

Henrique Magalhães

Marca de Fantasia

Processo editorial



www.marcadefantasia.com

Projeto editorial

A editora **Marca de Fantasia** existe desde o início dos anos 1980, mas só em 1995 definiu seu projeto editorial.

A publicação da personagem *Maria* foi seu primeiro passo no campo da edição, que se desenvolveu com pesquisas acadêmicas e o contato com outros editores independentes.

A história dos quadrinhos paraibanos, lançada em 1983, já trazia o selo **Marca de Fantasia**



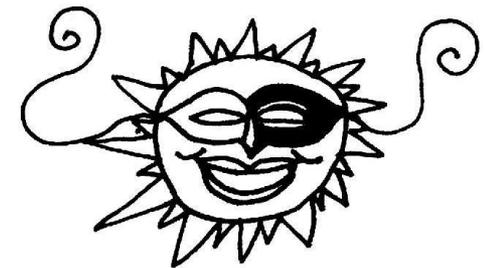
www.marcadefantasia.com



Definição do projeto

É fundamental a elaboração de um projeto editorial para estabelecer o que se pretende editar. O bom desempenho da editora depende de um planejamento preciso.

Álbuns, livros e revistas são os três eixos da editora **Marca de Fantasia**, com ênfase nas Histórias em Quadrinhos, Artes, Comunicação, Linguística e Cultura Pop.



www.marcadefantasia.com

Segmentação por séries

Com o tempo, cada eixo passou a agrupar os temas em séries, criando-se uma estrutura mais ampla e racional.

Os **Álbuns** dividiram-se nas séries

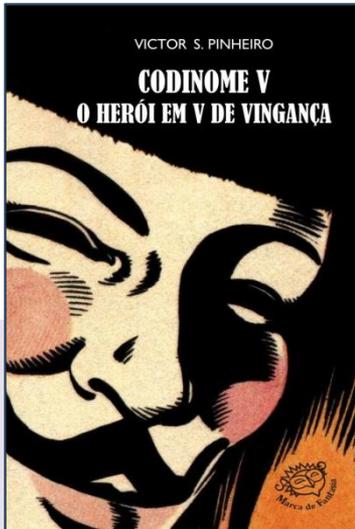
Biografix, Repertório, Das tiras coração e Fora de Série.



www.marcadefantasia.com

Os **Livros** dividiram-se nas seguintes séries:

Quiosque, Veredas e Fora de Série.



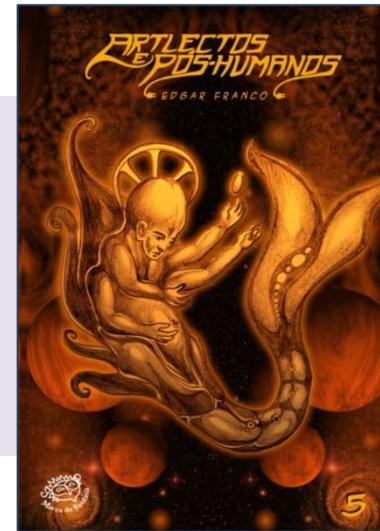
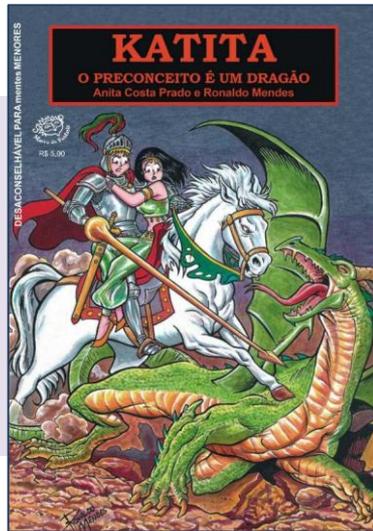
Para agilizar a produção e facilitar o acesso, a editora tem optado pelo livro eletrônico para os textos teóricos



www.marcadefantasia.com

Os Revistas dividiram-me nas séries

Corisco, Mandala e Artlectos e Pós-Humanos.



Quadrinhos humorísticos e autorais são prioritários para a editora



www.marcadefantasia.com



Marca de Fantasia

INDEX

EDITORIAL

ÁLBUNS

LIVROS

REVISTAS

CAMARADAS

Divulgação e circulação

A **Marca de Fantasia** é um projeto de extensão do Mestrado em Comunicação da UFPB, portanto de cunho não comercial.

A produção, divulgação e circulação obedecem a outros critérios que não os do mercado.

Com mais de 100 títulos publicados, a criação de um sítio na internet foi a solução para chegar a um público amplo, mas segmentado.



www.marcadefantasia.com

Divulgação e circulação

A criação do sítio para a internet é um trabalho de edição à parte, que exige outra dinâmica da concepção editorial. É necessário observar a formatação, a navegação, a interatividade e outros elementos próprios ao meio.

Para o sítio **Marca de Fantasia** é utilizado o programa Dreamweaver.



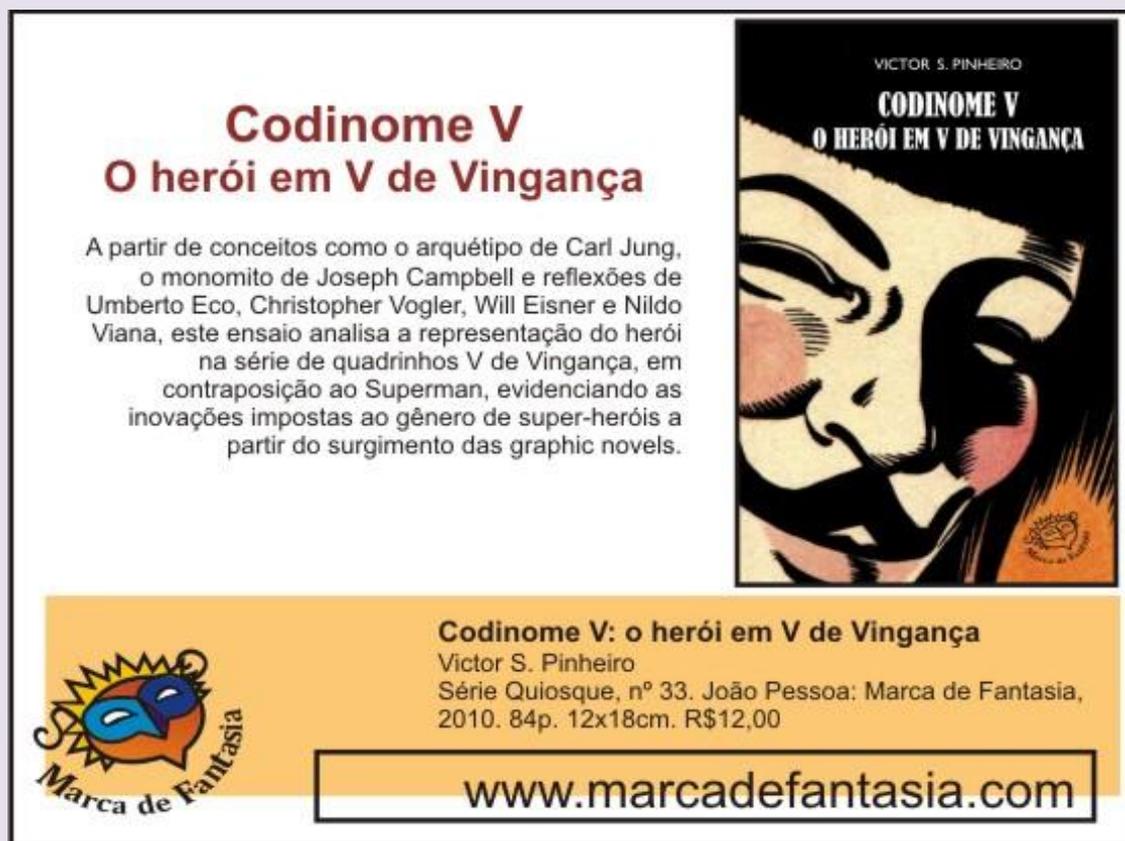
The screenshot shows the website interface for 'Marca de Fantasia'. At the top, there is a navigation menu with links for INDEX, EDITORIAL, ÁLBUNS, LIVROS, REVISTAS, and CAMARADAS. The main content area features a featured article titled 'Codinome V: o herói em V de Vingança' by Victor S. Pinheiro, with a graphic illustration of a character's face. To the left, there is a sidebar with contact information for the editor, Henrique Magalhães, and a 'Nas paradas' section. To the right, there is a section for 'Outras publicações' listing other works like 'Se Toque' and 'Polarizações do Jornalismo Cultural'. The website is displayed in a browser window with the address bar showing the URL: /C:/Users/Henrique/Documents/minhas%20webs/Marcadefantasia/index-2010/index-08-2010-a.htm.



www.marcadefantasia.com

A divulgação também é feita por meio de volantes, que são enviadas por email para uma lista de leitores e correspondentes.

Os volantes são editados no CorelDraw e exportados no formato jpg.



Codinome V
O herói em V de Vingança

A partir de conceitos como o arquétipo de Carl Jung, o monomito de Joseph Campbell e reflexões de Umberto Eco, Christopher Vogler, Will Eisner e Nildo Viana, este ensaio analisa a representação do herói na série de quadrinhos V de Vingança, em contraposição ao Superman, evidenciando as inovações impostas ao gênero de super-heróis a partir do surgimento das graphic novels.

Codinome V: o herói em V de Vingança
Victor S. Pinheiro
Série Quiosque, nº 33. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010. 84p. 12x18cm. R\$12,00

www.marcadefantasia.com



www.marcadefantasia.com

Processo de produção

A **Marca de Fantasia** sempre teve um processo artesanal de produção, no início usando mimeógrafo, fotocópia, serigrafia, linoleogravura, máquina de escrever, até chegar ao computador, à impressão a laser e à internet.

Hoje é quase imprescindível a utilização de programas digitais para a edição de texto, a diagramação, o tratamento de imagens.

São esses os programas empregados na produção editorial:



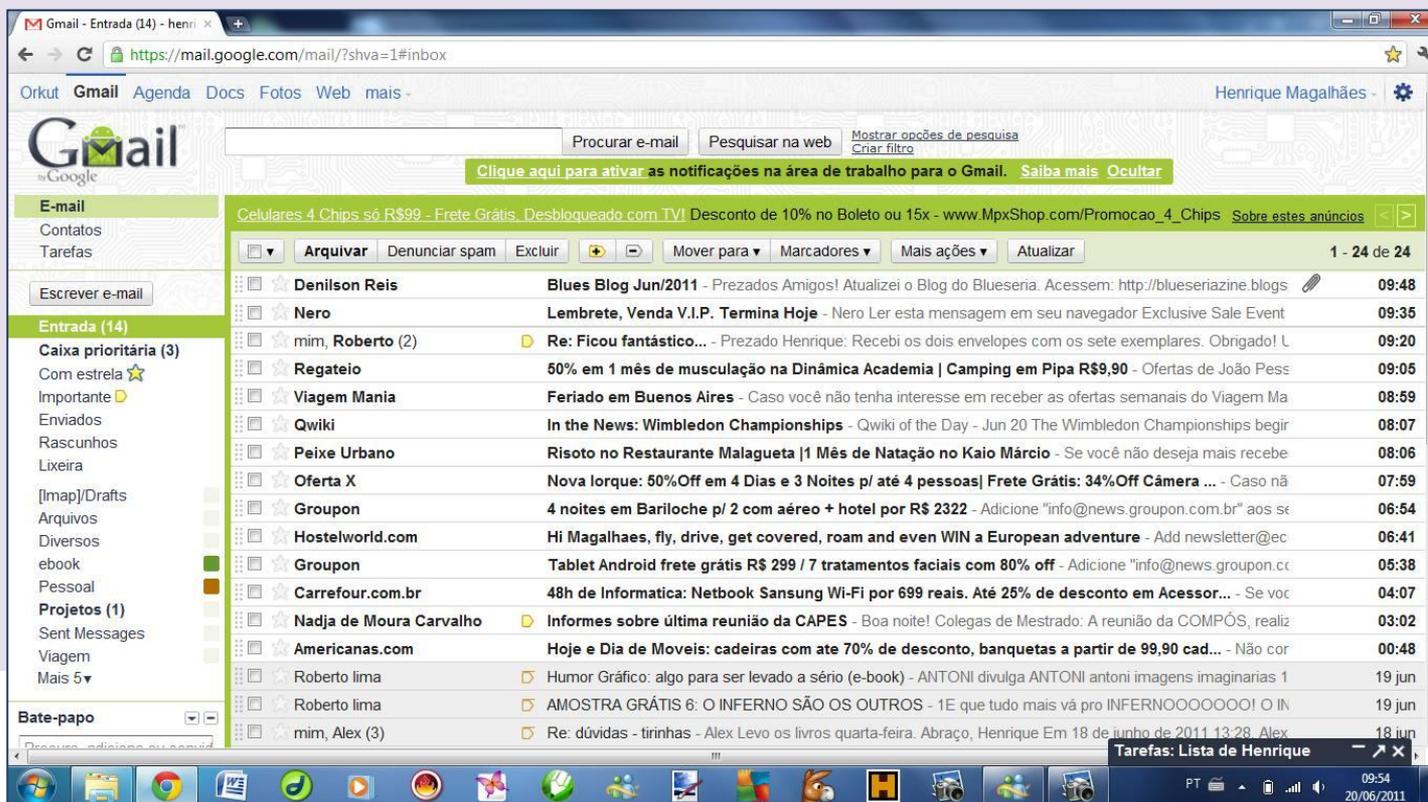
Para começar, é bom ter um bom ambiente de trabalho, com iluminação, organização e tranquilidade. Isto facilita o intenso processo criativo e editorial.

Para o desenvolvimento da produção são indispensáveis um scanner, um computador e uma impressora a laser.



www.marcadefantasia.com

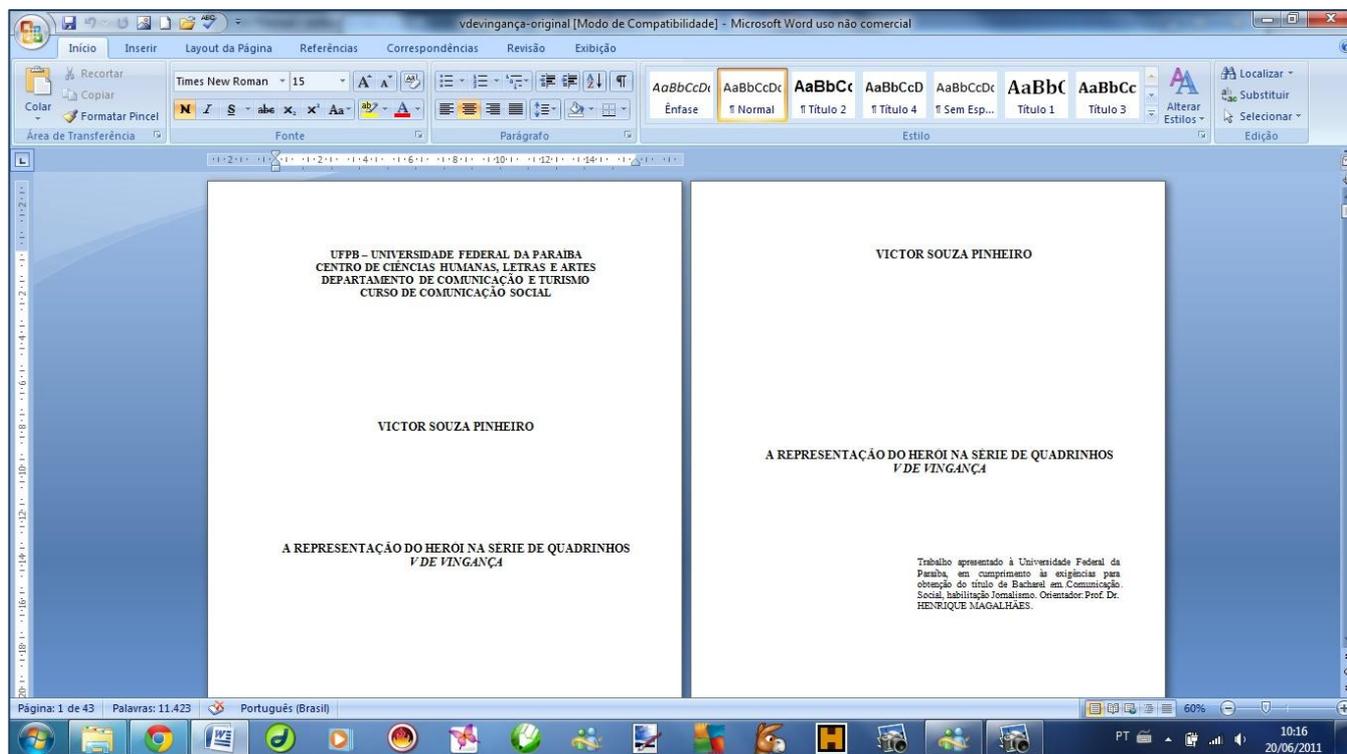
O contato com os autores geralmente é feito por email. A utilização do Gmail, da Google, facilita o envio de longos textos, ilustrações e quadrinhos porque suporta o tráfego de arquivos pesados.



www.marcadefantasia.com

Texto

Os textos são produzidos no Microsoft Word no formato A4, utilizando fonte Times New Roman, corpo 12, espaço 1,5. Isto facilita o cálculo aproximado do volume da edição.

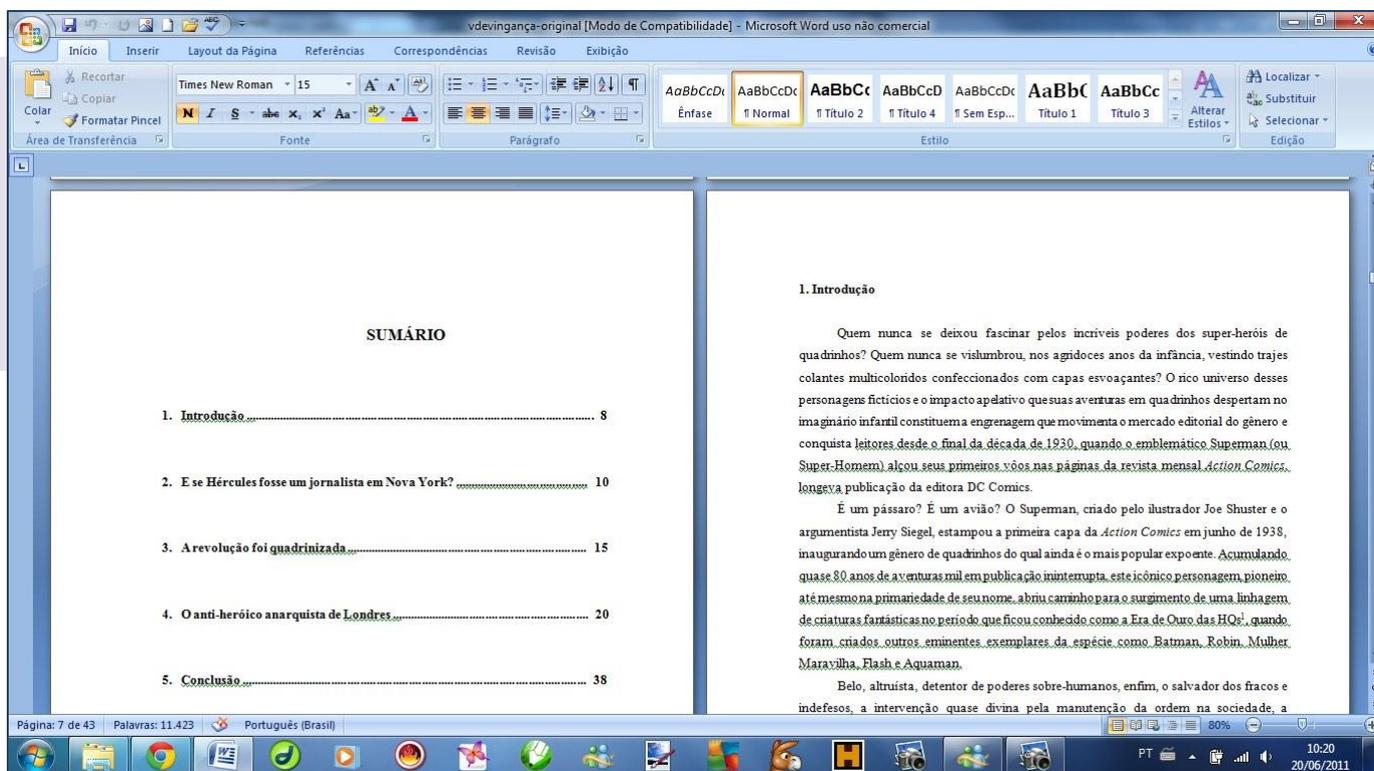


Texto original no Word, como apresentado nas monografias de conclusão de curso



Embora os textos já venham revisados pelos autores, uma nova revisão é sempre conveniente para resolver problemas de formatação e vícios de digitação.

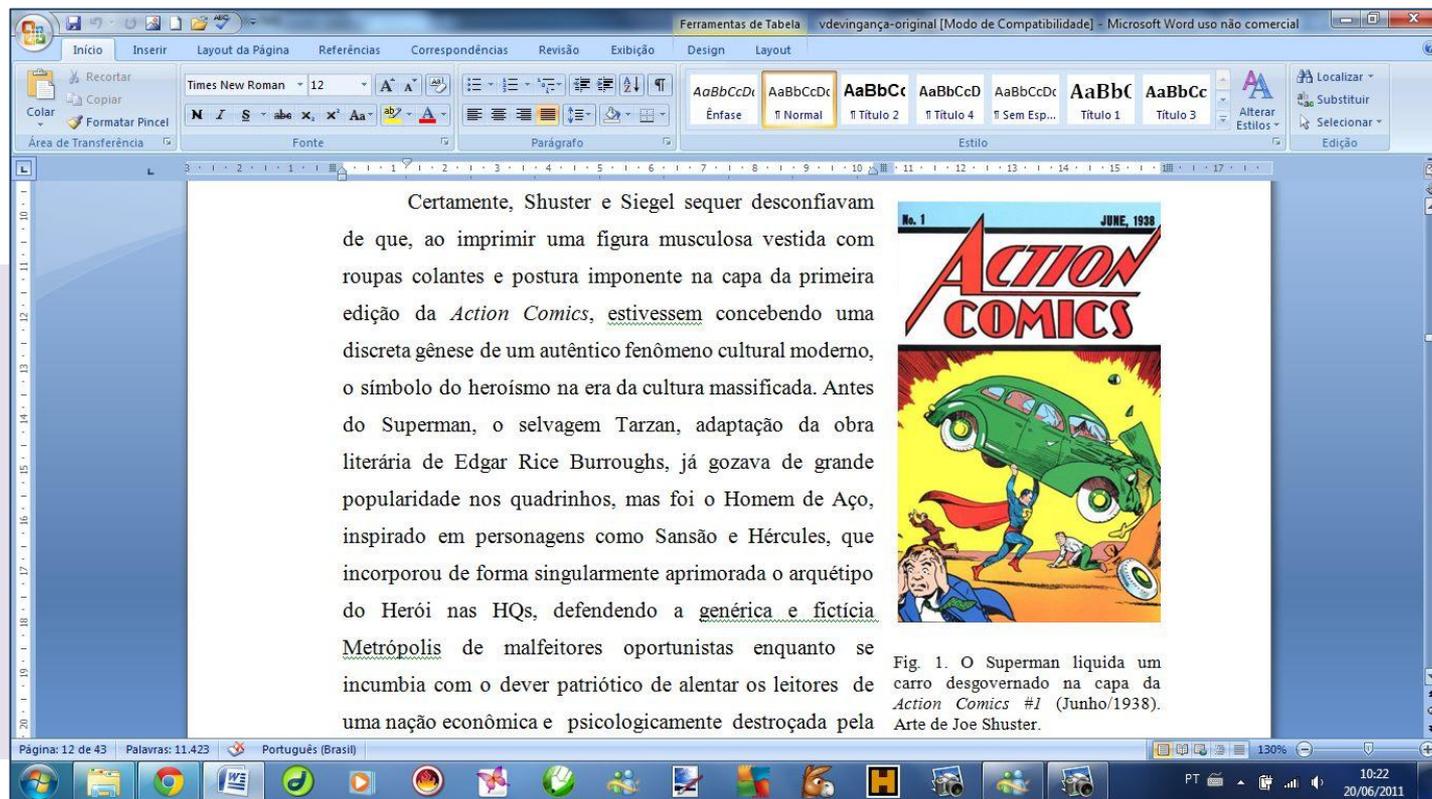
As monografias, dissertações e teses nem sempre são editadas na íntegra. É preciso amenizar a estrutura da linguagem acadêmica.



A adequação do texto é parte importante do processo editorial



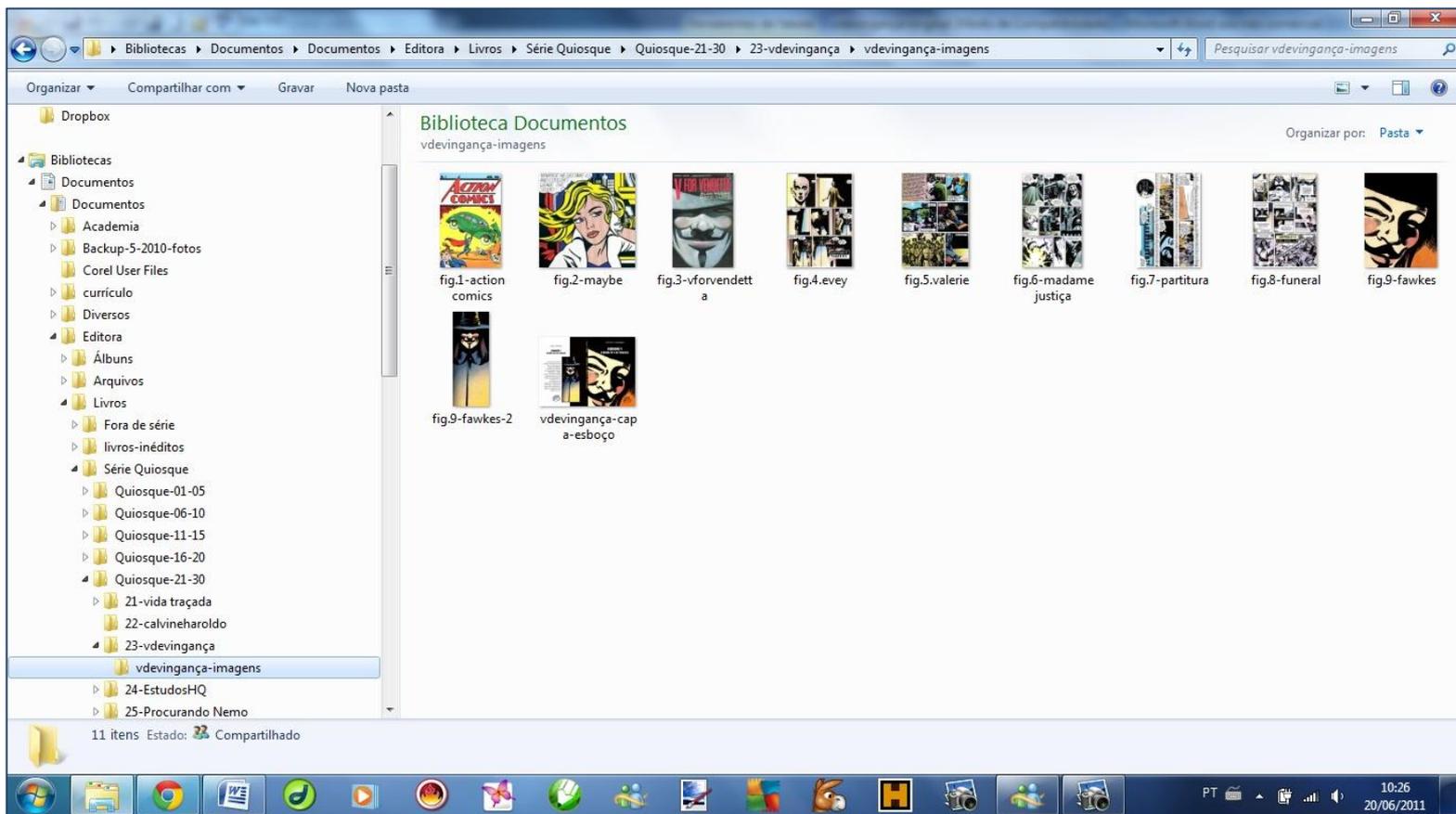
Para a revisão é bom que se tenha o texto integral, sem ilustrações, legendas e quaisquer outras inserções, desse modo pode-se saber seu tamanho real. Mas deve-se conservar um arquivo com o texto original, para orientação sobre o local de inclusão das imagens.



Texto original
no Word, com
diagramação
do autor



As imagens retiradas do texto podem ser agrupadas numa pasta, para posterior utilização.



Imagens do texto “Codinome V: o herói em V de Vingança”



www.marcadefantasia.com

Imagem

Algumas vezes as imagens vêm separadas do texto, preferencialmente em arquivos no formato jpg, que oferecem boa compressão sem perda de qualidade.

Quando as imagens são enviadas impressas é preciso digitalizá-las, para inseri-las na diagramação. Um scanner neste caso é necessário.

O domínio sobre a máquina é importante para uma boa reprodução



As imagens nem sempre chegam com boa qualidade gráfica. Originais velhos e amarelados podem gerar interferências no processo de digitalização.



História em
quadrinhos com
manchas
inadequadas



www.marcadefantasia.com

O tratamento gráfico para a restauração pode ser feito no programa PhotoImpact ou semelhante. Um meticuloso trabalho é empreendido em respeito à obra original.



No centro, detalhe da área crítica danificada



www.marcadefantasia.com

Às vezes é preciso um trabalho de reconstrução da imagem, onde valem dedução e sensibilidade.



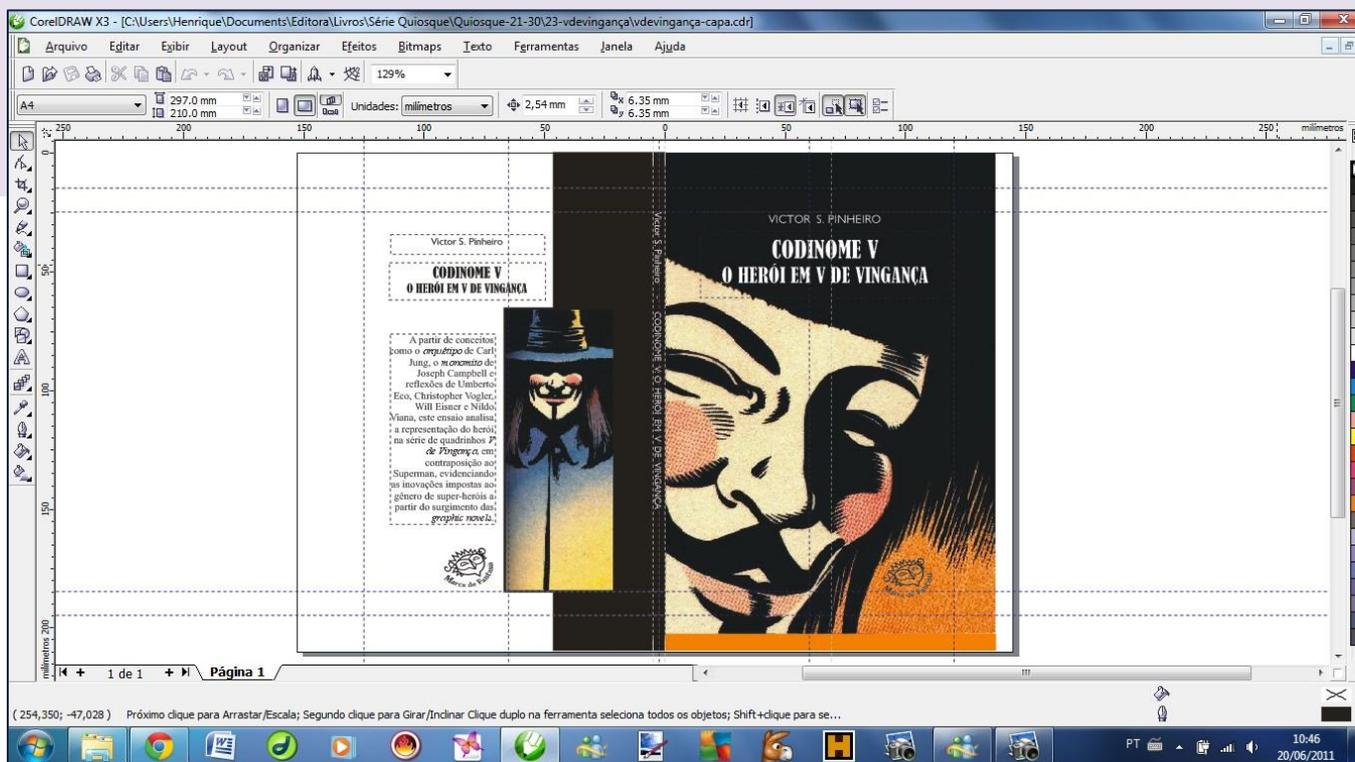
A borda à direita acima foi completamente refeita



www.marcadefantasia.com

Capa

A capa merece um cuidado especial, já que é a primeira impressão que se terá da publicação. Um dos melhores editores de imagem é o Corel Draw, que possui grande quantidade de recursos gráficos.



Projeto de capa, que será impressa em gráfica



www.marcadefantasia.com

No Corel Draw também são criados os volantes para divulgação das publicações. Esse programa é mais apropriado para a criação de artes isoladas que para a diagramação.

O roteiro nas Histórias em Quadrinhos



Gian Danton oferece, neste livro, sua experiência de mais de duas décadas lidando com as Histórias em Quadrinhos, seja produzindo roteiros, seja ministrando cursos sobre o assunto. Este trabalho reúne outras obras suas, como o fanzine *escrever quadrinhos* e o *Manual de Roteiros*, em parceria com ABS Moraes. Na edição de 2010, em *O roteiro nas Histórias em Quadrinhos*, você pode encontrar todas as dicas para ser um roteirista de qualidade".

O roteiro nas Histórias em Quadrinhos
Gian Danton
2010. 104p. 13x19cm. R\$15.00

www.marcadefantasia.com

Tensões políticas e culturais em Rê Bordosa



O livro de Yuri Saladino, oriundo de sua dissertação de Mestrado, debruça-se sobre a obra de Angeli para estudar a construção artístico-cultural expressa nas histórias em quadrinhos de Rê Bordosa e, por meio delas, refletir sobre o projeto político e cultural do autor.

Tensões políticas e culturais em Rê Bordosa
Yuri Saladino
2011. 119p. Ebook (pdf). R\$5.00

www.marcadefantasia.com

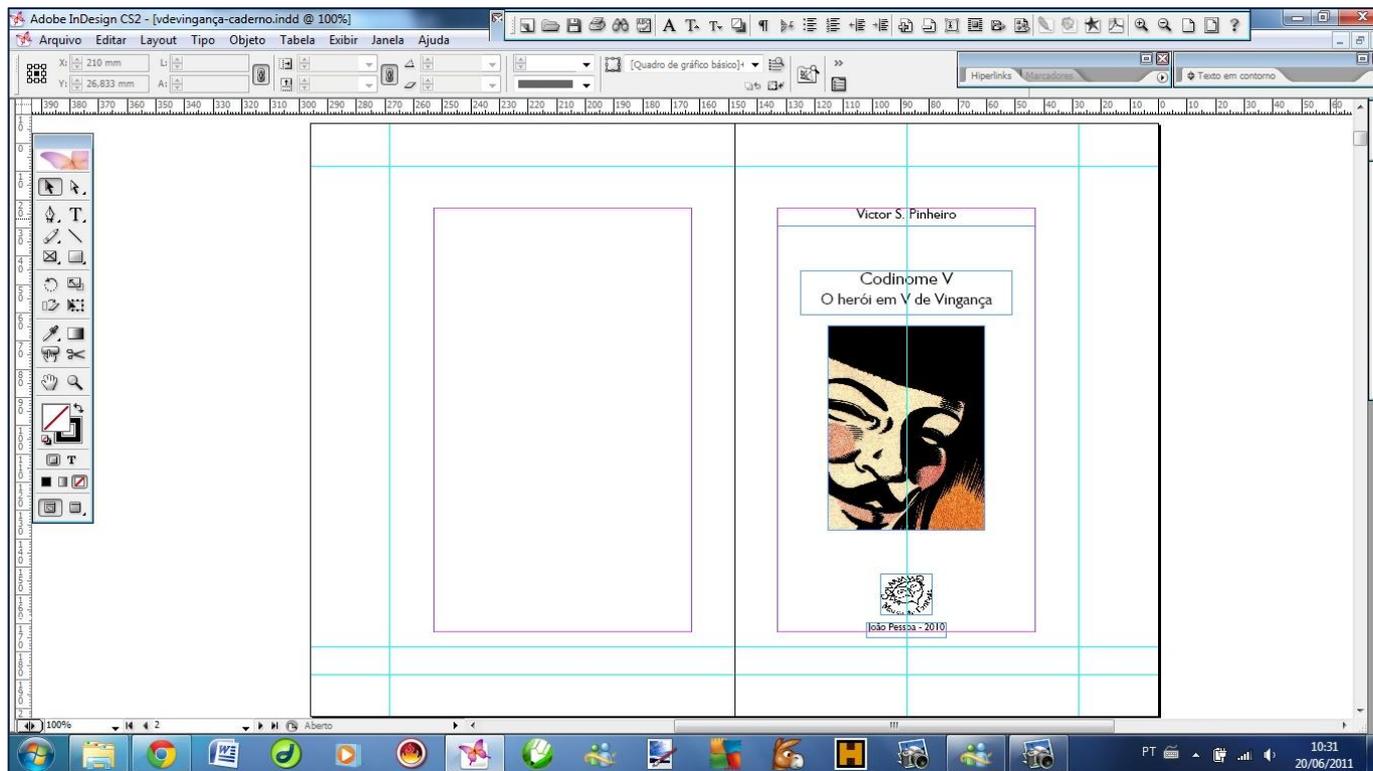


www.marcadefantasia.com

Os volantes são um dos meios mais eficazes de comunicação dirigida

Diagramação

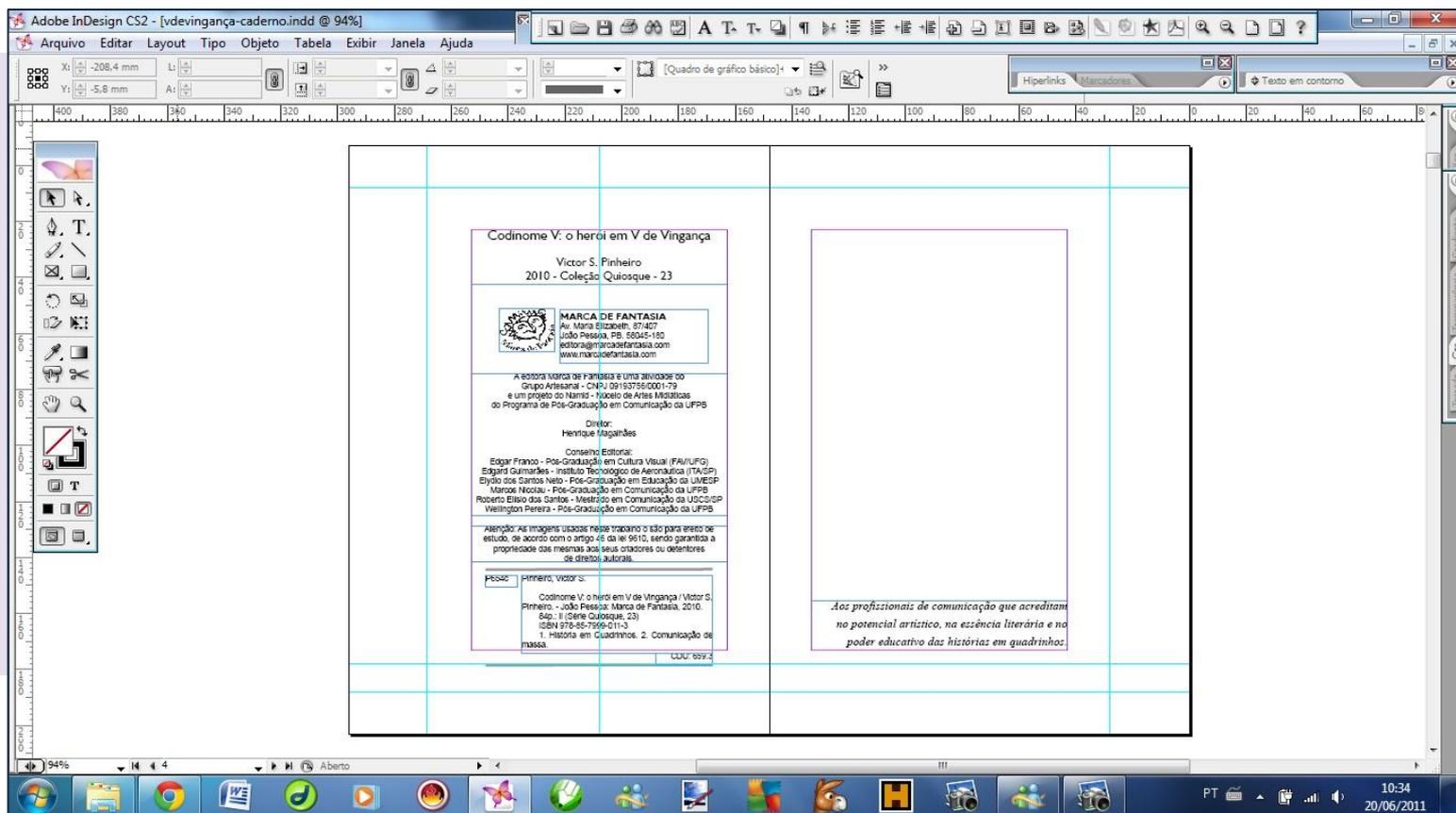
Alguns programas de diagramação estão à disposição no mercado. Um dos melhores é o InDesign, da Adobe. Com ele pode-se montar folhetos, livros, revistas e jornais com boas ferramentas de edição.



Área de trabalho do InDesign, com página de abertura de livro



Para a diagramação do livro é preciso ter um projeto gráfico, onde se defina o formato, as margens, as colunas, as fontes, os elementos estéticos e o número de páginas que formarão os cadernos.

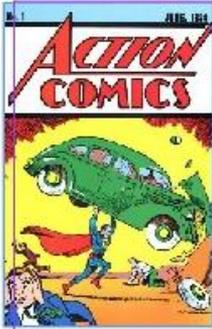


Página do expediente e dedicatória



www.marcadefantasia.com

Baseando-se no texto original, as imagens são colocadas entre parágrafos ou mesmo dentro do texto, criando dinamismo na apresentação gráfica.

<p>etnólogo Arnold Van Gennep⁸.</p> <p>Notemos que a história criada pela dupla Shuster e Siegel para compor o passado do Superman e justificar seus superpoderes corresponde à gênese de um herói tal qual Campbell e Vogler exploraram: natural do remoto planeta Krypton, o bebê Kal-El é enviado à Terra por seu pai, que pretendia salvá-lo da extinção de seu mundo por um iminente desastre cósmico. Em solo terráqueo, o pequeno extraterrestre é adotado por um casal de agricultores da pacata Smallville, cidade fictícia do interior dos Estados Unidos, e ganha o nome de Clark Kent. Ao tomar conhecimento de suas habilidades sobre-humanas, adquiridas a partir da absorção de energia solar, o último sobrevivente de Krypton decide utilizar tais poderes para proteger a cidade de Metrópolis, onde mantém sua identidade terráquea como um tímido jornalista.</p> <p>Surge, então, o herói: preservando em segredo</p> <hr/> <p><small>8. Analisando os tradicionais ritos de passagem presentes em sociedades indígenas para celebrar a transição de determinado indivíduo de um status para outro, Van Gennep identificou que tais cerimônias obedecem a uma estrutura organizada em três etapas: separação, transição e incorporação. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Arnold_Van_Gennep>. Acesso em: 15 out. 2009.</small></p> <p>18</p>	 <p>Fig. 1. O Superman levanta um carro desgovernado na capa da Action Comics #1 (Junho/1938). Arte de Joe Shuster.</p> <p>sua origem alienígena, o Superman, apartado de Krypton como um sacrifício de seu povo, emprega suas assombrosas capacidades pela manutenção da paz num mundo estranho onde cresceu como nativo. O equilíbrio conflitante entre os egos de Clark Kent e Superman envolve Kal-El na busca de sua própria identidade, superficialmente explorada nas aventuras da Era de Ouro (talvez por ser uma questão demasiado existencial para as HQs naquela época), mas destacada como um dos elementos de condução do seriado de televisão <i>Smallville</i>, lançado em 2001, que narra a conturbada adolescência do personagem e a descoberta de seus poderes e fraquezas, como a kryptonita, mineral oriundo de Krypton que torna vulnerável o herói aparentemente invencível.</p> <p>19</p>
--	---

Inserção de imagem e legenda no texto, além de nota de rodapé

Feita a diagramação de todo o texto, é hora de dividi-lo em cadernos de 20 ou 24 páginas. O InDesign faz a imposição das páginas formando os cadernos.

A página 1, à direita, ao lado da página 20, à esquerda

Certamente, Shuster e Siegel sequer desconfiavam de que, ao imprimir uma figura musculosa vestida com roupas colantes e postura imponente na capa da primeira edição da *Action Comics*, estivessem concebendo uma discreta gênese de um autêntico fenômeno cultural moderno, o símbolo do heroísmo na era da cultura massificada. Antes do Superman, o selvagem Tarzan, adaptação da obra literária de Edgar Rice Burroughs, já gozava de grande popularidade nos quadrinhos, mas foi o Homem de Aço, inspirado em personagens como Sansão e Hércules, que incorporou de forma singulamente aprimorada o arquétipo do Herói nas HQs, defendendo a genérica e fictícia Metrópolis de malfeitores oportunistas enquanto se incumbia com o dever patriótico de alentar os leitores de uma nação econômica e psicologicamente destroçada pela Grande Depressão – cidadãos que procuravam se refugiar num universo de fantasia onde se sentiam queridos e protegidos através do catártico ritual da leitura.

O sucesso imediato do Superman, bem como o surgimento de uma legião de leitores fiéis de suas aventuras, foi estudado pelo teórico Umberto Eco no ensaio “O Mito do Superman”, publicado no seminal

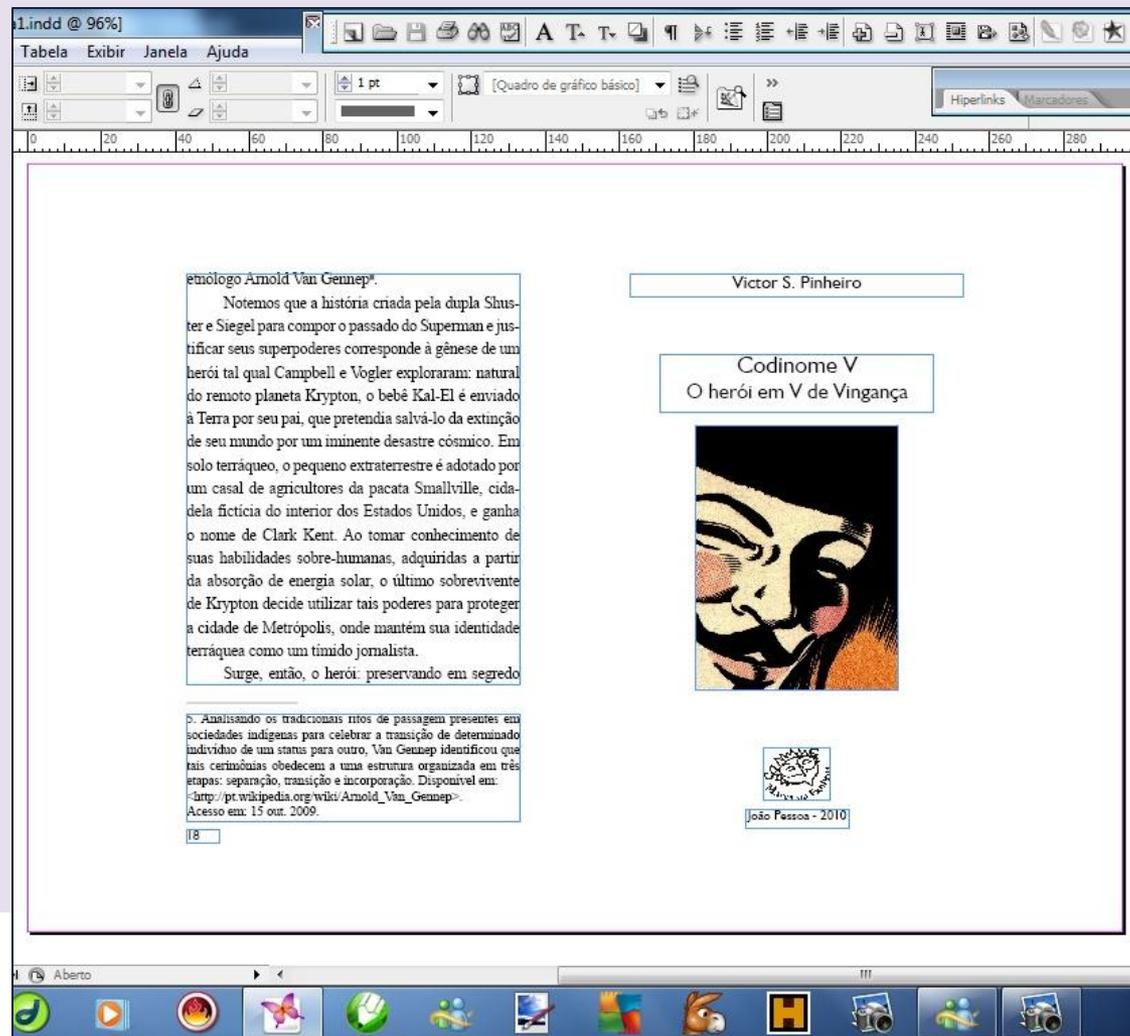
20

Codinome V
O herói em V de Vingança



Num caderno de 20 páginas, a página 1 vem ao lado da 20, a 2 da 19, a página 3 ao lado da 20, como na ilustração abaixo.

As páginas pares vêm sempre à esquerda e as ímpares à direita



Impressão

Concluída a diagramação, é hora da impressão. A capa é impressa em cores e em offset, em gráfica. O miolo é impresso em preto e branco numa impressora a laser, que oferece baixo custo e ótima qualidade gráfica.



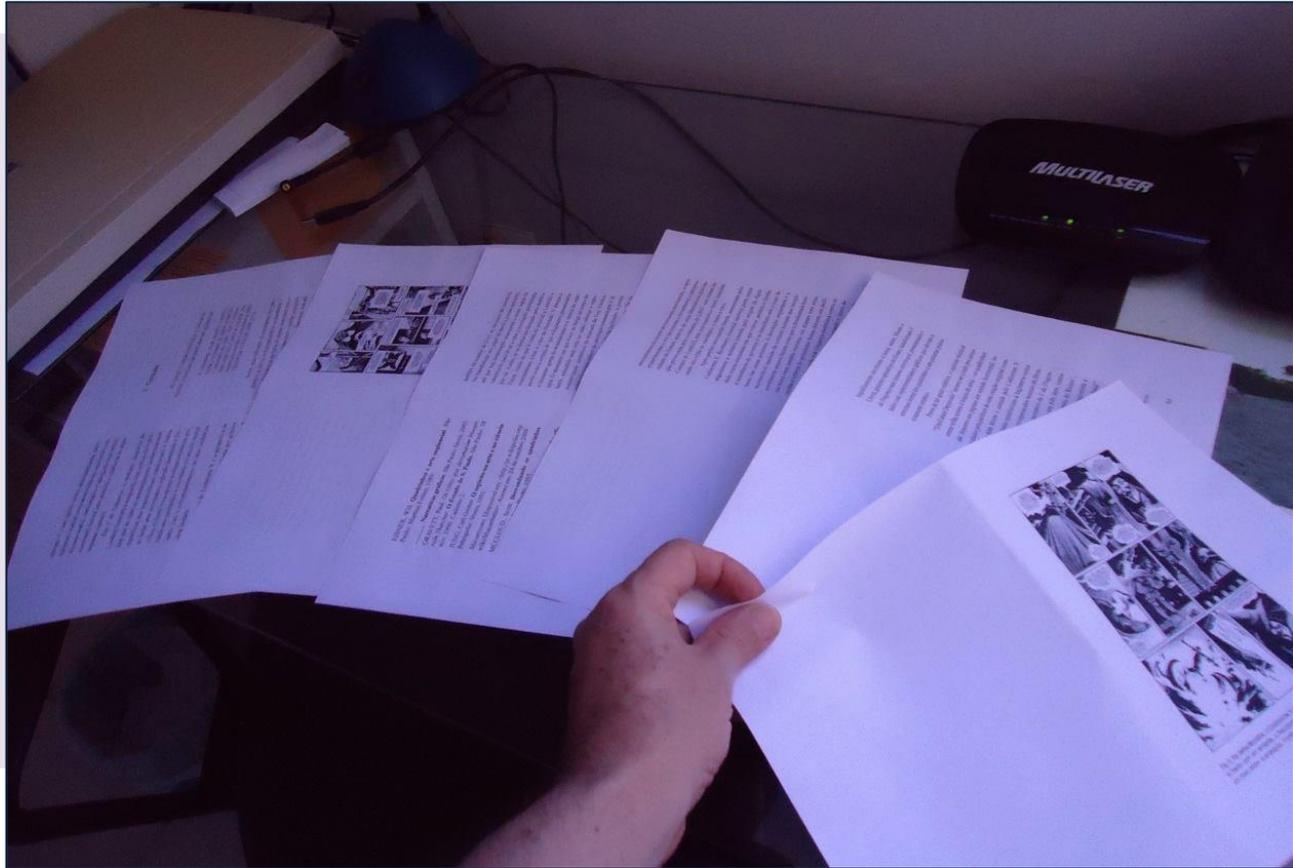
A impressão a laser substitui com vantagem a fotocópia



www.marcadefantasia.com

Processo de produção

Após a impressão frente e verso de cada folha é feita a intercalação para formar os cadernos.



www.marcadefantasia.com



O caderno é feito dobrando-se as folhas intercaladas ao meio, resultando no formato A5 (metade do formato A4).

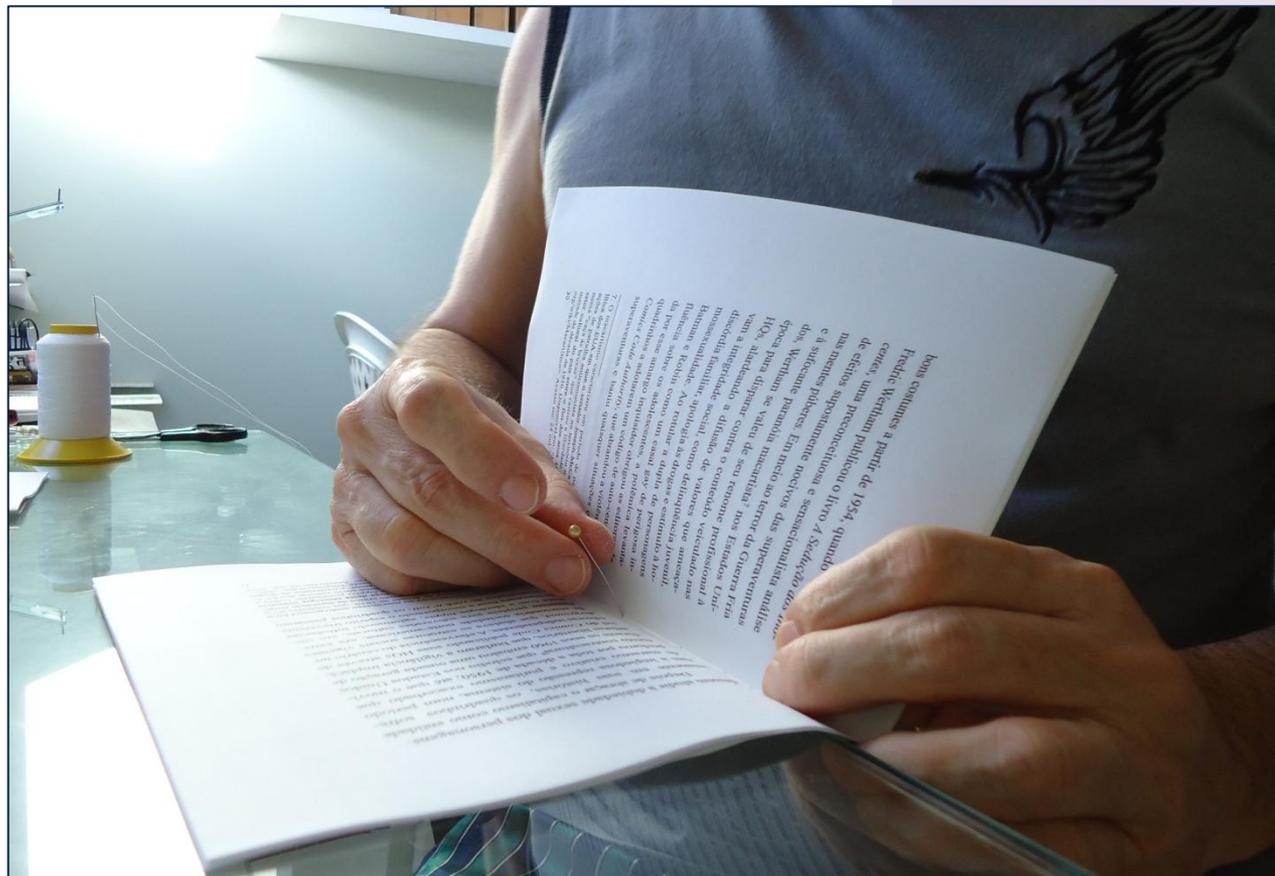
Para uma revista, o caderno poderia ser fixado com grampos, como uma brochura. Para o livro, os cadernos devem ser costurados.



www.marcadefantasia.com

Para facilitar a costura, primeiro faz-se a perfuração do caderno com um alfinete com a cabeça esférica.

São feitos seis furos equidistantes na parte interna do caderno, por onde passarão agulha e linha.



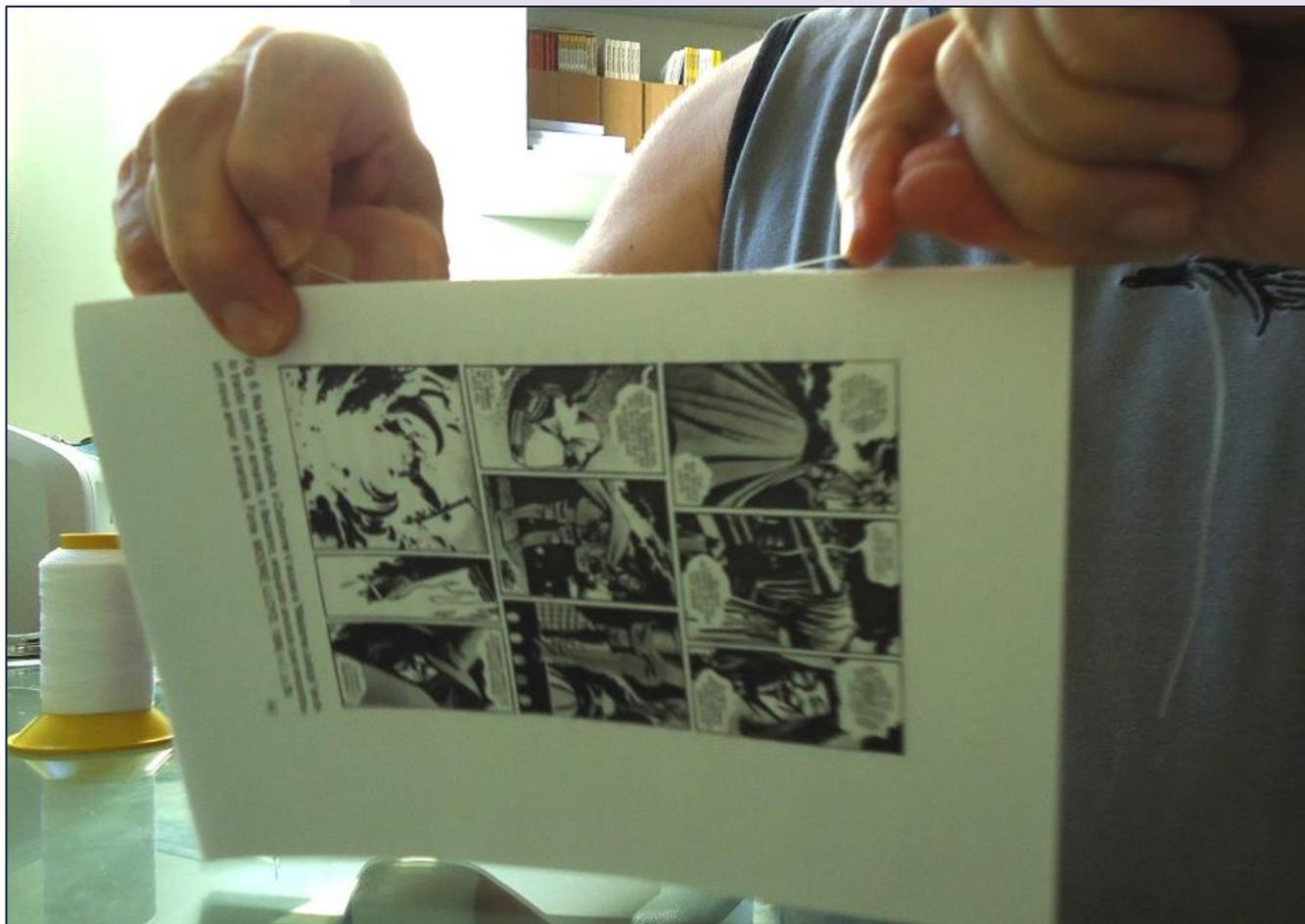
www.marcadefantasia.com

A costura começa de fora para dentro. Primeiro a agulha entra no segundo furo e sai pelo primeiro. Segue em zigue-zague até entrar no sexto furo e sair pelo quinto.



www.marcadefantasia.com

Sobram dois rabichos que serão esticados . Este arremate é importante para dar firmeza à costura.



www.marcadefantasia.com

Depois de costurados os cadernos, é hora de juntá-los, formando o volume que comporá o livro.



www.marcadefantasia.com

Os cadernos são colocados numa prensa formada por dois barrotes de madeira com dois parafusos borboleta. A prensa serve para perfilar os cadernos para a colagem.



www.marcadefantasia.com

Uma fina camada de cola unirá os cadernos presos pela prensa e fixará os rabichos de linha no dorso.



www.marcadefantasia.com

Com uma faca ou espátula retira-se o excesso de cola fazendo-a penetrar nas fendas entre os cadernos.



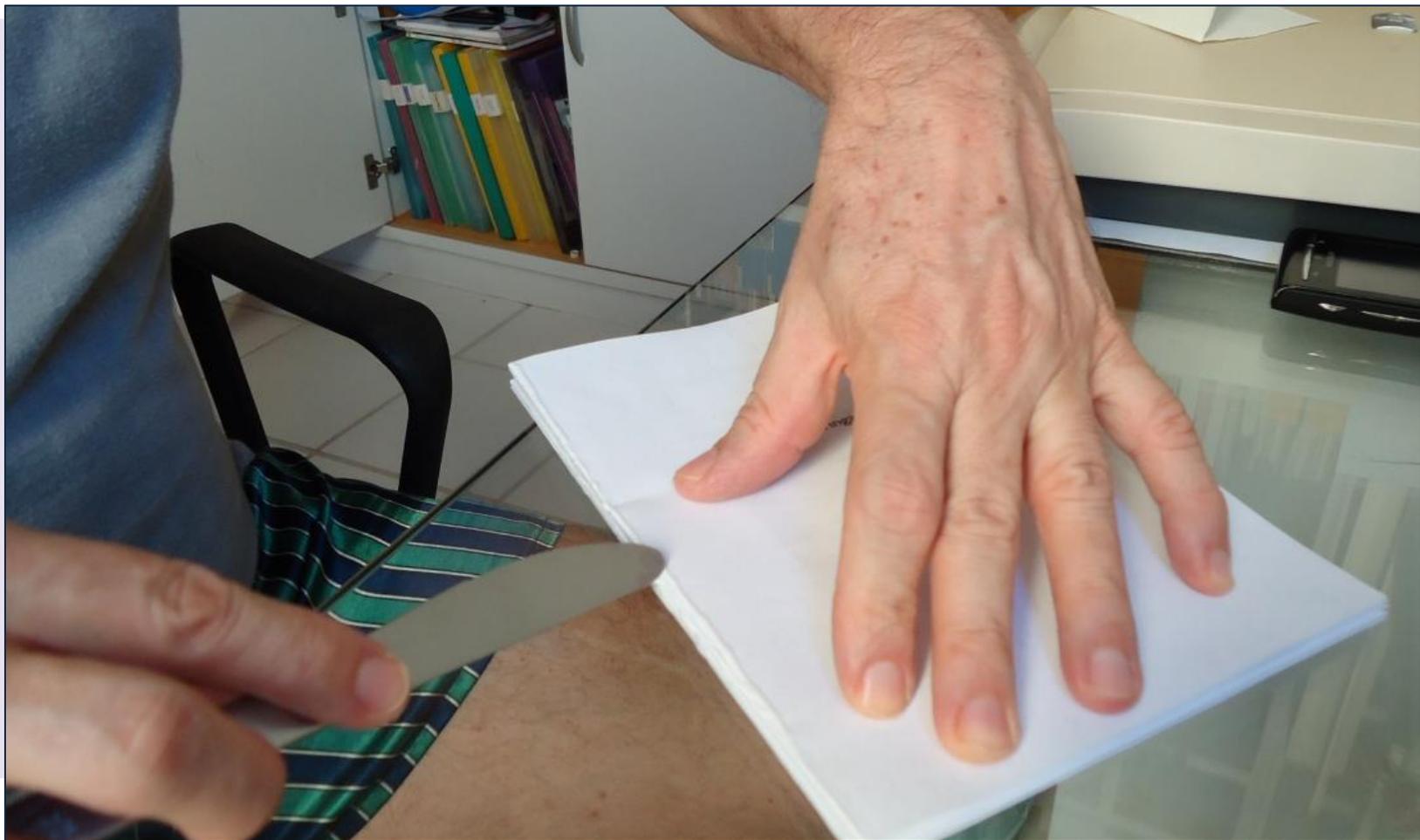
www.marcadefantasia.com

Quando a cola secar, retira-se o caderno da prensa. Passa-se cola sobre a borda interna do caderno para a colagem da capa.



www.marcadefantasia.com

É preciso tirar o excesso de cola com uma faca ou espátula para que não se espalhe pela capa, na hora da montagem.



www.marcadefantasia.com

Antes de colar a capa já se deve tê-la preparado para a montagem. O primeiro passo é fazer os dois vincos centrais com régua e boleador, para a definição do dorso do livro.

As marcas de vinco devem ter sido projetadas e impressas junto com a capa.



Apoiado nos vincos, faz-se as
dobras para a colagem da capa.



www.marcadefantasia.com

Agora a capa é colada no volume formado pelos cadernos. Será colado inicialmente um dos dorsos.



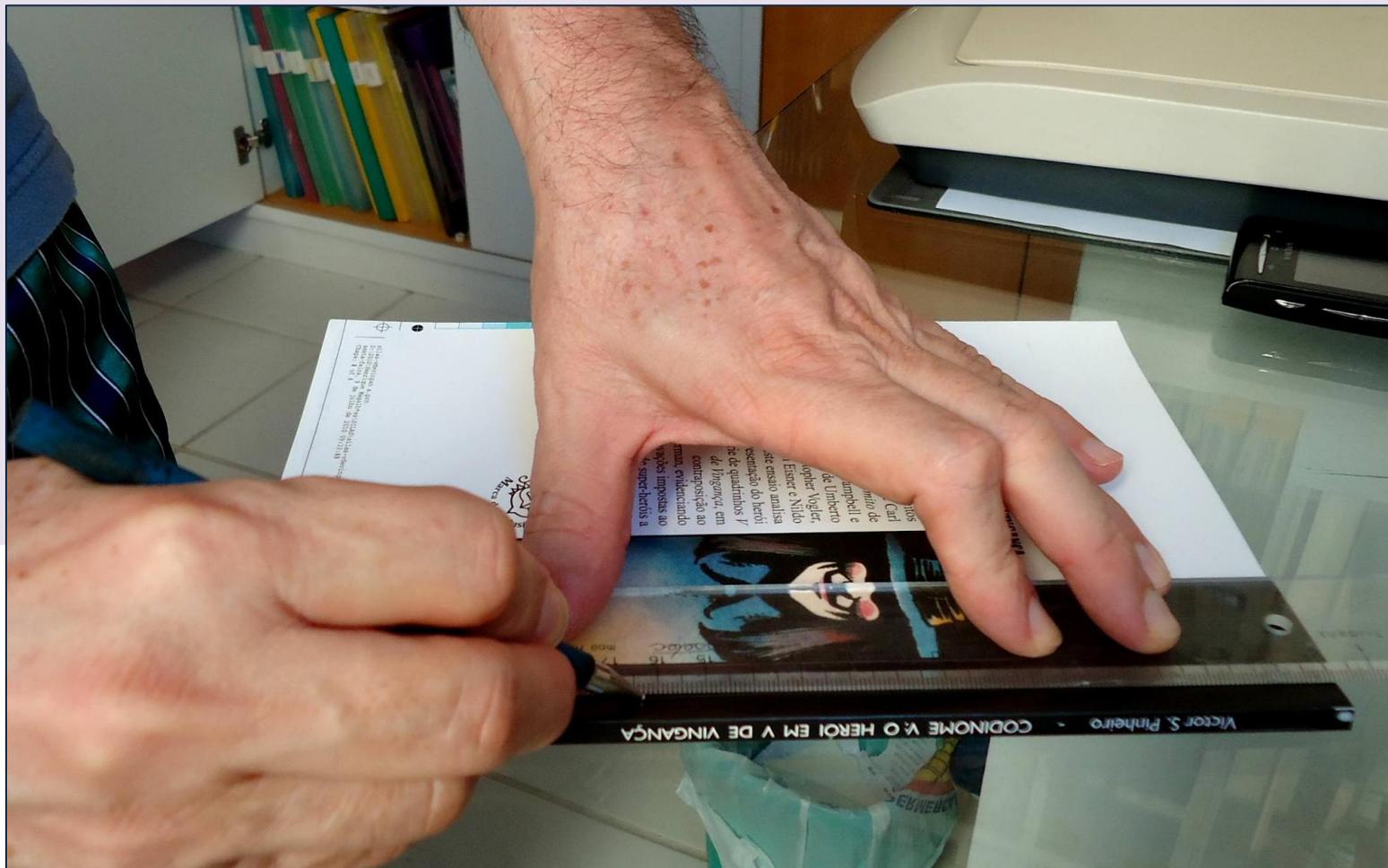
www.marcadefantasia.com

Em seguida passa-se cola no dorso oposto, com cuidado com o excesso de cola.



www.marcadefantasia.com

A capa colada, com régua e boleador faz-se o vinco em um dos lados, próximo ao dorso.



www.marcadefantasia.com

Vira-se o livro para fazer o vinco oposto.



www.marcadefantasia.com

O acabamento é feito com o corte, que preferencialmente deve ser feito numa guilhotina industrial. Mas há uma solução caseira.

Primeiro marca-se o local onde será feito o corte em dois pontos paralelos ao dorso.



www.marcadefantasia.com

Com régua e estilete, o corte é feito sobre uma prancha de corte ou sobre uma mesa de vidro.



www.marcadefantasia.com

Repete-se o procedimento de marcação e corte para as bordas superior e inferior.

Está feito o livro.



www.marcadefantasia.com

O processo de edição é longo e requer domínio de várias ferramentas, mas o resultado é gratificante.

Em paralelo à produção do livro impresso, a **Marca de Fantasia** tem investido cada vez mais no livro digital, que tem ótimas perspectivas.

Acervo da editora com cerca de uma centena de álbuns, revistas e livros



www.marcadefantasia.com

