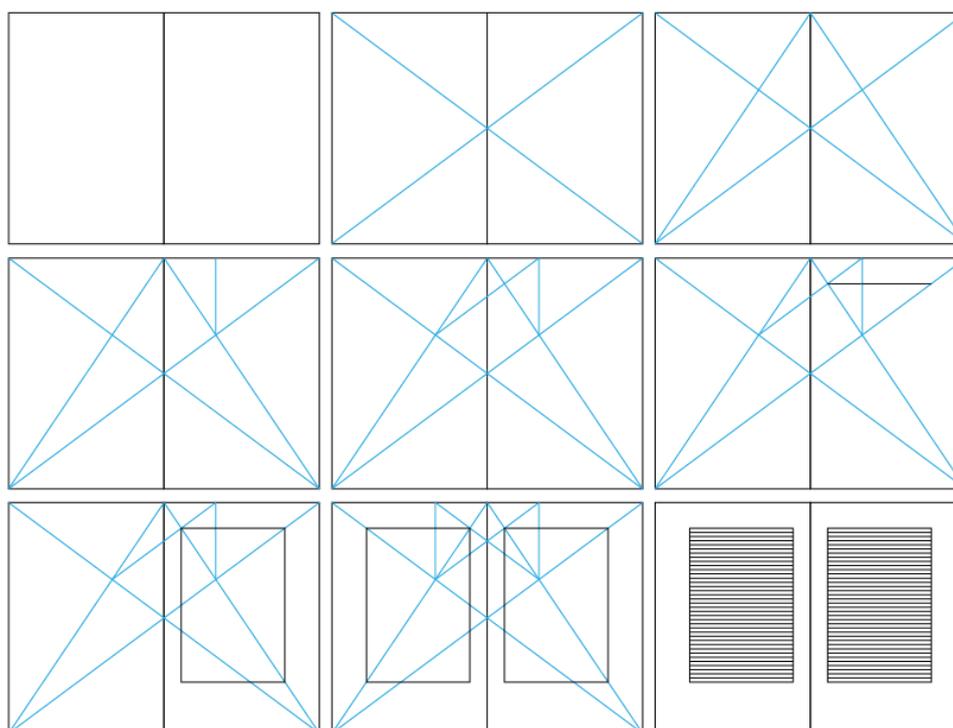
Figura 11 – Tipos de grids



Fonte: Samara (2013, p. 26).

Um exemplo de determinação do grid a partir de uma proporção é o diagrama elaborado pelo arquiteto Villard de Honnecourt (Figura 12). Este método difere-se da escala Fibonacci, pois pode ser aplicado em qualquer formato de página. Essa abordagem, quando usada com qualquer formato de seção áurea, permite a divisão da altura e largura da página por 9, criando 81 fragmentos, cada um dos quais com as mesmas proporções tanto do formato, quanto da caixa de texto. Essa mesma divisão de nonos pode ser feita no formato paisagem, mostrando a versatilidade deste diagrama (HASLAM, 2007).

**Figura 12 – Diagrama de Villard**

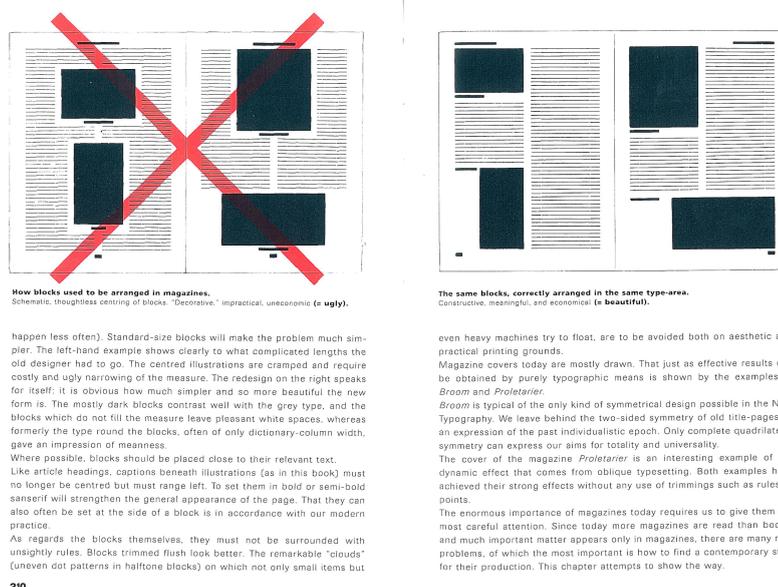


Fonte: Adaptado de Haslam (2007, p. 44)

Há uma concepção de grid, elaborada a partir do questionamento das grades predecessoras, conhecida com grid modernista (Figura 13). Um dos primeiros idealizadores dessa vertente foi Jan Tschichold. Em seu livro *The New Typography* (1928) ele, como muitos artistas e designers do início do século XX, questionou a relevância de antigos formatos de tipografias, grades e leiautes em relação às

mensagens modernas. Rejeitando tudo que já havia sido criado como grade gráfica, Tschichold (1995) abriu caminho para esta nova fase radical, racional e revigorante para o design modernista de livros. Este estilo de grid busca atender diretamente à função, organizando as proporções em números inteiros, com calibrações exatas, procurando alinhar texto e imagem dentro de estruturas racionais.

**Figura 13 – The New Typography, de Tschichold**



Fonte: University of California Press (1998)

Buscar um bom enquadramento do conteúdo, de uma maneira pragmática, é o principal objetivo de utilizar-se grids bem elaborados. O enquadramento faz parte da arquitetura fundamental do design gráfico. Na verdade, ele é um dos atos mais persistentes, inevitáveis e infinitamente variáveis efetuados pelo designer (LUPTON & PHILLIPS, 2015). É através do enquadramento que se obtém algumas analogias de leitura da página, dando melhor ênfase em certas informações, delimitando conteúdos gráficos e ornamentando-os com os blocos de texto.

## LEIAUTE

A definição do leiaute é uma etapa bastante importante em projetos editoriais, principalmente dentro dos que podem valer-se do uso de conteúdos imagéticos e textuais intercalados – assim como o diário de viagem. Os dois pólos do leiaute são: o texto, que é organizado em torno de uma sequência de leitura; e as imagens que possuem arranjos determinados pelas considerações relativas à composição. O equilíbrio entre estes dois princípios é o que orienta a descrição dos vários modelos de leiaute de página (HASLAM, 2007).

O primeiro contato do usuário com um livro impresso é através da sua capa, mas seguido disso, o leiaute é um fator que infere muitas interpretações para quem analisa a estruturação da informação de um impresso pela primeira vez. Independentemente do tipo de assunto que o leitor busca, a primeira impressão pode estar ligada ao uso do espaço, à cor ou à composição das obras. Tais notas comunicam de maneira subliminar um conjunto de valores sobre a página e, por conseguinte, sobre o texto, além de por associação revelarem aspectos do autor. Se o leiaute da publicação for desmazelado, a impressão/acabamento de má qualidade e houver um uso inadequado do espaçamento, ocorrerá um desvalorização instantânea da obra (HASLAM, 2007).

Antes da execução, é importante o designer manter as informações organizadas, tendo consigo uma cópia impressa do conteúdo, a versão digital e pastas contemplando o conteúdo gráfico. Tendo o controle sobre todo o material, é possível seguir para a etapa de criação do diagrama esquemático – a primeira coisa a se fazer antes de começar o leiaute do projeto em si. Nesse diagrama é feita uma miniatura das páginas, explicitando a divisão do conteúdo, já preocupando-se com a união dos cadernos de acordo com o número total de páginas (HASLAM, 2007).

De acordo com o tipo de conteúdo do livro, é definido um guia de leiaute. Segundo Haslam (2007), quando o enredo é puramente textual, certamente ele será o que baseará o encaixe de conteúdo nas páginas, projetando o livro para ser única e exclusivamente para ser lido, tendo a mensagem do autor como a informação mais importante. O designer assume um papel de mantenedor do interesse do leitor pela obra, garantindo o fluxo contínuo de leitura durante a manipulação do livro. Assim o

leitor irá perceber o padrão na disposição do texto e será capaz de se concentrar na mensagem do autor, navegando suavemente através da sequência de páginas. Se por algum motivo o leitor se distrair ou perder a fluidez em uma passagem de texto devido a um leiaute ruim, a relação íntima entre o autor e ele estará perdida.

Existem algumas vertentes de pensamento da seguinte forma:

“[...] a relação da função com a convenção podem ser vistas como uma defesa da tradição, uma vez que endossam uma abordagem constante do *layout*. Infelizmente, esse é exatamente o problema de alguns designers, que se utilizam da reprodução *ad infinitum* de *layouts* bem-sucedidos e se justificam dizendo que é design “bom para todas as épocas”. O desafio real para o designer não é simplesmente repetir as convenções do passado, mas reinterpretar suas ortodoxias e convenções em relação ao presente.”  
(HASLAM, 2007, p.143)

Além de respeitar as áreas preenchidas de conteúdo, é necessário atentar-se às áreas espaçadas, pois elas compõe a estrutura da diagramação da mesma forma enquanto “ocupam” espaço entre os elementos de cada página. Este espaçamento refere-se tanto a regiões da folha em que não ocorrem impressões, quanto a formas criadas pelas organização da informação ao longo do livro. Principalmente tratando-se de conteúdos textuais, a tipografia gera este tipo de negativo ao seu redor. É necessário se atentar a este tipo de formação, para que não interfira no entendimento nem na estética do editorial.

## HIERARQUIA

Ela se exprime visualmente, através das variações de escala, tonalidade, cor, espaçamento ou posicionamento, além de outros sinais. Expressar uma ordem é uma tarefa primordial do designer, pois é o que controlará a transmissão e o impacto da mensagem na intensidade adequada. A linha de pensamento do leitor é bastante influenciada pela percepção visual (LUPTON, 2015). Se por um motivo ele ler um conteúdo fora da ordem, é sinal de que algo não estava dentro da ordem de

percepção visual, conseqüentemente, dentro da ordem de entendimento da publicação.

As variações tipográficas também são ótimos artifícios para ordenar a interpretação da informação. As variáveis podem ser a partir de diferentes pesos, quebras de linha, tamanhos do tipo e até o sentido de leitura. Inclusive valendo-se de uma mesma família tipográfica, é possível realizar uma vasta diferenciação de conteúdo. Apresentado por Lupton e Phillips (2015), na Figura 14 é possível perceber a ordem de leitura dentro de diferentes cardápios de restaurantes. Dentro de um mesmo bloco de texto pode ser o uso de palavras em letras maiúsculas, entretanto isto pode gerar desconfortos visuais com um demasiado deoar. Para isto são empregados os versaletes, projetados para alinhar-se com a altura-x das minúsculas, criam uma linha regular, sem elementos ascendentes.

Figura 14 – Diferentes formas de hierarquização tipográfica



Fonte: Adaptado de Lupton e Phillips (2015).

### 2.3.3. Tipografia

“Tipografia é transformar um espaço vazio num espaço que não seja mais vazio. Isto é, se você tem uma determinada informação ou um texto manuscrito e precisa dar-lhe um formato impresso com uma mensagem clara que possa ser lida sem problema, isso é tipografia. Mas essa definição tem o defeito de ser muito curta. Tipografia também pode ser algo que não precisa ser lido. Se você gosta de transformar partes dessa informação em algo mais interessante, pode fazer algo ilegível, para que o leitor descubra a resposta. Isso também é possível, e isso também é tipografia.” (WEINGART, Wolfgang. apud FERLAUTO, 2001 p. 7)

Lupton (2013) afirma que tipos “são um recurso essencial empregado por designers gráficos, assim como vidro, pedra, ferro e inúmeros materiais são utilizados por arquitetos”. A tipografia é a menor parte de um livro e é essencialmente importante em um projeto editorial.

A escolha da tipografia a ser utilizada é uma das decisões mais importantes para o projeto editorial. Como é ela quem vai apresentar o conteúdo para o leitor, ela precisa estar de acordo com o tipo de conteúdo apresentado, a divisão deste conteúdo e o público que irá consumir a informação. Existem diversos guias para as diferentes tipografias existentes, garantindo uma melhor experiência por parte do leitor. Segundo Araújo (2008) existem uma série de critérios para seleção tipográfica:

- **Simplicidade:** Quanto mais simples for o desenho de uma fonte, mais legível ela será. Deve-se por isso dar preferência aos estilos limpos, e não aos decorativos.
- **Dimensão:** Letras pequenas demais tornam a leitura cansativa, enquanto letras grandes demais dificultam a legibilidade. Existe uma dimensão adequada para cada texto.
- **Força:** Em geral, letras grossas e baixas dificultam a leitura, bem como os caracteres altos e finos demais. As letras ditas normais ou book, ganham em legibilidade sobre as letras claras (light) e negritas (bold).

- **Orientação:** Quanto mais inclinada for a letra, menor a legibilidade. Convém evitar textos muito extensos em itálico, pois isso dificulta a leitura.
- **Harmonia:** Um texto deve ser composto por uma família de caracteres com um único estilo, e não uma mistura de tipos e formatos. Convém não utilizar mais do que dois tipos diferentes de fontes num mesmo texto.
- **Ritmo:** Massas de letras muito compactadas podem provocar monotonia na leitura.

Algumas famílias tipográficas possuem recursos de diversificação do seu uso em diferentes tipos de saída, denominados pesos ópticos. De acordo com o contexto o designer seleciona o peso que mais se adequa à situação de uso. Tamanhos ópticos desenhados para títulos ou sinalização tendem a ter formas delicadas e líricas, enquanto estilos criados para texto corrido e legendas são construídos com traços mais pesados (LUPTON, 2013).

É de grande relevância avaliar-se estas normas técnicas da tipografia para conseguir realizar uma decisão efetiva das tipografia a serem utilizadas no projeto. Garfield (2012) nos lembra que a legibilidade pode também ser definidas por aspectos menos formais, como o gosto. Diferente da moda, é algo peculiar de cada indivíduo e que sofre constantemente mudanças devido à sua forte presença em diferentes meios culturais. Ao longo de uma severa exposição a certos estilos de tipos, a percepção, o gosto e a legibilidade desta tipografias tendem a ser mais positivas. Um bom exemplo é quanto aos tipos góticos pesados, que eram considerados mais fáceis de ler que uma cursiva mais suave, menos formal, mas simplesmente por causa da constante exposição a eles.

## TIPOGRAFIA VERNACULAR

Diante da temática abordada na pesquisa *Reconhecendo o Surf*, envolvendo diferentes culturas brasileiras e suas peculiaridades, decidiu-se trazer pontos de contato do design vernacular, representando esta heterogeneidade. A tipografia vernacular possui ligação com as tradições artesanais de pintura manual de letras e letramentos comerciais em fachadas de estabelecimentos, caracterizando-se como

interferências tipográficas (FINIZOLA, 2010). É um estilo tipográfico que varia de acordo com cada região e artista, mas que pode também variar devido ao tipo de instrumento de pintura e seu manuseio. Existe uma diferenciação necessária entre o design popular, regional e vernacular (Quadro 1), principalmente quanto ao vínculo territorial, à formação acadêmica de quem o produz e a ligação com uma classe social.

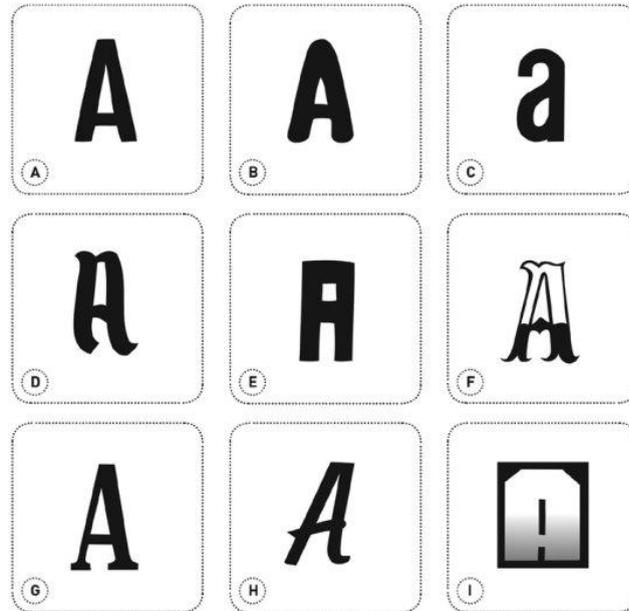
**Quadro 1 – Características do design popular, regional e vernacular**

Vinculado à:	DESIGN POPULAR	DESIGN REGIONAL	DESIGN VERNACULAR
● um TERRITÓRIO		✗ escala regional	✗ escala local
● ausência de formação ACADÊMICA	✗ às vezes		✗
● uma CLASSE SOCIAL	✗		✗ geralmente

Fonte: Adaptado de Finizola (2010).

Outra diferenciação importante é quanto ao entendimento das diferentes produções destes tipos manuais. Finizola (2010) ressalta que o emprego destes termos de caracterização pode variar de acordo com cada pintor de letras, e portanto não se estabelecem como uma classificação consolidada no ofício. Conforme a divisão da Figura 15, os tipos podem ser de fôrma quadrada/maiúscula (a), boleada/redonda (b), minúscula (c), manuscrita/caligráfica (d), caixão/quadrada (e), partida/bicolor (f), itálica (g), decorada/expressiva (h), degradê (i).

**Figura 15 – Nomenclaturas dos diferentes estilos de letramento manuais**



Fonte: Finizola (2010).

#### 2.3.4. Cor

Farina (1986) indica que a cor é a interpretação de uma onda luminosa que atravessa nossos olhos. Essa onda é interpretada de acordo com a pigmentação da superfície que a refletiu, além da intensidade e do tipo de luz do ambiente. Ela consegue exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação. Palavras conseguem ser descritas através de cores, bem como sentimentos.

Nossa percepção dela não depende apenas da pigmentação nas superfícies, mas também da iluminação do ambiente em que se realiza a sua visualização. Estes aspectos fazem da cor um fenômeno variável no projeto, que não dependerá apenas da boa intenção do designer em inseri-la em partes dos impressos (LUPTON & PHILLIPS, 2015). A variação vai desde aspectos físicos, como a intensidade e tipo de luz, citada antes, até questões culturais, como conotações de cada paleta em diferentes sociedades. Com isso é fundamental entender o ambiente em que funcionará a paleta de cor desenvolvida pelo designer.

As superfícies absorvem certas ondas de luz e refletem outras em direção aos receptores de luz nos nossos olhos. Nos sistemas de cores para impressão, como o CMYK, pequenos pontos são impressos em 4 cores e de acordo com a quantidade de cores e espaçamento destes pontos, os nossos olhos percebem diferentes variações de cores. Este sistema de “quadricromia” é utilizado nos processos de impressão digital e *offset*, utilizando tintas transparentes, que à medida que se sobrepõe escurecem o substrato impresso, fazendo este sistema ser conhecido como subtrativo (LUPTON & PHILLIPS, 2015).

Caso o conteúdo do editorial se sustente na intercalação de texto e fotos, é interessante analisar as cores mais abrangentes nestas imagens, para então definir qualquer tipo de paleta. Buscar por relações dentro das cores utilizadas pode auxiliar na organização e hierarquização das informações, seja chamando a atenção com cores complementares ou se aproximando do conteúdo com tons análogos.

#### **2.3.5. Produção gráfica**

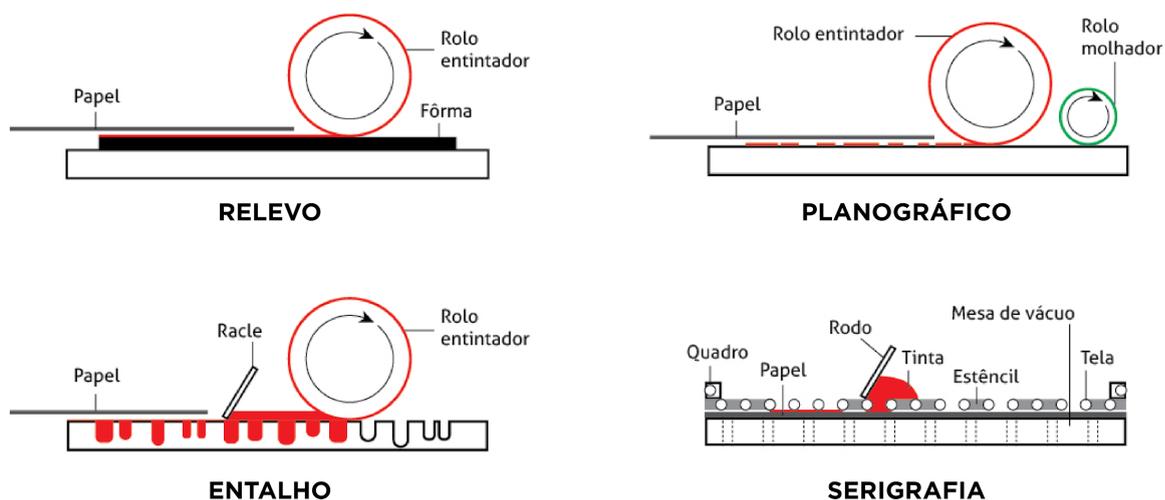
A produção industrial do livro consiste nos processos de impressão e acabamento da peça gráfica. O papel do designer é acompanhar estas etapas para garantir uma melhor qualidade final do seu projeto. Haslam (2007) afirma que o conhecimento do processo de produção proporciona ao designer a capacidade de projetar prevendo possíveis oportunidades de materiais e acabamentos, evitando problemas com impressão e outras questões industriais. O ideal é que seja apresentado desde o início do projeto quais técnicas de produção poderão ser empregadas diante do orçamento existente, guiando o projeto gráfico de maneira assertiva com o que será impresso.

### **IMPRESSÃO**

Segundo Ambrose e Harris (2009, p. 6), “a impressão é o processo de fixar tinta em um suporte”. Haslam (2007) apresenta quatro tipos de impressão, cada uma variando de acordo com seu princípio de transferência da tinta para o papel. Nesse âmbito considera-se as seguintes técnicas: em relevo, planográfica, em entalho e

serigráfica (Figura 16). Complementando esta lista de processos produtivos, o princípio risográfico é também inserido no contexto.

Figura 16 – Tipos de impressão



Fonte: Adaptado de Haslam (2007).

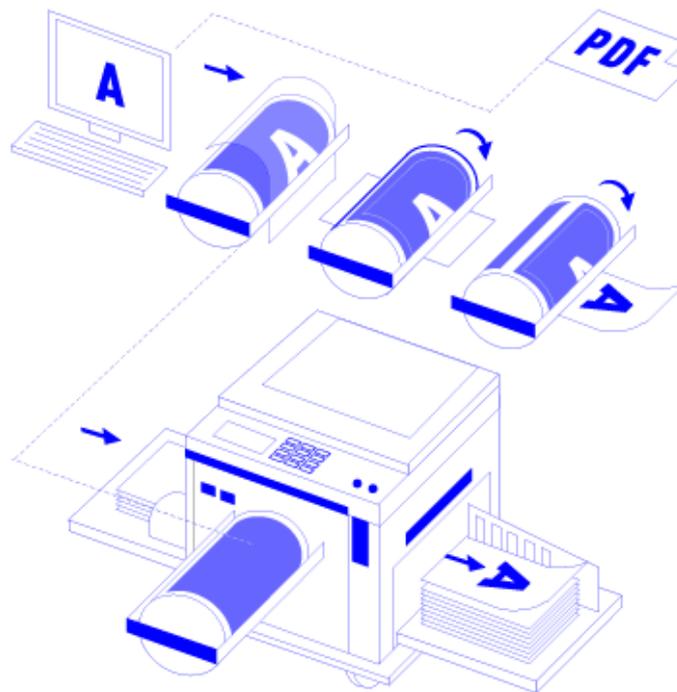
- **Relevo:** neste processo, a tinta é depositada em superfície de alto-relevo, que transmite para o papel. Inclui a xilografia, a linoleografia e a tipografia;
- **Planográfico:** a tinta neste processo é depositada na superfície da matriz. A impressão *offset* é a mais comum nos dias de hoje;
- **Entalho:** neste processo, a tinta preenche células abaixo da superfície da matriz. Inclui os tipos de impressão por gravação com ácido, gravação com buril e a rotogravura;
- **Estêncil ou serigráfica:** neste processo, a tinta é pressionada com um rodo (ou raclete) para passar através de uma tela, mascarada com um estêncil (geralmente uma emulsão fotossensível) fixada para conter a passagem de tinta nas áreas de contragrafismo.

É um processo que traz riqueza nas cores, boa fixação no substrato, consegue-se qualidade em cores chapadas, contudo, segundo Barbosa (2009),

existem alguns cuidados interessantes a se tomar quando produzir impressos em serigrafia. As tipografias em tamanhos menores ou com serifas muito finas devem ser evitadas, principalmente quando utilizadas em negativo. O mesmo aplica-se para linhas finas, visto que dependendo da absorção do papel, pode prejudicar mais ainda a impressão deste tipo de elemento.

- **Risografia:** Riso é uma máquina que utiliza os princípios da serigrafia em um maquinário japonês (Figura 18). A partir da arte em preto é feito uma gravação a laser, com pequenos furos em uma matriz. A máquina possui tambores individuais para cada cor, onde é fixado a matriz de impressão, que através dos furos é passada a tinta para o papel.

Figura 17 – Impressão risográfica



Fonte: Ink'Chacha.

Esta técnica de impressão foi criada em 1986 pela empresa japonesa Riso Kagaku Corporation, que se mantém sólida como líder na produção de duplicadoras digitais, assim conhecidas as impressoras com a tecnologia *Risograph*. Atualmente, ela tem sido utilizada por designers, artistas e ilustradores por ser uma alternativa

gráfica atraente, acessível e de acabamento único para impressos. Sua produção é mais sustentável pois utiliza insumos naturais, à base de óleo de soja, fibra de folha de bananeira e cânhamo; além disso, seu consumo energético é baixo, pois não utiliza calor para fixar a imagem no substrato.

Avaliando os métodos disponíveis e suas ressalvas, foram estabelecidas as diretrizes para a definição da técnica de impressão mais adequada ao projeto. A intenção do projeto é realizar uma primeira tiragem com cerca de 50 exemplares. Dependendo da gráfica escolhida, o miolo poderá ser impresso em offset, utilizando uma imposição de páginas adequada, organizando as páginas com conteúdo em cores. Para a capa, buscando um método com melhor definição no substrato e uma paleta de cores irreverente, será avaliado a utilização da serigrafia ou da risografia, de acordo com a disponibilidade orçamentária. Os mesmos métodos serão pensados para a possível produção de algum adereço ao livro, seja uma jaqueta, que funcione como cartaz, ou um cartaz em si.

## PAPÉIS

O papel compõe a forma física do livro. Deve-se conhecer suas propriedades físicas e os diferentes tipos disponíveis no mercado onde se atua. Resultado de uma mistura de materiais resinosos (epícia, pinho), fibrosos (bambu), resíduos agrícolas (palha, bagaço de cana), têxteis (trapos, estopas) e mesmo industriais (o próprio reaproveitamento do papel usado), o papel tem sua qualidade condicionada pela maior ou menor percentagem de cada um desses elementos em sua composição – segundo Araújo (2008).

Haslam (2007) traz as seguintes características e propriedades do papel:

- **Gramatura:** é o peso do papel, expresso no Brasil em gramas por metro quadrado ( $\text{g}/\text{m}^2$ ), considerando uma folha medindo um metro quadrado (A0);
- **Corpo:** também chamado “espessura do papel”, especificado em pontos. Empilhados, os papéis são medidos em função do número de páginas por polegada, ou PPI. Quanto maior o PPI, mais fino o papel, e vice-versa;

- **Sentido da fibra:** direção na qual as fibras assentam na folha durante a fabricação. O papel é rasgado de forma mais fácil e reto quando o rasgo se der de forma paralela às fibras, e irregularmente contra elas. Livros devem ter sentido da fibra paralelo à lombada, de forma a facilitar o manuseio das páginas e evitar que fique mais espesso na área da dobra;
- **Opacidade:** medida da quantidade de luz que passa através da folha de papel, que varia de acordo com a espessura, densidade das fibras e tipo de acabamento superficial do papel. Papéis abaixo de 150g/m<sup>2</sup> não são completamente opacos;
- **Acabamento superficial:** determina sua capacidade de fixar tinta e adequação aos diferentes tipos de impressão. Podem ser produzidos em superfícies que confirmam a eles texturas diferentes, como o telado e o vergê, e alisados através de um processo de calandragem. Também podem receber acabamentos em apenas um dos lados, como revestimentos;
- **Superfície:** com o acabamento superficial, papéis podem absorver menos ou mais tinta, tornando-as visíveis. Quanto mais poroso o papel, mais absorve a tinta, e mais tende ao atravessamento desta;
- **Cor:** geralmente é adicionada no estágio de preparação da massa de papel. A cor do papel deve ser considerada no resultado da reprodução das cores na impressão. A legibilidade é influenciada por este aspecto, por exemplo, para uma leitura prolongada é desejável um papel fosco e ligeiramente amarelado ou creme.

## ACABAMENTO E ENCADERNAÇÃO

Na última etapa de produção, o livro passa por processos de acabamento e encadernação. Por muito tempo, segundo Haslam (2007), o livro foi muito importante para Igreja e aristocracia, portanto seu processo de encadernação era feito com muita dedicação, deixando-os resistentes e decorados excessivamente. Com o advento da impressão, a encadernação passou a ser feita de formas mais simples, para garantir velocidade e a redução dos custos para a produção dos livros. Permaneceu manual até o século XIX, quando as máquinas começam a integrar o

processo, conseguindo conciliar a questão beleza/resistência e produção em maiores quantidades.

A encadernação contemporânea é dividida em quatro especialidades: o grampo em sela ou lateral, a aplicação do adesivo na lombada, a costura e a encadernação mecânica. Brochuras, folhetos e revistas finas são encadernados com grampos de arame que prendem as páginas através da lombada dos cadernos. Alguns livros são encadernados com grampo lateral. Os livros de capa mole são geralmente colados na lombada, já os de capa dura, quase sempre costurados. A encadernação mecânica é feita com espiral, argolas metálicas, baguetes plásticas etc. Todas essas operações são realizadas por máquinas totalmente automatizadas (ROSSI, 2001).

De uma maneira breve, o processo de encadernação com capa dura, como Haslam (2007) expõe, apresenta-se como as seguintes etapas:

- **Dobra das folhas:** as folhas impressas são dobradas formando cadernos;
- **Alceamento:** os cadernos dobrados são reunidos na ordem correta, e marcados de forma diferente para serem reconhecidos;
- **Costura:** é o processo de junção dos cadernos, que são unidos entre si por fios de linha ao longo da lombada;
- **Refile:** uma guilhotina refila o livro para o formato final;
- **Colagem:** um adesivo é aplicado à lombada de forma a reforçar a encadernação;
- **Montagem da capa dura:** o papelão da capa é revestido, e então fixado aos cadernos.

Como acabamento para a pós-impressão, tem-se uma grande variedade de processos. Existem diversas opções para a produção em massa de livros, nas quais se destacam impressão em relevo-seco, impressão em baixo relevo, *hot stamping*, o corte e vinco, o corte a laser e a perfuração.

## 2.4. ANÁLISE DE SIMILARES

Foram reunidas algumas fontes referenciais para dar início ao entendimento de como é realizada a editoração em seus variados aspectos. Por um lado, foram buscadas obras que assemelham-se com o projeto através da temática envolvida, por outro foi pesquisado por quesitos estéticos e funcionais que pudessem contribuir com o desenvolvimento do projeto.

Ao final destes dois grupos de similares, são reunidas as informações da análise num todo, contemplando o que poderá vir a ser utilizado no projeto.

### 2.4.1 Similares da temática surfe

Esta análise foi focada em cima de obras que apresentam um conteúdo próximo ao do projeto e uma estrutura editorial interessante, que consigam auxiliar o processo de editoração do diário do Lucas. Os dois similares selecionados já eram de conhecimento do autor deste trabalho e se relacionaram com a proposta do diário, já que também abordam um conjunto de informações sobre locais específicos. Inicialmente é apresentado algumas informações básicas sobre estes similares (Quadro 2). É necessário perceber como já se veiculam informações com a temática do esporte, principalmente em materiais de caráter informativos. Um dos pontos mais avaliados para esta seção é a organização da informação, visto que será bastante efetivo entender bons similares para uma definição coesa de grids e leiaute.

**Quadro 2 – Informações sobre os similares da temática surfe**

SIMILARES DA TEMÁTICA SURFE		
	<b>SURF &amp; STAY</b>	<b>SURF SHACKS</b>
AUTOR	Veerle Helsen	Matt Titone (Indoek)
IDIOMA	inglês e holandês	inglês
EDITORIA/ANO	Lannoo	Gestalten
PREÇO MÉDIO	R\$ 170	R\$ 140
ENCADERNAÇÃO	capa dura	capa dura
TIPO DE PAPEL	Offset 120g	Offset 120g
CORPO DE TEXTO	8,6 pt	8 pt
ENTRELINHAS	11,4 pt	11 pt
FORMATO	210 x 260 mm	240 x 280 mm
TIPOGRAFIA	Akkurat GT Sectra (títulos)	Calibre
ALINHAMENTO	à esquerda e justificado	à esquerda
ACABAMENTOS	jaqueta	encadernação com tecido

Fonte: Autor.

### ***SURF & STAY***

Sinopse: A jornalista Veerle Helsen esteve fora do escritório por 6 meses, comprou um *motorhome* antigo e viajou sozinha ao longo da costa oeste de Portugal e norte da Espanha. Com isso ela desenvolveu um guia de viagem com enfoque no surfista viajante, trazendo uma experiência pessoal da autora como ponto norteador do enredo. Trata-se de um livro independente, sem patrocínios por menções no conteúdo, fazendo dele uma obra autêntica. Traz diversas informações pertinentes ao viajante como os locais para prática do surfe, praias paradisíacas, restaurantes, bares, cafeterias e hotéis. Também traz informações culturais, entrevistas com os locais da região, histórias pessoais da autora durante a viagem e, o mais cativador, belíssimas fotografias das paisagens iberas.

Em uma análise editorial, trata-se de um livro com conteúdo tão denso quanto o do diário, repleto de fotografias e detalhes da viagem, tornando o entendimento da disposição informacional um bom parâmetro de análise. Trata-se de um livro com grandes dimensões, o que facilita na delimitação de grids e no encaixe do conteúdo

textual junto das fotografias. Num aspecto geral é utilizado duas colunas de texto, mantendo grande parte do alinhamento justificado, alinhando à esquerda somente conteúdos pontuais.

Para organização de toda informação utilizou-se pictogramas para representar cada tipo de dado apresentado, se era relacionado a alguma área de surfe, local para dormir, onde estacionar o *motorhome*, restaurantes, entre outros. Para a geolocalização, é utilizado um mapa dos dois países com a rota de viagem – sempre situado na mesma localização, em diferentes páginas – indicando o ponto que condiz com o conteúdo (imagens na figura 18, ao final da seção 6.1.2, e no Anexo A).

### *SURF SHACKS*

Sinopse: O estilo de vida do surfe é trazido nos diferentes ambientes em que vivem os amantes deste esporte. *Surf Shacks* traz fotos dos diferentes estilos de “casas”, que vão desde apartamentos em Nova Iorque até cabanas havaianas. *Surf Shacks* analisa mais profundamente as casas e os hábitos artísticos dos surfistas. Através de anedotas e fotografias, ilustrações e conversas, o livro revela um lado mais pessoal do surfe e seu elenco eclético de personagens.

O livro tem um ritmo de apresentação do conteúdo bastante equilibrado e constante. O conteúdo textual é apresentado somente no início de cada seção, subdividindo-o em 3 colunas e uma coluna superior única, dando a entrada do conteúdo de cada moradia. No restante do conteúdo, apresentam-se as fotos dos lares em um grid bastante versátil, possibilitando dispor de uma maneira bastante ampla os diferentes formatos de fotografia – também devido a sua grande dimensão de página.

Para cada estilo de “casa” foi idealizado uma ilustração, representando os mais de 6 tipos de moradia. Ao longo do conteúdo é frisado a seção em que o leitor se encontra na margem externa esquerda, já no lado direito é evidenciado a cidade em que localiza-se o entrevistado da seção (Figura 18 e Anexo B).

Figura 18 – Fotos dos similares da temática surfe (lilás, *Surf & stay*; amarelo, *Surf Shacks*)



Fonte: Autor.

#### 2.4.2. Similares em estética

A análise desta seção se dará em cima de pontos específicos de algumas obras, quanto ao apelo estético. A seleção deu-se em cima de características relevantes na encadernação, apresentação do enredo, acabamento dos livros e detalhes que possam de alguma maneira instigar a produção deste tipo de artifício no projeto do diário de viagem.. Inicialmente é apresentado algumas informações básicas acerca destes similares (Quadro 3).

**Quadro 3 – Informações sobre os similares em estética**

SIMILARES EM ESTÉTICA			
	BARTLEBY, O ESCRIVÃO	CARTAS DE MAREAR	RESSACA TROPICAL
AUTOR	Herman Melville	Helio Eichbauer	Jonathas de Andrade
IDIOMA	português	português	português
EDITORA/ANO	Ubu	Casa da Palavra	Ubu
PREÇO MÉDIO	R\$ 32	R\$ 30	R\$ 95
ENCADERNAÇÃO	costura externa	brochura	capa dura
TIPO DE PAPEL	Offset 90g	Pólen Bold 90g	Offset 120g
CORPO DE TEXTO	11 pt	8 pt	-
ENTRELINHAS	14,1 pt	11,4 pt	-
FORMATO	167 x 230 mm	160 x 229 mm	172 x 237 mm
TIPOGRAFIA	GT Sectra	Minion	Datilografada
ALINHAMENTO	à esquerda e justificado	à esquerda	à esquerda
ACABAMENTOS	dobra francesa	jaqueta que se transforma em cartaz	páginas com 3 formatos diferentes

Fonte: Autor.

### BARTLEBY, O ESCRIVÃO

Sinopse: Repetida mais de 20 vezes a frase “acho melhor não”, a história tem um ar misterioso. A história é contada pelo sócio de um escritório de advocacia de Nova York, que se esforça para desvendar a misteriosa e impenetrável personalidade de Bartleby, um escrivão que se recusa resolutamente a realizar qualquer tarefa, sem apresentar nenhuma justificativa para tal. O fascínio pela postura do funcionário impede o advogado de tomar medidas enérgicas e, quando finalmente decide fazê-lo, é confrontado com a mesma negativa inabalável.

O envolvimento do leitor com a obra começa ao deparar-se com o livro. É necessário descosturar a lateral direita para abri-lo. Em seguida, a cada dupla de páginas é necessário rasgar a dobra francesa com uma régua, que acompanha o livro, trazendo o mistério que conversa com a história do livro. A encadernação costurada e aparente, além de se destacar diante dos demais livros, dá um aspecto de tradição e cuidado, de algo que foi feito com boa intenção – enaltecendo pontos semióticos com a obra (Figura 19, ao final da seção 6.2.3, e Anexo C).

## CARTAS DE MAREAR

Sinopse: Este livro é uma espécie de diário de bordo de um dos principais nomes da cenografia brasileira, Hélio Eichbauer. Um livro que reúne as impressões, inspirações e referências que Hélio vem colecionando ao longo de sua trajetória pessoal e profissional, algo que se situa entre memória e romance de formação. Hélio evoca seu percurso temporal e geográfico, perpassando lugares pelos quais passou como Cuba, Grécia, Praga e México. O que o autor nos oferece, neste livro, são suas impressões de viajante.

A interessante variação da disposição de texto e imagens dão um ritmo atraente na obra, aproximando-se de um diário – juntamente dos variados materiais gráficos apresentados, como selos, fotografias, anotações, *sketches*, mapas das cidades, etc (Figura 19, ao final da seção 6.2.3). O alinhamento dos parágrafos à esquerda facilita a leitura, porém deixa a estética do livro um pouco prejudicada. A margem interna das páginas ímpares não foi prolongada, escondendo-se na calha do livro.

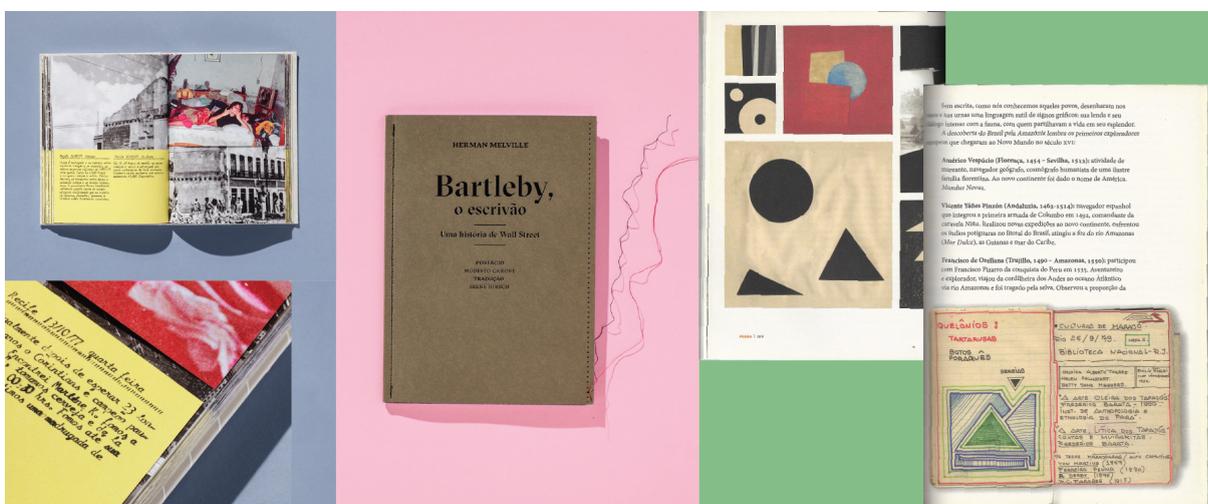
## RESSACA TROPICAL

Sinopse: Num caderno encontrado pelo artista no lixo, um narrador anônimo relata amores, conflitos com o trabalho e reflexões íntimas de seu cotidiano durante o final dos anos 1970 em Recife. Jonathas de Andrade editou trechos desse diário com fotografias de Alcir Lacerda, da Fundação Joaquim Nabuco e de sua autoria, além de fotos caseiras de acervos pessoais. As imagens retratam o desenvolvimentismo ocorrido no Recife nos anos de 1960: diferentes ângulos da cidade nas décadas de 50 e 70, edifícios modernistas semiabandonados registrados entre 2008 e 2009, e cenas cotidianas da praia, em que sobressaem a tropicalidade e o desejo.

A irreverente forma de apresentar este conteúdo, em tipografia datilografada, diferentes formatos nas páginas, fotografias marcantes, traz um envolvimento maior do leitor com a obra. É interessante perceber que com a tipografia rudimentar

empregada, algumas páginas mesmo com pouquíssima quantidade de texto, o vazio passa despercebido, pois já espera-se variações no conteúdo de uma obra “datilografada à mão” (Figura 19 e Anexo D). Esta adequação do projeto com o seu enredo – pessoal, perdido, depois encontrado, urbano – forma um conceito forte entorno do editorial.

**Figura 19 – Fotos dos similares em estética (azul, Ressaca Tropical; rosa, Bartleby; e verde, Cartas de Marear)**



Fonte: Autor.

### 2.4.3. Conclusões em relação aos similares

Diante das obras analisadas foi possível relacionar algumas informações com a projeção da peça editorial do diário. É importante perceber o que se encaixa dentro do projeto, mas também é necessário ressaltar o que não funciona vindo destes similares.

O primeiro plano de análise dos similares foi em cima dos seus formatos e dimensões. Na maior parte robustos, com grandes dimensões, incapacitando o leitor de transportar o exemplar com facilidade – percebido nas obras *Surf Shacks*, *Surf & stay* e *Ressaca Tropical*. A ênfase no conteúdo imagético dos similares colabora para esta grande área de impressão.

Na tipografia utilizada, prevalece a serifada na maioria das obras, exceto o *Surf Shacks*, que utiliza uma fonte com estrutura geométrica, a Calibre. A interação de 2 famílias tipográficas, como na obra *Surf & stay*, estabelece um grau de hierarquia mais definido, auxiliando o ritmo de leitura e a estética do leiaute.

A estrutura da encadernação mais utilizada dentre os similares é a capa dura, seguida da brochura e a costura externa. O manuseio do livro é bastante definido por este parâmetro e quando associado a grandes dimensões, faz-se necessário apoiar o livro sobre uma mesa para conseguir realizar a leitura adequada. A costura externa possui uma estética bastante interessante, porém seu uso constante pode prejudicar a estrutura do livro, sendo necessário um cuidado maior. Além disso, trata-se de uma técnica produtiva pouco conhecida no mercado, contudo, pode ser facilitada para pequenas tiragens.

A diagramação de imagens em conjunto com o texto na página é bastante evidente no *Cartas de mear*, trazendo um ritmo descompassado de leitura, que pode ser interpretado como algo benéfico e fidedigno da maneira em que as ideias da obra foram concebidas. Todavia, esta mesma técnica pode ser um empecilho no entendimento e fluxo de leitura, visto que não há uma presunção de onde se encontram as imagens e onde se aloca o texto, durante a leitura. Já na obra *Surf Shacks* a dinâmica de texto e imagem são separadas e somente compartilham a mesma página quando trata-se de uma legenda para as fotos. Isso cria momentos de leitura e momentos de apreciação imagética, nesta ordem, valorizando os dois tipos de conteúdo, de acordo com a temática do livro – análise de diferentes tipos de moradias de pessoas envolvidas com o surf.

Analisando como um todo, o estilo de produção editorial voltada ao surfe possui características marcantes. Os livros possuem grandes dimensões e priorizam a estética do editorial em sua maioria, utilizando fotos sangradas na página e leiautes minimalistas, adicionando somente as informações relevantes ao conteúdo.

## 2.5. CONFIGURAÇÃO

O objetivo deste projeto é apresentar uma abordagem diferente da pesquisa *Reconhecendo o Surf*, através do diário do Lucas. A pesquisa mostrou-se fundamental para o melhor entendimento da realidade brasileira quanto à presença do esporte. Como ponto paralelo à execução da pesquisa, ficou evidente a importância da construção pessoal de memória e o quanto ela reforça os acontecimentos para quem lê o conteúdo posteriormente.

A informação impressa mostrou-se relevante desde os primeiros relatos do surfe no Brasil. Seu caráter informativo e ilustrado dos fatos é uma das premissas de qualquer editorial deste meio esportivo.

Ao longo da pesquisa projetual e do conteúdo da pesquisa *Reconhecendo o Surf*, ficou bastante evidente o quanto o surfe é tomado como um estilo de vida e transpõe-se além da simples definição de um esporte. As comunidades voltadas para esta cultura possuem um grande envolvimento com as suas causas, buscando a preservação dos locais de surfe, mantendo a união dos grupos de moradores de cada região e sempre tendo a prática do surfe como um momento especial.

A comunidade criada entorno da empresa Surfari possui laços fortes, que mesmo com a perda de Lucas, se manteve firme e saudosa, lembrando e enaltecendo a memória dele nos diversos trabalhos realizados. Certamente esse aspecto emocional fará parte da construção deste editorial.

Com toda a estruturação do trabalho e sua temática, consegue-se idealizar um conceito para o projeto: um diário de viagem – caracterizado pelo surfe brasileiro – que, assim como o seu enredo, seja capaz de percorrer longas distâncias e ser adotado como um companheiro de viagem, trazendo a emoção de descobrir diferentes lugares do Brasil consigo.

### 2.5.1. Definição do público-alvo

Desde o início da pesquisa, falava-se de encontrar o perfil do surfista brasileiro, mas, sem dúvidas, não tratava-se de apenas um perfil singular diante da

diversidade presente no país. Com centenas de entrevistas realizadas e profundas imersões nos ambientes visitados, alguns padrões foram encontrados ao longo do Brasil, definindo-se 6 perfis de surfistas (Figura 20). Devido à base deste trabalho dar-se sobre o conteúdo desta pesquisa de campo sobre perfis de pessoas, este mesmo material será utilizado como público-alvo para o editorial. Por mais vasta que esta definição pareça, este projeto atenta-se no público de surfistas que se identificaram com o Reconhecendo o Surf, tangenciando qualquer um dos 6 perfis traçados pela pesquisa. Além disso, já foi observado a força presente no público que acompanha o conteúdo do Surfari, se inserindo como um promissor foco de consumo do editorial em desenvolvimento.

- **Luxo Zero:** barreiras e perrengues fazem parte da rotina deste surfista, mas não há nada que uma boa sessão de surfe não resolva. Este perfil acredita que o esforço deixa tudo mais divertido. Se conectam com marcas funcionais, que não os deixariam na mão.
- **Ganha-Pão:** o surfe é levado mais a sério, sendo elencado com o único meio de sustento para a vida. Utilizam da criatividade para não depender exclusivamente de campeonatos para se manter. Acreditam em marcas que investem no esporte, caso contrário adquirem grande desgosto pelas que não dão suporte.
- **Mr. Gadget:** gostam de estar bem equipados, pois o consumo diverte e motiva a prática perfeita. Geralmente tem interesse em carros, motos e pranchas da última geração. Apreciam marcas que preenchem sua necessidade social e/ou funcional.
- **Curva Suave:** se pudessem, desacelerariam o mundo. São sensíveis e geralmente conectam o surfe com alguma forma de arte. Dão valor a família e tendem a estruturá-las devido a sensibilidade amorosa. Possuem aversão ao consumismo e preferem produtos duráveis, vindos de marcas com valores sustentáveis.

- **Ativista:** encontraram no surf um meio para catalisar suas mudanças no mundo. Se vão ganhar dinheiro em troca dos seus atos, não importa, o que interessa é a missão de doutrinar as pessoas. Apreciam marcas que compram suas ideias, podendo tornarem-se fiéis clientes.
- **Weekend Warrior:** o trabalho dominou a rotina deste perfil, mas não há nada que os impeça de ir a procura de ondas após às 18h de sexta. Tomam o final de semana e as férias como um potencial de aproveitar a convivência com o mar.

**Figura 20 –Perfis definidos ao final da pesquisa *Reconhecendo o Surf***



Fonte: Adaptado de Surfari.

### 2.5.2. Requisitos

A partir de diferentes fontes, foram estabelecidos alguns requisitos de projeto. Por vezes, a definição deu-se a partir do conteúdo observado na fundamentação teórica, em outras pela análise de similares e em alguns momentos foi oriundo da análise pessoal do autor deste trabalho.

A impressão desta obra é um dos requisitos essenciais para a materialização do diário, visto que a concepção do conteúdo já foi de forma digital, bem como o principal meio de divulgação da pesquisa, a websérie. Trazer este novo formato de apresentação, garantirá maior abrangência do conteúdo, diferenciando-o ainda mais

do que já circula no mercado. Contudo, a impressão inicial será de poucos exemplares, fazendo-se necessário a utilização de impressão digital.

Sobre o formato, surgem alguns questionamentos sobre o ambiente de uso do livro, fazendo-se necessário este quesito dimensional ser rigorosamente avaliado. É interessante adequar-se aos formatos produtivos, garantindo maior aproveitamento de papel, mas também é essencial pensar na usabilidade do livro como objeto, garantindo uma entrega adequada ao público definido. Acredita-se na utilização de uma dimensão entre 120 x 180mm e 170 x 255mm, procurando o melhor aproveitamento de papel, com um formato próximo ao 1:1,5.

O conceito do livro, de torná-lo um companheiro de viagem, pressupõe momentos ociosos, de espera ou relaxamento – como em longas viagens ou ao final do dia – como convenientes momentos de leitura. A iluminação durante estes momentos poderá não ser muito benéfica para a leitura, trazendo maior responsabilidade para o contraste das informações e uma tipografia com boa legibilidade. O ideal é que a fonte não seja menor do que 8 pontos, com um entrelinhas adequado à disposição da página.

É interessante valer-se de algum elemento de papelaria que complemente o enredo da obra, como um cartaz, adesivo, ou outro objeto que represente a temática do projeto. Trazendo a perspectiva do consumidor de livros e revistas que abordam a temática do surfe, o produto ser composto por acessórios, fortifica a relação do consumidor com a proposta do editorial. Contudo, não deve-se extrapolar a capacidade orçamentária do projeto e perceber a relevância deste complemento, não tornando-o um mero *souvenir* genérico que acompanha o livro.

A ambientação da vivência da pesquisa, não apenas com o conteúdo, mas de forma gráfica, é uma maneira de contextualizar o usuário com o Reconhecendo o *Surf* de uma maneira mais efetiva. Além disso, é uma premissa caracterizar o livro tal qual um diário, apresentando seus conteúdos imagéticos como complemento do conteúdo textual, sem atenuar-se tanto dentro do editorial. Com isto, será necessário levantar todo material gráfico presente na obra, estabelecendo uma definição hierárquica do conteúdo que se vai apresentar no diário.

Representar a diversidade presente na extensão litorânea do país é um artifício que vai de encontro com a temática do diário. Mostrar, mesmo que de forma sucinta, as diferentes culturas ao longo da viagem, é uma forma de inserir o usuário no ambiente de pesquisa. Com isso será necessário uma análise de pontos específicos da viagem que contemplem estas peculiaridades regionais. Será avaliada a utilização de tipografias vernaculares em títulos e entradas de capítulo, de acordo com a relevância no conteúdo.

Para situar o leitor quanto ao andamento da obra, será preciso um apoio de leitura, seja ele uma diferenciação das seções do conteúdo por cores e/ou utilizando iconografias, representando as divisões da obra.

Assim, definiu-se os seguintes requisitos, com as respectivas origens, conforme quadro 4.

**Quadro 4 – Requisitos e restrições de projeto**

REQUISITOS E RESTRIÇÕES			
ORIGEM	REQUISITOS	RESTRIÇÕES	ESPECIFICAÇÃO
FUNDAMENTAÇÃO	<b>Impressão</b>	Evitar métodos produtivos para grandes tiragens.	Buscar pela impressão digital para o miolo e utilizar um método alternativo para a capa e complementos, como a serigrafia.
FUNDAMENTAÇÃO E SIMILARES	<b>Formato</b>	Avaliar a usabilidade de livros para definição do formato e acabamentos de encadernação.	Utilizar formato 1:1,5, ficando entre as dimensões de 120 x 180mm e 170 x 255mm.
FUNDAMENTAÇÃO	<b>Tipografia</b>	Utilizar tipos com pelo menos 8 pontos, evitando famílias que não possuam variedade de pesos.	Buscar tipos serifadas para guiar melhor a leitura e avaliar a inserção de alguma tipo auxiliar.
FUNDAMENTAÇÃO	<b>Conteúdo</b>	Não deixar o conteúdo imagético sobressair o conteúdo textual, estabelecendo uma hierarquia informacional.	Valer-se do conteúdo fotográfico da pesquisa, trazendo o aspecto de livro de memórias, presente na narrativa.
FUNDAMENTAÇÃO E AUTOR	<b>Representatividade</b>	Cuidar com preconceitos e mal uso da informação cultural, realizando uma pesquisa prévia acerca do artifício empregado.	Buscar por estilos gráficos que representem a diversidade presente na pesquisa em caráter nacional, como a tipografia vernacular.
SIMILARES	<b>Setorização</b>	Não quebrar o ritmo de leitura de maneira abrupta ou evidenciar demais a troca de seção.	Utilizar elementos diferenciadores ao longo do conteúdo, evidenciando o andamento da pesquisa e a seção que o leitor se encontra.
AUTOR	<b>Complemento</b>	Lembrar da facilidade de produção e evitar a criação de souvenirs genéricos.	Compor a produção do livro com algum acessório que se relacione com a temática.

Fonte: Autor

### 3. IDEAÇÃO

Reunidas todas constatações projetuais das etapas anteriores, bem como os requisitos e restrições estabelecidos, deu-se início às possíveis linhas gráficas do projeto. Foram levantados os pilares principais, que darão norte ao desenvolvimento, sendo eles: o conceito do projeto, o formato do livro, bem como suas dimensões, os grids estruturais para receber o conteúdo e uma pré-análise tipográfica para elencar possíveis tipografias compatíveis com o conteúdo.

#### 3.1. CONTEÚDO TEXTUAL

Para entender melhor a forma de aplicar o conteúdo, foi realizada mais uma leitura da obra, desta vez com enfoque nas possibilidades de representação. Essencialmente, a obra possui 2 estilos de escrita: o mais comum, que é o texto escrito em parágrafos, com uma narrativa descritiva e linear dos acontecimentos; e também há a escrita em tópicos, utilizando poucas palavras em cada frase, aferindo-se a momentos em que era necessário maior agilidade para registrar os fatos.

Existem alguns termos e expressões que o autor redigiu em inglês, tratando-se de um estilo pessoal de escrita. Buscando tanto a preservação do conteúdo original quanto o entendimento da obra por parte de todo o público, sem trazer a presunção de que a língua inglesa é entendida por todos, estes trechos serão mantidos, porém com uma tradução em anexo.

Algumas frases que se mostraram importantes no decorrer da narrativa foram destacadas a fim de sobressair-las de alguma maneira dentro do *leiaute*. Percebeu-se também a força de alguns trechos, com situações irreverentes ou histórias engraçadas, que garantem maior engajamento do leitor com o diário.

Ao longo da obra existem algumas escritas pontuais, como registros fora do contexto do dia, algumas vezes nomeado como "desafios do dia" ou "pensamentos soltos", que precisam ser diferenciados do restante do texto.

A partir da divisão dos estados abrangidos pela pesquisa e de acordo com a quantidade de texto de cada seção, dividiu-se o conteúdo em 10 capítulos. Alguns estados foram descritos em menos dias, devido à sua curta extensão litorânea, como o Paraná e grande parte dos estados no Nordeste. Com isso optou-se por agrupar o conteúdo de alguns deles, sempre mantendo uma organização geográfica, mantendo juntos apenas os estados de uma mesma região.

Além do conteúdo escrito, foi disponibilizado para a produção do livro o material fotográfico produzido durante a viagem. Transpor o conteúdo escrito de forma imagética é uma maneira interessante de melhor apresentar algumas situações do conteúdo do livro, já que o papel do designer na elaboração de uma publicação editorial não é apenas o de criar um *leiaute* das páginas, mas também de garantir que a informação fornecida pelo autor seja apresentada da maneira mais adequada ao leitor (HASLAM, 2007).

### 3.2. CONCEITO

Diante do conteúdo do diário, que contempla diferentes regiões brasileiras, definiu-se como uma linha gráfica projetual o uso de ornamentos, tipografias e referências oriundos da estética vernacular. Esta estética representa a cultura gráfica popular brasileira, apresentando detalhes e irregularidades próprios de criações feitas à mão, como pinturas e letamentos.

A era da digitalização podou muitas manualidades que vinham de gerações passadas, o que nos deixa o dever de reconstruir e resgatar o folclore e as regionalidades do nosso país, visando restabelecer esses signos e símbolos tão importantes para o nosso imaginário (GRIMALDI, 2020). A presença desses grafismos e tipografias traz uma proximidade com o cotidiano do leitor, tornando a obra mais intimista. Segundo o designer Tibor Kalman é interessante ressaltar que: "enxergar o vernacular é enxergar o invisível. É olhar para algo comum e se apaixonar." Enaltecer este estilo gráfico presente no nosso cotidiano é uma maneira de reforçar a importância da cultura popular como formadora da identidade nacional.

Existe outro ponto bastante pertinente na obra do Lucas, que é a diversidade social abrangida pelo surfe, que independentemente da idade, classe social e conjuntura de vida, todas histórias se conectam através deste apreço pelo esporte. Conforme percebido e definido no público-alvo do livro, os pontos de contato destes leitores se fazem bastante necessários numa obra tão vasta culturalmente. Por mais diversas que sejam, as estéticas populares entram no projeto como um apelo gráfico comum a todo tipo de leitor.

#### 4. FERRAMENTAS

Para cada vertente do projeto foi necessário analisar que tipos de artifícios estão disponíveis para executar as ideias propostas. Essas ferramentas variam desde técnicas gráficas, como estilos de letramentos populares, até formas de interação entre texto e imagem.

##### 4.1. VERNACULAR

Representando o enredo vernacular e a cultura gráfica brasileira, procurou-se por projetos que fomentassem este tipo de conteúdo e ao mesmo tempo representassem uma cultura presente por todo país. São estéticas que compõe a cultura gráfica popular em caráter nacional. De fato, este não é um conhecimento amplamente difundido, estudado e analisado, mas certamente trata-se de informações gráficas bastante familiares aos olhos de indivíduos vindos de diferentes localidades do Brasil.

Dentre os projetos encontrados, surgiu o "Iconografia das Carrocerias de Caminhão" que apresenta um estudo gráfico sobre os adornos de carrocerias de caminhões, conhecidos como filetes, e toda a técnica presente por trás desta forte cultura (Anexo F). Os caminhoneiros buscam uma representação no seu meio de trabalho, querendo tornar seu veículo uma peça única, auxiliando não só na estética, mas também na fácil identificação, em situações infortunas como no roubo dos seus veículos. Foram identificados e registrados estilos variados de filetes, para em seguida serem transpostos em formato de vetor, para serem disponibilizados para o público interessado nesse material. A utilização destes grafismos traz a proximidade com as estradas, que foram os meios mais utilizados para realizar a pesquisa em diversos cantos do Brasil.

O mesmo apreço pela aparência e singularidade de seus caminhões, ocorre também com os donos de barcos pesqueiros e embarcações de carga ou transporte fluvial. No documentário "Letras Q Flutuam" é relatada a importância da atividade dos letristas presentes na região de Belém, no Pará, que ilustram os barcos, desde o simples nome da embarcação, até a pintura inteira do barco, com ilustrações por

toda a proa (Anexo G). Essa expressão gráfica, além de muito autêntica, é um conhecimento herdado de geração a geração e que na maior parte das vezes se abstém de uma formação acadêmica, caracterizando-se fortemente como um Design Vernacular (Quadro 1, página 57).

A busca por fontes que trouxessem esta estética foi primordial. No entanto, foi necessário atentar-se à presença de glifos, acentos, caracteres especiais e até um espaçamento regular, visto que a maior parte das famílias tipográficas vernaculares em formato digital, partem de pequenos projetos que acabam não conseguindo abranger uma grande cartela de tipos específicos. As famílias encontradas foram a 1Rial, Amada, Brasileiro, Contexto e Filezin (Figura 21). A partir de testes com o uso de numerais, acentos e caracteres importantes para os títulos, foram definidas as fontes mais interessantes para o projeto. Ao longo da busca, foram encontradas 5 famílias tipográficas produzidas a partir de tipografias vernaculares.

Figura 21 – Tipografias vernaculares selecionadas

TRIAL CT	BRASILERO	CONTEXTO
<b>RECONHECENDO O SURF</b>	RECONHECENDO O SURF	<i>RECONHECENDO O SURF</i>
<b>O DIÁRIO DE LUCAS ZUCH</b>	O DIÁRIO DE LUCAS ZUCH	<i>O DIÁRIO DE LUCAS ZUCH</i>
<b>12345678.9.0-ÀÁÂÊÉÍÓÚ</b>	12345678.9.0-ÀÁÂÊÉÍÓÚ	<i>12345678.9.0-ÀÁÂÊÉÍÓÚ</i>
<b>12 226 36</b>	12 226 36	<i>12 226 36</i>
<b>14 227 37</b>	14 227 37	<i>14 227 37</i>
<b>115 28 138</b>	115 28 138	<i>115 28 138</i>
<b>116 29 149</b>	116 29 149	<i>116 29 149</i>
AMADA	FILEZIN	
<i>RECONHECENDO O SURF</i>	<i>Reconhecendo o Surf</i>	
<i>O DIÁRIO DE LUCAS ZUCH</i>	<i>O Diário de Lucas Zuch</i>	
<i>12345678.9.0-ÀÁÂÊÉÍÓÚ</i>	<i>12345678.9.0-ÀÁÂÊÉÍÓÚ</i>	
<i>12 226 36</i>	<i>12 226 36</i>	
<i>14 227 37</i>	<i>14 227 37</i>	
<i>115 28 138</i>	<i>115 28 138</i>	
<i>116 29 149</i>	<i>116 29 149</i>	

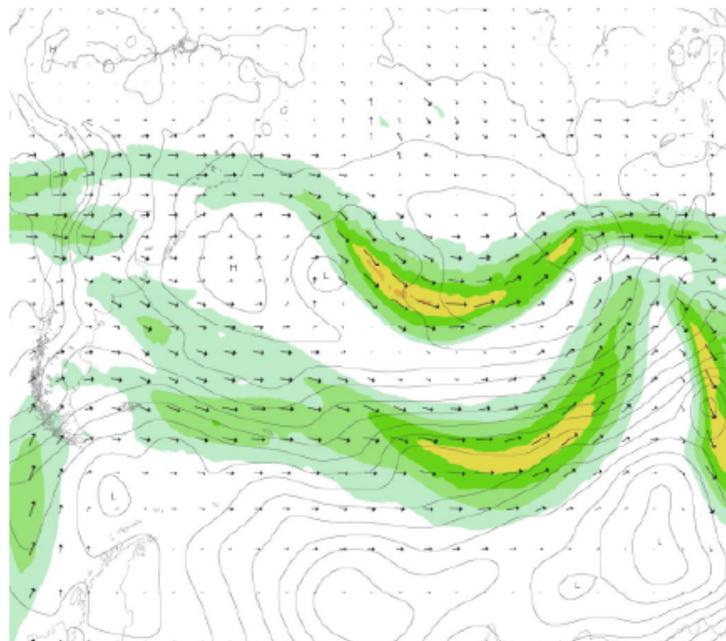
Fonte: Autor.

## 4.2. CARTOGRAFIA

Parte da referência gráfica foi buscada na cartografia antiga e em mapas de previsão do tempo, com o intuito de representar as distâncias percorridas e os locais que a pesquisa *Reconhecendo o Surf* contemplou. Trazer informações de geolocalização ao longo do livro auxiliará o leitor no melhor entendimento da trajetória da viagem e quais as cidades abrangidas em cada capítulo.

A referência de mapas de previsão do tempo entrou como um complemento gráfico, que poderá ser utilizado como fundo em algumas seções do livro. Esta referência partiu principalmente de sites que apresentam a previsão do tempo (Figura 22), com dados de direção do vento, *swell* – que indica as ondulações em formação – e período das ondas.

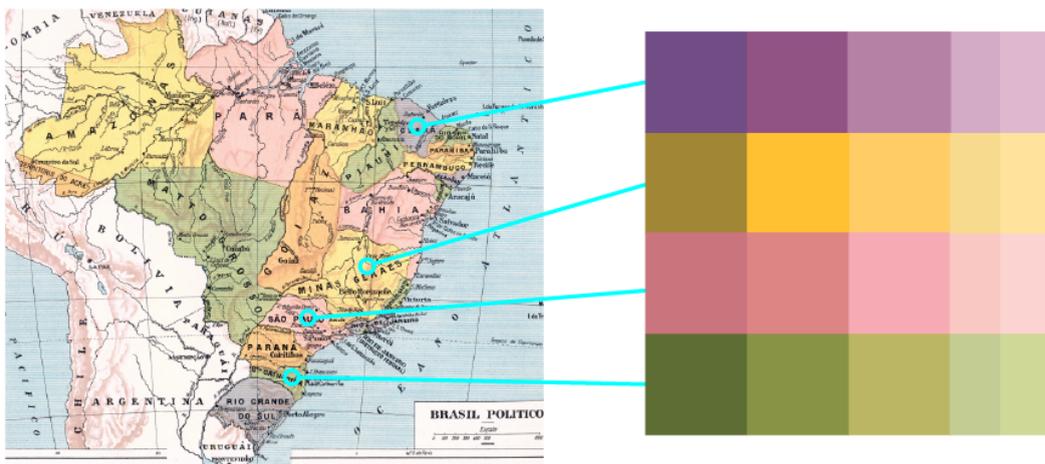
**Figura 22 – Referências de mapas de previsão do tempo**



Para a representação cartográfica dentro do livro, foi encontrado um mapa do Brasil em vetor disponibilizado pelo IBGE, que fornece informações hidrográficas, de relevo e divisão política. Após uma organização do arquivo, mantendo um padrão na apresentação visual, bem como no seu conteúdo relevante ao diário, ele foi preparado para ser utilizado como base de informação geográfica no livro.

A partir da busca por mapas antigos foi possível encontrar algumas paletas cromáticas, que foram adotadas para o projeto no intuito de realizar uma divisão mais evidente de cada capítulo. Para isso foram selecionadas 4 cores que irão alternando entre si ao decorrer da obra (Figura 23).

**Figura 23 – Paleta de cores obtida através de mapas antigos**



Fonte: Autor.

### 4.3. TIPOGRAFIA

A utilização das fontes manuais nos títulos e em algumas chamadas do conteúdo darão uma personalidade forte para o editorial. Contudo, uma grande premissa do projeto é trazer uma boa legibilidade do conteúdo. Sendo assim, fez-se necessário a utilização de tipografias padronizadas no corpo de texto, procurando por famílias serifadas para um bom contraste com o vernacular. Essa mescla cria um

estilo próprio para o editorial, se equiparando com alguns pontos da cultura brasileira, derivada de muitas origens.

Para a seleção inicial das famílias tipográficas do corpo de texto, foi levado em consideração uma maior variação dos pesos, de acordo com a necessidade do conteúdo, como na utilização do itálico para as palavras da língua inglesa a fim de criar uma harmonia com o conteúdo em português. Com uma seleção inicial de 9 famílias, foram realizados alguns testes de redução e contraste com as demais famílias vernaculares, reduzindo-se a 4 famílias (Figura 24).

**Figura 24 – Alternativas de fontes para o corpo de texto principal**

<b>LORA</b>	<p>O pai de alejo mudou definitivamente a família da argentina para a região 20 anos atrás... Alejo, é a ponta de lança. O irmão, Santiago, é quem acertou em cheio essa piñata 'argentina'.</p> <p>O PAI DE ALEJO MUDOU DEFINITIVAMENTE A FAMÍLIA DA ARGENTINA PARA A REGIÃO 20 ANOS ATRÁS,</p>	<b>REFORMA 1918</b>	<p>O pai de alejo mudou definitivamente a família da argentina para a região 20 anos atrás... Alejo, é a ponta de lança. O irmão, Santiago, é quem acertou em cheio essa piñata 'argentina'.</p> <p>O PAI DE ALEJO MUDOU DEFINITIVAMENTE A FAMÍLIA DA ARGENTINA PARA A REGIÃO 20 ANOS ATRÁS,</p>
<b>CHARIS SIL</b>	<p>O pai de alejo mudou definitivamente a família da argentina para a região 20 anos atrás... Alejo, é a ponta de lança. O irmão, Santiago, é quem acertou em cheio essa piñata 'argentina'.</p> <p>O PAI DE ALEJO MUDOU DEFINITIVAMENTE A FAMÍLIA DA ARGENTINA PARA A REGIÃO 20 ANOS ATRÁS,</p>	<b>VOLLKORN</b>	<p>O pai de alejo mudou definitivamente a família da argentina para a região 20 anos atrás... Alejo, é a ponta de lança. O irmão, Santiago, é quem acertou em cheio essa piñata 'argentina'.</p> <p>O PAI DE ALEJO MUDOU DEFINITIVAMENTE A FAMÍLIA DA ARGENTINA PARA A REGIÃO 20 ANOS ATRÁS,</p>

Fonte: Autor.

A escolha da família Lora foi feita a partir de diversas análises positivas de seus atributos. Uma pequena diferença entre a altura x e a ascendente, torna a visualização do texto mais clara, sem muitas disparidades nas linhas escritas. O equilíbrio de suas curvas e serifas arredondadas, orna muito bem com as fontes vernaculares escolhidas. Além de não possuir ocós muito fechados, apresenta boa legibilidade. Sua vasta gama de pesos auxilia na hierarquização do conteúdo, podendo ser facilmente utilizada no corpo de texto principal, nas traduções, nos “pensamentos soltos” e inclusive nos textos e citações em destaque.

Por mais que a conotação de um diário parta da ideia de um conteúdo manuscrito, a elaboração do conteúdo se deu, originalmente, por um aparelho celular. Foi necessário alguma relação com o “feito à mão” ao longo do corpo de texto principal. Para isso foi escolhido como alinhamento principal do corpo de texto, o alinhado à esquerda, por conta da facilidade de leitura e a relação com a escrita, que é naturalmente organizada desta forma. Além de respeitar o fluxo orgânico da linguagem, este alinhamento foge dos irregulares espaçamentos de parágrafos justificados (LUPTON, 2013). Considerando os possíveis cenários de leitura do livro, como viagens, translados de ônibus ou avião, antes de dormir, ou em situações com pouca luminosidade, entende-se que, quanto menor ruído houver, melhor será para a leitura do texto.

#### 4.4. ILUSTRAÇÕES

O estilo de produção textual trazido por Lucas consegue manter-se por si só, No entanto, o gênero discursivo pessoal do diário pede algum apoio visual, complementando o imaginário do leitor. Visto que a pesquisa foi feita com o propósito principal de produzir conteúdo fotográfico, é interessante trazer a fotografia como apoio, mas ainda assim – indo ao encontro da subjetividade – trazer ilustrações complementares podem suavizar o conteúdo. A partir de trechos frisados ao longo do diário, foram pensadas ilustrações que viessem a retratar tais situações ou detalhes da narrativa.

Para o desenvolvimento das ilustrações foi convidado o ilustrador Thiago Machado. Atuando como ilustrador desde 2015, Thiago possui um estilo de ilustração bastante autoral (Figura 25). Com fortes referências no trabalho de Joaquín Torres García e Carybé, a inspiração de Thiago vai além da representação visual, apreciando trabalhos da arte popular brasileira e também da literatura e música latino-americana. Mesmo tratando de ilustrações digitais, Thiago utiliza texturas, irregularidades e formas oriundas das ferramentas de desenho, como lápis, giz de cera e tinta. Este estilo conversa bastante com a presença das tipografias vernaculares e traz uma leitura mais descontraída e informal do diário.

Figura 25 – Trabalhos do ilustrador Thiago Machado



Fonte: Thiago Machado.

Para organizar a produção das ilustrações, foi criada uma planilha para apresentar as ideias de cada ilustração, bem como identificar em qual capítulo cada uma se encontra. Enquanto a obra foi sendo relida para o apontamento de ideias de editoração, a planilha foi sendo alimentada com cada desenho, com o trecho do diário que originou a ilustração e qual a ideia da arte. Esta dinâmica auxiliou bastante o entendimento e controle do que precisava ser criado, estabelecendo uma comunicação clara com o ilustrador. Por mais que as ideias estivessem definidas durante a ideação, o diálogo com o Thiago manteve-se aberto para ele dar opiniões e alternativas de desenhos para cada parte do diário, tornando-os mais autênticos ainda.

#### 4.5. LEAIUTE

A pesquisa por referências que salientassem os pontos percebidos na etapa de ideação foi essencial para dar início às versões de diagramação do texto. Algumas dessas referências apresentam pontos bastante relevantes para utilização

dentro do projeto editorial, como na revista francesa *Les Others* (Anexo H) que utiliza os blocos de texto alinhados à esquerda, junto de alguns destaques de trechos do conteúdo. Já no periódico *West is the Best* (Anexo I), produzido pelo estúdio francês de Design Briand & Berthereau, é pertinente a interação do texto e ilustrações, que por vezes ocorrem de forma mais reta e em outras com uma sobreposição das imagens no texto.

Dentre estas referências há um guia produzido pelo estúdio Hallen Brun, sobre o mobiliário do parque canadense *Vondelverzen*, que traz uma marcação na margem lateral do livro que vai se deslocando ao decorrer do conteúdo (Anexo J). É uma referência bem próxima de dicionários, que pode trazer uma facilidade em identificar o andamento dos capítulos do livro.

Ver estes artifícios, idealizados na etapa anterior, sendo aplicados em obras impressas, auxiliou a percepção da funcionalidade dos mesmos, ao par que instigou a criação de adaptações de acordo com a necessidade projetual.

## 5. EXPERIMENTAÇÃO

Nesta etapa foram testadas possíveis soluções para os problemas de projeto identificados nas etapas anteriores. As principais experimentações foram quanto ao uso das tipografias vernacular e serifada, formato definitivo do editorial, o grid principal a ser utilizado, uso de grafismos e suas reduções.

### 5.1. FORMATO E GRIDS

O requisito, estabelecido anteriormente, referente ao formato foi reduzido a dimensões que não prejudiquem o manuseio e o transporte do livro. Analisando gráficas de pequenas e médias tiragens, o tamanho próximo de uma folha A5 é o que atende melhor o parâmetro de manuseabilidade, facilidade de produção e encaixe do conteúdo. Para atender uma melhor margem lateral optou-se pelo tamanho de 14,5cm de largura, por 21cm de altura, com margens conforme o Apêndice A. A adoção deste formato permite a possível expansão da produção de exemplares em maior escala.

Com uma área de impressão reduzida, é interessante utilizar um grid simples, retangular, com apenas uma coluna de texto, devido ao denso conteúdo. Ele respeitará uma margem superior maior, para acomodar informações da seção do conteúdo. Conforme visto na seção deste trabalho sobre o Diário (2.2), o conteúdo textual oscila bastante em quantidade, surgindo a importância de um leiaute maleável, que seja capaz de receber diferentes porções deste conteúdo.

Para equilibrar o conteúdo entre as páginas e manter um padrão de distribuição do texto, foi adotado uma linha de base para encaixe do bloco de texto. A partir das medidas da margem, foi escolhida uma divisão exata, que aproveitasse toda altura disponível, conseguindo alinhar o texto na linha de base, juntamente com o grid e a margem estabelecida.

Prevendo algumas páginas destinadas exclusivamente para o conteúdo fotográfico, foi criado um grid sem calhas, apenas com divisões horizontais e verticais dentro da área da mancha gráfica (Apêndice A). Na vertical, optou-se por uma divisão que se encaixa na linha de base definida para o texto, fatiando 15

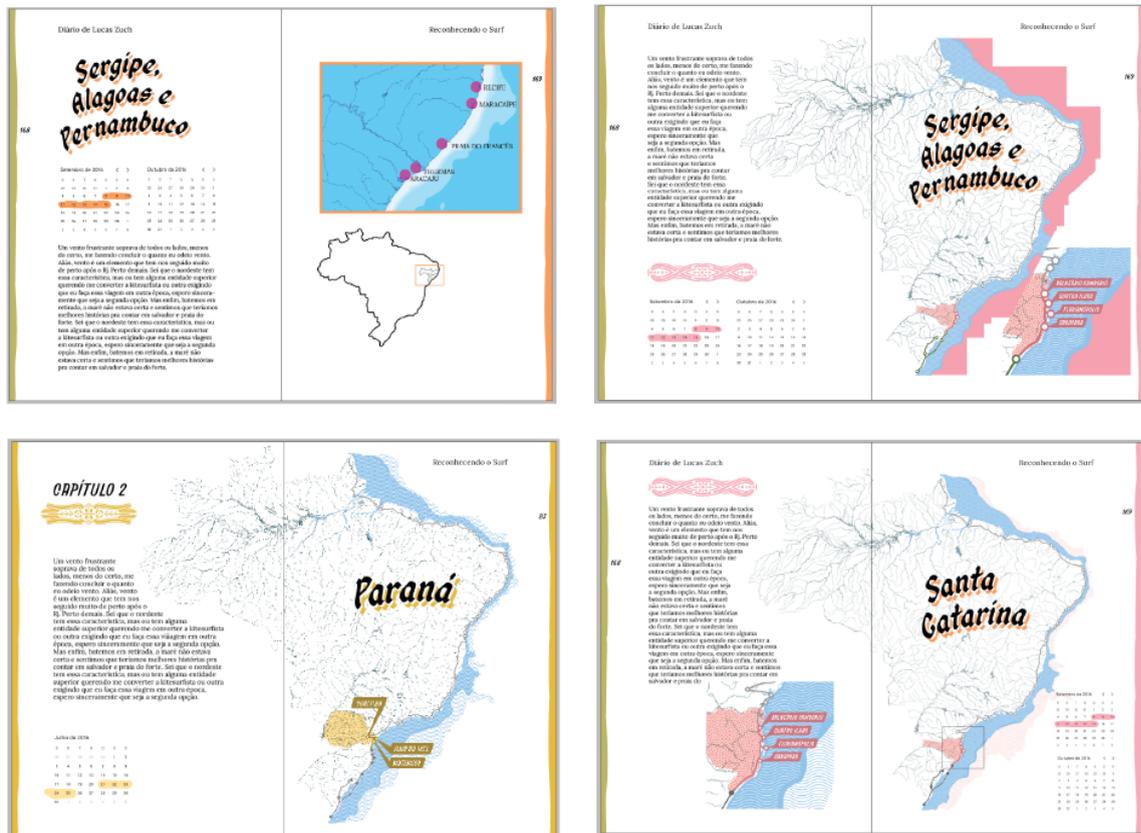
partes iguais. Já a divisão horizontal foi feita em 12 partes iguais. Estas guias auxiliarão numa melhor disposição das fotografias, harmonizando com o restante do leiaute.

## 5.2. TESTES DE LEIAUTE

Com os testes de legibilidade, foi definida a fonte Lora com o tamanho de 9pt para o corpo de texto principal e o tamanho de 8pt para as traduções, no formato de notas de rodapé. Em seguida foi necessário escolher a combinação com as demais fontes vernaculares, para isso criou-se algumas variações de uso. As entradas de cada dia foram testadas com títulos em diferentes posições (Figura 26), buscando equilibrar o peso das fontes e a hierarquia da informação ali presente.

A partir da montagem de algumas disposições de texto, deu-se início à disposição do conteúdo de acordo com o padrão de apresentação de cada dia do diário. No cabeçalho de cada página, começando com a data, seguido da cidade em que a pesquisa se localizava, o respectivo estado, seguido do conteúdo textual. À medida que alguns testes de impressão foram sendo feitos, percebeu-se alguns espaços que poderiam ser melhor otimizados, como os cabeçalhos. Com isso optou-se pela inserção do dia da semana na página oposta, ao lado direito, complementando a percepção do leitor quanto à localização temporal dos fatos. Outro artifício utilizado para representar a mudança de localidade ao leitor é o leve deslocamento da altura do número da página. À medida que avança-se de capítulo, o número da página sobe. Começando na base do layout, no capítulo zero, o número desloca-se um pouco a cada capítulo até chegar no topo da página, no capítulo 10. Este movimento corresponde ao sentido do deslocamento realizado durante a viagem.

Figura 26 – Testes das entradas de capítulo



Fonte: Autor.

### 5.3. ENTRADAS DE CAPÍTULO

Foram levantadas informações pertinentes para o leitor ao adentrar no início de cada seção, sendo elas: o entendimento dos acontecimentos, a localização da dupla Surfari no mapa e quanto tempo levaram nesta parte da pesquisa. A ideia principal é apresentar um panorama de navegação para o leitor, com um breve texto introdutório do conteúdo, um pequeno calendário indicando os dias registrados e o mapa com as cidades que a pesquisa abrangeu. Buscando uma apresentação de uma maneira mais clara, foi explorado um leiaute de página dupla, predominando o mapa no lado direito e o restante do conteúdo na página esquerda.

Nesta representação cartográfica do Brasil, foi mantida apenas a hidrografia de cada região, buscando uma visão menos repartida do país e exaltando a grande

conexão hidrográfica presente. Esta escolha conversa com diversos pontos presentes na pesquisa *Reconhecendo o Surf*, que mostra inúmeras conexões entre pessoas que vivem em distâncias físicas e sociais tão grandes. Para não enfatizar tanto as fronteiras, optou-se pelo preenchimento dos estados nas respectivas cores de cada capítulo.

O título de entrada foi explorado em fonte vernacular, localizado na parte superior esquerda, como primeiro elemento de leitura, evidenciado com um filete de caminhão logo abaixo. Testando diferentes títulos e utilizando o mesmo filete como adorno, foi percebida uma certa saturação da página, levando a decisão de selecionar 10 filetes diferentes para compor cada um dos capítulos. Este artifício estendeu-se para dentro do conteúdo de cada capítulo, utilizando o filete como uma quebra no conteúdo ou um simples intervalo ao longo do corpo de texto.

Primeiramente foram testadas algumas diagramações utilizando recursos de *zoom* no mapa, para evidenciar as cidades de cada capítulo. Esta disposição tirou a clareza da entrada do capítulo, gerando um forte ruído informacional. Então optou-se por uma posição fixa do mapa, em que pudessem ser apresentadas as informações das cidades de cada capítulo, sem ter de deslocar seu posicionamento na página para cada entrada de capítulo.

Uma das principais definições obtidas após os testes de diagramação do conteúdo foi quanto à disposição das páginas. Devido ao grande volume de informação de cada dia escrito e buscando estabelecer um padrão dentro do livro, foi marcado que o início de cada dia acontecerá sempre na página esquerda, criando um ritmo na leitura. Essa escolha ajuda o leitor a perceber que só iniciará um novo dia, após um novo folhear e caso não haja um novo título, trata-se da continuação do mesmo dia que estava sendo lido. Tratando-se de uma obra tão longa e não puramente textual, é de suma importância auxiliar a leitura do usuário, buscando evitar a fadiga diante da grande quantidade de conteúdo.

#### 5.4. ENCADERNAÇÃO

A extensão prevista para esse projeto fica perto de 220 páginas, com isto o processo de encadernação escolhido foi a brochura costurada, utilizando uma capa com orelhas, o que garante uma melhor estrutura nas quinas do livro. Na capa será utilizado o papel Supremo 300g/m<sup>2</sup>, com um acabamento fosco em Prolam. O substrato escolhido para o miolo foi o papel Pólen Bold 90g/m<sup>2</sup>, buscando um aspecto mais aconchegante na leitura, e uma impressão sem grandes interferências entre as páginas, devido a boa gramatura da folha.

Devido à falta de gráficas com disponibilidade para realizar testes de impressão coloridos e procurando reduzir os gastos com o projeto, foi improvisado algumas impressões apenas na cor preta. A maneira encontrada de criar um boneco das páginas impressas foi anexando as páginas a um livro com dimensões próximas (Apêndice C), tentando representar ao máximo o folhear do conteúdo e entender como a disposição das informações poderia ser otimizada.

## 6."MÃO NA MASSA"

Depois de iniciar as primeiras concepções criativas para o projeto, entender as ferramentas para atender cada ideia e experimentar elas de diferentes formas, nesta seção chega o momento de implementar, de fato, a diagramação do conteúdo.

### 6.1. INSERÇÃO DO CONTEÚDO

A definição de um grid retangular auxiliou no processo de diagramação do conteúdo, deixando-o bastante versátil e dinâmico. O conteúdo textual bruto foi subdividido em arquivos separados, de acordo com cada dia, facilitando a inserção dentro do *Adobe InDesign* – o principal *software* utilizado para realizar o trabalho de diagramação. Para execução dos leiautes foi estabelecido um fluxo de inserção do conteúdo, onde começou-se com o corpo de texto principal, guiando a quantidade de páginas, seguindo para a adição dos títulos, ilustrações e imagens, utilizadas somente quando necessárias ou quando houvesse abertura para tal. Ao inserir as ilustrações, criou-se um padrão de espaçamento com o bloco de texto, já que grande parte das ilustrações seriam inseridas interagindo com o texto, diferentemente das fotografias, que sempre estarão separadas com divisões retas das caixas de conteúdo. Para isso foi necessário atentar-se às formas que melhor encaixassem na mancha gráfica, evitando formas desconexas ou que atrapalhassem a apresentação do texto, bem como seu entendimento. Em seguida, foram inseridas as notas de rodapé nos trechos que houveram passagens em inglês. Após a diagramação inicial foi sendo revisada cada uma das páginas, buscando atentar-se a detalhes do conteúdo que possam estar separados e equilibrar as páginas da melhor forma.

Figura 27 – Leiaute de parte do conteúdo



Fonte: Autor.

## 6.2. ENTRADA DOS CAPÍTULOS

Nas entradas dos capítulos foi definida uma disposição padrão do conteúdo, conforme a Figura 27. A disposição dos títulos ficou na parte esquerda, que, junto de um filete de caminhão para cada capítulo, formou-se brasões, compondo um estilo singular em cada capítulo.

Para o mapa ao lado, foi realizado um ajuste do arquivo em vetor, criando um padrão que se encaixasse na entrada de cada seção em uma posição fixa para todos capítulos. O intuito principal foi a criação de uma apresentação *gamificada* com o andamento da pesquisa, preenchendo os pontos já percorridos e dando destaque nas cidades que serão abordadas no dado capítulo. O caminho da pesquisa que está por vir foi esmaecido, trazendo a percepção de quais serão os

próximos passos da viagem. Buscando maior pregnância no conteúdo, na identificação das cidades de cada capítulo foi utilizada a fonte Amada, mesma dos cabeçalhos no início de cada dia. A identificação de cada cidade foi feita sob uma caixa irregular, na cor do capítulo, direcionada por uma linha pontilhada até a localização no mapa.

O calendário dos dias abordados em cada capítulo foi posicionado logo abaixo do texto de entrada, inserindo uma anotação dos dias registrados no diário. Este tipo de anotação traz maior personalidade no livro, pelo fato de tanto apresentar um tipo de anotação manuscrita sob a informação quanto por lembrar que nem todos dias puderam ser registrados.

Figura 28 – Leiaute das entradas de capítulo



Fonte: Autor.

### 6.3. CAPA DO LIVRO

A definição do nome do livro foi estabelecida a partir de uma nuvem de palavras, inspiradas no conteúdo do livro. Dentre estas palavras surgiram desde frutas até sentimentos que se relacionaram com o enredo. A definição se aproximou de um termo que o próprio autor utilizou em algumas passagens do diário. Em dadas situações, Lucas nomeou o trabalho de campo feito durante a pesquisa como uma etnografia de diferentes nichos sociais, utilizando o surf como viés principal, criando-se assim uma "etnosurfia" – assim escrita no diário. A pesquisa ocorreu de uma maneira tão singular, tornando difícil a definição do tipo de trabalho que estava sendo feito, criando a necessidade dessa adaptação no nome.

Tomando este nome como um derivado de uma palavra mais técnica e não tão utilizada no vocabulário do dia a dia, foi necessário apresentar ele de uma maneira mais descontraída na capa do livro. Para representar a união de um conteúdo que oscila entre relatos pessoais, assuntos sérios e situações irreverentes foi escolhida a sobreposição de duas fontes (Figura 28). A seriedade da família serifada Lora com a coloquialidade da fonte 1Rial simbolizam esta mistura de conteúdos do diário. O título causa uma certa curiosidade no leitor, em querer descobrir o conteúdo e o que seria este termo desconhecido. Contudo, este estranhamento não poderia prevalecer, para isso se trouxe um breve descritor do que seria o livro, inserido como "Um diário de viagem de Lucas Zuch", na parte inferior da capa.

A representação de situações do diário através de ilustrações é um marco bastante forte neste projeto editorial, o que fez esta ferramenta gráfica estar presente também na capa do livro. Trazer a interação de diferentes objetos, representando a vivência da pesquisa, foi uma maneira encontrada de sintetizar a obra de uma maneira poética. O ilustrador Thiago foi guiado pelas palavras: viagem, Rosa dos ventos, pesquisa e surfe. O resultado foi a interação de elementos representativos, como o Galo dos ventos, a estrada, as ondas e uma estrela guia.

Figura 29 – Capa do livro



Fonte: Autor.

#### 6.4. ENTRADAS DO LIVRO

Para o início do livro foi pensado uma entrada que criasse uma reflexão a partir de uma frase do autor do diário ambientando o leitor com o estilo de escrita. Lucas falava bastante sobre o poder que o surfe exercia no estilo de vida de uma pessoa e o quanto ele transcende o papel de uma simples prática esportiva e adquire conotações filosóficas para o dia a dia. Com isso ele sempre refletia que "se mais pessoas surfassem, o mundo seria um lugar melhor". Após a folha de rosto, esta é a primeira frase do livro, fazendo o leitor adentrar na perspectiva de vida que o autor tinha. Para a ambientação com o enredo, foi utilizado em seguida uma página com uma breve descrição do conteúdo do diário, junto das informações técnicas quanto a autoria e desenvolvimento.

No sumário, além de informar em que página se situa cada um dos 10 capítulos do livro, é possível identificar a trajetória da pesquisa *Reconhecendo o Surf*

e ter um panorama de todos os meses da viagem (Figura 29). Trazendo novamente uma pregnância com o restante do conteúdo, foi mantido a mesma posição do mapa nas entradas de capítulo, fazendo desta disposição uma navegação pelo conteúdo a cada troca de seção. Ao lado dos números das páginas de cada capítulo foi disposto verticalmente os 5 meses do ano de 2016 em que a pesquisa ocorreu, utilizando as devidas marcações nos dias registrados, assim como nas entradas de cada capítulo.

Figura 30 – Sumário



Fonte: Autor.

Para a entrada do conteúdo, contemplando o prefácio do livro, foi previsto a participação de uma pessoa que seja referência no assunto de longas viagens envolvendo o surfe. Como ainda não foi definido quem e não há um conteúdo para

esta parte do livro, foram reservadas duas páginas para contemplar este texto, sem interferir na continuidade do restante do conteúdo.

Para o fim do livro, foi pensado uma mensagem em memória ao Lucas. A intenção é sensibilizar o leitor a ir atrás das ideias que acredita e perseguir seu sonho pessoal, assim como Lucas. Tomando o enredo como inspiração, isso irá instigar o leitor a ir atrás de mais conteúdos que o Surfari segue desenvolvendo.

## **7. TESTAGEM**

Com a diagramação do diário contemplando seus diferentes aspectos, foi possível ter uma perspectiva do projeto num todo. Sabendo que este conteúdo irá se estender por mais 8 capítulos, é necessário atentar-se ao que não obteve um ritmo de leitura interessante, já que o mesmo padrão – com variações tênues – irá se repetir no restante. Buscando uma melhor análise sobre o que foi produzido, foram impressas as páginas coloridas no formato final, conseguindo ter a experiência de visualização como projetado. Com bastante êxito na finalização, houveram pouquíssimas alterações no que se definiu para o projeto gráfico num todo.

Com aspectos específicos, cada disposição de página recebeu apontamentos bastante detalhadas quanto a diagramação e disposição das palavras, principalmente no final de frases. Com estes ajustes foi possível finalizar a editoração dos capítulos, seguindo para a fase de exportação dos arquivos.

## 8. FECHAMENTO

Após todo desenvolvimento projetual, chega a fase de exportar o conteúdo diagramado atentando-se aos anexos que compõem o arquivo, as versões do *software* utilizado e aos efeitos implementados na peça editorial. Todas as partes que compõem o projeto foram sintetizadas num único arquivo e fechadas no formato PDF. Foi necessário atentar-se à compatibilidade de formatos de fechamento de arquivo de acordo com a gráfica que se pretende realizar a impressão.

O uso de fontes oriundas de projetos menores trouxe algumas complicações no fechamento. A fonte 1Rial não teve sua incorporação em arquivos PDF licenciada, fazendo-se necessária a transformação da fonte em vetor nas seções que a utilizavam. Esta alteração garantiu a exportação em formato PDF com êxito, permitindo a abertura e visualização do documento mesmo sem a fonte instalada no computador.

A capa foi exportada em um arquivo diferente, visto que trata-se de um processo de impressão à parte, com um substrato também diferente. Quando o projeto for finalizado por inteiro, este arquivo é enviado em anexo ao conteúdo do livro para a gráfica.

## 9. IMPRESSÃO

Parte do conteúdo finalizado foi organizado e impresso, dando uma melhor noção do funcionamento do leiaute num todo. Devido à dificuldade de realizar a impressão em gráficas, diante da situação pandêmica durante a produção deste projeto, foram realizadas impressões coloridas em uma impressora laser de formato A4. Com as páginas individualizadas em uma folha cada, foi realizado o processo de adaptação destas impressões em um livro de formato próximo ao do projeto, assim como foi feito no boneco impresso na etapa de experimentação.

Este trabalho foi desenvolvido com a diretriz de produzir o livro impresso. Entretanto, outra alternativa paliativa realizada foi apresentar o editorial de forma online. Tentando dar ao máximo uma experiência de leitura, o livro foi exportado em um PDF interativo, pela plataforma *Issu*. Além de garantir a visibilidade de pessoas, mesmo não recebendo o projeto impresso, ele possui uma breve experiência do folhear das páginas, proporcionando uma leitura interessante da obra e de sua linearidade. Esta versão interativa do projeto pode ser visualizado no seguinte link: <https://issuu.com/henriquenechele/docs/etnosurfia>

## 10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença das revistas de surfe na ambientação cultural e sua presença como fonte de informação ao longo da história são características que, mesmo em meio a uma massificação informacional e instantânea da mídia digital, precisam ser preservadas. Com este trabalho, apontou-se uma maneira de valorizar o conteúdo apresentado, dando a ele – futuramente – um formato físico, criando uma conexão direta e tangível com o leitor.

O desenvolvimento de 3 capítulos completos da obra, junto às entradas do livro e o devido encerramento, foi capaz de abranger o conceito principal do projeto e o ritmo trazido para esse conteúdo tão rico. Representar a cultura popular brasileira numa obra que trata deste mesmo aspecto, voltado ao surfe, foi imprescindível para tornar este projeto legitimamente brasileiro.

Diante de um volume denso de informações, criar um método dentro do processo, facilitou a execução da editoração de todo conteúdo, que por mais organizado que estivesse, necessitava de um olhar atento aos detalhes de cada informação.

Obter em primeira mão este tipo de material como o do diário, de cunho tão pessoal, recebendo a confiança para a criação do projeto editorial, foi um ponto bastante positivo para o processo criativo. Foi trabalhado como uma espécie de continuação do trabalho do Lucas, tentando alavancar ainda mais este conteúdo, respeitando o tom e ritmo da escrita. A tentativa de personificar o autor e seu estilo de trabalho ocorreu satisfatoriamente, como na permanência das escritas em inglês dentro do diário, sem perder a essência brasileira do livro.

A relação próxima do autor deste trabalho de conclusão com as pessoas envolvidas diretamente no processo criativo, foi um auxílio muito importante para obter bons resultados na peça final. O contato direto com o ilustrador Thiago Machado fez o processo de ideação das ilustrações tornar-se parte da obra e não um anexo externo. Isto garantiu que as artes conversassem diretamente com o conteúdo, tanto na interpretação como na disposição delas com o texto. Obter o

olhar do artista para dentro da redação e o surgimento de ideias para compor o leiaute do livro, tornou este processo de ideação mais fluido.

Outro ponto de contato bastante positivo para o projeto foi a troca com o Eduardo Linhares, do Surfari. Sendo ele uma pessoa que era bastante próxima do autor e que participou de toda a pesquisa de campo, acompanhando toda concepção do diário. Este olhar interno da pesquisa ajudou a dar a devida importância ao conteúdo do diário, reconhecendo-o como parte fundamental da experiência que teve junto ao Lucas.

Quanto aos objetivos estabelecidos no início do projeto (1.2. Objetivos, página 17), todos foram cumpridos, com exceção do objetivo específico de tornar o livro um escape do formato digital. Devido à situação pandêmica e o projeto ser uma representação de 3 dos 10 capítulos da obra, a melhor saída foi representar no formato de PDF interativo. Espera-se futuramente finalizar o projeto por inteiro e então viabilizar a produção de exemplares impressos.

Foi levantado o referencial teórico da pesquisa, utilizando como base os 3 pilares: o surfe, o diário e o projeto editorial. Dentro da pesquisa foi abordado sobre a escrita pessoal, utilizando referência de autores como Brigitte Hervot, Contardo Calligaris e Maurice Halbwachs.

Grande parte dos requisitos estabelecidos inicialmente também foram atendidos (2.5.2. Requisitos, página 75). Com exceção do último requisito "Complemento", que assim como nos objetivos, houve um impasse quanto à disponibilidade de explorar gráficas e produtos que complementassem o livro, devido a pandemia.

O desenvolvimento e fechamento do arquivo editorial foi pensado para a impressão digital, tornando-o compatível para ser impresso em baixas tiragens. A definição da dimensão de 14,5 cm por 21 cm respondeu de maneira satisfatória ao requisito de formato compacto. A tipografia escolhida para o corpo de texto atendeu muito bem aos diferentes setores de informação do layout. Todo conteúdo foi organizado de forma que mesmo utilizando ilustrações e fotografias, manteve-se a redação como protagonista do livro. A representatividade com o conteúdo vernacular

agregado ao projeto, obteve bastante êxito, ao utilizar diferentes fontes de conteúdos referentes ao design vernacular em caráter nacional. A setorização do livro em 10 capítulos correspondeu devidamente ao ritmo de leitura e percepção do andamento da viagem.

O embasamento deste trabalho pela história do surfe, reforça a importância de um acontecimento recorrente na trajetória do esporte, a disseminação de valores através do exemplo. O berço da cultura do surfe transmitiu valores para Duke Kahanamoku através da tradição havaiana de sua família e amigos. Com suas virtudes e aprendizados, Duke apresentou estes ensinamentos em demonstrações do esporte, alcançando entusiastas, como Tom Blake, que passou a ser um assíduo praticante do esporte – procurando todos meios possíveis para aperfeiçoar a prática. Sem nem ter ciência deste fato, o exemplo de Blake atravessou o continente americano, chegando nas mãos dos irmãos Rittscher, que deram um dos primeiros passos para a instauração do surfe no Brasil. Dessa mesma forma, acredita-se na perpetuação de aprendizados, fixando memórias e anotações, como uma forma de ensinar através do exemplo. Neste caso, através da obra do Lucas, temos uma maneira de instigar futuros exemplos para o esporte por meio deste editorial.

## REFERÊNCIAS

ALMASURF. Caballitos de Totorá, surf milenar. 2014. Disponível em: <<http://www.almasurf.com.br/news.php?id=5381>>. Acesso em: 19 out. 2019.

ALMASURF. Falece Thomas Rittscher Junior, um dos pioneiros do surf no Brasil. 2011. Disponível em: <<http://www.almasurf.com.br/news.php?id=2189>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2008, 2. ed.

BARBOSA, Conceição. **Manual Prático de Produção Gráfica**. Cascais: Editora Principia, 2009.

BIURRUN, Carlos. Descubriendo la totora incaica. 2013. Disponível em: <<https://communityofinsurance.es/2013/10/26/descubriendo-la-totora-incaica/>>. Acesso em: 19 out. 2019.

BORTE, Jason. Duke Kahanamoku (August 24, 1890-January 22, 1968). Los Angeles: Surflife, 2009. Disponível em: <[http://www.surflife.com/surfing-a-to-z/duke-kahanamoku-biography-and-photos\\_839/](http://www.surflife.com/surfing-a-to-z/duke-kahanamoku-biography-and-photos_839/)> . Acesso em: 19 out. 2019

CALLIGARIS, Contardo. Verdades de autobiografias e diários íntimos. In: Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 11, n. 21, p. 43-59, 1998. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2071>>. Acesso em: 08 ago. 2019.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CHARTIER, Roger. **A história ou a leitura do tempo**. Tradução de Cristina Antunes. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

COSTA, Lucas. Projeto editorial de um livro infantil de musicalização interativo. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Arquitetura, Curso de Design Visual, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

DIAS, Cleber. O surfe e a moderna tradição brasileira. Movimento, Revista de Educação Física, Fisioterapia e Dança da UFRGS. v. 15, n. 4, p. 257-286. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 1986.

FERLAUTO, Claudio. **O Livro da Gráfica**. 3. ed. São Paulo: Rosari, 2001.

FINIZOLA, Fátima. **Tipografia Vernacular Urbana: Uma análise dos letreiramentos populares**. São Paulo: Editora Edgar Blücher Ltda, 2010.

Finizola, F. Santana, D. Iconografia das Carrocerias de Caminhão de Pernambuco. Disponível em: <<https://www.designvernacular.com.br/carrocerias/>>. Acesso em: 06 jan. 2021.

GRIMALDI, Filipe. **O Pintor Letrista – Lições Introdutórias em Pintura de Letra**. SESC Digital EAD, 2020.

GUSDORF, Georges. **Mémoire et personne**. Paris: PUF, 1951.

HAFFNER, Laura. Herança Impressa: projeto editorial e gráfico de um livro de família. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Arquitetura, Curso de Design Visual, Porto Alegre, BR-RS, 2015.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. Tradução de Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Editora Revista Dos Tribunais Ltda, 1990.

HARO, Alexander. Tom Blake Becomes First to Surf Malibu; Changes Surfing Forever. 2014. Disponível em: <<https://www.theinertia.com/surf/tom-blake-becomes-first-to-surf-malibu-changes-surfing-forever/>>. Acesso em: 10 set. 2019.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. 2ª edição. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HERVOT, Brigitte. Georges Gusdorf e a autobiografia. Revista da Área de Língua e Literatura Francesa. Araraquara, nº14 (1), 2013. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/lettres/article/view/6430>>. Acesso em: 11 set. 2019.

INK'CHACHA. 2015. Facebook: Ink'Chacha. Disponível em: <<https://www.facebook.com/pg/inkchacha.ink/>>. Acesso em: 14 set. 2019.

JAHN, Heloisa. O livro: um apanhado histórico. In: FERLAUTO, Cláudio. **O livro da gráfica**. São Paulo: Edições Rosari, 2001, 3. ed., p. 44-45.

JAHN, Heloisa. Editar. In: FERLAUTO, Cláudio. **O livro da gráfica**. São Paulo: Edições Rosari, 2001, 3. ed., p. 88.

KAMPION, Drew. **Stoked: a history of surf culture**. Los Angeles: Gibbs Smith, 2003.

\_\_\_\_\_. Tom Blake (March 8, 1902-May 5, 1994). 2006. Disponível em: <[http://www.surflines.com/surfing-a-to-z/tom-blake-biography-and-photos\\_760/](http://www.surflines.com/surfing-a-to-z/tom-blake-biography-and-photos_760/)>. Acesso em: 10 set. 2019.

KENVIN, Richard. **Surf Craft: Design and the Culture of Board Riding**. San Diego: Mingei International Museum, 2014.

KNUDSEN, Soren. Thomas, Margot, Osmar e Jua. Os primeiros surfistas do Brasil. The Surfer's Journal Brasil. Ano 3, nº 3. São Paulo: Editora Gaia, Nov. 2014

LAUS, Sérgio. Confederação brasileira de surf. Revista E. F. Rio de Janeiro, n. 8, p. 16-18, ago. 2003.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. 2ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. 2ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

MEDEIROS, Hostand. Conheça aqui a história do surf no mundo, Brasil e RN. 2017. Disponível em: <<http://portalmarte.com.br/artigos/historia-surf-mundo-brasil-rn/>>. Acesso em: 12 set. 2019.

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

ROSSI, Sérgio. In: FERLAUTO, Cláudio. **O livro da gráfica**. São Paulo: Edições Rosari, 2001, 3. ed., p. 89.

PORTES, Leandro. Surfari, os valores do surf. 2019. Disponível em: <<https://mundomit.com.br/artigos/surfari-os-valores-do-surfe/>>. Acesso em: 09 nov. 2019.

SURFARI. No surf, os melhores dizem que, se você saiu do tubo, é porque não estava fundo o suficiente. 2017. Instagram: surfariv. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BRg0liQj3v3/>>. Acesso em: 28 out. 2019.

TSCHICHOLD, Jan. **The New Typography**. Traduzido por Ruari McLean. Los Angeles: University of California Press, 1995.

VEYNE, Paul. A história, entre relato e conhecimento. CHARTIER, Roger. **A história ou a leitura do tempo**. Tradução de Cristina Antunes. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

WOODSMALL, Michael. Duke Kahanamoku Wins 1912 Stockholm Olympics. 2014. Disponível em: <<https://www.theinertia.com/disruptors/duke-kahanamoku-wins-1912-stockholm-olympics/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

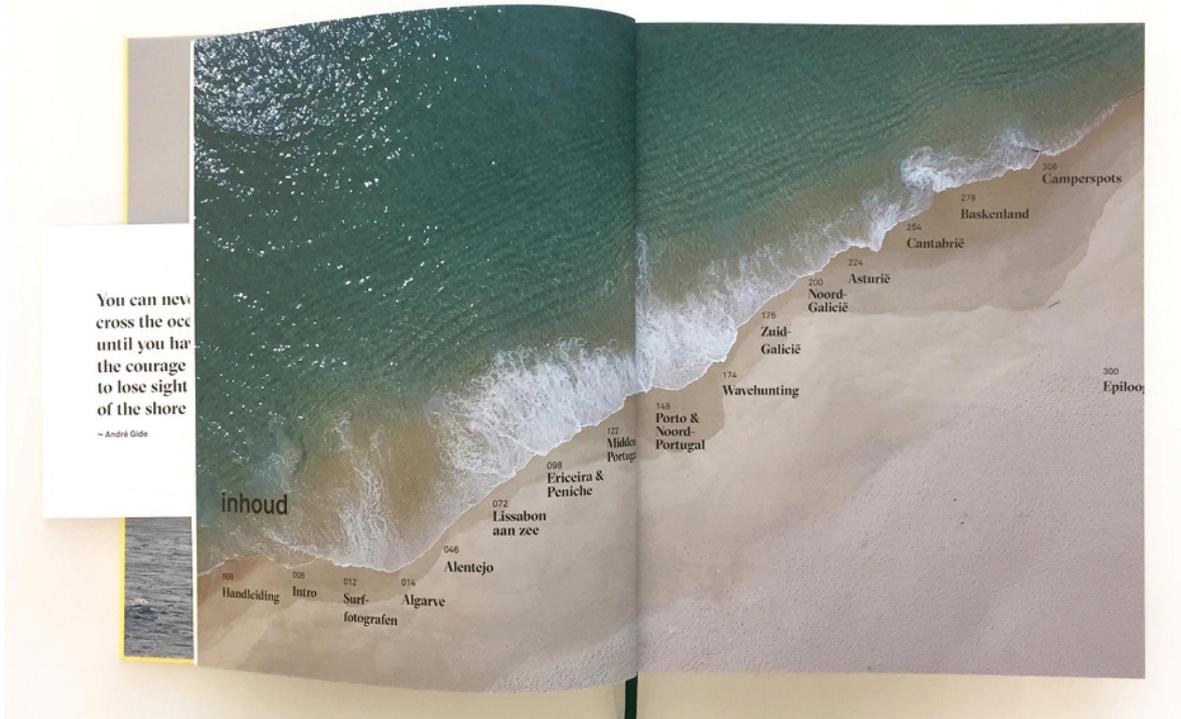
ZINSSER, William. **On Writing Well: The Classic Guide to Writing Nonfiction**. New York: HarperCollins Publishers, 2006.

ZUCH, Lucas. As características psicográficas dos surfistas de Porto Alegre. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Administração com habilitação em Marketing ) – Escola Superior de Propaganda e Marketing, Porto Alegre, 2011.

**ANEXOS**

# ANEXO A – Fotos do livro *Surf & stay*

## Sumário do livro



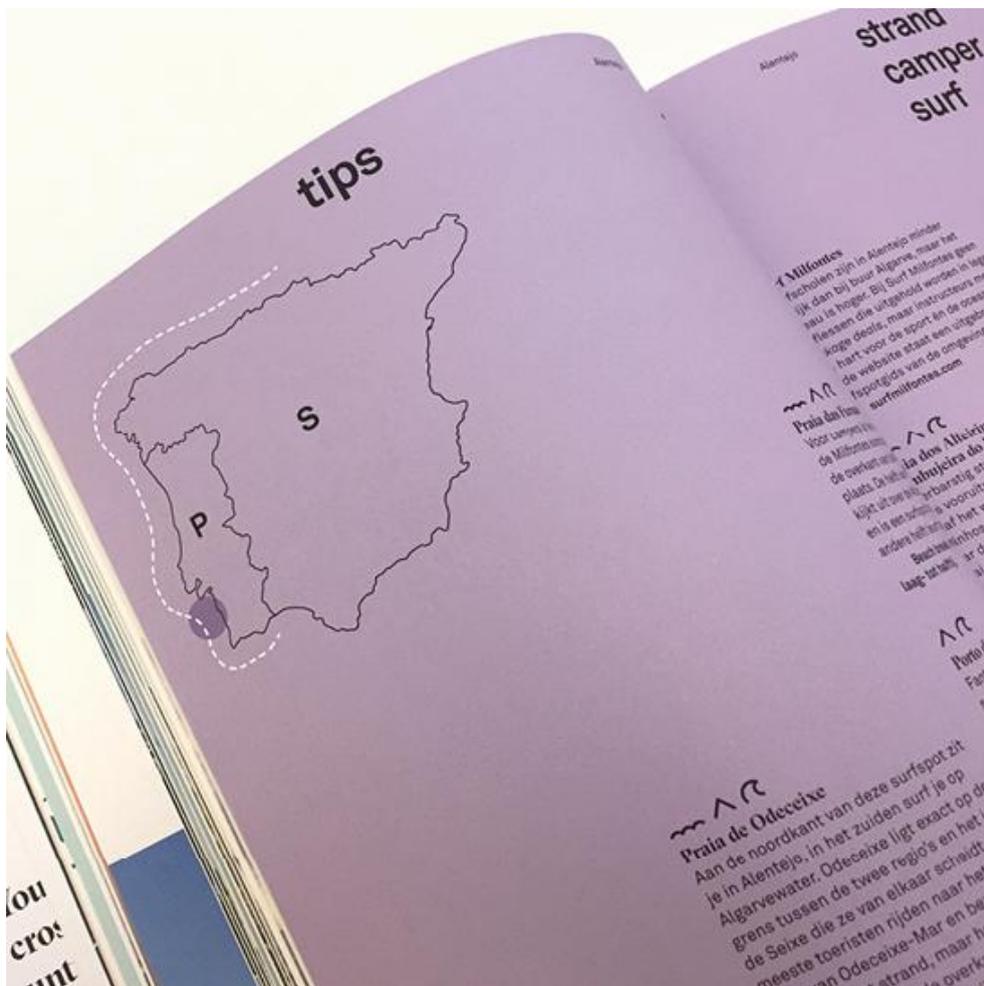
### Diagramação apenas com texto



## Iconografia do projeto

⋈	strand
^	camper
☞	surf
☞	slapen
☞	resto
☞	apero
👁	bezoeken

## Grafismos para guiar a geolocalização do conteúdo



### Início de conteúdo

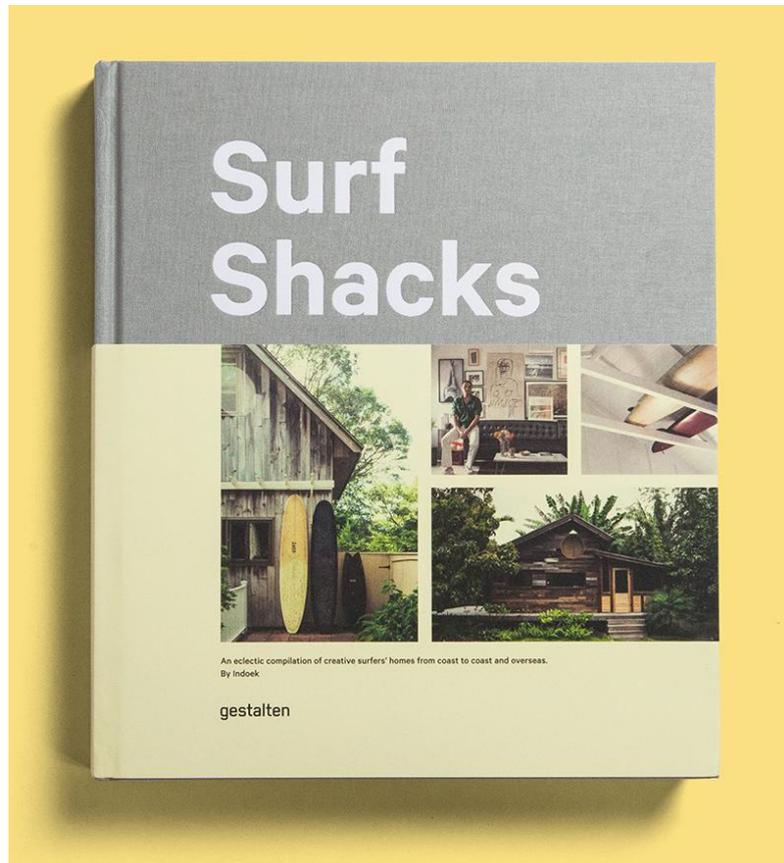


### Página com texto estilizado



## ANEXO B – Fotos do livro *Surf Shacks*

Capa do livro, encadernada em linho, com a jaqueta de papel encaixada



### Sumário do livro

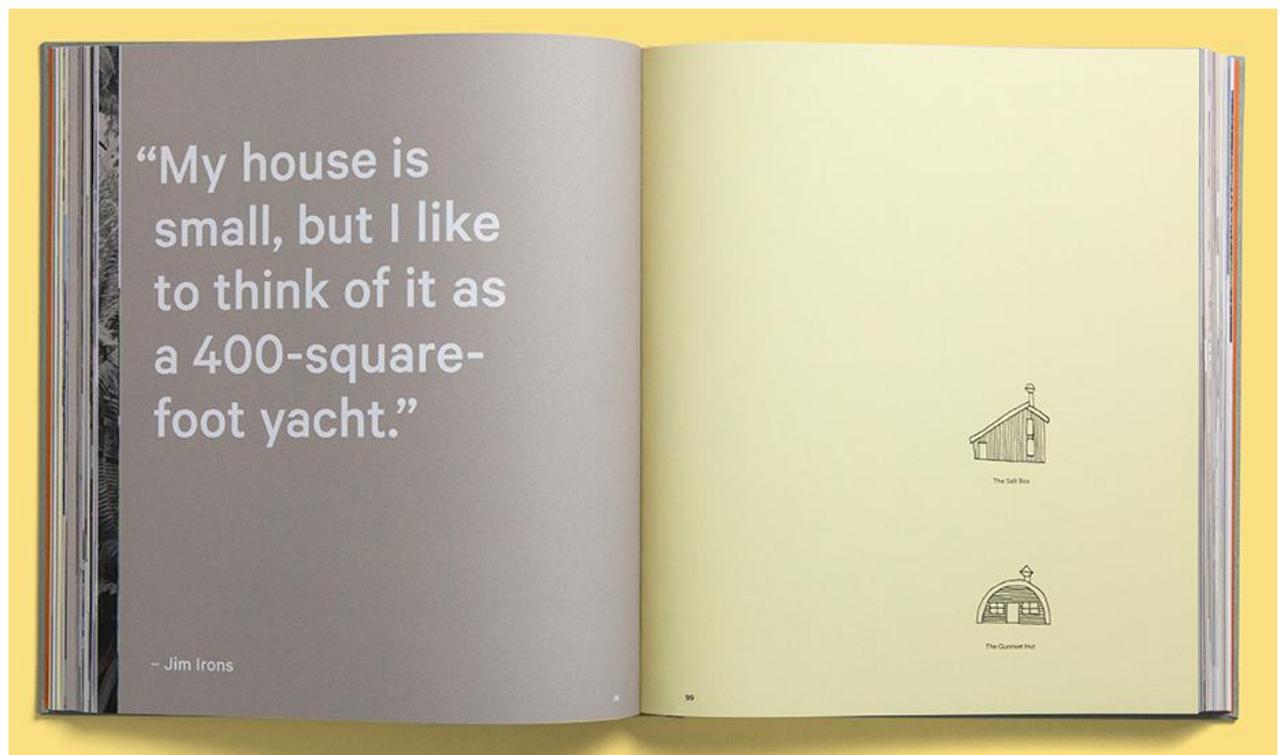
Contents					
8	60	120	162	208	246
introduction	Ty Williams	Brian Burt	Shigeru Watanabe	Justin Gunnar	Roscoe Sims + Sissy Piron
10	74	126	166	214	252
Jaco Burch + Milla Grace Mau	Hiromi Mitsuhashi	Nick LaVecchia	Tyler Warren	Grant Ellis + Julia Riss	Theresa Gordon
20	78	132	178	220	260
Randy Hill	Colin Tunstall	Kassia Meador	Jon Ross	Brook Power	Mark Washmay + Eileen Peters
28	84	136	182	224	266
Sam Mironsh	Ryan Lovelace	Matt LeBlain	Jenna Ross + Johnny Doffer	Sean W. Spelman	Justin Jay, Liam Tracy + Jami Ayers
36	92	142	186	230	272
Maech St. Peter	Jim Ions	Curus Sutton	Jeff Yokoyama	Anna Ehrgott	Gabe Sullivan
44	100	148	198	236	278
Matt Otero + Joanna Zahora	Steve Zilbin	Kelsey DeTemple	Dylan Graves	Zak Bush	Dylan Gordon
54	106	154	204	242	286
Herman van Bastoel	John Rugman + Meredith Denlyck	Danielle Fuller + Pam Lovick	Russell + Blainna Browley	Letter O'Grady	Credits + About Us



### Variação do grid da seção de fotos

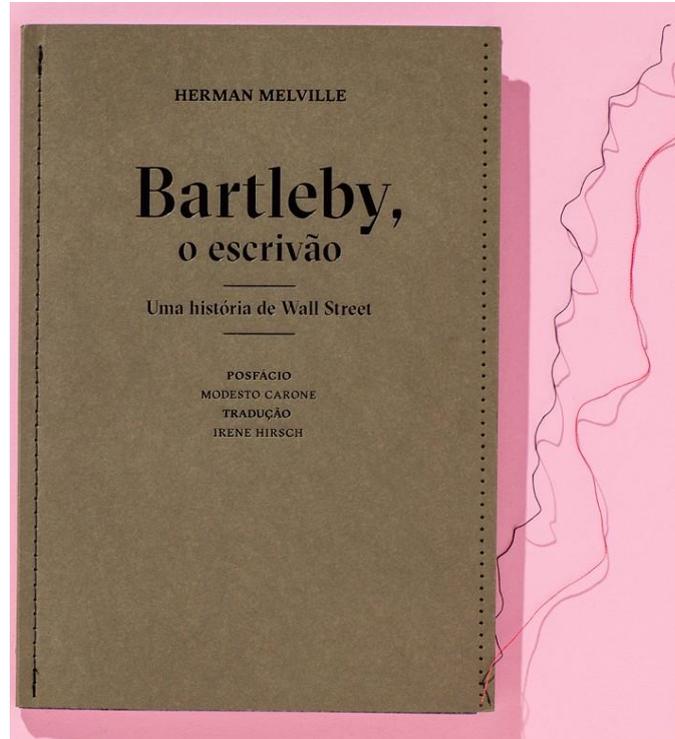


### Citação estilizada e ilustrações definindo os estilos de moradia apresentados no livro



## ANEXO C – Fotos do livro *Bartleby, o escrivão*

### Abertura do livro, descosturando a lateral direita

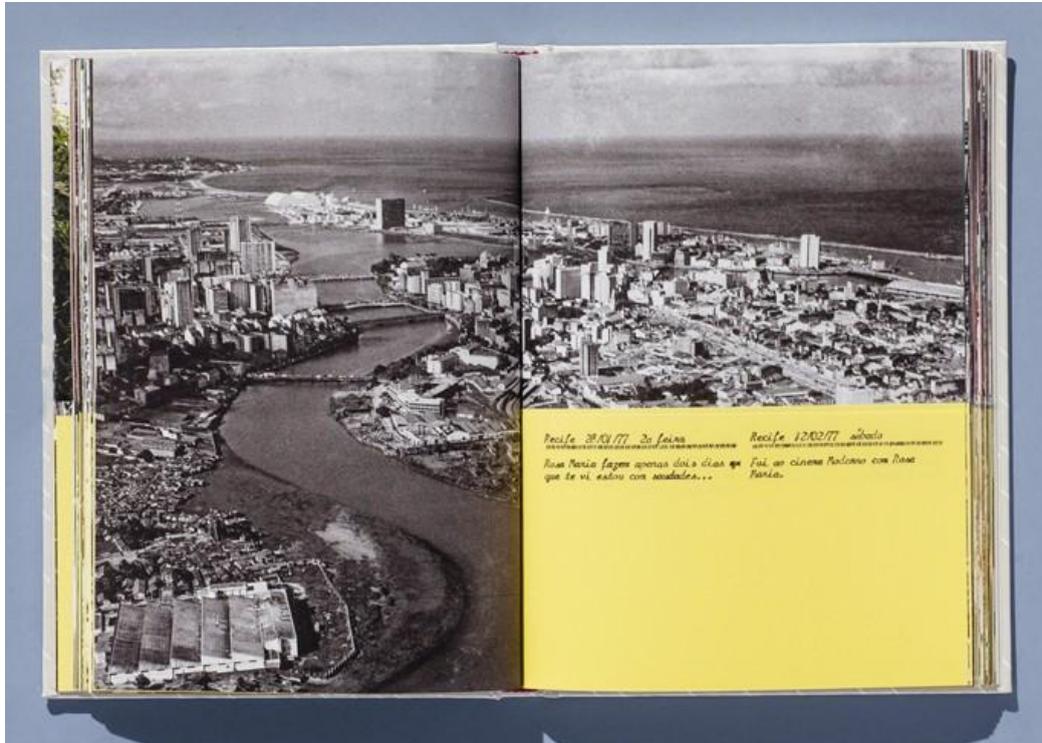


### Página, em dobra francesa, aberta com a régua que acompanha o livro



## ANEXO D – Fotos do livro Ressaca Tropical

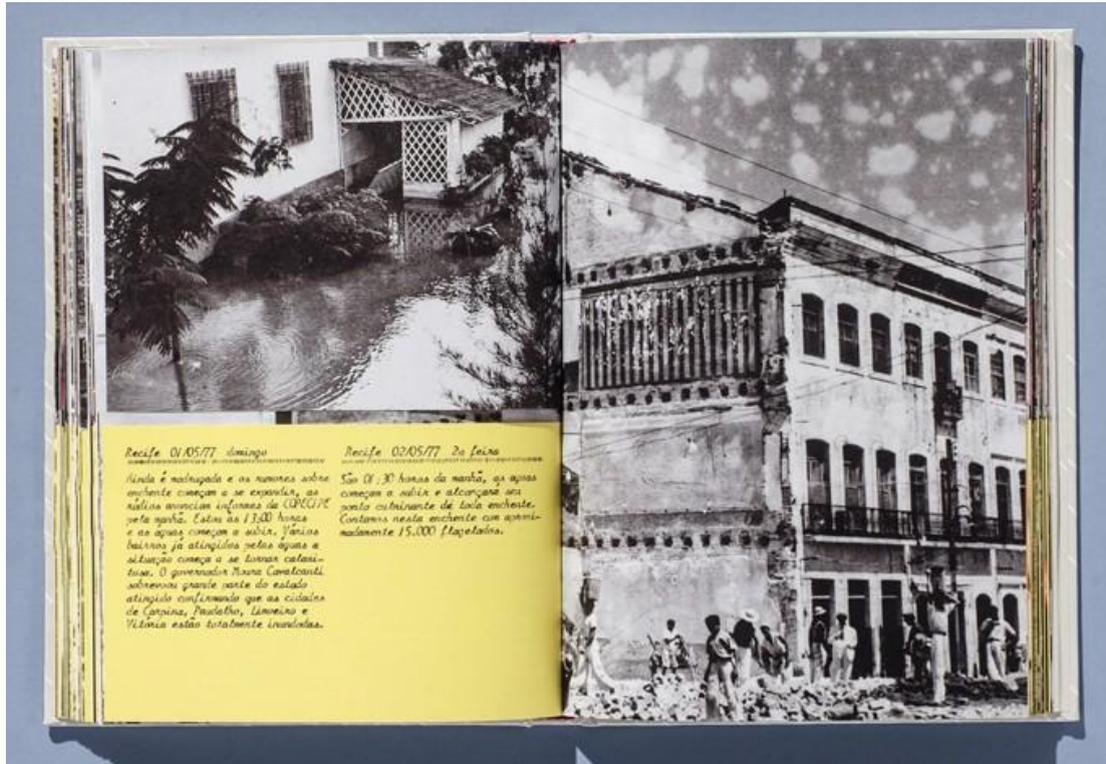
Sobreposição do diário (página em amarelo) nas fotografias da cidade de Recife



Ao fundo das páginas de menor dimensão, há uma foto que ocupa duas páginas inteiras



## Diferentes disposições das páginas

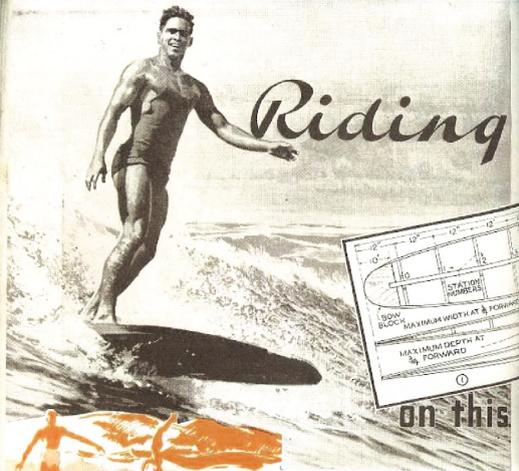


## Detalhe das páginas com diferentes formatos e da tipografia datilografada



ANEXO E – Fotos da revista Popular Mechanics

As 4 páginas de apresentação do projeto de Tom Blake



# Riding the Breakers!

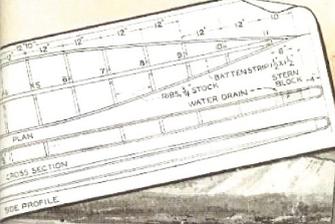
It's built like a boat, with deck and bottom planking over frames, and is so light that one person can handle it either ashore or afloat

By TOM BLAKE

YOU'LL get plenty of thrills when you try this speedy hollow surfboard, either riding the waves of the open ocean, freeboard aquaplaning in the wake of a speedboat, sailing or just paddling about on fresh-water lakes. It's nothing more or less than a shallow pontoon, light, structurally strong and virtually unsinkable. So great is the safety factor that it has been officially adopted in many localities as standard lifesaving equipment.

Size and Framing: For a person of 125

to 200 lbs. weight, the standard-size board is desirable. This is 12 ft. 10 in. long, in width 22 in. maximum, and in depth 5 3/8 in. maximum. For lakes and rivers it may be made of lighter material than specified, for this model is more for heavy duty in the ocean surf and will weigh from 70 to 75 lbs. The entire board may be made of any wood desired, spruce for frames and African mahogany for planking being first choice. See Figs. 1 and 2 for general details and sizes of stock. The framework



# HOLLOW HAWAIIAN Surfboard

consists of transverse braces or ribs, a bow and stern block and sides or rails to hold all these parts in place. Figs. 3, 4 and 5. Two lateral battens extend down the center of the frame to form a seat for the center seams. The ribs are fastened to the side rails with headless copper nails. Fig. 4, counterstank and covered with putty. This allows ribs to pull free from the sides of the board when expansion of the decks takes place after seasoning a few weeks in the water. The expansion of the decks amounts to about 3/4 in. on each side, and therefore the ribs must be free to leave the rail that much. This makes it wise to omit the deck screws through to the ribs transversely, until expansion has occurred in the water, otherwise the screws may pull loose. However, by deeply counter-sinking and covering the screws, they will tend to bend with expansion of the decks and not show from the outside of the board. Due to the structural features, however, the former procedure is recommended. Sides take the curve of the board without steaming. Clamps easily bring them into position. The grain of the bow and stern blocks should run with that of the decks. This is important as it allows all

116 POPULAR MECHANICS

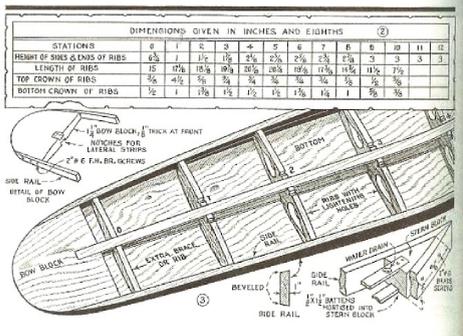


parts to swell equally in all directions. Sides are fastened to bow and stern blocks with 2-in. flat-head brass screws.

Decks: Decks (top and bottom of the board) can be cut from a plank 12 in. wide, 14 ft. long, and 3/4 in. thick. Using stock of this width, it is necessary to select each plank very carefully. Decks should be fastened to the frame with flat-head brass screws spaced 2 in. apart. The center latten seam and the rail joints are taped and coated with marine glue when assembling. Screws should be counterstank and the holes plugged to make a neat job. Use a waterproof casein glue under the screw-hole plugs. A hole to drain the water is located near the stern, and each rib is notched to form lumber lades on each side of the center batten. The stern handle is made of 1/2-in. brass tubing bent to shape by packing with sand and using a vise. Packing the tube with sand prevents flattening at the bend. The ends are flattened, let into the stern flush and fastened with screws. The bond extends about 4 in. past the stern.

Now a few precautions to observe: Special care must be taken in fitting decks. For instance, the line down the center battens is straight, but due to the convex shape of the top and bottom of the board the seam edge of the planking describes an arc. One way to get the proper curve is to clamp one plank to the frame, leaving both ends in proper position. This will

DIMENSIONS GIVEN IN INCHES AND EIGHTHS													
STATIONS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
HEIGHT OF SIDES & ENDS OF RIBS	6 1/2	1 1/2	1 1/2	1 1/2	2 1/2	2 1/2	2 1/2	2 1/2	3	3	3	3	3
LENGTH OF RIBS	15	17 1/2	18 1/2	19 1/2	20 1/2	20 1/2	19 1/2	18 1/2	17 1/2	15			
TOP CROWN OF RIBS	3/8	1/2	3/4	1	1 1/4	1 1/2	1 1/2	1 1/4	1 1/4	1 1/2			
BOTTOM CROWN OF RIBS	1/2	1	1 1/2	1 1/2	1 1/2	1 1/2	1 1/2	1 1/2	1 1/2	1 1/2			

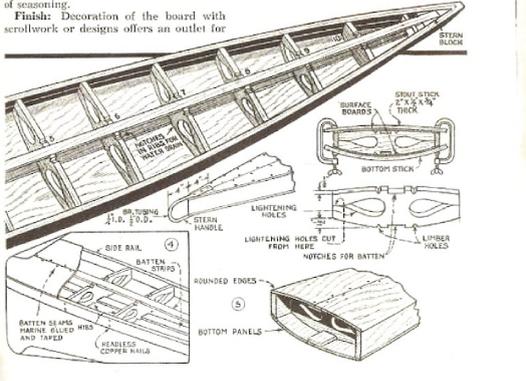


117 POPULAR MECHANICS



leave the middle of the plank out of plumb. Now fasten a chalk line at both ends of the plank and snap it to mark the curve. Without a form on which to assemble your board the difficulty of beading deck and bottom planking to the frame, transversely, can be overcome by using the clamp and caul method shown in Fig. 5. First, you set the clamp and drive home a few screws, then advance the clamp and repeat the same operation. It's well to examine the planks carefully before you clamp them in place. Look out for surface checks or any irregularity in the grain that might cause the plank to split under pressure of the clamp or later on when seasoning. Another thing to watch is the equal spacing of the screws and nails. Uniformity in spacing tends to equalize stresses on both planking and framing during the period of seasoning.

Finish: Decoration of the board with scrollwork or designs offers an outlet for one's artistic talent, although some leave their boards plain, considering the grain of the wood to be decoration enough. If you're careful in selecting the individual planks you can usually match the grain to form a pleasing figure. This should be done when placing decks in position to band-saw to the curve of the board. Waterproofing paint may be used to protect the inside of the board, while three coats of spar varnish finish the outside, leaving the board ready for the water.



## ANEXO F – Iconografia das Carrocerias de Caminhão de Pernambuco

Fotos dos filetes de caminhão



## ANEXO G – Projeto Letras Q Flutuam

Letramentos populares em barcos



## ANEXO H – Revista Les Others

## Diagramação da revista francesa

Kilian Jornet, premier à faire tomber la barrière des cinq heures sur le Chamonix–Mont–Blanc–Chamonix a gagné un surnom explicite quant à la portée de ces nombres ronds, donc marquants: l’ultra-terrestre.

âges de la mer Rouge qui a descendu le rift et occupé nos terres » selon la présentation faite par le Danois d’origine Kenyane Wilson Kipketer. Un peuple qui fournit l’essentiel des champions de l’endurance sur route, une source inépuisable de recherche autour d’une question aussi fondamentale que le rapport entre nature et culture. D’un côté, les considérations génético-morphologiques (les coureurs sont généralement de taille moyenne et portés par des jambes fines), de l’autre les approches sociogéographiques (la course à pied comme mode de déplacement sur les hauts plateaux vallonnés). Soit le coureur « *sent avec son corps, son âme et son esprit* ».

## Corps célestes

À « la solitude du coureur de fond »<sup>4</sup>, Véronique Billat oppose l’internationalisation de la pratique comme vecteur d’amélioration des performances. Pour l’ancienne athlète et entraîneuse, désormais chercheuse, « *le vrai chiffre, ce n’est pas 42.195, mais deux heures. Pour la plupart des gens, il y a une incertitude*

*dans la troisième heure par rapport à l’apport nutritionnel, à la traumatologie, à la fatigue musculaire... Dans cette heure-là, les facteurs limitants vont se situer dans une blessure, un défaut d’alimentation ou de sommeil. Il y a moins d’incertitudes sur les deux premières heures. À l’intérieur de ce créneau, on parle de préparation et d’entraînement. On peut faire parler la science.* »

La position, iconoclaste, de la Pr Billat est que l’on peut atteindre un chrono d’une heure et cinquante minutes. Et que l’une des manières d’y parvenir se situera dans une révolution des techniques d’entraînement, révolution permise par l’arrivée d’autres cultures à la course de fond: « *Depuis quarante ans, c’est fractionné, sortie longue, course au seuil. Ça n’a quasiment pas bougé depuis Zéusok!* » Aujourd’hui, les méthodes d’entraînement résultent essentiellement d’un croisement d’influences nordiques, germaniques et océaniques entre les années 1920 et 1970. L’ancien entraîneur de l’INSEP Jean-Claude Vollmer, s’il est nettement moins optimiste sur les meilleurs temps atteignables,



reconnaît que « *jusqu’à récemment, le marathon avait un peu de retard. Sur des distances plus longues, le facteur entraînement permet de progresser encore beaucoup dans le domaine aérobie.* » Ce que Mohamed El Yamani illustre par un exemple: « *À une époque, on parlait du mur du marathon vers les 35<sup>e</sup> kilomètre. Maintenant, on accélère au 35<sup>e</sup>! Parce qu’on évolue sur la façon d’entraîner.* »

La recherche de la victoire, du record ou du symbole (les deux heures en course sont encore à aller chercher) pousse à optimiser les capacités physiologiques dans un domaine précis. Mais en l’espèce, la recherche même bien au-delà du strict cadre de la course de fond. Car dans l’endurance, il y a les incontournables questions du mental et de la relation entre cerveau et reste du corps. Quelque chose de l’ordre de l’homéostasie, à savoir la capacité d’un système à maintenir un équilibre intérieur en fonction des contraintes externes. Autrement dit, le cerveau va pousser le corps à faire l’effort nécessaire à l’atteinte d’un objectif, mais va naturellement l’économiser au-delà.

« *Un point important d’amélioration, c’est l’éducation à son corps, acquiesce Véronique Billat en évoquant des électro-encéphalogrammes portables à installer sur les coureurs, reconnaître les signes de préservation, de conservation, savoir quand on peut y aller ou pas.* » Jean-Claude Vollmer situe le talent d’un Kipkego dans le même ordre d’idées: « *Sa force, c’est sa connaissance de lui-même. Il n’a pas besoin de montre connectée. Il connaît son corps. Il sait quand il a de la réserve, quand il est dans le rouge... C’est ça, l’objectif. Dépasser les chiffres pour être dans les sensations.* » L’auteur d’*Objectif marathon*<sup>6</sup> en profite pour glisser un mot sur sa philosophie de course: « *Je suis toujours surpris par l’engagement des gens autour des équipements. Quand on veut courir, on met ses pompes et on part, c’est tout!* »

<sup>4</sup> *The Loneliness of the Long Distance Runner* – à lire: la nouvelle d’Alan Sillitoe (1959), éditions Points, 1999; à voir:

l’adaptation de Tony Richardson (1962).  
<sup>6</sup> *Objectif marathon*, éditions du Chemin de Crêtes, 2013.

## ANEXO I – Periódico West is the Best

### Interação do texto com as ilustrações de forma reta

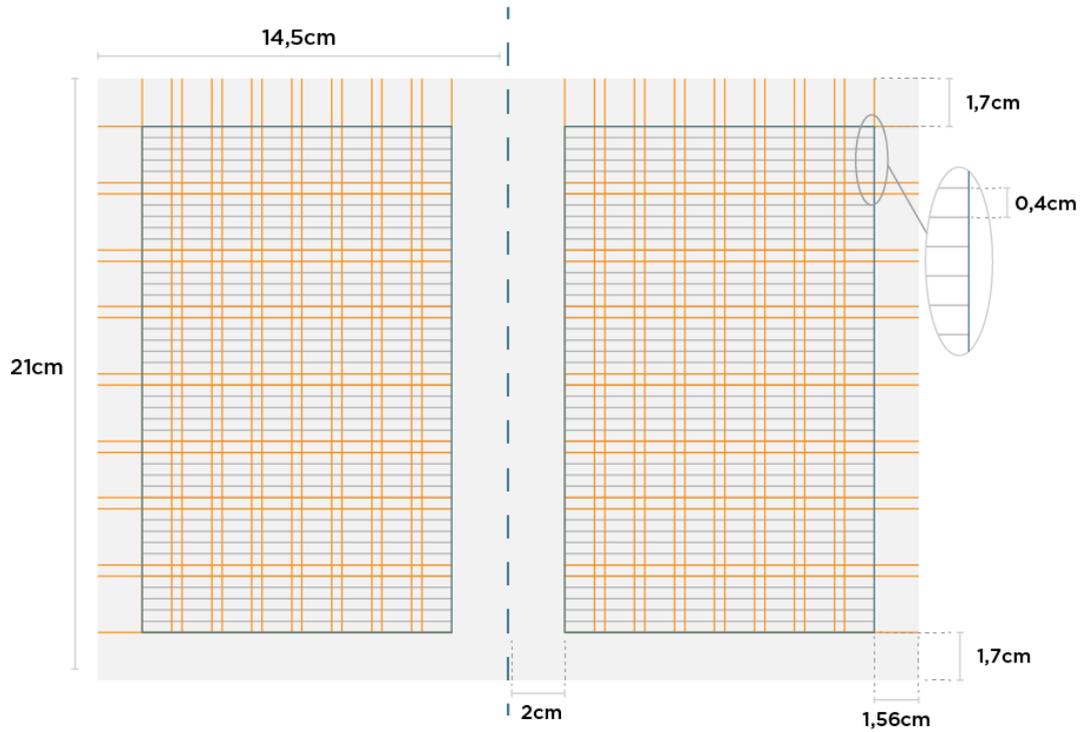
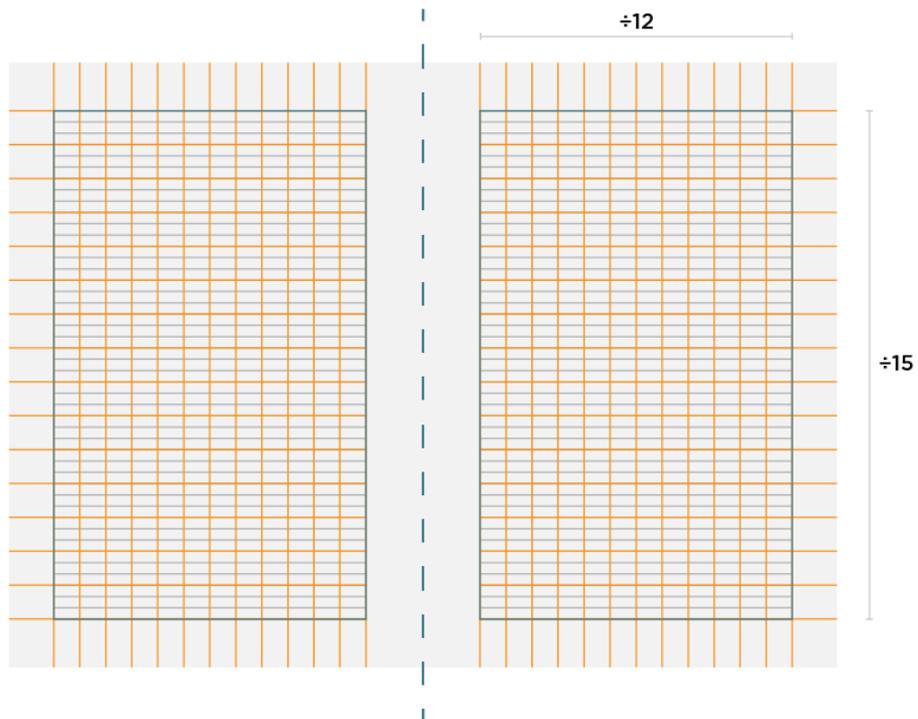


### Interação do texto com as ilustrações de forma irregular



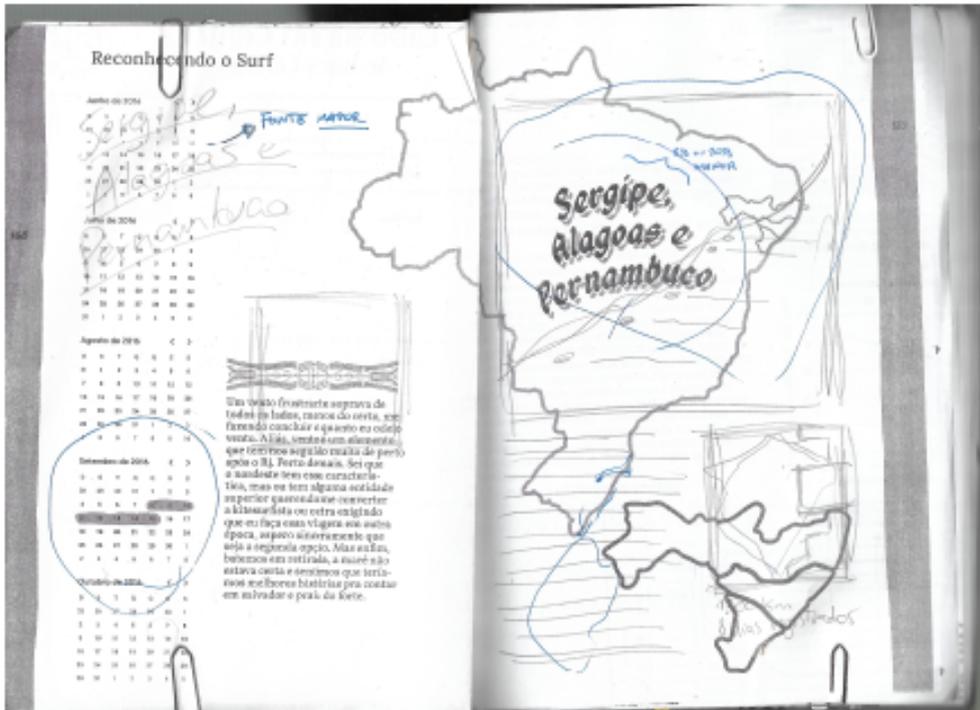
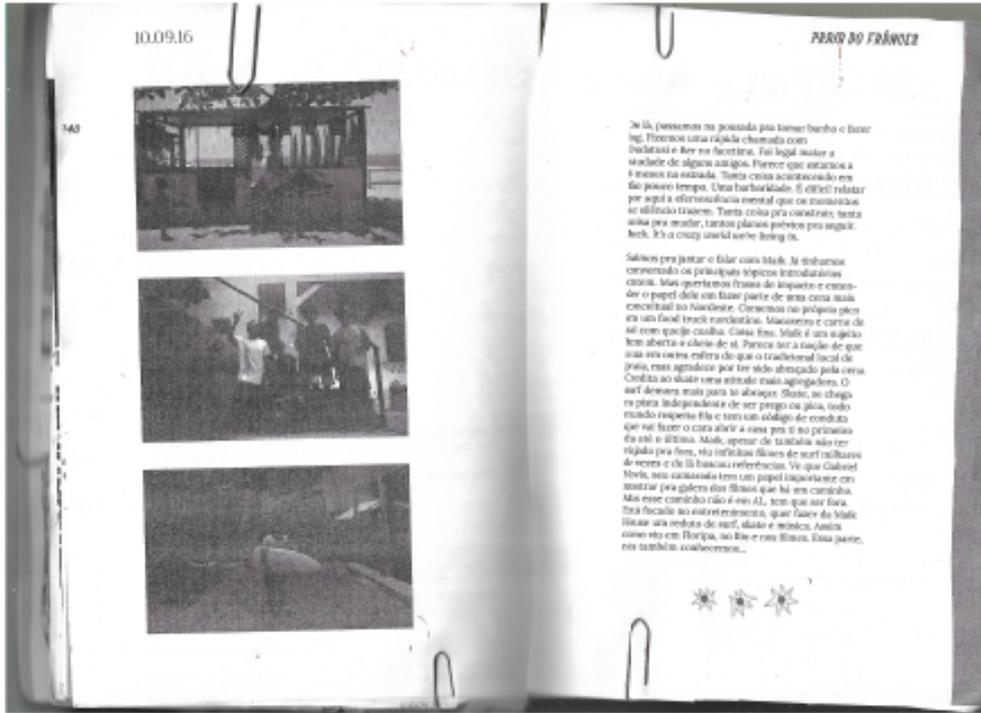


## **APÊNDICES**

**APÊNDICE A – Grids desenvolvidos para o projeto****Grid destinado ao conteúdo textual****Grid destinado ao conteúdo fotográfico**

**APÊNDICE B – Boneco improvisado do livro**

**Testes de aplicação do conteúdo**



## Páginas anexadas ao livro de dimensões próximas



**APÊNDICE C – Mockup digital do livro impresso****Entrada do livro**

## Entradas de capítulo



## Parte do conteúdo de Bombinhas



## Parte do conteúdo da Ilha do Mel



24.07.16

## ILHA DO MEL - CURITIBA

### Paraná

Woke up at 5am. No rush today. Probably flat! No dia anterior Lucas, pai e técnico do filho mais novo, surfou por 4 horas no dia anterior, após receber a segunda injeção de Benzetacil em 2 dias. Estava com dor nas costas depois de descarregar o lote de cimento semanal que chega à ilha de barco. Depois do surf foi jogar a semifinal do campeonato interno do campeonato interno da ilha. Posição atacante. Campo de areia com um desnível de quase um metro entre o escanteio e o centro. Pés descalços.

Acordamos e fomos tomar café da manhã. Café preto. Leite. Pão. Manteiga. Pané de frango com ervas finas. Um pete de açúcar de 5kg. Conversamos sobre amenidades, a TV reprisava o campeonato de Pipeline no Woohoo. A mãe cobra o filho pelo indicio de gripe. Diz que tem que estar forte para o campeonato da semana seguinte em Maresias. Está pegando firme na faxina para Lucas viajar. O moleque concorda com a cabeça enquanto despeja a quarta colher (cheia) de açúcar no café com leite. Nos mostra os troféus do quarto a pedido da mãe. Duda puxa o violão. A mãe mostra o violão de R\$300 que deu pra ele e reclama que o instrumento está empoeirando. Duda

1. Acordamos às 8h. Sem correria hoje. Mar provavelmente liso.



54

Domingo



tenta ensaiar um reggae. Toca Natiruts. Duda, a irmã, observa e prontamente dá dicas para o irmão. Duda violero toca amigo punk. A família vem assistir e ri. Lucas tenta mais alguns acordes. Nunca ninguém o ensinou isso, ele comenta. Aparecem mais 3 amigos na porta e uma surf gang está formada.

Caminhamos em 8 pela ilha em direção a praia grande. Até a Duda vem junto. No caminho, Lucas pai fica um pouco para trás pra aplicar mais uma Benzetacil. Ele nos alcança, e chegando próximo tomamos um caminho diferente. Passamos na possada do Tissot, um surfista e legend local que construiu uma possada com quartos temáticos. África, Indonésia, etc. A intenção é pedir um apoio pra Lucas competir 100 reais. Lucas pai ia vender uma rifa em troca e até esqueceu. Pegamos outra trilha e conhecemos mais uma pequena parte da ilha. Mata Atlântica densa. Surf está bem mais baixo, quase só pras crianças. Meu corpo está fadigado. Fazia três meses que não fazia tantos exercícios seguidos. Caminhamos 1h30min por dia na ilha, talvez mais. Acúmulo de dias de trip e informação e social e raciocínio rápido e decisões e ahhh.

55

24.07.16

Subi um morro e fui filmar a session mais isolado. Silêncio. Importante. Don't think what you're doing next! Well, os pirralhos andaram. Legal. Hora de voltar. Mais uma bela caminhada de 30min. OK.

Fomos arrumando as coisas pra partir enquanto Lucas pai produz um rango. Fui comer um pão enquanto isso e reparei na carne que ele usava pra fazer o macarrão "bolonhesa": hambúrguer congelado e salsicha. Comemos juntos. Lucas insistindo pra que comêssemos mais. Terminamos e fomos entrevistar Lucas pai. This guy is what he is? Surf deu novo sentido a vida dele. Primeiro como surfista, depois como treinador de um surfista. Esse cara vê no filho um campeão mundial, e ninguém vai convencê-lo do contrário. Diz que quem bota mais pressão nos resultados é a mãe, mas que tira o chapéu pra companhia, que deixa de encher o armário de comida para levar o filho nos campeonatos. Depois, Lucas filho. Ele entende o que os pais estão fazendo, mas disse que não sente muita pressão. Seu sonho? Ser igual ao Gabriel Medina.

Atordoados pelo dia e meio de convivência e pela entrevista fomos caminhar mais um pouco para pegar o barco de volta. Liguei muito em cima da hora, mas o barco estava esperando. Ufa! Me despedi de Lucas pai, e dei 100 reais nossos para contribuir com as despesas do surf. Eles não iam nos cobrar estadia, nem nada. Quase não aceitou.

56

Fomos. Coloquei o tênis pela primeira vez em dois dias e pegamos a estrada pra Curitiba. O portão duplo da garagem de um prédio de 12 andares que se abre pra nós. Quem nos recebe é Betinho Cesar. Betinho é surfista desde jovem que se tornou publicitário batido, aspirante a presidente de agência. Conhece todos os figuras e posições hierárquicas da publicidade carioca, paulista, curitibana e de POA também.

1. Não pense no que você fará em seguida.  
2. Esse cara é o que ele é.

ILHA DO MEL - CURITIBA

Domingo



Seu apartamento minimalista tem apenas dois meses. Livros de mesa de marketing. Greg Gagne e whisky 18 anos. Nespresso. Toalhas pretas com betinho bordadas em branco. Mármore. Beto nos conta como se relacionou com o surf e como teve um roteiro clássico de amor local. Se apaixonou por uma Porto alegre (de Caxias) e se encontravam no Rosa, meio do caminho pros dois. Assim como vários de seus amigos, os quais ele nos convidou pra conhecer.

Fomos tomar vinho e bera, comer pizza, ficar em volta da fogueira de uma casa Berlin meets samaritan house mais ajeitada e no meio do Moinhos. Betinho nos apresenta umas 15 pessoas entre bros e girls. Os mais camaradas dele nos explicam a casa e como mantêm aquela utopia de jovem que vive na cidade e tem que achar o que fazer por não ter o surf fix! Duda apresenta o repertório e faz sucesso, depois de um tempo pediram bis. Falamos com quase todos, ao menos um pouco. Uma das frases mais definidoras de um ato meu/nosso saiu dessa roda.

**UMA MINHA PERGUNTOU QUAL ERA NOSSO DESTINO, FALEI MEIO RESSABIADO QUE IRAMOS DO CHUI AO DIAPLOQUE, ELA REVIDOU 'WOOOSSA, VOCÊS VÃO REALIZAR O SONHO DA GEOGRAFIA' OK, TÁ DEFINIDO, VAMOS, THERE'S NO TURNING BACK NOW!**

1. surf comento.  
2. Agora não tem mais volta.

57