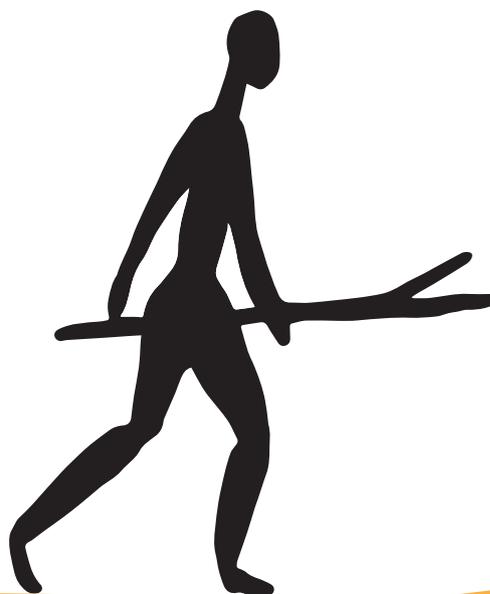


A Primeira História na História das Histórias

Da parede da caverna ao álbum ilustrado







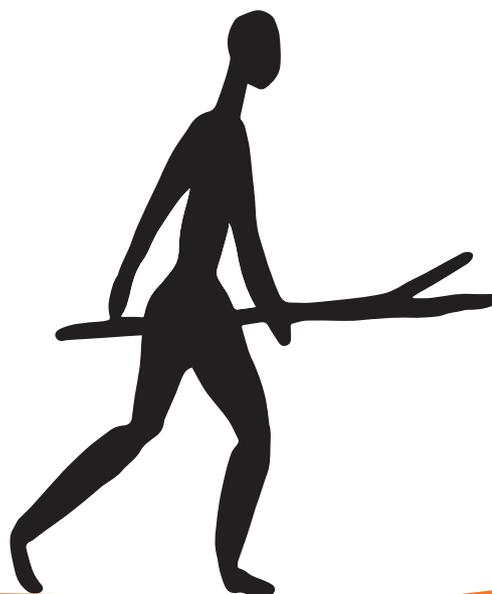
A Primeira História na História das Histórias

Da parede da caverna ao álbum ilustrado

Maria Carolina Ribeiro de Prata

Relatório de projecto para obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico e Projectos Editoriais, apresentado à Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, sob a orientação do Professor Júlio Dolbeth.

Ano lectivo 2018/2019





Agradecimentos

Ao meu orientador, o Professor Júlio Dolbeth, pelo apoio prestado.

Ao Pedro. Sem ele, o projeto não existia.

Aos meus pais e à minha irmã Beatriz.

À Maria João, companheira de universos.

A todos os meus outros amigos que estiveram presentes.

Resumo e palavras-chave

Contar histórias é uma arte intemporal que visa proporcionar, no espectador, uma série de experiências sensoriais, motoras e cognitivas, de maneira a que apreenda a história e a relacione com outros mundos. Contar histórias, com recurso a imagens, é algo que acontece anteriormente à linguagem verbal ou textual. Ao pensar esta necessidade como primordial à existência do ser humano, associam-se as primeiras representações do homem, na parede da caverna, como forma de decodificar a realidade onde se inscrevia.

O álbum ilustrado surge, neste contexto, enquanto suporte de histórias. O álbum tende a proporcionar, numa narrativa maioritariamente visual, uma experiência sensorial e imaginária na criança, ou no adulto, que os leva a desafiar leituras e interpretações, que por sua vez os conduz a pensar, fantasiar e imaginar universos paralelos.

Da atitude do homem primitivo, que deixa marcas na parede, associa-se o comportamento infantil da criança que, numa atitude de descoberta, se deixa encantar pelo mundo, que habita e pela realidade circundante. Desta forma, constrói-se a sugestão de paralelismo entre a produção de imagens, na parede da caverna e a produção do álbum ilustrado, atualmente.

O presente relatório mostra como *A Primeira História na Histórias das Histórias* ganhou forma, segundo a disciplina da Ilustração e do Design Editorial. Na primeira parte, desenrola-se a investigação que teoriza o projeto: inicia-se com uma contextualização temática, que desenvolve uma breve viagem simbólica pelo nascimento das primeiras formas de representação na caverna; seguidamente, é exposta uma pesquisa sobre o objeto de estudo, bem como um esboço sobre a sua contextualização histórica, que permite o entendimento da sua posição na atualidade. Existe um foco na literatura para infância e na importância da narrativa na história, em que se associa a teoria do Monomito, de Joseph Campbell. O autor defende o Monomito como uma estrutura padrão presente nas mais diversas histórias (mitos, lendas e religiões) que compõem a humanidade. Os casos de estudo apresentados são três livros de diferentes editoras: *“Pinocho antes de Pinocho”*, de Alessandro Sanna, *“Ké Iz Tuk”*, de Carson Ellis e *“Eu Quero a Minha Cabeça!”*, de António Jorge Gonçalves.

A componente prática compreende todo o processo de execução do artefacto final, desde a ideia, à construção da narrativa, os elementos que a formam e as

decisões técnicas e formais que dão vida ao objeto. Na metodologia de trabalho, incluem-se primeiras experiências de trabalho com crianças e o encontro com o outro autor do álbum, com quem foi desenvolvido um trabalho conjunto.

O projeto final apresenta uma maquete do álbum *A Primeira História na História das Histórias*. O artefacto conta a história do início de todas as histórias, num equilíbrio entre as ilustrações orgânicas, a simplicidade do texto e cores fortes, evidenciado a importância do livro impresso enquanto potenciador de relações lúdicas e sensoriais no crescimento da criança e, portanto, como mecanismo de descodificação do mundo em seu redor.

Palavras chave

Álbum ilustrado, história, caverna, Monomito, ilustração.

Abstract e key words

To tell stories is a timeless art that aims to provide the viewer with a series of sensorial, motor and cognitive experiences, in order to grasp history and relate it to other worlds. Storytelling with images is something that had happened before any verbal or textual language. Thinking of this need as primordial to the existence of the human being, we may associate the first representations of man on the cave wall as a way of decoding reality in which he was inscribed.

The picturebook emerges as a support for storytelling. It tends to provide, in a mostly visual narrative, a sensory and imaginary experience into the child, or adult, that leads them to defy readings and interpretations, which in turn leads them to think, fantasize and imagine parallel universes.

From the attitude of the primitive man, who leaves marks on the wall, it can be associated a childish behaviour regarding the child who, in an attitude of discovery, is enchanted by the world, where he/she lives and the surrounding reality. Thus, the suggestion of parallelism is constructed between the production of images on the cave wall and the production of the picturebook, nowadays.

The following works presents how *The First Story in the Histories of History* takes shape, according to the discipline of Illustration and Editorial Design. In the first part, the research that theorizes the project unfolds: it begins with a thematic contextualization, which develops a brief symbolic journey through the birth of the first forms of representation in the cave; Then, a research about the object of study is presented, as well as a sketch about its historical context, which allows the understanding of its position at the present time and reality. There is a focus on childhood literature and also about the importance of the narrative in telling stories. Here, Joseph Campbell's theory of the Monomyth is associated. The author defends the Monomyth as a standard structure that is present in almost all stories (myths, legends and religions) around the world.

The practical component comprises the entire process of execution of the final artifact, from the idea, to the construction of the narrative, the elements that evolve it and the technical and formal decisions that give life to the object. The work methodology includes first experiences of working with children and meeting with the other author of the album, with whom a joint work was developed.

The final project features a proposal of *The First Story in the History of Stories*. The artefact tells the story of the beginning of all stories, in a balance between

organic illustrations, simplicity of the text and strong colours, highlighting the importance of the picturebook as a method of give playful and sensory relations during the child's growth and, therefore, as a mechanism of decoding the world around them.

Key words

Picturebook; story; cave; monomyth; illustration

Índice

AGRADECIMENTOS i

RESUMO E PALAVRAS CHAVE iii

ABSTRACT E KEY WORDS v

INTRODUÇÃO

Contextualização **7**

Estrutura do projeto **9**

Objeto de estudo **11**

Objetivos **11**

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: ÁLBUM ILUSTRADO

Enquadramento **15**

Monomito **34**

Literatura infantil **37**

A importância da história **37**

Álbum ilustrado como resposta **40**

Ilustração **42**

Álbum Ilustrado: conceito e caracterização **44**

Contextualização histórica **51**

Álbum Ilustrado enquanto objeto de design **64**

Componentes do livro **64**

Aproximação ao design **66**

Casos de Estudo **75**

Pinocho antes de Pinocho **75**

Ké Iz Tuk? **78**

Eu quero a minha Cabeça! **82**

RELATÓRIO: A PRIMEIRA HISTÓRIA NA HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS

Enquadramento **89**

Desenvolvimento **89**

 Processo Criativo **89**

Storyboard **93**

História e personagens **98**

Estratégia editorial **105**

Documentação processual **197**

 Capa **107**

 Ato I **110**

 Ato II **113**

 Ato III **121**

 Epílogo **124**

 Ficha técnica **125**

 Cor, técnica e materiais **125**

 Tipografia **126**

 Produção gráfica **127**

Maqueta final **128**

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclusão **133**

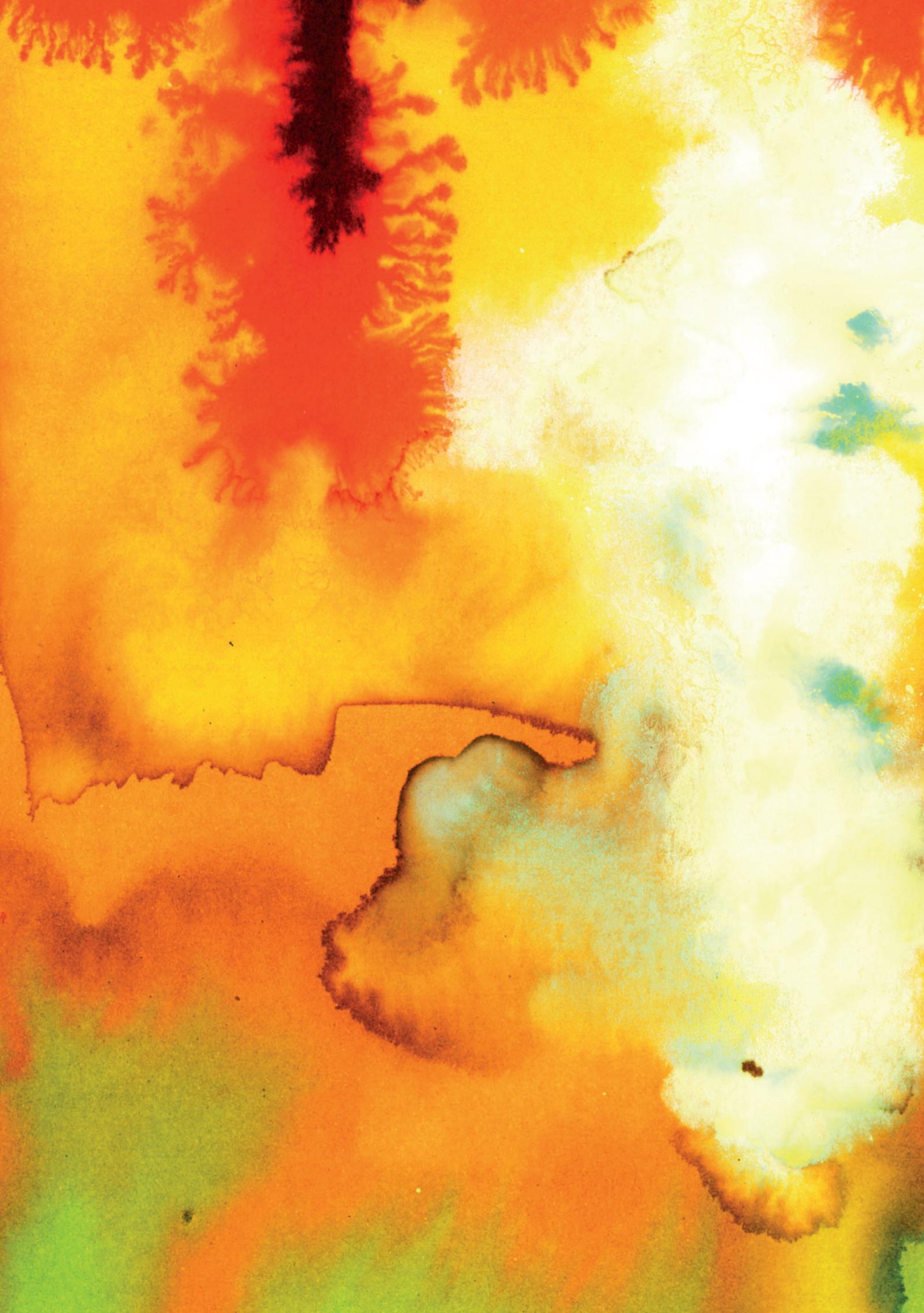
Perspectivas futuras **137**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografia **141**

Índice de Figuras **147**

Introdução



1. Contextualização

It is my observation that the highest calling in art is telling the important story. The greatest art of all for me is about that. Bach, Shakespear, Goya, John Ford, Billie Holiday, Cartier-Bresson, and Michelangelo told, in their moment and in their way, important stories. (BRODNER,2000:51)

Contar histórias parece ser algo que o ser humano cumpre, desde sempre. Este feito pode ser pensado como uma necessidade intrínseca à sua existência – desde que o homem se lembra de marcar a sua mão, na parede da caverna, que desenvolve capacidades de representação e criação como meios de descodificação do mundo, em seu redor. Michel Lorblanchet e Paul Bahn afirmam que o começo da pintura se estabelece no diálogo entre o artista e a caverna (2017:236), enquanto Lawrence Zeegen e Caroline Roberts associam as primeiras marcas do homem como um papel vital para o início da comunicação, entre pessoas. (2014:7)

Da atitude do homem primitivo, que deixa marcas na parede, associa-se o comportamento infantil da criança que, numa atitude de descoberta, deixa-se encantar pelo mundo que habita e pela realidade circundante. Salienta-se a importância das histórias como estímulo das suas capacidades motoras, cognitivas e imaginárias: *“Mas precisamente por a imaginação só construir com materiais que fazem parte da realidade, é preciso que a criança cresça num ambiente rico em impulsos e estímulos em todas as direções que alimentem a sua imaginação e permitem aplica-la em tarefas adequadas, que reforcem as suas estruturas e ampliem os seus horizontes”* (MUNARI, 1981:222).

Steve Brodner (2000) admite que contar histórias – storytelling – é um ofício antigo, instruído nas sociedades e muito importante para uma cultura. Marshall Arisman (2000), acrescenta que contar histórias, com recurso a imagens, é algo que acontece anteriormente à linguagem, verbal ou textual. Assim, torna-se consistente a associação da necessidade primordial do homem com os primeiros registos gráficos na caverna (nomeadamente, durante o Paleolítico Superior¹). Amy

¹ Consultar nota da página 23.

Weinstein (2005), depois de admitir o seu amor pela leitura, confessa o prazer de ver uma história ganhar vida com palavras e imagens na página, comparando este fenómeno com o poder da imaginação.

O álbum ilustrado surge, neste contexto, enquanto suporte de histórias. Para além de as contar, o álbum tende a proporcionar, numa narrativa dominada por imagens, uma experiência sensorial e imaginária na criança, ao desafiar inúmeras leituras e interpretações, que a levam a pensar, fantasiar e imaginar universos paralelos; O livro, enquanto objeto com que se constrói o álbum ilustrado, é essencial - é dos artefactos mais ricos, versáteis e potenciadores também do crescimento da criança: *“The book is a unique and personal form of communication that is conveyed in a wide range of formats.”* (KAUFMAN, 2000:216). Em 2007, Alan Male referencia a arte e a ilustração enquanto ferramentas visuais que expõem mitos, lendas e histórias ficcionais; a propósito de mitologia, Joseph Campbell, professor e mitologista, encontra um padrão comum em todas as histórias (ou quase todas) em redor do planeta Terra, traduzidas segundo mitos, lendas ou religiões, que atravessam tempos, culturas e fronteiras - a que deu o nome de Monomito, ou a Viagem do Herói.

O presente relatório propõe-se a pensar o álbum ilustrado, a importância das histórias e a sua relação com a produção das primeiras imagens na parede da caverna. Cruzam-se pesquisas nos campos da Antropologia, da Ilustração e do Design editorial. O seu propósito tem como fim a produção de um álbum ilustrado para crianças. Para além da temática, são abordados elementos no campo do design que permitem a construção do livro, no seu todo: desde a produção da narrativa, à criação das ilustrações, a conceção das páginas e todos os detalhes que englobam a produção do artefacto.

Numa época em que é cada vez mais difícil captar a atenção das crianças para objetos como os livros e em que a humanidade evolui da maneira mais rápida de sempre, é preciso que este objeto, dos mais ameaçados, também se reinvente e acompanhe os desenvolvimentos tecnológicos em redor - tanto na tipologia de álbum ilustrado, como em todas as outras. Ao contrário do computador, ou de outras tecnologias apelativas que envolvem ecrãs, a magia do livro continua a apelar os cinco sentidos (ou seis, se se contar com a imaginação), e desafiar a criança a ir mais além. Os livros são físicos, sensoriais e implicam sempre um jogo de imaginação que as levam a interpretá-lo de variadas maneiras (algumas mais desafiantes que as próprias leituras dos adultos, uma vez possuírem uma mente muito mais imposta por barreiras do que as crianças): no primeiro impacto, supõe-

-se que a criança vê o livro; depois de, por exemplo, o escolher, toca-o, mexe, folheia e, enquanto o manipula, consegue cheirá-lo (a variação de papel e de impressão apresenta sempre cheiros diferentes e curiosos); O sentido da audição é associado à voz ou sons altos, mas uma criança, ao ler um livro para si própria, também o ouve (narra para si própria); por outro lado, as crianças que ainda não sabem ler, contam com a presença do adulto, que pode contar a história – desta forma, o sentido da audição não se desconecta do objeto: por último, e talvez o mais difícil, o sentido do paladar, uma vez que o livro não é, normalmente, um objeto comestível, muito embora até esta característica possa ser desafiada (livros que se comem, por exemplo!); no entanto, os bebês, que experimentam tudo nos primeiros anos de vida, tendem a provar pedaços de livro e papel. A magia do livro acontece com o estímulo do sexto sentido: a imaginação.

“The craft of telling stories by using illustration is often sequential in form and essence. The nature of the imagery is dependent on fictional genre, style of writing and actual length. Imagery that is intrinsic with the story will often convey scenes of dramatic representation using the best practises of image construction; composition, effective and motive use of colour, appropriate use of distortion and sense of space.” (MALE, 2007:140)

O título, *“A Primeira História na História das Histórias”*, surge em contexto do tema, que se relaciona com a importância da história; entendem-se os vários significados de história, onde se compartimenta a História da evolução do homem, e as histórias que o homem conta. A pretensão do título, em jeito de hipérbole, cumpre-se a uma promessa, ao mostrar, numa sequência narrativa maioritariamente visual, a primeira história de todas as outras criadas a seguir – aqui alcança-se o foco do nascimento de todas as histórias, não apenas com o primeiro registo do homem na parede, como com a sua tomada de consciência enquanto ser que consegue produzir imagens e que sabe que consegue reproduzi-las, e, conseqüentemente, repeti-las e relacionar significados. Desta forma, admite-se que *A Primeira História na História das Histórias* conta o nascimento das histórias.

2. Estrutura do Projeto

A Primeira Parte do projeto traduz-se na investigação que conduz à prática do projeto. Aqui, é apresentado o tema sobre o qual o projeto se debruça. Num cru-

zamento de ideias sobre os primeiros registos do Homem, na parede da caverna, tenta-se compreender o porquê de terem sido feitos, o seu significado e a sua utilidade. Seguidamente, estabelece-se o paralelo com o álbum ilustrado enquanto artefacto; é desenvolvida uma abordagem sobre a importância da literatura infantil, da narrativa e da ilustração; no parâmetro do design, debate-se o significado deste objeto: as suas formas, características, público a que se destina e que reflete tempos e culturas – sendo hoje considerado um objeto pós-moderno e crossover. É feita uma introdução à teoria de Joseph Campbell, em que a estrutura e construção da narrativa são pertinentes para o projeto: a estrutura de “*A Primeira História na História das Histórias*” foi concebida segundo a Viagem do Herói, de Campbell. O capítulo encerra com os Casos de Estudo: dentro do universo do álbum ilustrado, foram escolhidas e analisadas três obras, cada uma delas relevante de acordo com determinadas particularidades, que ajudam a legitimar e a conceber as melhores estratégias para a realização do álbum.

Na Segunda Parte foca-se o objeto que resultou da investigação. Desta forma, é apresentado o processo que englobou a produção do álbum, ou seja, a componente prática do objeto que cresceu após compreensão das temáticas traduzidas na primeira parte da Investigação. Uma vez que o projeto foi concebido com outra pessoa, desafia-se a relação entre argumentista/escritor e ilustradora na construção do objeto. A finalidade do projeto é a elaboração de uma maquete, em forma de livro, que irá ser proposta a editoras (selecionadas) portuguesas, o que mostra um verdadeiro desafio na produção do um livro, tendo em consideração a indústria atual e o mercado editorial.

O resultado é um artefacto, sob a forma de álbum ilustrado, que conta a história de como começaram todas as histórias, num equilíbrio entre a simplicidade do texto e as ilustrações, de forte impacto e cores fortes, salientando, desta forma, a importância do livro impresso enquanto potenciador de relações lúdicas e sensoriais e como mecanismo de descodificação do mundo, tanto para a criança, como para o adulto. Martin Salisbury e Morag Styles (2012) ajudam a colocar por palavras aquilo que é um assunto de interesse para este projeto: o álbum ilustrado é um dos primeiros veículos entre a criança e a arte; portanto, consideram que a criança é introduzida à arte através desta forma tão rica, versátil e mágica de produzir álbuns visuais, que envolve o trabalho do designer, ilustrador e (por vezes) escritor que, em conjunto, criam “*mini galerias de arte*”: “*The very best picturebooks become timeless mini art galleries for the home – a coming together of concept, artwork, design and production that gives pleasure to, and stimulates the imagination of, both children and adults.*” (SALISBURY, STYLES, 2012: 50).

3. Objeto de estudo

O álbum ilustrado constitui-se como objeto de estudo deste relatório. Este artefacto editorial junta e interliga as disciplinas da ilustração, da literatura e do design gráfico no mesmo objeto gráfico; é neste suporte que é contada a história do projeto prático. Sendo, o livro, um dos objetos mais antigos e que continua a sobreviver na atualidade, pode estender-se e traduzir-se numa série de tipos, formas, narrativas e suportes. Enquanto álbum ilustrado, é um objeto fundamental no crescimento da criança, pelo seu carácter lúdico, pedagógico, que incentiva a imaginação e ultrapassa, permanentemente, desafios e barreiras relativamente aos seus conceitos e formas. Antes de procurar responder porque continuamos a fazer livros dedicados a crianças, há que contextualizar a origem desta forma de produção de narrativas, o seu desenvolvimento pela história e o impacto da sua complexa forma editorial na sociedade de hoje.

Para além da narrativa, das características formais e conceptuais implícitas, o álbum ganha forma de braço dado com o design, que possui um papel imprescindível na sua execução, não apenas conceptualmente (na interligação com o conteúdo literário), como prática, na construção da sua forma, na escolha do formato e todas as outras características agregadas, como o tipo de linguagem que propõe comunicar, o tipo de narrativa, o tipo de papel, o cheiro, o toque, os tons e as cores das ilustrações, as técnicas utilizadas, a tipografia optada, a impressão e as artes finais. O ilustrador tem um papel fundamental na construção do álbum.

4. Objetivos

Os objetivos do projeto são traçados de acordo com a sua temática, o seu suporte e a sua finalidade, englobando foco no objeto de estudo.

Ao se refletir sobre a atividade de produção de histórias, pretende-se continuar a procura de significados a questões como “O que são histórias?”, “Porque as fazemos?”, “Como as contamos?”, “Com que utilidade?” e “Para quem?”. As perguntas remetem para a origem da produção visual, de onde nasce a associação entre os primeiros registos criados pelo homem, com o livro e, especificamente, com o álbum ilustrado. É objetivo encontrar, neste suporte, uma forma de produção artística que traduz, na sua forma, características da evolução do tempo, da socie-

dade e cultura. Mas de que maneira elaborar um álbum ilustrado se assemelha à produção de imagens no fundo das cavernas? Que objetivos e utilidades existem em comum, entre as duas ações, e qual a relação entre contar histórias entre estes dois planos temporais?

Datam 30 000 a.C. as primeiras representações figurativas do homem (QUENTAL, 2009). O homem, mergulhado em interrogações, viu na parede fria da caverna um suporte e levantou a mão, consciente de que a conseguia marcar. Hoje, o homem levanta igualmente a mão num gesto de criação, provavelmente mergulhado em questões semelhantes ou mesmo idênticas, para criar histórias que as correspondam com o poder do álbum ilustrado como suporte. Assim, num jeito sedutor, atreve-se a associação entre a magia que envolve a representação nas cavernas, com a mesma magia que envolve a produção do álbum ilustrado. Desta forma, analisa-se o papel do álbum ilustrado contemporâneo e propõe-se uma investigação que continua a pensar a sua funcionalidade, a sua conceção e o seu objetivo no mundo de hoje.

Na segunda parte, pretende-se por em prática os fundamentos teóricos e responder ao desafio da criação de um álbum, enquanto desenvolvimento da prática da ilustração, em interligação com ferramentas do design e considerações do panorama editorial.

Fundamentação teórica



1. Enquadramento

Propor um paralelo entre a produção de imagens na parede da caverna e a produção de imagens para o álbum ilustrado significa a comparação entre dois suportes distintos que, apesar de separados temporalmente, aqui se procura defender como histórica e conceptualmente interligados. Refletem a mesma liberdade imaginária, motivação artística e impulso existencial na raiz do motivo porque contamos histórias, especificamente de natureza gráfica.

A mão, enquanto ferramenta de produção gráfica essencial e exclusiva ao hominídeo bípede, consubstancia uma evolução no tempo que permite o desenvolvimento de signos, símbolos, imagens, crenças e mitos, numa tentativa de produzir sentido a partir dos estímulos sensoriais que compõem aquilo a que hoje chamamos de realidade. Observar os primórdios da criação de imagens, particularmente os registos na parede da caverna, releva a curiosa e peculiar coragem do frágil hominídeo que avançou para o desconhecido, de difícil acesso e escassa iluminação, enfrentando uma escuridão que lhe é tanto exterior (mundo/caverna) como interior (inconsciente/sonho/memória). No presente projeto de investigação, procura-se entender a dimensão de tamanho desafio, através do estudo da prática destes grafismos, e a relação entre os seus possíveis objetivos e utilidade primordiais com outros mais recentes – especificamente os do álbum ilustrado moderno.

Com efeito, no contexto da escuridão da caverna, pela primeira vez, o homem tenta escapar, ou domesticar, o seu mundo interior (inconsciente) ao mesmo tempo que procura abrir-se para a realidade que o circunda (consciente), construindo e inventando, para ambos, um sentido a que possa chamar seu. Apoderar-se da parede/pedra enquanto suporte primeiro pode ter servido o propósito de uma tentativa de dominação do sentido do mundo e da realidade - apesar de não os dominar verdadeiramente, procura impregnar o seu espírito na natureza, humanizando-a. (LORBLANCHET; BAHN, 2017). Não será esta, ainda, a situação em que se encontra o descendente deste hominídeo? David Lewis-Williams (2002) considera que as questões levantadas acerca do homem primitivo e da sua

misteriosa produção de imagens nos transportam para o coração do que significa ser humano hoje. Para o autor, a essência da relação entre os dois momentos históricos inscreve-se sobretudo na tensão entre tecnologias “digitais” e crenças “irracionais”. Daqui poderá ser concluído, ou sugerido, que, ainda hoje, o ser humano se move por questões semelhantes às do homem primitivo - a origem da criação de imagens (enfim, toda a arte) procura compreender e superar as barreiras impostas pelo mundo (realidade) que rodeia quem as produz. André Leroi-Gourhan, referenciado por Lewis-Williams, acreditou que, através da arte, se exprimiam ideias acerca da organização natural (material) e sobrenatural (imaterial) do mundo vivo, ideia que se aproxima do conceito estruturalista desenvolvido por Claude Lévi-Strauss. Assim, entende-se que a origem e expansão da arte são aspetos fundamentais no progresso da humanidade e na sua lenta apropriação do universo. Estudos sobre a arte desde a pré-história asseguram que esta sempre esteve ligada ao desenvolvimento do cérebro humano, o que justifica o não seguimento de uma curva regular (LORBLANCHET, BAHN, 2017) e seja, muitas vezes, de difícil compreensão. *“Por mais que nos custe reconhecê-lo, podemos considerar que a ciência pré-histórica (...) ainda permanece na infância.”* (LEROI-GOURHAN, 1964:28)

Embora o objetivo do presente estudo não seja uma profunda análise antropológica da evolução do homem, importa elencar uma breve viagem ao mundo do “hominídeo¹ criativo”, num cruzamento de ideias que obriga a uma certa interdisciplinaridade e tem em vista o entendimento do contexto em que surgiram as primeiras imagens, o que moveu a sua produção e o que existe em comum entre ele e a produção de imagens hoje, no contexto do álbum ilustrado.

1.0.1. O primeiro olhar sobre o visível

Existe na natureza do homem uma tendência para deixar marcas. Esta intrínseca necessidade de registo, que remonta ao paleolítico, não teria sido possível sem uma das maiores ferramentas que distingue o homem dos outros animais: a mão. *“O primeiro olhar sobre o visível é a obra das mãos (...)”* (MONDZAIN, 2007: 42) *“(...)but a lively hand is the product of a lively mind.”* (NAPIER, 1980:48). A mão, que agarra o alimento, fabrica e segura objetos, desenvolveu esta faceta utilitária

¹ O hominídeo faz referência ao processo de hominização de sociedades de babuínos, macacos resos e chimpanzés, que culminaram no aparecimento do Homo Sapiens. A hominização é um longo processo que marca o que apareceu, mas também as espécies que desapareceram, tais como os australopitecos, o Homo habilis, o Homo erectus e o homo neanderthalensis.

transformativa depois de longos milhões de anos a participar no suporte de todo o corpo sobre os quatro membros. Uma longa e lenta sequência de mudanças começaram a ocorrer e levaram a que, em primeiro lugar, se descesse da árvore para o solo e, em segundo lugar, alguns primatas comessem a erguer-se nos seus membros traseiros e iniciassem uma marcha bípede constante. Desta maneira, o bipedismo *“abre a possibilidade da evolução que conduz ao sapiens”* (MORIN, 1973:54). A *“postura ereta liberta a mão, a mão liberta o maxilar, a verticalização e a libertação do maxilar libertam a caixa craniana das restrições mecânicas que anteriormente pesavam sobre ela e esta última torna-se capaz de se alargar, em benefício de um “locatário” mais amplo.”* (idem:54). Pode considerar-se que este acontecimento marcou e permitiu o aparecimento do homem (CLARKE, 1980).

Simultaneamente, com o processo de hominização, moroso e complexo, as características do espaço físico em que os primeiros homínídeos se encontram também influencia o desenvolvimento das suas características anatómicas e intelectuais. O meio natural em que se inserem sofre alterações, tal como todo o ecossistema - os fatores que condicionam o homínídeo a transformar-se num ser de marcha bípede coincidem com a transformação da floresta paleolítica em savana, depois de um longo período de seca. Desta forma, um determinado grupo de seres bípedes começa a distinguir-se dos restantes primatas por conseguir sobreviver a esta nova condição. A savana é um lugar cruel, onde a falta de árvores e a aridez geral os expõe ao perigo: os predadores. Os alimentos também começam a minguar. Tentando responder a este novo ambiente, desenvolvem-se instintos de atenção, agilidade e vigilância, fulcrais para se defenderem mas também para caçar. Lentamente, à falta de vegetais e frutos, este novo ser torna-se carnívoro - tem de caçar animais. O novo conjunto de características biológicas articula a lógica pé-mão-cérebro (MORIN, 1970): *“O pé vai ser mais mobilizado do que nos vegetarianos, para caminhar mais tempo, quer dizer, para explorar, para correr vitalmente em perseguição ou para fugir, enquanto os bandos vegetarianos não têm necessidade de se dispersar, de galopar, de bater precipitadamente em retirada.”* (...) *“A partir de então, a mão encontra-se continuamente em ação, das formas mais diversas, e a técnica, que só surgia esporadicamente no chimpanzé (...), passa a ser um traço permanente do homínídeo grácil...”* (MORIN, 1970:59).

1.0.2 O poder do fogo

Espalhadas por todo o mundo, desde África à Nova Zelândia, América do Norte e Europa (onde se destacam as grutas de Altamira, Lascaux, e Chauvet), estima-se

que as pinturas rupestres nas cavernas têm cerca de quarenta/trinta mil anos de idade e constituem-se como alguns dos registos mais antigos da comunicação visual, do registo gráfico e da representação figurativa. Leroi-Gourhan considera-as como as obras de arte mais antigas na história, Joana Quental atribui-lhes características *“mais próxima(s) da escrita no sentido lato do que da obra de arte”* (QUENTAL, 2009:29) e Marie-José Mondzain (2007) assegura que é na parede da gruta que o homem nasce enquanto espectador. Este último representa o momento em que o homem contempla o seu primeiro autorretrato: *“Retrato do homem enquanto mão.”* (MONDZAIN, 2007: 40); produzido com recurso aos pigmentos coloridos expelidos pela boca, como um spray, ou pela mão embebida, como um carimbo. Pela primeira vez, ao contemplar a imagem da mão que acabou de inscrever no suporte da parede de pedra, o homem atribui um significado ao visível: criou e trouxe uma imagem ao mundo. A sua. Acabou, portanto, de nascer. Criou-se. Deu-se sentido a si mesmo. Importa, pois, relacionar este nascimento do homem enquanto espectador à ideia do homem duplo de Morin: *“A existência do duplo é atestada pela sombra móvel que acompanha cada um, pelo desdobramento da pessoa no sonho e pelo desdobramento do reflexo na água, quer dizer, na imagem. Desde então, a imagem não é só uma simples imagem, mas contém a presença do duplo do ser representado e permite, por seu intermédio, agir sobre esse ser; é esta ação que é propriamente mágica: rito de evocação pela imagem, rito de invocação à imagem, rito de possessão sobre a imagem (enfeitiçamento).”* (MORIN, 1970:98), de onde se apreende a ligação da imagem, e da sua produção, à dimensão imaginária, ritual e mágica, tema que irá ser retomado mais tarde.

Descer à imensidão da caverna escura e estar apto a inscrever na parede significa, portanto, o recurso a, pelo menos, dois elementos: os materiais (pigmentos naturais que recolhe de gorduras animais, do pólen de flores e plantas) e um novo tipo de luz, domesticado, que permite a conquista das trevas, longe da luz do sol - o fogo. *“Invenção que vai diferenciá-lo do animal ainda mais do que o utensílio e que pode ter-lhe conferido o sentimento novo, essencial, de que pode daí em diante dispor de uma nova liberdade (...), de uma mais forte ação sobre o seu meio circundante.”* (CLARKE, 1980: 72) Se o homem domina o fogo, consegue ver, proteger-se e atacar. Consegue iluminar-se na escuridão, avançar contra a escuridão. Quando observa o céu negro e dramático da noite e vê as estrelas (pequenos pontos luminosos), será que associa essas luzes à grande fonte de luz e calor que domina o céu diurno? Esses grandes incêndios no céu oferecem-lhe uma sensação física semelhante à do incêndio provocado por um

raio que atingiu uma árvore durante uma tempestade. Há fogo no céu, de dia e de noite. E agora também há um fogo na terra. Nas suas mãos. É a tocha que usa para se defender de animais e para mergulhar, e explorar, as câmaras da caverna. O “fogo é uma maneira decisiva de o homem se afirmar em relação ao animal.” (CLARKE, 1980:75) O seu domínio é um marco de sucesso que vem iluminar o seu destino. “Depois do utensílio, é o segundo elemento que lhe dá o sentimento de ser outro. Acaso percebeu ele esta noção capital, a que era o único ser no mundo que se emancipara do medo do fogo e o virara, como uma arma, contra os seus inimigos? Mesmo que dela não haja toda a consciência, esta transformação marcou certamente o seu comportamento e acelerou a sua evolução”. (idem) Clarke compara esta descoberta a uma nova liberdade e Mondzain evoca o homem corajoso que, embora não saibamos quanto tempo levou até conseguir dominar a chama, conseguiu primeiro domá-la e depois utilizá-la. Talvez ao assistir aos raios caídos das tempestades que provocavam incêndios desorganizados, tenha associado o calor do fogo ao céu e talvez a efêmera existência das chamas o tenham levado a compreender que eventualmente conseguiria domesticá-lo. Com o fogo, o homem ilumina-se a si e à escuridão, afasta medos que até aí existiam (inclusive o medo do fogo em si) e apodera-se dele como um novo mecanismo de

Domar e depois utilizar essa coisa abrasadora, atemorizadora, viva e precária que é a chama requereu provavelmente inúmeras tentativas, desdobradas por dezenas de milhares de anos. Não sabemos reconstituí-las. Jamais saberemos a quantidade de hesitações, de esperanças desiludidas, de dramas também, sem dúvida, com que o homem foi obrigado a debater-se antes de domesticar o fogo. (CLARKE, 1980:72)

defesa, de luta, de proteção, de aquecimento, alimentação e também de conforto. Esta “aquisição de alcance multidimensional” (MORIN, 1970) vai servir para o homem se impor e afirmar aos outros animais quando percebe (toma consciência) que é o único que tem nas suas mãos este novo poder, quente e luminoso, que queima e, porventura, mata. O fogo paradoxal, símbolo de perigo e de proteção, que os

dentro da caverna, transporta o seu pequeno sol na mão, como um deus, e produz um novo mundo na parede.

hominídeos conseguiram domesticar, por exemplo, friccionando madeiras e pedras, vai também trazer conforto social e, porventura, levar a uma certa organização em seu redor, originando uma espécie de noção primordial de “lar”, funcionando como lugar de encontro e reunião. *“Neste universo muitas vezes inóspito, o fogo foi uma fonte de calor, de alegria, de segurança. O modo de assustar os predadores. De garantir, por consequência, a tranquilidade das mulheres, das crianças e dos velhos que ficavam no acampamento, enquanto os caçadores iam postar-se à espera.”* (CLARKE, 1980:75) Daqui, deste plano social, provém a cozedura, ou a culinária, que vai interferir com a prática da caça e outros desenvolvimentos fisiológicos e motores do homem - pela primeira vez, prova o alimento cozinhado, quente e saboroso. O trabalho do maxilar conjuga-se com o trabalho do aparelho digestivo: os músculos envolvidos na tarefa de mastigar e engolir, bem como a ingestão crescente de proteína, podem permitir o desenvolvimento da atividade cerebral. (CLARKE, 1980) Mas Morin (1970) eleva ainda mais o papel do fogo ao sugerir que é graças ao conforto proveniente da fogueira, que aquece e reúne a comunidade/família (embora o conceito de família ainda não esteja estabelecido na altura), e que afasta o perigo de animais perigosos, permitindo um crescente descanso e repouso – o sono. Ao contrário dos outros animais, mais selvagens, deixa de haver necessidade de estar sempre alerta enquanto dorme. Estabelece-se, com o alcance do sono profundo, a condição perfeita para o homem descansar e libertar a mente para sonhar. *“A escuridão estimula o sonho”* (BELL, 2007:17). Por sua vez, enquanto dorme (e sonha), entra numa outra realidade/dimensão, que não pode compreender como produzida pelo seu cérebro. Não consegue fazer a distinção entre uma realidade física que o envolve e outra realidade para a qual é transportado - quando sonha, quando pensa, quando se lembra ou quando imagina. Terá sido, com o sonho, o início do homem imaginário?

Julian Bell e Marie-José Mondzain partilham a mesma ideia ao evocar a força do fogo da tocha, transportado pela mão do homem quando desce às profundezas da caverna. *“À luz vacilante da tocha, surgiam formas vivas, e era indiferente se estas provinham da mente ou da rocha. A imaginação era a natureza, e vice-versa.”* (BELL, 2007:17) *“É certamente pela incessante dança do fogo das tochas que o homem vê dançarem as sombras e saírem das paredes fugazes figuras que evocam, como lá fora o fazem as nuvens, a silhueta desejada ou temida do que faz vacilar todos os nossos desejos ou até os nossos terrores.”* (MONDZAIN, 2007: 35) Portanto, além do fogo que existe no céu, agora o homem produz fogo ele próprio. Com esse fogo, ilumina a noite, a caverna e consegue representar o dia. Ou seja,

dentro da caverna, transporta o seu pequeno sol na mão, como um deus, e produz um novo mundo na parede. Esta tomada do poder representativo (a criação), traz consigo uma nova relação imaginária com o mundo.

Mas o que o terá atraído a entrar em cavernas negras e fundas, enfrentando medos desconhecidos, e que importância se consegue reconhecer hoje a este impulso? Com que propósito repetiu essa entrada na gruta, consecutivamente, em vários locais longínquos e sem ligação uns com os outros? E o que significam as imagens que deixou representadas? Porque começou a produzi-las e em que acreditava?

1.0.3 Homem e Cosmos / Homem pertencente ao Cosmos

É preciso primeiramente entender o homem primitivo enquanto ser que se encontra na natureza e, portanto, enquanto ser pertencente ao universo - ao cosmos. Os estímulos que a natureza lhe oferece produzem gradualmente uma evolução em concordância com as suas necessidades físicas imediatas, libertas de História. Porque, ao contrário do homem moderno, o homem primitivo não tem um vasto conjunto de referências acumuladas no tempo. O homem primitivo inspira-se no poder em bruto da natureza em si e sobre si. São, como explicam Michel Lorblanchet e Paul Bahn (2017), uma força viva da natureza e uma espécie de engrenagem do mecanismo universal. Os mesmos autores esclarecem que *“within the millions of years of human history, the birth of art was not the exclusive signature of a particular type of human: it was the work of humankind in general, which underwent different forms over the course of time.”* (LORBLANCHET; BAHN, 2017:266) Desta forma se compreende o homem primitivo como ser mergulhado na natureza onde se encontra, de que faz parte, que toma noção concreta da passagem e fenómeno do tempo através de diferentes estações, da passagem dia/noite e do seu impacto nas plantas, flores, árvores, no solo e, acima de tudo, em si próprio. Além disso, permite-se distinguir diferentes fases fisiológicas na sua vida humana, como a gravidez, o nascimento, crescimento, envelhecimento, doenças e, por último, a morte. Bronislaw Malinowski explica que *“o núcleo de inúmeros ritos e crenças”* (1984:40) surge com a percepção da sua vida e, maioritariamente, da sua morte. *“Podemos já verificar que o próprio começo da vida humana se encontra rodeado por uma complicada teia de crenças e ritos. Parecem ser fortemente atraídos por qualquer acontecimento importante na vida, cristalizar à sua volta, rodeá-lo de uma crosta rígida de formalismo e ritualismo...”* (idem).

O homem de Neanderthal² apresenta, por exemplo, os túmulos mais antigos

² Segundo Morin, *“a era do cérebro grande começa com o homem de Neanderthal, já sapiens, que dá depois lugar ao homem atual, único e último representante da família dos homínídeos e do género homem sobre a terra.”* (MORIN, 1970:92)

que o mundo conhece e os seus vestígios mostram corpos em posições fetais, por vezes deitados sobre flores, ou ossos pintados com cores ocre, bem como cadáveres acompanhados por alguns elementos como armas ou alimentos, o que sugere já o impulso da crença religiosa. Estes indícios permitem-nos interpretar e entender que as suas sepulturas eram já símbolos fúnebres e manifestavam crenças sobre vida e pós-vida. Reforçam a presença de noções de transformação, de ciclos, da passagem do tempo. O papel dos colorantes é aqui importante para se ler significados e a utilização do ocre, em particular, na época do Paleolítico Superior, constitui-se como substância de uso frequente - o tom vermelho pode estar associado ao sangue (logo, à vida) e justificar-se, simultaneamente, pelo facto de a cor do solo ter a mesma nuance. Serviu variadas utilizações nas sepulturas, nos mortos e nas pinturas corporais dos vivos (LEROI-GOURHAN, 1964). Morin acrescenta que *“A sepultura neanderthalesa testemunha não só uma irrupção da morte na vida humana, mas também modificações antropológicas que permitiram e provocaram essa irrupção.”* (MORIN, 1970:94). Leroi-Gourhan (1964) evidencia que o simples ato de enterrar um corpo constitui uma forte suspeita acerca da crença na vida para além da morte aparente.

Tudo isto pode ter originado a necessidade e parece ter contribuído para a criação do mito e da magia. A vertigem do impacto da consciência da sua morte, desenvolve, até ao Sapiens, a angústia e o horror do que ela pode significar. Morin equipara esta consciência a uma crise, na medida em que o homem a rejeita, transpõe e resolve ao superar a redução ao nada com a invenção de ritos de sobrevivência, celebrações espirituais em locais sagrados e mitos sobre pós-vida: irrompe o imaginário e, com ele, a religião. Malinowski (1984) afirma a morte como porta de saída para outro mundo e explica que o homem vive a vida sob o espectro da morte. Ao recear a morte e, claro, o fim da sua vida, recorre à promessa de mais vida e a crenças e celebrações que tentam elevá-la e transpô-la ao outro mundo. A crença em religiões e mitos, em simultâneo com o seu poder mágico, fundado na imaginação, fazem com que o Homo Sapiens ³consiga pensar e idealizar o destino humano, o seu próprio destino. *“O imaginário irrompe na percepção do real e (...) o mito irrompe na visão do mundo. Daí por diante, o imaginário e o mito passam a ser simultaneamente produtos e coprodutores do destino humano. Ao mesmo tempo que o túmulo nos assinala a presença e a força do mito, os funerais assinalam-nos a presença e a força da magia.”* (MORIN, 1970: 95) Malinowski esta-

³ O Homo Sapiens constitui o final do processo de hominização. A linguagem e a cultura precedem o homo sapiens, que se distingue biologicamente pelo tamanho do seu cérebro de 1500 centímetros cúbicos. Esta condição humana é “o resultado de um processo de hominização muito longe e complexo.” (MORIN, 1970:54). Crê-se que terá começado a desenvolver-se desde há 300 mil anos atrás, num processo que demorou alguns milhões de anos.

belece a diferença entre religião e magia do seguinte modo: *“A magia, assente na confiança que o homem tem de poder controlar diretamente a natureza, apenas se conhecer as leis que a regem magicamente, aproxima-se da ciência. A religião, o reconhecimento da impotência humana em determinados aspetos, eleva o homem acima do nível mágico e posteriormente mantém a sua independência lado a lado com a ciência, à qual a magia tem que ceder.”* (MALINOWSKI, 1984:27)

Portanto, as celebrações e rituais ligados à morte foram talvez os pioneiros para o nascimento de mitos e crenças. Mas não só. Existem outros elementos que circundavam o homem primitivo, nomeadamente o mais importante na luta contra a morte - o alimento. Este constitui-se como elo de ligação direta entre a estrutura fisiológica do corpo e a natureza. *“Ao recebê-los sente as forças do destino e da providência”* (MALINOWSKI, 1984:45). Assiste-se, pois, ao nascimento de outros rituais que envolvem a produção de alimento, a oferta de boas colheitas e manipulação de caçadas segundo um carácter social. Ou seja, *“o selvagem encontra-se na dependência do grupo com o qual está em contacto direto, tanto no que se refere à cooperação prática como à solidariedade mental”* (idem, 1984:23) e tenta proporcionar abundância de alimento à tribo onde se insere. Malinowski referencia Durkheim, que equipara religioso com social e admite que uma sociedade é portadora de tudo o que é necessário para despertar a sensação de Divino nas mentes humanas pelo poder que exerce sobre elas. O interesse pelos animais, pelo seu aspeto e propriedades, traduz-se num desejo de os dominar, e tornar comestíveis. Assim sendo, desenvolve que o ritual mágico tem origem em experiências reais e que, a partir de determinados resultados, passa a ser preciso registar, formular e partilhar com os restantes membros da tribo/comunidade. Seria a função de um génio ou, por outras palavras, de alguma espécie de mago ou feiticeiro⁴, um homem privilegiado sobre os outros devido à sua grande energia, inteligência e capacidade de transmitir histórias aos demais. *“Em cada sociedade selvagem tais histórias constituem a espinha dorsal da crença na magia, pois, apoiando-se como se apoiam nas experiências emocionais por que cada um passou, a crónica dos milagres mágicos firma-se, independentemente de qualquer dúvida ou sofisma.”* (MALINOWSKI, 1984:86).

1.0.4. Dentro da caverna

As cavernas, espaços profundos, subterrâneos e sem luz, eram locais de difícil acesso ao homem. Mas é bem no seu interior, muitas vezes em câmaras centrais, acedidas depois de um longo e acidentado percurso, que se encontram os maiores

⁴ Consultar página 26.

exemplos de arte rupestre. Era nessas câmaras que, provavelmente, várias pessoas se podiam reunir para ver as imagens e eventualmente exercer outras atividades, como rituais e práticas de feitiçaria conectados com caçadas, danças de iniciação e até cenas de acasalamento (MALINOWSKI, 1984). O processo de entrada na caverna, através de passagens para outras câmaras, traduz uma relação de proximidade dependente da topografia da gruta com uma camada espiritual pelo simbolismo que representa a descida ao submundo, à escuridão e ao desconhecido; Lewis-Williams explica que a entrada nas cavernas representa uma entrada no vórtice mental do homem, que pode conduzir a profundas experiências espirituais derivadas de alucinações e estados de transe profundos. As imagens pintadas são como que um caminho para o desconhecido que traduzem essa relação de materialidade com imaterialidade. O ato mágico da representação de imagens que demarca a compreensão da diferença entre o mundo material e o mundo espiritual concebem aquilo a que Lewis-Williams define como Xamanismo⁵, em que os xamãs da comunidade fortaleciam o poder das imagens ao permitir aos restantes a mesma descida ao mundo inferior, contemplação das imagens e incentivo das suas próprias experiências alucinatórias, movidas pelo medo, curiosidade e crenças. *“In shamanistic belief, images and visions are not silent: they speak, make animal sounds and communicate.”* (LEWIS-WILLIAMS, 2004:223); O autor permite igualmente concluir que a metáfora entre luz/escuridão que proporciona as experiências cosmológicas e xamânicas conferem mais poder e importância ao fogo da tocha, do que a simples função de iluminar o espaço, sendo ele próprio, o fogo, símbolo e catalisador das experiências espirituais. O mesmo autor referencia Lévi-Strauss ao explicar a relação binária que a caverna estabelece com a vida quotidiana, isto é, a arte parietal do Paleolítico Superior serve de elo de ligação entre a vida comum, em contraste com as imagens realizadas no coração subterrâneo da caverna, estabelecendo-se então dimensões bipolares entre “acima do solo/abaixo do solo”, cima/baixo, mundo real/mundo espiritual. Assim sendo, considera-se a seguinte citação de Lorblanchet e Bahn: *“The first images that can be seen in rock art are linked to the emergence of the first cosmogonies, the first religious or mythological systems explaining the creation of the world – these arouse figuration because they have a content to be told and taught with images, and this teaching*

⁵ Atualmente, o significado de “xamanismo” segundo o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa traduz-se por 1. Religião com práticas de magia, evocações e culto da natureza, presente em alguns povos da Ásia central e setentrional; 2. Prática ou rito em que intervém um xamã. In Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, [consultado em 02-09-2019].

must have occurred in the first sanctuaries. Figurative rock art was probably born with religion and from religion.” (LORBLANCHET; BAHN, 2017:266)

Crê-se que o homem começou a desenhar e pintar imagens no fundo da caverna pré-histórica primeiramente com objetivos ligados a estratégias de caça e ritualismos de sobrevivência:

Às imagens das caçadas, nas quais os tons negros e quentes sobressaem com recurso ao carvão e a pigmentos provenientes de óxidos de ferro vermelhos e amarelos, misturados com gordura animal, misturam-se elementos geométricos

A presença do que parecem ser marcas de lanças nos flancos de alguns desses animais indica que eram usadas em ritos mágicos destinados a obter poder sobre animais e sucesso na caçada. (MEGGS; PUVIS, 2007).

abstratos, sinais, marcas e signos. Embora de difícil interpretação, na sua maioria, sabe-se que são imagens pictográficas que representam ou simbolizam algo – petróglifos, uma vez cravados na pedra, que se “dividem” em pictografias e em ideografias quando se considera representarem conceitos ou ideias. *“Qualquer forma, cor ou textura que ative nosso pensamento visual pode criar, justamente por causa de uma ambiguidade, um significado.”* (JENNY, 2014:21) É o início da arte figurativa e a base para o desenvolvimento da escrita, mais tarde.

Lorblanchet e Bahn (2017) admitem o surgimento da arte rupestre figurativa com o desenvolvimento de representações nas paredes rochosas, tanto ao ar livre como no interior da caverna, nas quais é possível identificar figuras provenientes do mundo físico envolvidas acompanhadas de motivos e desenhos geométricos. Os autores explicam que *“uma das características mais desconcertantes da arte do Paleolítico⁶ Superior é a coocorrência de motivos geométricos com imagens de animais: por vezes adjacentes, por vezes sobrepostas”* (LORBLANCHET; BAHN, 2017: 206) e questionam se o homem já sentia uma necessidade mística ao elaborar tais

⁶ *“A Pré-História dispõe de uma classificação cronológica onde se distingue o Paleolítico do Neolítico”* (LE-ROI-GOURHAN, 1964:18); O Paleolítico caracteriza-se pela era da pedra lascada, compreendida entre há 2,5 milhões de anos até, sensivelmente, 10 mil anos a.C.; O Neolítico é um período entre, mais ou menos, 5 mil e 3 mil anos a.C., marcado pelo homem que se dedica à agricultura, torna-se sedentário e começa a polir instrumentos em pedra.

obras. Salienta-se o foco no Paleolítico Superior,⁷ uma vez que é quando se regista uma abundância de evidências de cariz simbólico, como a proliferação de linhas e formas geométricas, tanto nas paredes como em ossos e pedras, e também nos enterros, fundamentando o aumento da prática de atividades rituais e de crenças. Em suma, as primeiras imagens que podem ser vistas na arte rupestre relacionam-se com proto cosmogonias, com as primeiras ideias religiosas e mitológicas do homem primitivo. Há algo a ser contado e transmitido, o que justifica o domínio da figuração (idem).

Assiste-se, portanto, a uma organização das figuras na parede, onde se distingue um número de espécies não muito variado e constata-se relações topográficas constantes. A pintura intencional de animais de caça, com ausência de uma forma escrita, pede um contexto “oral” (associado a cantos ou a alguém, uma figura central que prevalece sobre os outros, como explicado anteriormente, um feiticeiro ou xamã) que, em conjunto com o simbolismo das imagens, reflete a tentativa de influência sobre a realidade. Portanto, Lorblanchet e Bahn acrescentam que desde muito cedo se apreende uma expressão estética na história da humanidade, tanto pela aquisição de produções naturais, como na criação e registo de novas formas, abstratas e figurativas, que libertam o primeiro homem do mundo material e o elevam ao mundo das ideias, dos símbolos e, por consequência, da arte: *“A ligação fundamental da arte e da religião é emocional, mas não de uma forma indefinida. Essa ligação abrange a procura de um modo de expressão que restitua a verdadeira situação do Homem no Cosmos em que se inscreve como centro e que ele, por agora, não tenta atravessar por raciocínio, em que as letras fazem do pensamento uma linha penetrante, de longo alcance, mas fina como uma linha.”* (LEROI-GOURHAN, 1964: 197)

O mesmo autor reconhece o artista enquanto criador de uma mensagem, compreendida pelas formas e funções simbólicas que trespassam nos outros homens, recetores, e que prevalecem como música ou linguagem. A isto corresponde a necessidade física e psíquica de fazer trespassar a apropriação do universo ao indivíduo ou grupo social e de os fazer entender enquanto parte da realidade que os envolve (Leroi-Gourhan, 1964): *“By becoming conscious of what nature offered,*

⁷ Paleolítico inferior – 500 mil a 300 mil anos atrás

Paleolítico médio – 200 mil a 30 mil anos atrás

Paleolítico superior – 40/30 mil até 10/8 mil anos atrás

they soon grew aware of their own creative powers. “Everything that seems harmonious to Man can only be what shows the laws that govern both the world and himself, what he sees and what he is. And hence what through Nature... suits him and fulfils him. He is the captive of the framework into which he is woven.” (CAILLOIS, 1987 citado por LORBLANCHET; BAHN, 2017:265). Lorblanchet e Bahn (2017) reconhecem nos neandertais os primeiros artistas pintores de paredes de cavernas pela representação de pontos, marcas sopradas de silhuetas de mãos e marcas cravadas na pedra. Lewis-Williams aponta a mútua relação entre as imagens provenientes do contraste luz/sombra: Se por um lado o criador, que abandona o mundo da luz e entra na caverna carregando uma tocha com fogo, elemento que tinha que dominar, controla a imagem pelo poder de, consoante o movimento da fonte de luz que exerce, ilumina ou não a parede pintada; também a imagem controla o criador, uma vez que, para ser visível e observada na totalidade, implica que o artista sustenha essa mesma fonte de luz. Essa luz cria uma poderosa ilusão de animais que ganham forma/vida no escuro (LEWIS-WILLIAMS, 2004). A parede enquanto palco, janela, película, tela, página. É no momento do encontro entre o homem e este obstáculo alpestre, duro e inicialmente vazio, muro no qual se pode apoiar, que o braço estendido leva a mão, embebida primeiramente nos pigmentos, e produz a marca. Este gesto gráfico, de que fala com especial elegância Marie-José Mondzain, não é apenas cultural - é mágico. Portanto, a parede não é só uma parede, mas sim uma superfície que carrega mais do que esse significado (idem), dependendo do contexto, servindo de palco tocado de várias formas pelas pessoas que a respeitavam, pintavam e transcreviam rituais. O contacto que se estabelece é equiparado à distância entre si, homem, e a parede do mundo - “*e o mundo é um muro*” (MONDZAIN, 2007: 38).

...e o mundo
é um muro.
(MONDZAIN,
2007:38)

1.0.5. Mundo espiritual, magia, xamanismo e consciência

Magia

A concordar com Edgar Morin, a magia irrompe no sapiens. Hoje pensa-se, portanto, que a marca que o homem estampou na parede da gruta deu início ao que se conhece como pinturas rupestres ou pinturas pré-históricas - nomeadamente de animais paleolíticos extintos interligados com uma série de símbolos indecifráveis, marcas e signos - que correspondiam a crenças mitológicas e ritos mágicos de preparação de uma qualquer atividade, como, por exemplo, a preparação de uma caçada. Assim nasce o que distingue verdadeiramente o passo evolutivo do Sapiens, que Morin define como “*dupla consciência*” (MORIN, 1973:99). Uma dualidade em

relação a algo, ao objeto, o bom e o mau envolvente na morte, os mitos e ritos de sobrevivência que integram a morte, que transpõem simultaneamente uma visão objetiva e uma visão subjetiva na mentalidade do Sapiens: esta ambiguidade mostra que *“todo o objeto passou a ter uma dupla existência”* (idem). Todos os elementos que cercam o homem adquirem uma segunda existência: enquanto fenômeno mental e enquanto palavra que evoca o fenômeno mental, conferindo a sua existência “por dentro”, fora da percepção empírica, “por fora”, sob a forma de imagem mental. Aqui nasce o mito e aqui nasce a *“emergência da magia no Homo Sapiens”* (idem: 100). *“Tanto assim é que ele qualifica o gesto gráfico do homem das cavernas como sendo cultural e mágico”*. (MONDZAIN, 2007: 274).

Malinowski qualifica a magia enquanto poder exclusivamente patente ao homem que é liberto com a criação artística, inerente às variadas crenças, religiões e rituais, ao conferir “voz” ao seu mundo das ideias e do imaginário: *“A magia não é exclusivamente humana na sua personificação, também o é no seu conteúdo: refere-se principalmente a atividades e estados humanos, à caça, à horticultura, à pesca, ao comércio, ao amor, à doença, à morte. Não está tanto vocacionada para a natureza, antes para a relação do homem com ela, e para as atividades humanas que a afetam.”* (MALINOWSKI, 1984:79). *“A magia não deriva, assim, de uma observação da natureza ou do conhecimento das suas leis, é uma possessão primitiva do homem, dada a conhecer apenas pela tradição e pela afirmação do poder autónomo do homem na consecução dos fins desejados.”* (idem) Lewis-Williams qualifica o efeito dessas experiências sensoriais no homem e na experiência em contraste com a descida à gruta e produção ou leitura das imagens, salientando o impacto que provém, portanto, da força mágica das pinturas, levando a estados de consciência alterados de acordo com as sensações e ilusões proporcionadas.

Consciência

Para melhor compreender o movimento da descida à caverna sombria e a produção de imagens nas suas paredes, David Lewis-Williams, em *Mind in the Cave*, salienta que a mente e a consciência humanas devem ser estudadas. Ou seja, caracterizar as diferenças entre o tipo de consciência do homem primitivo (que distingue de inteligência e do tamanho do cérebro que a suporta) e o homem de agora. O cérebro, e o seu tamanho, acompanham e moldam-se consoante características físicas inerentes à sobrevivência do homem, no plano físico, segundo a evolução natural do Planeta Terra; a mente (ou consciência), traduz-se por uma abstração (ou projeção, sensação ou noção) que corresponde a estímulos da atividade

eletroquímica na fiação do cérebro – o que Lewis-Williams conclui como experiência universal. Da dualidade entre dois tipos diferentes de substância, a material (cérebro, corpo humano, pedras, rochas, animais) e a imaterial, de pensamento ou espiritual (mente humana, pensamentos, sonhos, desejos), nasce uma noção do eu: *“From this duality arises a notion that the ‘self’ (more or less what we are calling consciousness) is something non-material and that it in some way operates the brain (which is material), rather as a puppeteer manipulates a puppet.”* (LEWIS-WILLIAMS, 2004:105). Numa contínua investigação entre consciência humana, inteligência e a noção do Eu racional (e segundo estudos de outros autores como William James ou Colin Martindale), o autor conclui que a mente humana é tão complexa que pode ser traduzida em vários estados, que produzem variações e alterações de consciência; ao estado “normal”, da consciência desperta, denomina-o por *“waking consciousness”* (idem); as outras formas dependem do ser humano acordado, a dormir, do sonho, da fantasia, de condições físicas – em suma, dependem da influência do sistema nervoso e do estímulo a diferentes sensações, que levam a realidades alteradas, que podem ser traduzidas por outras imagens, visões e até mesmo alucinações e estados de transe. A este fenómeno, Lewis-Williams atribui o nome de *“altered states of consciousness”*⁸, e confirma que, durante as experiências de consciência alterada, todos os sentidos humanos alucinam. (idem).

Desta forma, é possível a conclusão de que os estados mentais do ser humano derivam da neurologia do sistema nervoso, diretamente interligados com a atividade cerebral, com a memória e o seu enquadramento cultural. O autor sugere que, em resposta às semelhanças entre tradições e representações xamanísticas ao longo do mundo, a produção de imagens, geométricas e figurativas e as suas semelhanças derivam de estados de consciência alterados, estimulados por sonhos ou alucinações. *“The spectrum of consciousness is ‘wired’, but its content is mostly cultural.”* (idem,2004:126). As imagens representadas representam imagens mentais e não apenas referências do mundo material.

8 Estados de consciência alterados.

A fé, religiosa ou poética, necessita de locais de residência, de habitações (...) no Além. E, para alcançar esses domínios, embora inexistentes, temos de viajar. (MANGUEL, G. G., 2013: 15)

1.0.6 Mito

O mito nasce da necessidade que o homem tem, independentemente da sua cultura, de encontrar ou atribuir sentido ao mundo em que se integra. Durante centenas de milhares de anos viveu em grupos isolados, espalhados pelo planeta Terra. Cada um deles fortalece características que os distinguem uns dos outros e constroem sociedades culturalmente distintas – que desenrolam diferentes valores e crenças. Davis Lewis-Williams, ao questionar-se sobre o motivo que leva o homem a recorrer ao mito, encontra histórias mitológicas comuns entre civilizações (desde o homem primitivo e as representações na caverna até às lendas, histórias e temas que prevalecem até à sociedade contemporânea) que até hoje persistem e que são partes constituintes da sua história, cultura e sociedade. O autor esclarece que, apesar da geografia distinta que as separa, encontram-se interesses, necessidades e experiências comuns que estão intimamente relacionadas com o sistema nervoso cerebral do ser humano. *“When these early people looked at a stone, they did not see an inert, unpromising rock. It embodied strength, permanence, solidity and an absolute mode of being that was quite different from the vulnerable human state. Its very otherness made it holy. A stone was a common hierophant – revelation of the sacred – in the ancient world.”* (ARMSTRONG, 2005: 6)

Na Paleolítico, a sede de progresso acontece em simultâneo com as evoluções físicas, sociais e culturais de cada espécie – uma outra forma de mencionar que tanto o nascimento do homem, como a linguagem e a origem da cultura derivam de mutações genéticas físicas, nomeadamente da caixa craniana, que possibilitam o desenvolvimento do cérebro e, com isto, desenrolam aptidões que geram seres cada vez mais complexos e pensantes. Morin menciona esta constante evolução natural do cérebro como algo intrínseco à *“pressão da complexidade social a favor do alargamento do cérebro”* (MORIN, 2005:1970:79), uma vez que a sociedade exige constantemente um novo salto evolutivo quando cada espécie atinge uma *“saturação e necessidade de progresso”*. Também pede uma evolução cultural constante que, em simultâneo, incita o desenvolvimento de capacidades físicas e cerebrais do homínido. O homem de Neandertal, espécie perecedora ou mesmo uma subespécie da sucessora, proporcionou o nascimento do Homem como rampa

de evolução para o Homo Sapiens. (MORIN, 2005). Antes, porém, o homem de Neandertal comprovou-nos que *“se desenvolveram nos indivíduos uma emotividade e uma sensibilidade cada vez maiores, uma maior aptidão para padecer, com que para ser invadidos por fobias, repulsas, aversões, que conduzirão ao ódio e, por fim, a capacidade de amar, fonte de fraternidade, de ardores, de adoração, de devoção, de piedade, de compaixão”* (MORIN, 2005:84). Daqui considera-se que o Sapiens colheu a destreza pelas atividades, como a caça ou a pesca, bem como produções espirituais com a representação de ideias, imagens e símbolos. Mais do que considerar, aqui, o nascimento da arte, encontra-se uma via estética com finalidade ritual e mágica, que nasceu com a sepultura, medo da morte/ fim da vida terrestre e as pinturas que qualificam a arte parietal. *“...the hidden processes of the enigma Homo Sapiens... The entire spectacle is before us. We have only to read it, study its constant patterns, analyse its variations, and therewith come to an understanding to the deep forces that shaped man’s destiny and must continue to determine both our private and our public lives.”* (CAMPBELL, 1949: 220). O grafismo na caverna revela-nos a ligação do homem com o cosmos e com o imaginário. O Sapiens revela-nos o aparecimento do homem imaginário, de onde floresceram os conceitos de magia e mitologia, associados e auxiliares à tentativa de relacionamento com todas as coisas e acontecimentos humanos, reflexos da sua relação com o mundo material/espiritual – com o universo. Mondzain expressa o homem que imagina da seguinte forma (2007:36): *“Regressa à negridão da terra para construir a sua definição ao pôr em causa a disposição das trevas e o destino do que as deverá iluminar. Vai transformar uma relação de forças na qual o real o esmaga numa relação imaginária que lhe dá a capacidade de nascer, logo, de ser a causa de si próprio, de se trazer o mundo e de manter com esse mundo um comércio de signos.”*

Domingos Rego, em Gesto Primordial (2015), explica uma ideia de Luquet ao comparar o homem primitivo com a criança. Inicialmente, este homem das cavernas, tal como a criança, começa por ter prazer no ato de desenhar, pintar ou manchar suportes e tenta criar um relacionamento entre a marca e a ideia; não existe, no entanto, nenhuma intenção primordial de registo figurativo. A tendência que o artista do paleolítico desenvolve para a simplificação e estilização cresce de uma ligação com a ideia e não de uma relação por imitação, ou semelhança física – é genuína.

Defende-se, simbolicamente, o momento do primeiro retorno da caverna, em que o homem primitivo, agora espectador da obra criada com as suas mãos, re-

gressa enquanto ser pensante, consciente e imaginativo. É neste momento que se vê, pela primeira vez, a debater questões relacionadas com a procura de sentidos para a sua vida, para a realidade e o mundo onde se insere, indagando a sua posição no cosmos e, portanto, procurando respostas na dimensão do divino/sobrenatural: “regressa à negridão da terra para construir a sua definição ao pôr em causa a disposição das trevas e o destino do que as deverá iluminar.” (MONDZAIN, 2007:36).

O homem corajoso regressa ao subsolo agora com mais questões, mas mais consciente. É agora capaz de produzir imagens na sua mente, traduzi-las exteriormente e produzir ainda mais e novas imagens. Considera-se pois a metáfora entre o espetáculo que o homem criou na parede da caverna e o mesmo espetáculo que escritores e ilustradores criam com o álbum ilustrado: “*The mind in the cave and the Cave in the human mind cannot be separated; they are keys to subterranean Upper Palaeolithic parietal art.*” (LEWIS-WILLIAMS, 2004:227).

Claude Lévi-Strauss, em *Mito e Significado* (1979), esclarece o homem se move pela necessidade ou desejo de compreensão do mundo físico que o circunda, bem como a natureza e a sociedade onde se insere. O intuito do mito é conferir uma ilusão de compreensão geral do universo e do seu entendimento. Despertam em si pensamentos que lhe são desconhecidos. Karen Armstrong, em “*A Short History of Myth*” (2005), debruça-se sobre o mais íntimo do ser humano e afirma que o homem é, desde sempre, criador de mitos e, portanto, criador de histórias. Ser um animal em busca de significados alimentou o desenvolvimento da sua consciência, distinguindo-o de outros seres vivos. Armstrong defende a imaginação enquanto faculdade que permite pensar além da realidade e da fisicalidade do mundo e a criar pensamentos e imagens do impossível, fora da existência objetiva - daqui nasce o mito, que fundamenta crenças e religiões. Assim, é graças ao poder da imaginação que cientistas se possibilitam a ir mais além no conhecimento científico, conhecimento esse que permitiu aos teóricos o entendimento e justificação da necessidade da mitologia, assim como o seu estudo e a descoberta de constantes padrões que transcendem tempo, geografia, culturas e sociedades. Esta constatação permite afirmar que a mitologia surge segundo a experiência humana. (ARMSTRONG, 2005)

“*To begin with, I propose defining myth as a story.*” (SEGAL, 2006: 4). Ao admitir o mito como uma história, Segal defende o interesse em saber sobre o que é a história, independentemente das diferenças de cada cultura. Segal, em “*Myth: a very short introduction*”, explica-nos que a abordagem que hoje se confere ao

mito é limitada a teorias modernas, concretamente a partir da segunda metade do século XIX, quando surgiram disciplinas científicas de cariz social que permitiram justificar e interpretar o mito, como, por exemplo, as ciências sociais: antropologia, psicologia e mesmo o início da sociologia. As teorias mais antigas, uma vez não serem cientificamente justificadas, são meramente abstratas e especulativas. Sobre a definição de mitologia, Segal reparte-a em três segmentos, relativamente à sua origem, à sua função e ao seu assunto. Cada disciplina abriga várias teorias, sendo que cada uma delas responde segundo o conteúdo científico que desenvolve: as teorias antropológicas aplicam o mito às teorias sobre culturas, as teorias da psicologia aplicam-no às teorias da mente, e assim sucessivamente; a mitologia não é considerada uma disciplina porque não existe nenhum estudo acerca do mito em si. O mesmo autor apresenta uma série de proximidades e divergências de teorias acerca da mitologia de vários filósofos, antropólogos, sociólogos (como E. B. Tylor, J. G. Frazer, Lévy-Bruhl, Lévi-Strauss, Albert Camus, William Robertson Smith, Sigmund Freud, Otto Rank, C. G. Jung e Joseph Campbell) que atribuíram significados de acordo com a disciplina em que se enquadravam. No entanto, todos partilham a mesma constatação: o mito define-se como uma história.

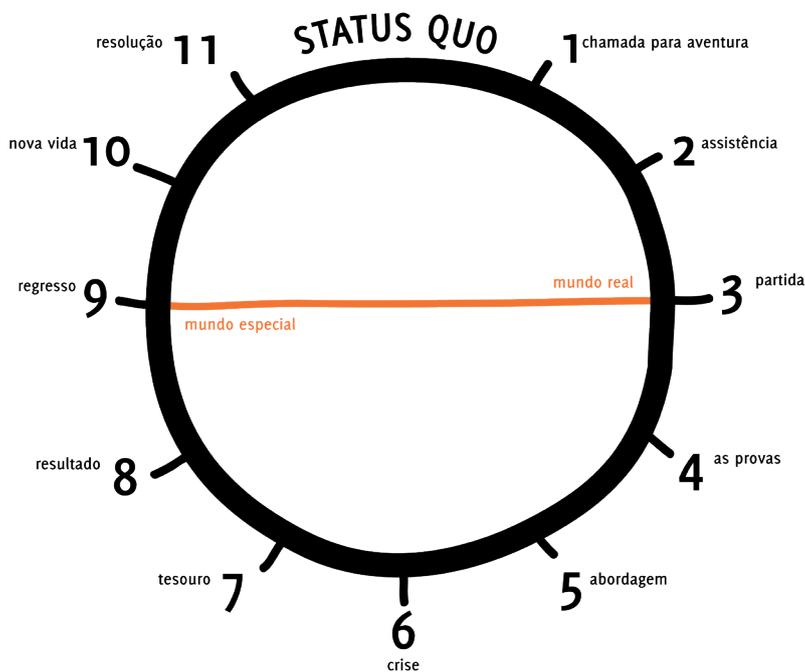
Joseph Campbell inicia *“The Hero With a Thousand Faces”* com o seguinte: *“Throughout the inhabited world, in all times and under every circumstance, myths of man have flourished; and they have been the living inspiration of whatever else may have appeared out of the activities of the human body and mind. It would be not much to say that myth is the secret opening through which the inexhaustible energies of the cosmos pour into the human cultural manifestation. Religions, philosophies, arts, the social forms of primitive and historic man, prime discoveries in science and technology, the very dreams that blister sleep, boil up from the basic, magic ring of myth.”* (1940:1). Campbell teoriza que o mito desperta de atividades do corpo e mente humanas, assim como todos os acontecimentos, no mundo em seu redor e ao longo do tempo, que têm vindo a influenciar o desenvolvimento tanto da consciência humana, como dos símbolos e significados que o homem pratica. Assim, considera que os símbolos mitológicos são frutos espontâneos de cada mente humana, suportados pelo contexto em que cada uma se insere. O autor considera que os mitos são da natureza do sonho e que os sonhos são reveladores da dinâmica psicológica, identificando no homem primitivo o primeiro plano da consciência que despoletou os sonhos, a imaginação e a representação.

2. Monomito

Joseph Campbell foi um autor e professor americano que se dedicou ao estudo da mitologia. Desde a infância que se despertou em Campbell um interesse em particular pela cultura indígena Americana, motivo que o levou a desenvolver, ao longo da sua vida, uma investigação profunda de comparação de mitos entre diferentes tempos e sociedades, cujas características permitiram estudar, caracterizar e distinguir religiões e culturas. Na obra *The Hero with a Thousand Faces*, o autor, influenciado por estudos de Psicanálise de Sigmund Freud e Carl Jung, desenrola uma fascinante teoria ao defender que *“all myths and epics are linked in the human psyche, and that they are cultural manifestations of the universal need to explain social, cosmological, and spiritual realities.”* (CAMPBELL, 2008:415). Ou seja, ao interligar e conectar as várias gerações que compõem a humanidade, Campbell percebe que, independentemente das religiões, culturas, linguagens, filosofias e formas sociais e de arte, as lendas ou mitos de todo o mundo contam essencialmente a mesma história: ideia a que atribuí o nome de Monomito. O autor encontra um padrão comum na narrativa de cada uma dessas histórias, apesar de diferentes características e variantes que as moldam. A estrutura do Monomito consubstancia-se na conjugação de ideias sobre os ritos de passagem (explorado por Arnold van Gennep) com o inconsciente pessoal (trabalhado por Sigmund Freud) e os arquétipos, que dão origem ao conceito de inconsciente coletivo (Carl Jung). Destas três ideias nasce a estrutura do Monomito, que tem como princípio a Viagem do Herói, isto é, o percurso padrão, de natureza simbólica, que cada herói mitológico atravessa. Campbell considera esta ideia como uma “ampliação da fórmula descodificada nos ritos de passagem” segundo três etapas – partida, iniciação e retorno – que podem ser denominadas como a unidade nuclear do Monomito. (CAMPBELL, 2008)

O herói, ou seja, todas as variantes de heróis mitológicos, segue o percurso da unidade nuclear acima descrito e, portanto, é desafiado a fazer uma viagem. Nesse percurso, que começa e acaba no mundo real da personagem, o herói é submetido a uma série de experiências, físicas e mentais, que o levam a transcender o mundo real para o mundo espiritual que subjaz ao mundo real a que sempre regressa. Depois de superar os obstáculos e as crises a que foi submetido, o herói regressa, transformado. E o mundo transforma-se – ou transforma o mundo. A Viagem do Herói representa um ciclo: “(...) a separation from the world, a penetration to some

source of power, and a life-enhancing return.” (idem:28) Campbell caracteriza o herói como uma pessoa de “exceptional gifts”, que é muitas vezes “honoured by his society, frequently unrecognized or disdained” (idem:30). Portanto, Campbell reconhece de igual forma um padrão nas aventuras de todos os heróis que constroem narrativas: “Whether the hero be ridiculous or sublime, Greek or barbarian, gentile or Jew, his journey varies little in essential plan. Popular tales represent the heroic action as physical; the higher religions show the deed to be moral; nevertheless, there will be found astonishingly little variation in the morphology of the adventure, the character roles involved, the victories gained.” (idem:30)



Assim, a Viagem do Herói divide-se em três momentos:

1. Partida ou Call to Adventure: o herói recebe um convite ou incentivo ao início da aventura, que pode aceitar ou recusar.
2. Iniciação: o herói aceita o desafio e embarca numa viagem durante a qual atravessa desafios, crises, obstáculos, perigos e até mesmo a morte.
3. Retorno: o herói regressa ao seu mundo, transformado.

Os três momentos acima mencionados compõem o ciclo, que se subdivide em doze secções que os cartografam.

A viagem começa com o herói a receber um convite, ou um chamamento (Call to Adventure), para o início de um percurso, e tem a liberdade de aceitar ou recu-

Figura 1
Gráfico que
ilustra a teoria
do Monomito,
de Joseph Campbell.

sar o desafio. Ao decidir prosseguir caminho, recebe assistência. A ajuda pode vir sob a forma de alguém mais velho e mais sábio, mas também pode materializar-se nalgum tipo de objeto útil que mais tarde irá ser, de alguma maneira, fulcral para a sua aventura. Na partida (Departure), o herói faz a travessia entre o mundo normal e o mundo especial e afasta-se do seu lar, que representa aquilo que lhe é seguro e habitual. Inicia-se agora num terreno desconhecido, onde são apresentados os primeiros obstáculos e armadilhas (Trials), que podem passar pela resolução de enigmas e confrontos com criaturas que lhe são estranhas. À medida que a viagem se desenrola, outros acontecimentos vão cruzando o caminho do herói até ser surpreendido por aquilo que se considera ser o seu maior medo (Approach). O confronto com o medo inconsciente normalmente é associado com o receio da morte, portanto esta ameaça pode comprometer o destino do herói, que atravessa agora o momento mais negro e sombrio do seu percurso (Crisis). Esta etapa de confronto com a morte representa a grande superação pela qual a personagem terá que passar. Pode até morrer, mas de imediato renasce e continua, com uma nova energia, a aventura. Sente-se poderoso, vitorioso e procura reconhecimento (Treasure). A saída do mundo especial pode ser bastante controversa ou variável e é das etapas mais incertas, na medida em que é apresentada uma resolução da viagem que o herói decide abandonar, ou que o obriga a fugir do mundo fantástico (Result). O regresso (Return) é marcado pela chegada do herói ao mundo normal, que anteriormente abandonou. No entanto, o herói está diferente – ultrapassou a sua vida antiga e atinge uma espécie de novo patamar – cresceu, amadureceu (New life). No fim da viagem dá-se a resolução e o enredo descodifica-se. O herói regressa ao Status Quo, agora num nível diferente; está novamente pronto para iniciar um novo ciclo.

O Monomito e a Viagem do Herói são conceitos que ainda hoje servem de modelo deliberado e consciente à estrutura de muitas histórias contadas pelo mundo inteiro, sejam apresentadas em livros, filmes ou outros suportes. Mas antes disso, sugere-se como estrutura milenar inconscientemente codificada na estrutura de narrativas que procuram atribuir sentido ao real.

3. Literatura infantil

Para uma criança, o mundo está cheio de objetos misteriosos, de acontecimentos incompreensíveis, de figuras indecifráveis. (MUNARI, 1981:69)

3.1 A importância da história

É na fase do crescimento que a criança começa a desvendar o mundo. O entendimento e descoberta da realidade variam consoante as suas experiências, aquilo que lhe é ensinado e os diferentes estímulos dos seus sentidos. Ser criança representa uma espécie de “fase pura” do ser humano, uma vez que a curiosidade desperta uma motivação para a compreensão do que a rodeia e, pela primeira vez, descodifica símbolos, imagens, sons, acontecimentos e objetos que a fascinam e, portanto, estimulam a sua consciência. Talvez seja por isso que o papel das histórias tenha tamanha importância no seu desenvolvimento cognitivo, motor e na “emoção da descoberta e da surpresa” (MUNARI, 1981:69), como mecanismo de descodificação do mistério que é a realidade.

Uma história envolve um “mecanismo de funcionamento” (MUNARI, 1981:84) que leva ao que António Jorge Gonçalves (22 de Março de 2018) afirma como o “grande mecanismo de entendimento do mundo.” Uma história desenvolve o mundo imaginário da criança. Bruno Munari (1981) salienta a importância do imaginário na pedagogia da criança e na sua monopolização da realidade, o que significa que, para melhor entendimento do que a rodeia, bem como a si própria, a criança necessita de um balanço entre real e imaginário, que o autor designa por “fantasia”. Desta forma, Munari atribui ao papel da história uma importância indissociável à criança, pelas componentes tão ricas e versáteis que engloba: “Parece-me não haver dúvida de que a história representa para ela (a criança) um abundante sortido de informações sobre a língua. Faz parte do seu esforço para compreender a história, o trabalho para compreender as palavras que ela contém, para estabelecer as analogias entre elas, para fazer deduções, alargar ou restringir, precisar ou corrigir o campo de um significante, os lindes de um sinónimo, a esfera da influência de um adjetivo.” (...) “Para que mais serve a história? Para construir estruturas mentais, para estabelecer relações como “eu e os outros”, “eu e as coisas”, “as coisas reais e as coisas inventadas (...) mesmo quando a realidade da história, como a criança descobre logo, é diferente da realidade que

ela vive.” (MUNARI, 1981:185)

Depreende-se, portanto, que as crianças crescem e aprendem o mundo através de uma mútua relação que estabelecem com o que as rodeia. Parte dessa ligação depende de uma série de objetos, nos quais o Livro se destaca como ferramenta fundamental pelas suas características físicas, sensoriais e também pedagógicas. Contar histórias direcionadas especificamente a crianças é uma atividade antiga, que conecta o poder da ilustração com a literatura para a infância. Munari explica que a história se *“nutriu de contribuições de diversas proveniências: as palavras, os seus sons, os seus significados, as suas inesperadas aparências; as suas lembranças pessoais; as emergências do inconsciente.”* (MUNARI, 1981:168) Daqui, nascem relações e interpretações que devem atrair e desenvolver os sentidos da criança, que explora relações com o mundo e acorda o seu imaginário. Considera-se que a literatura para a infância tem vindo a traduzir conhecimento, padrões e valores culturais e sociais (SIPE, PALANTEO, 2008). *“É preciso, enquanto se está a tempo, habituar o indivíduo a pensar, a imaginar, a fantasiar, a ser criativo.”* (MUNARI, 1981:236)

Em 2014, o termo literatura é definido por Maria Nikolajeva como: *“literature is, as it is claimed, a powerful implement for enlightening the reader, for conveying knowledge, for building citizenship...”* (2014:3) Mas a autora levanta outras questões sobre o mecanismo do valor *“epistémico”* (idem) da literatura, que visa especificamente uma audiência (a criança), que possui uma capacidade cognitiva bem diferente da do adulto.

A literatura para a infância pode ser definida como um género literário (BECKETT, 2012) dedicado exclusivamente a crianças, embora o termo seja algo controverso entre autores, o que leva a que o seu significado ainda seja diverso e ambíguo. Na verdade, muito embora seja um tipo de literatura aplicada a uma audiência em particular, não deixa de ser um produto pensado e reproduzido consoante as ideias que os adultos concebem sobre infância (NODELMAN, 2010). Vejam-se os exemplos a seguir:

Carol Lynch-Brown e Carl M. Tomlinson, em 1993, atribuem à literatura infantil a seguinte definição: *“Children’s literature is good-quality trade books for children from birth to adolescence, covering topics of relevance and interest to children of those ages, through prose and poetry, fiction and nonfiction.”* (1993:20)

Perry Nodelman, em *New Directions of Picturebook Research*, indica que (2010:13): *“In a simple book for young children, those other words are not there – are not there, ironically, because adults assume young readers will not be able to*

read them or, if adults speak the words, child listeners will not understand them. This is, in fact, exactly why children's literature exists in the first place: because adults assume children are capable of understanding less than adults – or perhaps because adults want children to understand less, want them not to know certain aspects of the world – children need a literature that says less.”

Dana Ferguson considera o seguinte (2010:vii): *“Literature for children and young adults has evolved into both a respected branch of creative writing and successful industry. Currently, books for young readers are considered among the most popular segments of publishing. Criticism of juvenile literature is instrumental in recording the literary or artistic development of the creators of children's books as well as the trends and controversies that result from changing values or attitudes about young people and their literature.”*

Matthew Grenby, em *Children's Literature* (2008), indica que a literatura para a infância se estende numa série de diferentes formas, que abrigam gêneros, vários suportes e materiais e que parecem não ter limites, enfatizando questões controversas que existem desde as origens deste gênero literário até hoje, sobre, por exemplo, o que distingue este gênero da vastidão de outros objetos pertencentes ao mercado editorial dedicado exclusivamente à criança, que sofreu um salto evolutivo a partir do século XX: *“Children have consumed, and still consume, a huge variety of material – from fiction to textbooks, from Shakespeare to the scriptures, from verse to adverts, from picturebooks to computer games. Taken in its widest sense, the term “children's literature” covers all these forms, and many other. Some are so expansive, and have generated so much critical discussion, that they demand a whole book to themselves – fairy stories and folk tales, for example.”* (2008:25)

Existem, de facto, vários tipos do que se considera, atualmente, literatura para a infância. Distinguem-se histórias desdobradas em romances, poemas, peças, fábulas, contos; com textos de ficção ou não ficção (ou ambos), aventura, fantasia, mistério, que exploram temas da vida quotidiana ou do fantástico e que envolvem pessoas, animais ou criaturas do imaginário. Embora a componente textual seja elaborada tendo em consideração o panorama da criança, é sempre (ou quase sempre) concebido pelo adulto; ou seja, há uma conexão evidente entre a criança e o adulto, produtor dessa literatura. É o adulto que, segundo Nodelman (2010), assume que leitores de pouca idade não conseguem ler, nem compreender, textos de livros ditados por ele. Os adultos acreditam que as crianças não compreendem tanto, precisamente por não possuírem (ainda) a mesma capacidade cognitiva,

*Ver vem antes
palavras.
Mesmo antes
de saber falar,
a criança olha
e reconhece.
(BERGER,
1972:17)*

as mesmas vivências e experiências e os seus sentidos e pensamentos ainda se encontram num estado de desenvolvimento crescente; Por isso, Nodelman explica que o adulto deduz que a criança “pede” uma literatura que diga menos, que conte menos. O autor afirma: *“children’s literature both creates childhood – works to make children the children adults want and need – and at the same time undermines it – gives children the adult knowledge it purportedly suppresses, in the act of constructing a deeply paradoxical childhood subjectivity.”* (NODELMAN, 2010:24).

3.2 Álbum ilustrado como resposta

Em resposta aos vários tipos de literatura para infância, o álbum ilustrado surge como modelo estético-literário especificamente dedicado à criança. As imagens na narrativa distinguem-no de outras formas, porque *“ver vem antes das palavras. Mesmo antes de saber falar, a criança olha e reconhece”* (BERGER, 1972:17). Ou seja: acredita-se que as crianças beneficiem, ou precisem mesmo, da presença de imagens para conseguirem construir significado (NODELMAN, 2010). O facto de as imagens serem mais atraentes para a atenção das crianças, fez com que muitos livros, a elas dedicados, comecem a conter ilustrações. Porém, nem todos os livros se qualificam como álbuns ilustrados. Lynch-Brown e Tomlinson acrescentam que o papel das ilustrações nesses objetos é fundamental para a compreensão da história contada. (1993).

Adicionalmente ao que Colomer e Silva-Díaz registam sobre o álbum ilustrado moderno, *“The innovation of modern picturebooks underlines their potential for the development of linguistic, written and visual literacy.”* (2008:1). Maria Nikolaeva (2010) informa que o termo literacia visual é um componente essencial no crescimento intelectual da criança e na sua capacidade para interpretar textos verbais e acrescenta também que, se a literacia textual deve ser treinada durante o crescimento e aprendizagem da criança, o mesmo deve acontecer com a visual. Para melhor se compreender o significado de literacia visual, apresenta-se a explicação de Kate Raney, citada por Salisbury e Styles: *“... the history of thinking about what images and objects mean, how they are put together, how we respond to or interpret them, how they might function as modes of thought, and how they are seated within the societies that gave rise to them...”*(2012:77). Os autores Martin Salisbury e Morag Styles apresentam mais opiniões sobre o objeto, definindo-o como uma maneira de conceptualizar o que significa ler ou interpretar uma imagem. Reforçam ser essencial à criança o desenvolvimento das habilidades que envolvam a matéria visual, como o estímulo da observação e interpretação de

imagens: *“Learning to look and see through drawing promotes and nurtures vital visual literacy skills.”*, e, conseqüentemente, *“Picturebooks seamlessly provide lessons in looking at, and evaluating, visual texts.”* (2012:77).

Ora, o álbum ilustrado parece continuar a acompanhar a evolução da literatura para a infância contemporânea, em que as relações temporais e espaciais das sociedades se refletem nas narrativas literárias e, assim, marcam características históricas, consoante a época que assistem. Atualmente, num mundo marcado pelas tecnologias digitais, presencia-se uma resistência da literatura infantil e dos seus suportes, o que justifica uma série de mudanças que acompanham esta evolução. Desta forma, é possível caracterizar-se a literatura infantil contemporânea como reflexo de um movimento histórico/socio/cultural mais amplo: ou pós-moderno. *“Postmodernism is often used as a general term to describe the changes, tendencies and/or developments that have occurred in philosophy, literature, art, architecture, and music during the last half of the twentieth century.”* (PALANTEO e SIPE, 2008:1) As mesmas autoras citam Hutchon e Watson, que explicam, respetivamente, que *“postmodernism is a critical revisiting, and ironic dialogue with the past”* e *“as more of an extension of modernism than a reaction against it”*. Para Salisbury e Styles, o álbum ilustrado é tanto arte, como literatura (2012). Sandra L. Beckett (2012) atribui aos álbuns ilustrados contemporâneos o termo *crossover*, que implica a resistência deste artefacto na nova era digital e o seu alargamento e expansão em resposta a novos desafios, não apenas relativamente à sua forma, estética e formato, como também ao alargamento do seu público.

A seguir é apresentada uma sistematização histórica que abrange as origens do álbum ilustrado e da ilustração, a si associada. Não é objetivo deste trabalho investigar a fundo a evolução histórica da literatura para a infância, mas através de um planificação que estuda as origens deste objeto em particular (álbum ilustrado), serão traçados os aspetos mais pertinentes e marcantes no cruzamento com a sua história para melhor se compreender o âmbito do álbum enquanto forma.

O objetivo de toda a arte visual é a produção de imagens. Quando estas imagens são usadas para comunicar uma informação concreta, a arte geralmente chama-se ilustração.
(DALLEY, 1980: 10)

3.3 Ilustração

O significado de ilustração cobre um parecer com muitas e profundas raízes, que parecem existir, desde sempre, numa sintonia entre o nascimento do homem, da imagem e do mundo atual. Atualmente, nesta realidade bem mais complexa e tecnológica, a produção e difusão de imagens é frenética e a ilustração adquire novas fronteiras, suportes e utilidades. Interessa neste projeto entender o que se compreende por ilustração e de que maneira serve o álbum ilustrado.

O Dicionário Priberam da Língua Portuguesa define ilustração da seguinte maneira:

1. Ato ou efeito de ilustrar ou de se ilustrar; 2. Conjunto de conhecimentos e de saber = cultura, sabedoria; 3. Ação de esclarecer ou de explicar = elucidação, esclarecimento, explicação; 4. Alto grau de civilização; 5. Qualidade do que é ilustre ou distinto = distinção, fama, renome; 6. Pessoa ilustre pelo seu saber; 7. Publicação literária ou científica ornada de gravuras; 8. Parte artística de um texto; 9. Gravura, desenho, imagem ou reprodução (ex. texto acompanhado de ilustrações). (do lat. *Illustratio*, -onis, ação de esclarecer, ação de tornar brilhante).

Para Perry Nodelman, em *Words and Pictures*, a função prática das ilustrações tem o intuito de explicar e clarificar um texto: *“The pictures in Picture Books are literally “illustrations” – images that explain or clarify words and each other.”* (1988:viii). Porém, Terence Dalley afirma, em 1992, que não existe uma separação completa entre arte e ilustração, uma vez que esta atividade tem por base técnicas artísticas artesanais para sua execução. Acrescenta que, muitas vezes, suporta um propósito comercial por detrás, o que reforça a ideia de que a ilustração, ao contrário do desenho, tem uma determinada função – a de comunicar algo. Por consequência, as demandas sociais e, acima de tudo, económicas, têm um impacto determinante do tipo, forma e conteúdo de toda a ilustração.

Andrzej Klimowski (2000) desenvolve a ideia de ilustração como uma forma de arte que se encontra sistematicamente presente no dia-a-dia das pessoas. A sua

transitoriedade pode ser encontrada tanto em jornais, como em revistas, cartazes, televisão, publicidade ou produtos de consumo. Klimowski posiciona a disciplina da ilustração algures entre o design gráfico e a pintura, uma vez ter um contexto no design gráfico (pela conceção do objeto) e circundar a pintura (no que envolve a criação das ilustrações e a estética do livro). Para Alan Male (2007), a ilustração tem uma razão de ser muito particular: a de comunicar uma mensagem a uma audiência - a um público em específico. Existe, portanto, um objetivo necessário a ser cumprido pelo ilustrador, criado ou por si, ou segundo um interesse comercial que responde a necessidades de clientes, tornando esta disciplina tão complexa que se constitui como uma das linguagens visuais mais influentes no mundo inteiro.

Joana Quental (2009) explica que a ilustração “nasce” do encontro entre a comunicação de uma ideia, em vários artefactos, que suportam palavras e imagens, segundo a especificidade determinante de cada linguagem. Acrescenta que a sua definição, segundo o sentido comum, é “*explicar, clarificar um texto que complementa e ilumina*”. (2009:7). Considera também que o processo técnico empregue na sua conceção, que permite a sua duplicação (ao contrário de, por exemplo, as iluminuras, feitas manualmente uma por uma), como a xilogravura, a gravura ou a litografia, fazem parte do seu significado. Quental referencia Mareis ao reconhecer o carácter didático da ilustração, uma vez que necessita de ajudar o texto a ser compreensível para os menos conhecedores, “*adotando uma vocação de disseminação democrática do conhecimento*.” (2009:7). A autora acrescenta que, embora ainda seja difícil estabelecer limites acerca do seu exercício, por ter inúmeros contornos em comum com outras áreas, “*os estudos que lhe são dedicados situam-se predominantemente nas áreas da psicologia, da semiótica, da educação e da literatura para crianças*.” (idem). A ideia de Martin Salisbury (2004) sobre a utilidade da ilustração no parâmetro da infância é bastante relevante para este trabalho. Salisbury explica que as ilustrações nos livros assumem uma enorme importância para a criança, uma vez serem dos primeiros meios de contacto que tentam atribuir e transmitir significado ao mundo que ainda estão por descobrir.

Salisbury e Styles admitem a ilustração enquanto forma de arte que tradicionalmente pretende elucidar ou decorar informação textual, ao contribuir para a representação visual. Este fenómeno fez com que, porém, nalguns casos, a imagem comece a substituir a palavra (2012).

A ilustração é, portanto, uma forma de comunicação visual. Alan Male (2014) adiciona que é uma imagem com uma finalidade, ou um trabalho artístico, que deve comunicar algo visualmente a uma determinada audiência. O seu propósito é

servir a sociedade, nomeadamente na transmissão de mensagens específicas, ou na comunicação de certos aspetos relacionados com a vida diária do ser humano, seja relacionada com a publicidade, comércio, ou num panorama cultural - respondendo a campos do conhecimento e educação (adquire uma vertente pedagógica), ao branding e identidade, ao entretenimento, ao jornalismo ou ao storytelling. Desta forma, considera-se que todas as ilustrações produzidas no mundo exercem, de alguma forma, influência de comunicação ou ensino. Dependendo da fonte e da mensagem que se propõe transmitir, a ilustração está em todo o lado e influencia a sociedade e a consciência das pessoas - Male destaca esta “*multifuncionalidade*” (MALE, 2014:9).

Neste trabalho, interessa a ilustração associada à infância. Assim, se por ilustração for compreendida uma representação que pretende ajudar a decifrar uma componente verbal, sob a forma de texto, associa-se-lhe um carácter pedagógico implícito na sua utilidade. Desta forma, é intenção das ilustrações, nos livros para crianças, comunicarem, de várias maneiras (existem vários tipos de livro, pelo que depende do conteúdo e propósito de cada um deles), a história que se pretende contar. Da subtil relação entre imagem e texto, espera-se que deixem uma marca na consciência da criança ao proporcionarem uma experiência memorável de interligação com o livro, ao mesmo tempo que estimulam a sua imaginação. No campo do álbum ilustrado, entre a relação sinuosa do texto (que não deve ser demasiado extenso) e o poder das imagens, as ilustrações adquirem uma enorme importância nesta interatividade, despoletando uma narrativa maioritariamente visual. É importante distinguir este artefacto dos livros ilustrados para a infância, em que textos e ilustrações não dependem um do outro na construção da narrativa.

4. Álbum Ilustrado: conceito e caracterização

Most picturebooks tell stories. They are fiction.

(NODELMAN, 1988:1)

Anteriormente esboçou-se a ideia de que o álbum ilustrado é um livro que explora a literatura para a infância através dos seus componentes textuais e visuais, bem como o facto de se encontrar em permanente evolução. Atualmente, os álbuns ilustrados contemporâneos são considerados como pós-modernos, pela maneira

como cruzam e ultrapassam desafios delineados no mundo híper-complexo, tecnológico e digital em que vivemos. Neste capítulo, procura-se explorar as várias definições de álbum ilustrado, que nos permitem desenhar o seu versátil e atribulado carácter ao longo do tempo.

Is it in the nature of picturebooks to be cultural artefacts reflecting societal mores, values, and beliefs. It is also in the nature of picturebooks to demonstrate extraordinary flexibility, openness, and inventiveness due to their brevity and the interplay of two artistic forms – narratives and illustrations. (GOLDSTONE, 2008:117)

Durante a maior parte do século XX, o álbum ilustrado foi considerado um artefacto cultural (GOLDSTONE, 2008) que abrigava elementos visuais e, muitas vezes, palavras, impresso em papel e usualmente encadernado com capa dura. Dirigia-se maioritariamente a crianças pequenas, com o objetivo de as fazer passar por uma agradável experiência, em que o seu conteúdo espelhava normas sociais da época e a sua forma física, as técnicas de impressão disponíveis até então para os conseguirem produzir e colocar no mercado (Kiefer, 2008). Foi no final do século que se registou uma mudança significativa no conceito de álbum ilustrado. Martin Salisbury e Morag Styles (2012) consideram que Randolph Caldecott, ilustrador britânico, marca um ponto de viragem, na medida em que elevou o papel da imagem na narrativa e que, desde então, se tem vindo a desenvolver o álbum ilustrado de uma maneira relativamente nova: *“The picturebook as it is today is a relatively new form.”* (Salisbury, Styles, 2012:7). Hoje, muitos teóricos mostram a sua definição deste objeto atribulado e a sua importância no parâmetro da criança, do seu crescimento, do adulto e do mundo, em geral. Vejamos, de seguida, de que maneira as múltiplas e variadas definições e significados se relacionam e cruzam; e como permitem afirmar o artefacto como – e embora seja arriscado admiti-lo – indispensável na sociedade atual.

Enquanto objeto artístico praticado e desenvolvido segundo determinado padrão cultural, este suporte constitui-se, automaticamente, como meio que acompanha e traduz, na sua forma física e conceptual, as alterações socioculturais nas

mais variadas sociedades, fazendo com que o seu significado esteja em constante alteração. Rui Vitorino dos Santos explica-o da seguinte maneira: *“Os álbuns ilustrados são artefactos arqueológicos que, por serem produto de uma época, sociedade, história, política e tecnologia, absorvem e espelham alguns dos avanços e recuos da sociedade onde são produzidos.”* (Vitorino dos Santos, 2015:10).

Ora, se os álbuns ilustrados são objetos que dependem de fatores socioculturais que constituem a realidade envolvente de cada artista e/ou ilustrador, dependente da época, da situação geográfica e da cultura de cada sociedade, é quase impossível chegar-se a um único significado de álbum ilustrado. Ao acompanhar este raciocínio, Sandra L. Beckett (2012) menciona a crescente relação do objeto com as novas tecnologias, em que se assiste, atualmente, a uma resistência do artefacto e a novas respostas encontradas, na sua conceção, no sentido de abraçar os novos media com formas e formatos inovadores, que contribuem para uma nova estética das narrativas visuais, tornando-as inovadoras e interativas que, naturalmente, o transformam num objeto ainda mais rico e interessante – e em que autores e ilustradores fogem de normas convencionais e desafiam inclusive os limites do álbum ilustrado. *“The picturebook itself is a generic hybrid crossover between text and image, so it is not surprising that it is the source of the greatest generic innovations.”* (BECKETT, 2012:309).

A complexidade deste livro, que conta histórias visuais, é enorme e a sua versatilidade parece não ter limites, o que torna questionável, de facto, que barreiras o separam de outros artefactos - como e onde deixa um álbum ilustrado de ser um álbum ilustrado? *“The picturebook as a medium of communication for all ages is an increasingly evident and welcome phenomenon, albeit one that can cause problems for booksellers in terms of where to place the books on their shelves.”* (SALLISBURY, 2012:113). GoldStone (2008) sublinha que está na natureza do álbum continuar a ser um suporte de experimentação, significando isso quebrar barreiras, questionar o seu status quo, continuar a desafiar o leitor, refletir e acompanhar as novas inovações tecnológicas e apelar a atenção dos mais novos.

Em 1976, Barbara Bader introduzia, no livro *American Picturebooks, from Noah’s Ark to the Beast Within*, a seguinte definição: *“A picture book is text, illustrations, total design; an item of manufacture and a commercial product; a social, cultural, historical document; and foremost, an experience for a child. As an art form it hinges on the interdependence of pictures and words, on the simultaneous display of two facing pages, and on the drama of the turning page.”* (1976:1). Apreende-se que a autora, para além de estabelecer a noção de fusão de texto com imagem

enquanto chave para caracterização do álbum ilustrado, igualmente o considerava um documento de importância social, cultural e histórica; mas, acima de tudo, realça a experiência que a criança daí poderia retirar – causando-lhe o apetite do “virar a página” para ver mais e seguir a lógica contínua da narrativa.

Também Perry Nodelman (1988) salienta a pertinência do objeto no universo da criança pela maneira como conta histórias, através de um grande número de imagens acompanhadas de texto reduzido, ou mesmo sem texto de todo. Ao contrário de outras formas de arte visual ou verbal, a intenção dessas imagens (ilustrações) é prioritariamente ajudar, ou complementar, a intenção de contar determinada história. Mais do que sensibilizar ou estimular o sentido visual do leitor (o que não deixa, claro, de o fazer), as imagens apoderam-se de grande parte do espaço do livro e transmitem a maioria da informação que constrói a narrativa. Apesar do texto ser geralmente breve e sucinto, os dois elementos dependem sempre um do outro, complementam-se e amplificam-se em simultâneo, numa variação ondulante, em que não é possível ao leitor ler o texto e compreender a imagem ao mesmo tempo – Salisbury compara este fenómeno com uma dança (2012). Em *“Words About Pictures: The Narrative Art of Children’s Picture Books”*, Nodelman afirma que *“as a result of these unusual features, picture books have unique rhythms, unique conventions of shape and structure, a unique body of narrative techniques.”* (1988:viii). Nodelman considera que o álbum ilustrado transporta, através das várias características e técnicas que o definem, uma forma única de contar histórias, através da maneira como as imagens se conjugam e relacionam com as palavras para comunicar determinada informação. Em 2004, Salisbury acrescenta que o termo se refere, normalmente, a livros que contam uma história maioritariamente com imagens, apenas com a junção de algumas linhas de texto, que as complementam. Evidencia que, embora sejam objetos indicados para crianças, as idades apropriadas variam consoante o tipo de livro e deixa em aberto a possibilidade de criação de álbuns para crianças mais velhas. A maioria destes livros têm narrativas relativamente simples por detrás, desenvolvidas segundo várias maneiras que devem ter em conta a promoção da imaginação da criança. Assim, as crianças que ainda não sabem ler têm um primeiro contacto, com a ajuda dos pais (que o narram), e com a sua própria leitura das imagens, o que significa que ambos os sentidos da visão e da audição estão a ser estimulados, tanto pela leitura que fazem das imagens, como pela história que ouvem os pais contar. Todas estas características fazem deste objeto imensamente sofisticado e imprescindível no desenvolvimento da criança.

Maria Nikolajeva e Carole Scott (2006) ajudam a tornar evidente aquela que parece ser a principal particularidade do álbum ilustrado, que o distingue de outros livros para crianças: o texto e a imagem num trabalho conjunto para criar um todo. *“Pictures in picturebooks are complex signs, and words in picturebooks are complex conventional signs; however, the basic relationship between the two levels is the same. The function in pictures, iconic signs, is to describe or represent. The function of words, conventional signs, is primarily to narrate. Conventional signs are often linear, while iconic signs are nonlinear and do not give us direct instruction about how to read them. The tension between the two functions creates unlimited possibilities for interaction between word and image in a picturebook.”* (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2006:2). Segundo as autoras, no início do século XX esta relação entre texto e imagem envolvia uma série de técnicas (os detalhes eram conseguidos com a utilização, por exemplo, das palavras ou do design pictórico, entre o estilo e a cor, bem como a representação de diferentes perspetivas e pontos de vista no texto e na ilustração; e a relação entre um e outro contribuem para um maior enriquecimento e impacto). Dão como exemplo o trabalho de Beatrix Potter ou Elsa Beskow, onde se assiste a uma intenção de alargar e enriquecer a compreensão do leitor através das características anteriormente enumeradas. Martin Salisbury (2007) vai ao encontro da importância da relação entre texto e imagem e admite que, no álbum ilustrado, a comunicação deve ser feita prioritariamente com imagens, suportadas por um pequeno texto ou palavras que as complementam. Esta relação entre os dois elementos deve ser *“complexa, mas subtil; irónica, mas subversiva”*. (SALISBURY, 2007).

Sandra L. Beckett acredita numa transformação que o álbum ilustrado tem vindo a atravessar, sendo que, nas últimas décadas, o enorme campo experimental que proporciona aos seus autores, desafia conceitos e barreiras na relação texto/imagem, com novos formatos, técnicas e media (BECKETT, 2012). Tradicionalmente, a autora refere este suporte como um género para crianças, mas defende que o álbum oferece leituras desafiantes tanto para crianças, como para adultos, pelo menos atualmente. Assim, afirma que os álbuns *“crossover”* são adequados para todas as idades, uma vez que estimulam diferentes tipos de leituras e interpretações que variam consoante as experiências e idades do leitor/espetador; todos podem retirar prazer do álbum ilustrado. (idem).

Também Salisbury e Styles definem a ideia de álbum ilustrado segundo o uso sequencial de imagens em sintonia com uma pequena quantia de palavras que, em conjunto, transmitem significados – mas o texto e a imagem dependem um do

outro, sendo que perdem sentido quando independentes. Os autores ajudam-nos a estabelecer a diferença entre o álbum e o livro ilustrado, uma vez que no livro não existe essa co dependência de imagem e texto e cada ilustração realça, decora e ilustra o texto correspondente, ao passo que no álbum o texto assume grande parte da responsabilidade na fluidez da narrativa, de braço dado com a imagem. Mas, em *Children’s Picturebooks* (2012), evocam uma outra questão de bastante relevância para este projeto e que nos situa no parâmetro atual, relativamente à produção do álbum ilustrado e dos seus criadores: a sua forma continua a evoluir graças ao crescimento de autores que se dedicam à sua investigação e concretização - os body of “makers” - e que tornam a abordagem e o significado de álbum cada vez mais envolvente e desafiante. A associação imediata de álbum ilustrado a crianças começa a fragilizar-se, uma vez que, inicialmente, a função do álbum começou por ter uma enorme importância na educação das crianças mais pequenas, numa fase de aprendizagem da escrita e leitura (que continua a ter) mas repara-se hoje numa ampliação do alcance do público-alvo - deixa de ser descabido pensar no álbum também para adultos ou considera-se que nem sequer seja necessária essa diferenciação de público. Afinal, os álbuns ilustrados proporcionam uma experiência de leitura colaborativa entre a criança e o adulto, e *“they empower the two audiences more equally than other narrative forms.”* (BECKETT, 2012: 2). Assim, assistimos também e gradualmente ao crescimento de, talvez, uma nova forma de arte na criação do álbum ilustrado e, conseqüentemente, uma nova necessidade de compreensão dessa forma de arte híbrida que começa a emergir:

The very best picturebooks become timeless mini art galleries for the home – a coming together of concept, artwork, design and production that gives pleasure to, and simulates the imagination of, both children and adults. (Salisbury and Styles, 2012: 50)

Com as várias análises acima mencionadas consegue-se chegar a várias conclusões que permitem esboçar uma noção do álbum ilustrado contemporâneo: apesar de se constituir como um livro-objeto em permanente mutação e experimentação, que acompanha culturas e respetivos processos de desenvolvimento técnico, o

álbum é palco de duas formas diferentes de comunicação, visual e verbal, cujo objetivo é criar uma perfeita correlação e harmonia entre as duas para permitir ao leitor o usufruto de uma experiência única. O texto e a ilustração devem depender um do outro e, juntos, fazer magia. Embora os álbuns sejam concebidos majoritariamente para crianças, enquanto público-alvo, admite-se que hoje os adultos também usufruam desta forma de arte a se transformem igualmente em leitores e consumidores, muito embora a sua experiência com o objeto seja muito diferente da das crianças. É, pois, pertinente questionar se a produção do álbum se deve destinar somente à criança ou se pode alargar fronteiras, criando novos desafios, bem como novas possibilidades, aos seus criadores.

Muito embora o álbum ilustrado tenha dado um grande salto evolutivo relativamente ao seu conceito e à sua forma, a partir do século XX, acredita-se que as suas origens sejam bem mais antigas e profundas. Tal como Kiefer, em *What is a picturebook, anyway?* (2008), deixa-se a sugestão de que o processo de criação do álbum, enquanto promotor de histórias, se assemelha ao processo criativo e espiritual que o homem primitivo também viveu, dentro da caverna. Estas duas formas de representação visual parecem procurar o cumprimento de objetivos estético-existenciais comuns e, apesar de hoje termos acesso aos mais sofisticados mecanismos e tecnologias, continuam a ser muito semelhantes – procuramos sugerir que esse processo de representação, essa marca, seja na parede, seja no papel, procura questionar, desvendar, enfrentar e mesmo reconfigurar a realidade. *“Although the cave paintings do not resemble today’s picturebook, they may represent a similar aesthetic process. Using the products of technology available (there was of course no paper, no written alphabet, no printing presses or book binderies), an artist created a visual form that was probably shared with an audience in some ritualistic way, accompanied by a story told or by chants sung. The paintings were possibly a result of a cultural need - the need to represent through image and myth the basic aspects of survival of the individual or the race. (...) Thus, these technological, cultural and social underpinning provide the basis throughout history for the individual’s response to image and idea now found in the picturebook.”.* (KIEFER, 2008:11)

4.1 Contextualização histórica

Pluck a physical book off your bookshelf now. Find the biggest, grandest hardcover you can. Hold it in your hands. Open it and hear the rustle of paper and the crackle of glue. Smell it! Flip through the pages and feel the breeze on your face. An e-book imprisoned behind the glass of a tablet or computer screen is an inert thing by comparison. (HOUSTON, 2016: introduction XVI)

Para se compreender as origens deste vasto e rico artefacto, há que ir ao encontro das primeiras formas de comunicação visual para compreensão do álbum relativamente à origem da sua forma, enquanto livro, e ao seu conteúdo, enquanto narrativa pictórica que conta histórias com imagens. Assim, é pertinente percebermos as origens da prática da ilustração, do livro como suporte e dos livros para crianças – de onde aparecem os primeiros álbuns ilustrados. Apesar do álbum ilustrado moderno ter uma história relativamente curta, ao ser compreendido como artefacto que reúne recursos intelectuais e emocionais na sua execução, numa forma de arte verbal e visual, é possível associar e percorrer o desenvolvimento deste objeto desde há milhares de anos. Interessa, neste capítulo, fazer não uma abordagem demasiado detalhada do álbum ilustrado e da literatura para infância, mas evocar e compreender os momentos chave que permitiram a evolução do objeto, que permitirá contextualizar o que significa e representa, hoje, o álbum ilustrado.

Estima-se que há cerca de 30 mil anos atrás, o Homo Sapiens, espécie que surgiu em África (BELL, 2007), se tenha espalhado para toda a Europa, Ásia, Américas e Austrália. Os primeiros (e mais antigos) registos de pinturas nas cavernas datam entre 30 e 40 mil anos atrás, na caverna de El Castillo, em Espanha. Pouco a pouco, outras cavernas cobertas de desenhos foram sendo descobertas, por todo o mundo, de onde se destacam as de Altamira, Lascaux e Chauvet, em Espanha e França, respetivamente. Mas a maior curiosidade recai sobre as descobertas a nível da representação, em que todas estas cavernas exibem elementos e formas de reprodução comuns entre si, com a pintura de animais (em particular, mamíferos), como cavalos selvagens, veados, bisontes, bois, renas, cabras e outras espécies derivadas.

Embora não seja possível saber exatamente o que levava estas pessoas, separadas temporal e geograficamente umas das outras, a entrarem em buracos frios e escuros para deixarem marcas, sob signos geométricos, simbólicos e figurativos, estas primeiras representações são portadoras de símbolos e figuras esquematizadas ordenadas, em que o grafismo parece “*não ter começado por uma expressão “servil” e fotográfica do real, mas organizando-se, numa dezena de mil anos, a partir de sinais que parecem ter exprimido primeiramente os ritmos e não as formas.*” (LEROI-GOURHAN, 1964:190). Desta forma, Leroi-Gourhan admite que a arte figurativa parece estar, na sua origem, relacionada com a linguagem, pela sua “*transposição simbólica e não o decalque da realidade, isto é, existe uma distância tão grande entre o traçado onde admitimos ver um bisonte e o bisonte propriamente dito como entre a palavra e o utensílio. Para o símbolo como para a palavra, o abstrato corresponde a uma adaptação progressiva do dispositivo motor de expressão a solicitações cerebrais cada vez mais precisa.*” (idem, 1964:191). O autor informa que as figuras mais antigas não representam cenas de caça, morte de animais ou cenas familiares e, por isso, parece faltar um suporte oral que contextualiza as imagens representadas - uma voz, sons ou cantos que expliquem ou levem os outros a apreender determinados significados.

Relativamente ao propósito dessas ilustrações, pensa-se que terão tido um carácter mitológico pelas imagens de animais, recorrentemente representados

em pares (demarcando uma oposição masculino/feminino) e pelos seres humanos, representados por símbolos com características sexuais, de forma abstrata. (LEROI-GOURHAN, 1964). Também se pensou na “*magia da caça*”, relacionada com rituais nas cavernas: os símbolos geométricos e estranhos, que mostram padrões, espirais e zigzagues que parecem ter sido enviados pelo cérebro, possivelmente justificados pela “*ingestão*

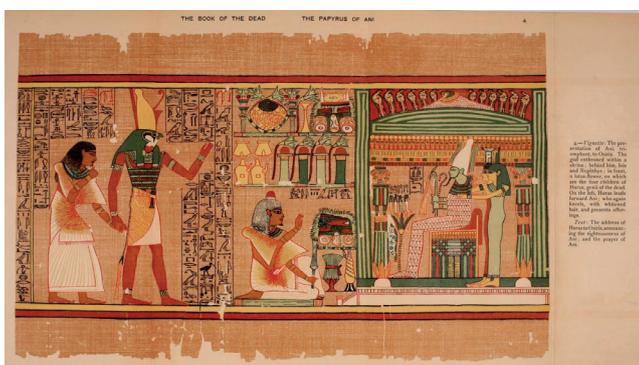


Figura 2
Papiro de Ani,
Egyptian Book
of the Dead
(1240 a.C.)

de drogas ou jejum associados a ritos xamãs ou estados de transe” (BELL, 2007:17) – a escuridão da própria caverna em contraste com a luz do sol e a sua relação com o sonho e a magia.

“*The paintings were possibly a result of a cultural need – the need to represent through image and myth the basic aspects of survival of the individual and the race.*” (KIEFER, 2008:11); a citação indica que a atividade intencional de representação pictórica correspondia, de alguma forma, a uma maneira de trazer ao mundo imagens daquilo que o homem observava, acreditava ver ou imaginava, conferindo

uma figuração ao mito e desenrolando expressividade em narrativas. Reconhece-se um processo estético semelhante, entre a pintura rupestre e o álbum ilustrado de hoje, na medida em que alguém (o artista) cria uma forma visual com destino ao outro (leitor/espectador). No caso da caverna, a partilha decorre com um público presente, num processo de performance ritualista, com recurso a narrativas orais ou cânticos; no caso do álbum, tem destino ao público distante (não presente) e com muitos mais recursos técnicos.

Com o desenrolar do tempo e o desenvolvimento da linguagem visual, assiste-se a criações cada vez mais elaboradas e simbólicas, que levaram ao desenvolvimento de códigos semióticos e, assim, àquilo que se considera ser a primeira forma escrita - os hieróglifos. Acredita-se que, neste momento da história da humanidade, o desenvolvimento da linguagem estava enlaçada com a imagem (MALE, 2014). A civilização egípcia utiliza a comunicação através de hieróglifos no decurso de quase três mil anos (idem), num sistema que combina símbolos, sinais e imagens pictóricas. Acredita-se que a representação de hieróglifos, gravados em pedra ou em vasos, bem como outras formas visuais de representação de signos⁹, utilizados para representar sons, palavras ou conceitos, foram inspirados pelos sistemas cuneiformes¹⁰ de escrita, trazidos pelos sumérios numa zona onde, hoje, se localiza o Iraque (HOUSTON, 2016). Desta forma, reconhecem-se as primeiras formas de escrita, que aparecem entre 4100 e 3800 a.C., permitindo associar raízes a certos objetos, que se assemelham fisicamente ao álbum ilustrado de hoje, possíveis de distinguir pela sua forma, função e público (KIEFER, 2010). Ao mesmo tempo que os egípcios gravavam hieróglifos, os chineses escreviam em longos pedaços de madeira ou bambu e povos da Mesopotâmia marcavam símbolos em argila molhada.

“The intertwined stories of paper, the page, and the book begin not with the glittering wealth of god-kings or their soaring mausoleums but with the weeds that grew abundantly along the Nile’s marshy shores.” (HOUSTON, 2016:3)

Desde o quarto milénio a.C. que os habitantes do rio Nilo cultivavam a planta *Cyperus Papyrus* para uma série de funcionalidades, uma vez que os egípcios consideravam esta planta mágica e essencial à sua vida. Este povo engenhoso

⁹ Unidade linguística que contém um significante (forma ou imagem acústica) e um significado (conceito). in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/signo> [consultado em 12-08-2019].

¹⁰ Diz-se da antiga escrita persa, meda e assíria formada de caracteres em forma de cunha. in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/cuneiforme> [consultado em 12-08-2019].



Figura 3
Cyperus Papyrus
Tree, Vintage 1957
Botanical Print
with Bible verse
Book Page.

percebeu que o transporte de canas de papiro era mais prático e fácil do que blocos enormes de madeira, descobrindo uma série de funções, como construção de utensílios e ferramentas; forma de carvão para atingir altas temperaturas que dissolvessem o cobre e o ferro. Crê-se que tenha sido também utilizado como forma de incenso; foi descoberto que boiava mais facilmente do que a madeira, pelo que também foi utilizado para a construção de barcos de pesca; foi também utilizado em contexto doméstico e em preparações medicinais, pelos seus nutrientes ricos e com baixas calorias. Porém, a maior utilidade, que confere aos egípcios o mérito de criadores de um grande avanço técnico, foi a utilização das folhas da planta para a confecção do papiro - um dos primeiros sistemas de escrita com hieróglifos para transmissão e armazenamento de informação.

O papiro permitiu aos egípcios desenvolverem uma nova forma de arte, em rolos de papiro (mais uma vez, muito mais fáceis de serem transportados do que blocos de argila ou madeira), em que a linguagem escrita se envolvia com imagens pictóricas. Talvez o maior exemplo sejam os Livros dos Mortos, longos rolos de papiro colocados nos túmulos, perto das múmias, com feitiços, magias e orações que se supõe que ajudassem o morto a alcançar o mundo dos deuses, depois da vida. Estes objetos, que ainda não eram exatamente livros como os concebemos hoje, mostram uma predominância de imagens, dispostos numa espécie de vinhetas em contraste com uma composição escrita integrada de maneira habilidosa em que a leitura deve ser feita sequencialmente para se compreender a narrativa. Daqui se estabelece uma relação com o álbum ilustrado, em que Kiefer (2008) salienta o posicionamento de palavras e imagens, em relação umas com as outras.

Do Egito, a funcionalidade do papiro rapidamente se alargou pelo Mediterrâneo, nomeadamente para as cidades-estado dos Gregos e da República Romana, onde se estabeleceu durante milhares de anos. (HOUSTON, 2016). Tenta-se perceber agora como nasceu o livro tal como hoje o conhecemos. Uma vez mais, cita-se Houston (2016:36): *“Without paper, there is no book as we know it today.”* Ao mesmo tempo que o papiro serve funções no antigo Egito, Grécia e Império Romano, o bambu serve outros povos, nomeadamente, os da China. Foram encontrados escritos nos mais variados suportes, desde ossos, a conchas, pedaços de madeira, metal, bronze e pedra jade; mas, depois de descoberta a multifuncionalidade do material, também este era cortado em tiras e amarrado em rolos de comprimentos variáveis. Cai Lun (China), um escravo do tribunal Imperial, apresenta testes realizados por si próprio que mostram finas folhas feitas de fibras vegetais amassadas e peneiradas numa espécie de piscina e depois prensadas e secas ao sol, para

um toque final mais suave. Zhi¹¹ foi o primeiro papel que se sabe ter sido criado. Embora não se conheçam, exatamente, todos os passos na confecção que Cai Lun estipula, é possível apreender que a principal diferença em relação ao papiro é o facto de o papel possuir uma fonte de fibra que o faz ser reconhecido como “papel verdadeiro”. Bem mais tarde, descobre-se que Cai Lun não foi, afinal, o inventor do papel, uma vez terem sido descobertos fragmentos de outros papéis, por arqueólogos, com quase dois séculos de existência e, portanto, anteriores a Cai Lun. Ainda assim, o seu nome ficou para sempre associado ao processo de confecção do papel, uma vez que, provavelmente, possibilitou e facilitou o avanço e progresso deste ofício (HOUSTON, 2016).

Os Chineses guardaram a relíquia do papel durante muito tempo, refinaram-no e aperfeiçoaram-no. Da China, este presente foi cedido a algumas regiões asiáticas suas aliadas, mas demorou séculos até este “segredo” ter sido transportado até à Europa. Acredita-se que a produção de papel, na Europa, terá começado em 1150, com um paper mill na cidade de Xâtiva, entre Al-Andaluz e Valência (idem): *“Of course, books as we know them would not exist if the Egyptians had been content to write on stone and pottery. Just as Cai Lun’s paper gave China a convenient alternative to weighty bamboo and expensive silk, so the ancient Egyptians hankered for a writing surface more portable than hundred-ton obelisks and possessed of a little more gravitas than sheds of broken pottery. The solution was the papyry sheets the Egyptians made from laminated strips of papyrus reed pith.”* (HOUSTON, 2016:86)

Paralelamente à produção do papel, e retrocedendo um pouco no tempo, é agora importante referenciar outro grande avanço tecnológico que nos permite associar diretamente a produção do livro contemporâneo: o códex.

Segundo Kiefer (2008), esta invenção técnica moldou a forma de livro que os álbuns ilustrados hoje têm. Em cerca do século I d.C., os Gregos e Romanos começam a cortar pedaços retangulares de papiro, a dobrá-los para ser mais fácil o seu transporte, e a juntá-los (cosidos) numa pilha quando pretendem juntar vários pedaços e arquivá-los, finalizando com pedaços de madeira cobertos de pele, para os proteger. Adicionalmente, os arqueólogos Grenfell e Hunt percebem que, em vários pedaços de papiro, ambos os lados estavam escritos: o texto continua do recto, para o verso¹², de maneira contínua, poupando espaço e facilitando, assim,



Figura 4
Imagem de Cai Lun, o inventor do Papel.

¹¹ Como os ancestrais chineses denominaram o papel descoberto por Cai Lun.

¹² Segundo Huston, recto significa a superfície do papiro onde se escrevia e verso, o verso da página (2016:264)

a leitura. O códex também alterou o layout e o design dos livros, uma vez que a ilustração aparece dentro de quadros, em página inteira, ou lado a lado com o corpo de texto. Segundo Harthan, citada por Kiefer, a invenção do códex *“affected book production as profoundly and permanently as did the invention of printing in the mid-fifteenth century”* (2008:12).

Também as ilustrações são afetadas pela possibilidade de outros estilos que o códex permite explorar. Porém, com o papiro a cair em desuso devido à sua rápida degeneração no clima europeu, contrariamente ao clima seco do Egito, outras alternativas foram substituindo o papiro, como o pergaminho¹³, ou o velino¹⁴, que possibilitam uma alteração nas cores, mais ricas e vivas, mais fáceis de conservar, onde se destaca inclusive o uso de ouro. Kiefer (2008) admite que, com a implementação deste novo códex, os álbuns ilustrados de hoje evoluíram de tradições mais europeias, uma vez que outras culturas, tanto na China como na Ásia, acabaram por desenvolver, com o tempo, outras formas que se sobrepuseram à ilustração, como a caligrafia, ou ornamentações – consequência das barreiras religiosas dessas áreas, diferentes das do cristianismo. Em suma, considera-se que a arte de contar histórias com imagens resulta de normas e constrangimentos culturais europeus.

De notar que, relativamente ao processo ilustrativo, os Gregos e Romanos já compreendem uma importância técnica, demonstrando noções precoces de perspectiva (DALLEY, 1992). Desde os primeiros egípcios, até ao desenvolvimento da Grécia e Roma antigas, o processo ilustrativo compreende temas e contextos relacionados com as ciências e a matemática. Com o fim do Império Romano, a propagação da religião católica e a Igreja Cristã, em oposição à religião islâmica, auxiliam a que o livro, enquanto objeto, não se perca durante os anos de escuridão, ou seja, durante o longo, penoso e perigoso período da Idade Média: *“Monks filled their libraries with tens or even hundreds of volumes...; they borrowed and copied books to expand their holdings and occasionally to sell to wealthy laypeople; and they made and circulated ad-hoc catalogues to make inter monastery borrowing*

¹³ Pele de carneiro, cabra, ovelha ou cordeiro preparada com alúmen para nela se escrever, forrar livros, etc; Documento escrito nessa pele. In Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/pergaminho> [consultado em 13-08-2019].

¹⁴ Pergaminho virgem extraído de animais mortos no ventre materno; Pele de vitela, mais usada e mais fina do que o pergaminho vulgar, reservada aos manuscritos de luxo (ex.: encontram-se excepcionais incunábulos impressos em velino). In Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/velino> [consultado em 13-08-2019].

easier to manage. As they did all this, the monks who wrote and collected books came to realize that it was important to illustrate them too." (HOUSTON, 2016:166)

A precoce Igreja Cristã, nos primeiros tempos da sua influência, foi a principal promotora de comissionamento das primeiras inscrições e textos bíblicos ilustrados. Várias histórias do antigo e novo Testamento surgiram pela sua tradução em formas visuais através de frescos, pinturas e esculturas (MALE, 2007). Estabeleceu-se uma *"tensão entre imagens e divindade"* (BELL, 2007:97), muito forte na religião católica, em que orar diante de imagens era considerado paganismo. O

primeiro manuscrito bíblico, de que se tem conhecimento, data cerca de 398 d.C. e revela ilustrações emolduradas, que ocupam páginas inteiras, num autêntico layout com uma grelha por trás, acompanhadas de linhas de texto com tópicos a estruturar (Male, 2014). Um dos objetivos da Igreja era a propagação da palavra de Deus e conversão dos infiéis, sendo que o livro se constitui como o objeto mais importante



para concretizar esta demanda. Cada um deles era elaborado manualmente por monges que habitavam os Mosteiros em comunidade. Um dos seus trabalhos era a réplica de cópias de documentos religiosos importantes, as chamadas Sagradas Escrituras, que pudessem ser enviados para outros locais – *"Metida num saco, a Palavra de Deus podia viajar mais rapidamente do que outros signos de cultura, e havia novas redes para a apressar no caminho."* (BELL, 2007:98) - O impacto visual era extremamente importante, uma vez que a maioria da população não sabia ler – por isso, a presença de iluminuras e miniaturas que mostrem cenas bíblicas e religiosas e o seu impacto na civilização analfabeta, e temerosa, era gigante. Kiefer (2008) considera esta relação da imagem com o texto uma forma de arte crucial a partir deste momento. Rui Vitorino dos Santos (2015) estabelece uma relação do apego e fascínio pela imagem com o efeito das imagens de livros ilustrados nas crianças. Alan Male (2014) concretiza que, por esta altura, podemos concluir o papel imprescindível da ilustração na história do homem e no desenvolvimento da sua consciência, desde a pré-história até aos primeiros séculos do primeiro milénio, quando as sociedades desenvolvem maneiras sofisticadas de linguagem e comunicação, com recurso a desenhos, imagens, símbolos e diagramas.

Ao mesmo tempo que outras técnicas são aprimoradas durante a Idade Média, que afetam a produção e disponibilidade dos livros, destaca-se a criação da xilografia, pelos chineses, em que a ilustração e o texto são gravados manualmente

Figura 5
Sutra Di Diamante,
a ilustração
impressa mais
bem conservada,
China (868 d.C.)

no mesmo bloco de madeira, como matriz, e impressos num suporte, em papel, por exemplo, facilitando assim a sua reprodução (fig. 5).

No final do século XV foi inventada a prensa com tipos móveis pelo alemão Johannes Gutenberg, mais precisamente em 1439. Assim, foram ampliadas as possibilidades de ilustração de textos com uma reprodução mais rápida e fácil (DALLEY, 1992), marcando o fim dos livros com iluminuras, transcritos manualmente, e o início de livros ilustrados com um propósito comercial e não somente estético. Dá-se também uma importante evolução no campo da Literatura, embora não subitamente. Os livros iluminados coexistem com os seus congêneres mais avançados ainda durante muito tempo, enquanto outros formatos de livros ilustrados vão sendo inventados, sempre com a produção e comercialização em massa em vista. Deste modo, regista-se uma crescente procura de identidade e de públicos-alvo nos séculos que se seguiram: *“The advent of a method by which the books could be mass-produced quickly, or fairly inexpensive paper for a wider, less privilege audience, further supports the argument that the nature and audience of the picturebook changes as a result of social, cultural, and technological changes. This period in history, which saw the rise of the middle class as well as a more even distribution of wealth and power, was reflected by the turn towards secular subject matter. Among the titles of these first mass-produced books are Boccaccio’s Decameron (fig. 6) and Aesop’s fables.”* (KIEFER, 2008:15)



Figura 6
The Decameron;
Primeira edição
inglesa, 1620,
Giovanni Boccaccio.

Pela primeira vez, são explorados outros temas, para além da religião e, a



Figura 7
Der Edelstein,
de Ulrich Boner,
pensa-se ter
sido o primeiro
exemplo de
livro que reúne
texto e imagem
impressos

aproximação a noções políticas, bem como sentimentos de descontentamento e vontade de revolução levaram, inclusive, ao movimento da Reforma Protestante¹⁵. Juntamente com os avanços técnicos, também a ilustração serve outros propósitos, como representações de caricaturas como forma de propaganda e mensagens satíricas, em contexto de revoltas religiosas e políticas - nasce a caricatura política (MALE, 2007). Entre os séculos XVI e XVII, a arte da ilustração movimentava-se em várias direções e espalha-se por diferentes partes da Europa. Em Itália, com a invenção e implementação da correta representação da perspetiva, um dos frutos de uma época de grandes descobrimentos e avanços em diversas áreas, destaca-se Filippo Brunelleschi e as suas teorias,

¹⁵ Movimento reformista cristão liderado por Martino Lutero sob a forma de protesto contra o poder abusivo do clero e evoluindo para uma proposta de reforma no catolicismo romano. O resultado foi a divisão da Igreja Católica do Ocidente em católicos romanos e protestantes.

que vem transformar e afirmar o papel do ilustrador técnico enquanto ofício. Autores como Leonardo Da Vinci ou Albrecht Dürer impõem grande meticulosidade nos seus desenhos técnicos e arquitetônicos, manifestando interesse e procura pela ilustração técnica, onde foram buscar as suas raízes. Em simultâneo, e com o avanço da técnica de impressão, dá-se uma proliferação dos livros impressos, cosidos e distribuídos, em que se destacam os atlas, manuais e enciclopédias, acompanhados de ilustrações verdadeiramente exuberantes.

“*Orbis Sensualium Pictus*” (fig. 8), de John Amos Comenius, publicado em 1658, é considerado o primeiro livro infantil por ser composto por ilustrações e se dirigir a ser lido por crianças. Caracteriza-se por ser um alfabeto para crianças “espirituosas”, em que o objetivo do autor é ensinar e não entreter, vincando um propósito educativo ao livro. Torna-se o modelo para os livros infantis que se seguem, de onde surgem outros percursos de álbuns ilustrados (SALISBURY, STYLES, 2012). Com a entrada no século XVII, o tipo de livros para crianças foi influenciado por pensadores como John Locke, que privilegiava o prazer da leitura na criança. Esta alteração do modo de pensar relativamente à infância veio continuar o sucesso de vários chapbooks¹⁶, contos de fadas e fábulas, que convencem, mais tarde, o editor John Newbery a imprimir livros dedicados especificamente às crianças e com o propósito de serem um mecanismo de diversão (KIEFER, 2008).

No século XVIII, destaca-se o trabalho diferente e inovador do pintor e poeta William Blake, que se pensa ter sido o primeiro homem a experimentar a relação simbiótica entre texto e imagem para contrabalançar com um melhor e mais agradável efeito visual. Destaca-se *Songs of Innocence*, em 1789 (fig. 9), um livro impresso e publicado pelo autor. No fim do século, o ilustrador inglês Thomas Bewick desenvolve uma outra técnica que veio desenvolver a arte da gravura em madeira, revolucionando a técnica da xilogravura. Assim, eleva-a a outro nível: utiliza uma madeira mais dura como matriz e grava com o buril, um instrumento usado na gravura em metal, que confere mais definição ao traço (SALISBURY, STYLES, 2012). Outro grande feito, que marca o final do século XVIII e que contribui para a massificação da literatura infantil (VITORINO DOS SANTOS, 2015), é a invenção da litografia, pelo alemão Aloys Senefelder, em 1796. Até então, toda a impressão tinha que ser feita a partir de uma superfície em relevo, onde se passava tinta e se imprimia contra o papel. A litografia tem por princípio o facto de a água e o óleo não se misturarem e foi o primeiro método de impressão plano gráfico, ou seja, a

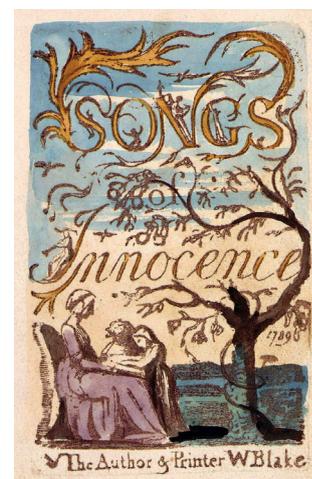


Figura 8 (em cima)
Orbis Sensualium Pictus (1658).

Figura 9 (em baixo)
Songs of Innocence (1789)

¹⁶ Tipo de literatura popular introduzida no início da Europa moderna, composto por papel barato, comercializado do século XVI ao século XIX.

impressão faz-se a partir de uma superfície plana – uma pedra lisa revestida com uma substância à base de cera, o que permite um “refinamento da linha” e uma “coloração mais atraente” (idem, 2015:42). Esta técnica permite a coloração dos livros, uma vez que, anteriormente, colocar cor na folha apenas era possível com impressões manuais e, portanto, individuais (SALISBURY, 2004). Destaca-se um dos primeiros livros com esta técnica: Fausto, obra de Goethe, ilustrada por Delacroix, em 1828 (fig. 10).

Com o avanço do século XIX, as técnicas de impressão são aprimoradas e desenvolvidas. Alan Male (2007) admite que a ilustração se transforma em sinónimo de storytelling. Graças ao desenvolvimento da impressão a cores, que a litografia provoca, surgem abordagens inovadoras relativamente à produção de imagens, em conjugação com avanços técnicos de encadernação e manufatura – regista-se uma produção de livros crescente e com melhor qualidade. Assiste-se a uma tendência para a criação de livros dedicados especificamente a crianças, onde o berço dos contos, das rimas e das canções foi criado. Salisbury e Styles (2012) consideram que uma das influências mais diretas nos álbuns ilustrados de hoje é Der Struwwelpeter, do alemão Heinrich Hoffmann. De salientar a intenção lúdica e até irónica dos livros deste autor que, segundo Salisbury e Styles, são como uma espécie de presságio para o álbum ilustrado moderno.

Por esta altura, surge Raldolph Caldecott, considerado, por muitos, o pai do álbum ilustrado (SALISBURY, 2004), não apenas pelo conteúdo e forma do livro, como pelo seu papel enquanto ilustrador e fazedor de livros. Em 1878 trabalha um dos seus primeiros livros – *The Diverting History of John Gilpin* – com Edmund Evans, artista e editor que efetuou um grande e significativo esforço para aperfeiçoar a técnica da litografia, ao melhorar a sua produção e padrões de impressão a cores (Salisbury, 2004) para um maior alcance no mercado, cada vez mais abrangente e desafiante, uma vez que as crianças começam a ir à escola e dispara a procura por livros. (Vitorino dos Santos, 2015). Desta maneira, Caldecott é considerado por Salisbury uma figura chave em Inglaterra, que incentivou o espírito de vários artistas a produzirem mais livros dedicados a crianças – tais como os ingleses Kate Greenaway, Beatrix Potter, Ernest Shepard, Walter Crane ou, na América, Howard Pyle (KIEFER, 2008). Salisbury e Styles explicam a importância de Caldecott da seguinte forma: “Randolph Caldecott’s ‘picture books’ broke new ground in expanding the role of the image in relation to text; they liberated artists to augment words with additional, visual meaning.” (2012:16). Estima-se que Caldecott, para além de se destacar pelos seus temas humorísticos e alegres, foi também o primeiro artista



Figura 10
Faust, por Delacroix (1827)

a explorar verdadeiramente a relação entre texto e imagem (SALISBURY, 2004), inovando-a ao aprimorar a relação entre os dois elementos e levá-la mais além, na medida em que a imagem visual acrescenta algo ao texto. Os autores adicionam que terá sido o primeiro homem a negociar um pagamento de direitos de autor em alternativa a uma taxa fixa.

O final do século XIX e a primeira metade do século XX marcam aquilo que se denomina por a idade de ouro¹⁷ da ilustração e dos livros para a infância, alavancada pelo princípio da impressão a cor. Este período, como explicam Salisbury e Styles (2012), é caracterizado por uma série de desenvolvimentos dos métodos tecnológicos de impressão, por uma alteração de atitude relativamente à infância e, muitíssimo relevante, pelo enorme surgimento de artistas, de relevância, extremamente inovadores no trabalho e conceção dos livros. *“It was not until the 19th century that children’s book illustration truly began to flourish.”* (SALISBURY, 2004:1). Kiefer (2008) admite que, durante grande parte do século, o conteúdo dos álbuns ilustrados foi moldado por características e princípios sociais acerca do público-alvo dos livros - as crianças. Ao longo do século, artistas emergem e técnicas são aprimoradas, possibilitando um rápido e contínuo avanço do género e a imposição do ilustrador que deixa de ser anónimo e manifesta-se individualmente. Nasce uma maior preocupação de resposta às necessidades da audiência infantil, pelo que surgem histórias e narrativas, relativamente simples e pedagógicas, em específico para as crianças. Exemplo disso são os livros sobre o alfabeto e a numeração, bem como contos tradicionais e livros mais conceptuais. Depois da guerra do Vietname, Kiefer (2008) explica que este foco nas crianças começa a alterar-se, visto que assuntos anteriormente não abordados, por serem considerados tabu (considerados despropositados, ofensivos ou demasiado adultos), começam a emergir em resposta aos vários movimentos civis pelos direitos humanos. Salisbury e Styles (2012) destacam Edward Ardizzone pelos seus desenhos e ilustrações, de carácter afetivo, sobre a condição humana, destinados a todos os grupos etários.

“At the beginning of the 20th century, the dynamic relationship between word and image evolves a variety of techniques: the enrichment of understanding through detail; the creation of affective impact both through the use of words and through the use of pictorial design including style and colour; the presentation

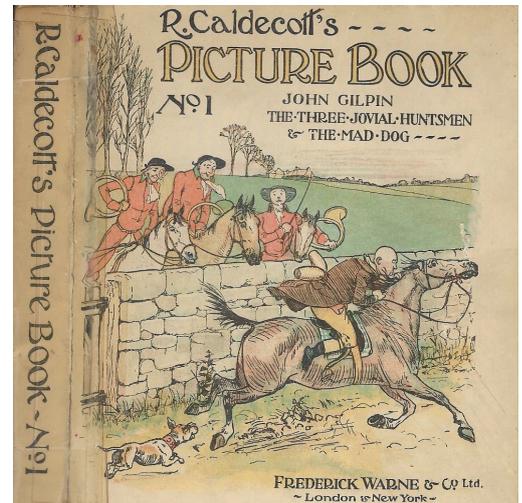


Figura 11
The Diverting
History of John
Gilpin, Randolph
Caldecott (1935)

¹⁷ Conhecida como a Golden Age.

of different perspectives and points of view in text and illustration; and the use of ironic interplay between the two (...) the intention is to expand and enrich the readers' understanding and involve them in the situations depicted." (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2001:259)

O século XX fica contextualmente marcado pelas Guerras Mundiais, sucessivo declínio da Europa e crescente esplendor Americano, caracterizado por uma massiva expansão da indústria e crescente migração de europeus. Os Estados Unidos traduzem um movimento crescente de autores que exploram imagens ricas e coloridas e demarcam novos padrões para os livros para crianças. Novas técnicas de impressão, como a fotolitografia, ou o *offset*, substituem as gravuras coloridas manualmente como método de impressão de ilustrações originais; ainda assim, no início da sua utilização (*offset*), devido ao elevado custo e longo processo, justificam-se os vários livros feitos apenas a preto e branco, ou com recurso a somente uma ou duas cores. Outras técnicas de impressão, a laser, ajudam e simplificam a produção de livros e a reprodução de obras de ilustração, facto que parece atrair cada vez mais artistas e designers gráficos a procurar, no suporte do álbum ilustrado, uma forma contínua e desafiante de se expressarem; registando-se, portanto, uma maior preocupação em contar histórias visuais, ao invés de simplesmente produzirem entretenimento para crianças.

Nos anos 30, Noel Carrington representa um papel fundamental no contexto do álbum ilustrado, na medida em que dedica a sua atenção a produzir livros mais baratos para crianças, através de uma adaptação do formato, para que possa ser reimpresso em muitas quantidades e com uma maior qualidade das imagens. Mas terá sido a partir dos anos 50, na segunda metade, que o domínio da representação pictórica cedeu uma maior e mais inovadora abordagem da linguagem visual, como explica Alan Male (2007). Para além de várias técnicas e estilos diferentes que se começam a experimentar, é relativamente ao conteúdo e forma dos álbuns que se regista uma maior evolução. Com o aparecimento da disciplina do design gráfico e a sua interligação com o formato, a ilustração e a tipografia, muitos artistas começaram a entender o potencial da página, enquanto palco visual, para imagem e texto em sintonia. O conceito de álbum ilustrado, enquanto meio de experimentação, começa a ser verdadeiramente testado (SALISBURY, STYLES, 2012) com o aparecimento de uma série de ilustradores que o demarcaram através do uso inovador da cor, das composições nas páginas, da interligação entre ilustração e pintura, exploração de diferentes texturas, entre outros aspectos. Estamos a falar de artistas como Leo Lionni, Charles Keeping, John Burningham, Ezra Jack Keats e,

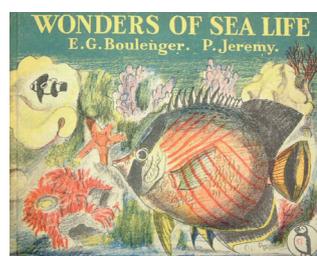
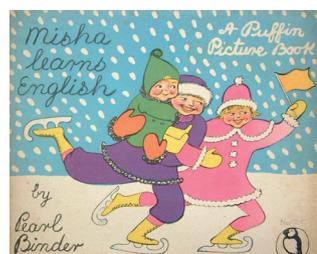


Figura 12-14
Três livros editados
por Noel Carrington:
*Alexander the Circus
Pony*, de Phyllis
Ginger; *Misha
Learns English*,
de Pearl Binder;
Wonders of Sea Life,
Peggy Jeremy

nos anos cinquenta e sessenta, houve um grande desenvolvimento na ilustração, tornando-se esta bastante mais expressiva e pictórica. Isto aconteceu, principalmente, porque as técnicas de impressão também evoluíram, permitindo um maior detalhe e uso da cor. Abriram-se novos horizontes e o livro para crianças começou a ser visto como um objeto de arte. (SILVA, 2010:38)

claro, um dos mais importantes ilustradores de todos os tempos: Maurice Sendak.

À medida que o século progride, ilustradores florescem:

Todas estas alterações e mudanças potenciam o que vários autores consideram ser a era pós-moderna do álbum ilustrado. Male admite ser uma época *“multitudinária de imagens e gêneros de ficção”* (2007:146) na criação de livros “infantis” em que a diversidade cultural, interligada com a vasta audiência de hoje, abre campos de fantasia e imaginação no domínio da linguagem visual. O mercado crescente de produção de livros e álbuns infantis continua em expansão em vários países, chegando a diferentes públicos, ocupando diversos formatos e acompanhando a era tecnológica (demarcada, por exemplo, pelo e-book). Salisbury e Styles concluem que *“the picturebook as a cultural reflection on its place of origins seems to be obdurately enduring. At the same time as awareness of the picturebook as an art form is growing, many smaller countries and cultures are increasingly recognizing the importance of preserving their own languages and traditions.”* (2012:43). No fim do século, verifica-se uma enorme diversidade artística e temática no contexto da ilustração para crianças, onde prenomina uma série de nomes de referência. Colomer, Kummerling-Meibauer e Silva-Díaz (2010) explicam que desde que começou a desenvolver-se o álbum ilustrado moderno, novos aspetos foram introduzidos, pelos seus criadores, tais como *“metafiction, irony and blurring of fictional borders, which raise questions about the understanding children may have of these artistic post-modern forms.”* (idem:3)

Assiste-se a um interesse crescente no álbum ilustrado enquanto forma gráfica, em que esta rica e maravilhosa forma de contar histórias se permite constituir-se como objeto que não deixa de ser uma manifestação artística de cada ilustrador, independentemente da sua dupla função comercial e variável, consoante o seu con-

texto e propósito. Segundo Corraini, citado por Salisbury e Styles, “*Where a unique personal artistic vision combines successfully with an ability to make contact with minds and hearts from the world of childhood, magic can follow.*” (2012:50).

Our understanding of the story a book contains depends first of all on our understanding of what a book is for; and that depends on our earlier experience of books. For those who have not enjoyed their previous encounters with books, any new one will seem a dreadful object, and their reading of the story it contains will be colored by that dread. (NODELMAN, 1988:43-44)

4.2 Álbum ilustrado enquanto objeto de Design

Com o contínuo desenvolvimento de disciplinas como o design gráfico e a ilustração, que naturalmente acompanham a evolução do álbum ilustrado enquanto objeto que se inclui na disciplina do design, o design de livros engloba o domínio nos campos específicos da tipografia e do design editorial, (HOCHULI, KINROSS, 1996) e permite que surjam novos desafios e soluções, que possibilitam este artefacto continuar a acompanhar a estética e ideias da época moderna, tecnológica e digital em que vivemos.

Independentemente do conceito ou tema que cada livro se propõe desenvolver, faz-se referência a Jost Hochuli (1996) quando se afirma que o livro deve ser pensado no seu todo: conceção e design acontecem simultaneamente e contagiam-se mutuamente, tendo sempre em consideração os mais variados aspetos editoriais que o enquadram. “*Form follows function*” (SALISBURY, 2004:78). Desta forma, importa enunciar os diversos componentes que lhe dão forma.

4.2.1 Componentes do livro-objeto

Para compreensão da estrutura do livro, seguem-se as terminologias transcritas por Andrew Haslam (2006), em *Book Design*:

1. Lombada: parte do livro onde as folhas do miolo são cozinhadas e coladas. Na sua parte exterior, costuma identificar o título e autor da obra.
2. Cabeça: Superfície superior da lombada do livro.

3. Charneira: Eixo de abertura da capa.
4. Seixa Superior: continuação da capa dura que reveste o cartão e dobra para lá do refile da cabeça do livro.
5. Pasta frontal: constitui a frente da capa dura com o cartão que a compõe, o papel que a reveste e uma das folhas de guarda colada por cima.
6. Capa: Termo que descreve a parte frontal do livro, que varia entre capa mole, com revestimento a papel, ou capa dura, composto por um cartão duro revestido por papel onde o miolo do livro é cosido, agrafado e colado. É o palco de apresentação do livro, que deve conter o seu título, autores e editora e, na maior parte das vezes, ilustrado com imagens.
7. Seixa Lateral: continuação da capa dura que reveste o cartão e se dobra para lá

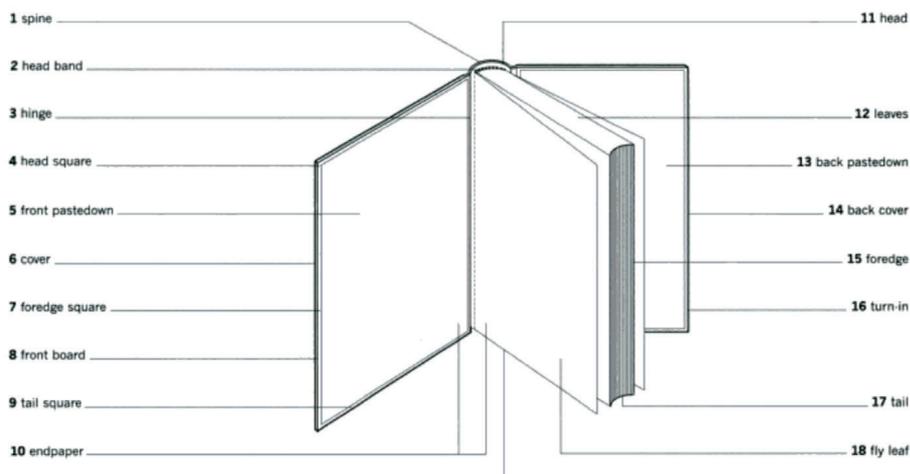


Figura 15
Composição do
livro retirado de
Book Design (2006)

do refile da borda lateral.

8. Placa da capa correspondente ao painel frontal na frente do livro.
9. Seixa do Pé: continuação da capa dura que reveste o cartão e dobra para lá do refile do pé do livro.
10. Guardas: Páginas que se situam no início e no fim do livro. São folhas de papel dobradas, que formam quatro páginas, uma colada na parte de trás da capa e na primeira folha do miolo, e, no final do livro, uma colada na última folha do miolo juntamente com a que cola na parte de trás da contracapa. Têm a função de prender as folhas do miolo com a capa. Para além desta função, podem ser parte integrante da história que protegem.
11. Cabeceado: O cabeceado é o pedaço de tecido colado no interior da lombada num livro de capa dura.
12. Miolo: conjunto de folhas que constitui o conteúdo interior do livro, organizadas por cadernos de múltiplos de quatro e que depois são cosidos, agrafados e

colados à capa mole ou dura.

13. Pasta do Verso: constitui o reverso da contracapa dura com o cartão que a compõe, o papel que a reveste e a última das folhas de guarda colada por cima.

14. Conta-capa: o verso da capa do livro. Pode, por vezes, ocupar parte da capa e pode conter informação adicional sobre o livro, os autores ou a história.

15. Frente: borda frontal do livro.

16. Borda de papel ou pano dobrada para o interior das tampas do livro.

17. Corte de Pé: superfície inferior do livro

18. Página para virar a folha de papel final do livro.

19. Pé – Define-se pela parte superior do livro.

4.2.2 Aproximação ao design

A ideia que Haslam enuncia em *Book Design* (2006), com a expressão de “aproximação ao design”, subentende as etapas pelas quais o designer e/ou ilustrador passam durante o processo de criação de um álbum ilustrado: desde a sua ideia inicial, passando pela narrativa e pelas respetivas ilustrações e design que, todos somados, resultam no artefacto final. As etapas de seguida enumeradas são uma apropriação das etapas que Martin Salisbury, em *Illustrating Children’s Books* (2004), define para este processo.

a) Da ideia ao conceito

Em primeiro lugar, tudo começa com a ideia que o autor tem, que se consagra no tipo de história que esse autor quer contar e no que pretende transmitir. Muitas as vezes as ideias são primeiramente visuais, o que significa que precisam de ser exteriorizadas no papel e só depois desse processo é que a história é escrita e os pensamentos estruturados.

b) Da forma à escolha do formato

Na escolha do formato, o tipo de história que o álbum pretende contar já foi definido e, portanto, o livro é já portador de um conceito. A sua forma ajuda a definir e transmitir esse conceito. Assim, é pertinente estabelecer o tipo de narrativa, ficcional ou não ficcional, a poética e tanto o tom como o poder que as ilustrações devem ter na página de acordo com o texto. Salisbury (2004) afirma que a forma permite a função e é essa mensagem que se pretende clarificar. Haslam afirma que *“a book can be of virtually any format and size, but for practical, production, and aesthetic reasons, careful consideration is required to design a format that*

supports the reading experience." (HASLAM, 2006:30).

Relativamente ao formato em si, é uma escolha que merece alguma reflexão, uma vez que depende do objetivo a que o livro se propõe e que dele também dependem a confecção das ilustrações e planificação das páginas. Ambos os autores Salisbury (2004) e Haslam (2006) explicam que o livro pode adquirir um de três formatos: *portrait shaped* (ou seja, vertical), *landscape shaped* (na horizontal) ou *square* (quadrado); e o seu tamanho pode ser variável – livros com o mesmo formato podem ter tamanhos diferentes. Apesar de se estipularem estes formatos, não significa que não existam outros que fujam às normais – como, por exemplo, livros circulares, inclinados, etc. – mas as exceções apresentam muito maiores desafios na produção.

O tamanho e formato do livro podem indicar diferentes sensações no leitor. (NODELMAN, 1988) e Hochuli e Kinross (1996) admitem que o livro enquanto objeto utilizável é determinado pelo tamanho da mão e a ilusão do olho humano e explicam que se desdobra em formato, espessura e peso. A sua produção, mais ou menos inovadora ou experimental, depende de fatores, nomeadamente financeiros, quando trabalhada com uma editora que tende a procurar métodos de impressão contrabalançados com formatos para que se produza mais e gaste menos. Nodelman afirma que a maior diferença relativamente ao tamanho do livro depende mais da percepção e da expectativa de cada pessoa, de acordo com o seu background, do que do tamanho em si – tal como a capa dura, de que parece que se esperam livros mais distintos, o tamanho maior ou menor pode ser associado às idades.

"We tend to think differently about paper-covered books and ones with hard covers, and as a result we respond differently to the same story in different formats; what might seem forbidding and respectable in hardcover often seems disposable and unthreatening in soft. The size of the book also influences our response to it." (idem:44)

Outra questão na escolha do formato do livro deriva da proporção das páginas e a relação com a temática do mesmo, bem como o conforto, ou prazer, que proporciona quando carregado pela mão humana – porque o tamanho de um livro também influencia a resposta do leitor (NODELMAN, 1988). Esta variação na forma do livro depende muito do seu contexto e do seu público. O designer deve ter em conta todos os diferentes elementos e tomar a melhor decisão, de acordo com o que pretende contar ou transmitir, sendo que a posição de todos os elementos na página, a tipografia e as imagens variam consoante o tamanho e formato que lhes

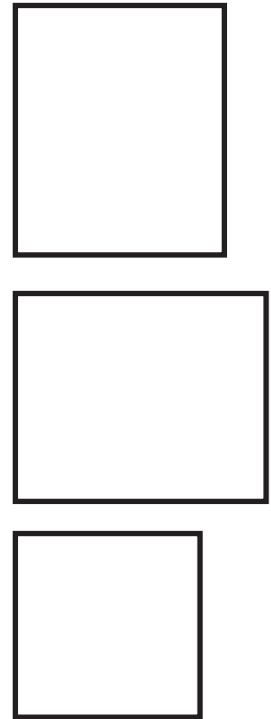


Figura 16
Três formatos do livro considerados por Martin Salisbury e Andrew Haslem: vertical, horizontal ou quadrado (de cima para baixo).

são entregues. Existem algumas proporções de sucesso que funcionam melhor do que outras e são, portanto, mais utilizadas, como o caso das proporções inspiradas, ou baseadas, pela sequência Fibonacci, concretamente relacionada com a Proporção Dourada (HASLAM, 2006).

Relativamente ao caso particular do álbum ilustrado, o designer tem toda a liberdade para experimentar novas formas ou tamanhos (fig. 17), sem nunca esquecer, claro, o contexto em que o livro é concebido e a sua função, de acordo com ser ou não editado, custos de produção, exposição nas lojas ou livrarias. Nodelman (1988) explica que usualmente são associados ao álbum tamanhos de grandes contraste, ora muito pequenos ora muito grandes.

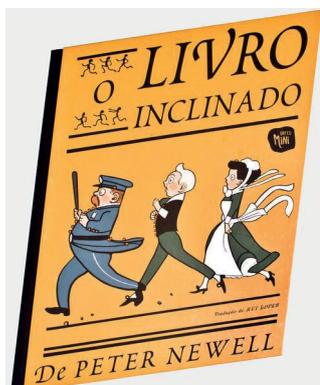


Figura 17
Capa de *O Livro Inclinado*, de Peter Newell (1910), re-editado pela editora portuguesa Orfeu Negro.

c) Tipografia

O ponto de partida que demarca toda a tipografia no livro deriva da sequência da dupla página, em que o seu tamanho e localização no verso (página da esquerda) e no recto (página da direita) dependem também do tamanho da folha e das margens. No caso dos álbuns ilustrados, uma questão a ter em conta é o impacto da forma escrita, em que as palavras assumem formas visuais e, em conjunto com as ilustrações, devem ser criadas e vistas de acordo com o desejado impacto no leitor, seja criança ou adulto. Ou seja, Nodelman (1988) acrescenta que tanto a imagem como a palavra assumem relações literais e simbólicas quando alguém abre um álbum. Se, por um lado, as letras servem a função de transmitir informação verbal, por outro, constituem-se como parte integrante do design do livro, pelo que as suas formas e posição devem estar em sintonia com a composição da página e dimensões de todo o objeto. Segundo Leonard Currie e David Quays (1993), para que todo o sistema escrito tenha legibilidade, deve obedecer a duas regras: a primeira é relativa à forma das letras, que deve ser contrastada o suficiente para ser possível reconhecer cada uma; a segunda deriva da relação harmoniosa entre letras e palavras, que deve proporcionar ao leitor uma leitura fácil, agradável e, portanto, prazerosa. Embora não exista uma regra específica, a forma visual do texto deve incentivar a criança ao seu reconhecimento, interpretação e leitura, pelo que se reforça que a legibilidade também da caligrafia deve ser um pormenor a ter em consideração. Ao aprender a leitura e a escrita, as letras devem estar bem delineadas para que seja possível distingui-las, letra por letra. Quando é utilizada uma fonte tipográfica, não só se deve ter atenção o seu tamanho (sendo que palavras grandes provavelmente suscitam maior reação e impacto na criança), como a formatação do corpo de texto na página, pelo ajuste e tamanho da entrelinha.

Em suma, as palavras não são meros símbolos que traduzem somente a verbalidade dos sons e, por isso, devem integrar-se harmoniosamente no padrão e composição visual da página, considerando o livro na sua totalidade. Assim se justificam, muitas vezes, escolhas caligráficas, muitas vezes desenhada também pelo ilustrador, que proporcionam ou sugerem uma maior proximidade com o leitor e adquirem uma componente mais “humanizada” e orgânica. Também é uma dimensão muito livre, uma vez que, para além de se jogar com a sua disposição e tamanho na página, também se permite desenhar diferentes letras e formas. Resumindo, a caligrafia proporciona uma vertente de representação do texto muito mais experimental e versátil no contexto do álbum ilustrado.

d) Composição da Página: texto e imagem

A composição do livro teve ter em consideração a dimensão do texto e da imagem em sintonia um com o outro e com o resto do plano onde se insere, portanto, a página. Ao planear o livro, deve planear-se em função da dupla-página, em que duas páginas juntas se unificam separadas por um eixo central de simetria, representado o livro aberto (CURRIE, QUAY, 1993). Este eixo, que marca a simetria do livro, é um elemento importante, uma vez que toda a composição deriva em sua função, tanto pelo posicionamento de imagens, como pelo posicionamento do texto: “From a design point of view it is not the single page that is important, but rather the double-page spread: two pages joined together into a unity by the axis of symmetry.” (idem: 35). Algumas situações a ter em consideração são, por exemplo, elementos muito próximos do eixo que, dependendo da espessura e volume do livro, tendem a perder leitura; ou no caso de livros com imagens que ocupam duplas-páginas, vão sempre ser “cortadas” a meio pelo eixo – também se pode tirar proveito, propositadamente, deste detalhe.

Salisbury (2004) explica que, no caso do álbum ilustrado, a relação entre palavras e imagens que comunicam em simultâneo e que, por isso mesmo, precisam constantemente de balanço e reorganização, estão no coração do seu carácter. Cada álbum, dependendo do seu propósito e da sua história, reflete necessidades diferentes de organização da página, consoante a narrativa que se pretende contar. Portanto, como a estrutura e organização da página estão intimamente relacionadas com o seu conteúdo e com a história que desenrolam, a melhor maneira é estruturar o livro-objeto previamente, com a elaboração de um storyboard.

Perry Nodelman (1988) assume que a posição de cada elemento de palavras e imagens vão sempre influenciar a leitura da página e do livro como um todo. O

álbum é um objeto verdadeiramente rico e desafiante e por isso não pede uma estrutura fixa, o que não impede que, para ser visualmente bem estruturado e equilibrado, não se tenha em consideração certas normas, como por exemplo saber que, tendencialmente, a leitura da página acontece primeiro de cima para baixo, da esquerda para a direita, primeiro são decodificadas as imagens e só depois o texto. Assiste-se também a desafios relativamente à estruturação das páginas e estímulo entre texto e imagem, em que muitas vezes ilustradores e designers apresentam outras propostas, não tão convencionais, que desafiam o formato da narrativa e interpretações dos leitores.

e) Expressão visual: cor, forma, textura, enquadramento e escalas, ritmo e sequência



Figura 18
Dupla página
do livro *Little Blue
and little Yellow*,
Leo Lionni (1959).

Ao fazer referência à expressão visual de um livro, é pertinente associar-se todos os detalhes que o compõem e que o tornam num objeto único, portador de determinada atmosfera ou estilo, dependendo de elementos estéticos que cada artista, ou designer, constrói. Carol Lynch-Brown e Carl M. Tomlinson (1998) promovem os vários propósitos que o álbum serve, que provocam prazer, entusiasmo e impacto, para além da mensagem que se propõe contar, com a história; os autores referem-se a características físicas, que transmitem sentimentos e significados pela sua dimensão estética, permitindo que o leitor interprete e visualize o livro e adquira gozo ao fazê-lo. As características físicas a que se faz referência, em cima, traduzem-se por elementos visuais – como a cor, a forma, a textura e a composição – que permitem a união harmoniosa do texto (e da sua imagem) com a ilustração.

Nodelman explica que o “estilo” de um ilustrador afirma a sua identidade e cita André Malraux, ao acrescentar que os artistas, normalmente, tentam ultrapassar convenções estilísticas e demarcar a sua individualidade ao explorarem a sua própria estética de representação. No entanto, por muito individualista que um ilustrador possa ser, vai sempre expressar mais do que isso, ao ter em consideração os vários elementos que transmitem significados e que dependem do contexto, do efeito e da finalidade da narrativa (e do objeto) que se pretende contar. Como analisado até aqui, para se contar uma história no suporte de álbum ilustrado, todos os elementos (textuais e não textuais) devem estar em harmonia uns com os outros. Para além da estrutura física do álbum e das páginas, também há que ter em consideração o tipo de ilustrações e a cor, que transmite um lado subjetivo e emocional ao livro e ao leitor; as texturas; as escalas e o ritmo sequencial que demarca a leitura do livro.

*Colour is very emotional and subjective.
No matter how much you try to objectify colour,
it remains personal. (DALE, HART, 2006:190)*

Cor, formas e textura

A cor, ou a ausência de cor, é um dos elementos com mais impacto na expressão do livro, que ajuda a definir e caracterizar formas, o seu tom, o seu ambiente e a história que pretende contar: *“If the uses of color I have catalogued help to create atmosphere, then so, obviously, does the absence of color.”* (NODELMAN, 1988:67). O ilustrador, ao optar por uma paleta cromática com determinada variação de cores, pretende, então, conferir sentido, dinâmica e emoção à história que está a criar. Ao combinar cores frias com cores quentes (e a variação da gradação de cores) com a cor enquanto ferramenta de luminosidade e plasticidade, a paleta cromática confere carácter ao livro e sinaliza mudanças que determinam o curso da história. (LYNCH-BROWN e TOMLINSON, 1998). Nodelman alimenta esta ideia ao explicar que *“...many illustrators vary the predominating colour in different pictures of the same books in order to convey the different moods of different parts of the stories.”* (NODELMAN, 1988:62).

Por estar intimamente relacionada com sentimentos e emoções, os diferentes tons que as cores proporcionam têm dois significados distintos: uma relação arbitrária e específica de cada cultura e uma relação particular entre cores e emoções (NODELMAN, 1988). Carol Lynch-Brown e Carl M. Tomlinson teorizam que: *“(colours)... may be observed for its hue, lightness, and saturation. Colours may be considered for the actual part of the colour spectrum they represent or for their hue. The predominant colours may be from the cool end of the spectrum (the blues, greens, and gray-violets) or from the warm end of the colour chart (the reds, oranges, and yellows). The colours may be intense or pale (that is, more or less saturated). The lightness of the colours may range from diaphanous to opaque. The colours used must first complement the text.”* (LYNCH-BROWN e TOMLINSON, 1998:33). Por outro lado, Salisbury e Styles (2012) admitem que as crianças são extremamente sensíveis à cor das ilustrações (e, claro, do livro) e conseguem fazer associações bastante simples e diretas com a história e as suas personagens.

Cores criam formas e das formas nascem padrões. Desta maneira, “dentro” das ilustrações, também se reconhecem formas, que podem ser simples ou mais complexas, rígidas ou orgânicas e de tamanho variável. As relações que as diferentes

formas proporcionam, entre si, na página bidimensional, equilibram diferentes relações entre os objetos que a compõem (NODELMAN, 1988). Juntamente com a cor, estes dois elementos auxiliam a criação do tom do livro e fazer com que seja mais, ou menos, apelativo ao público.

Pode-se considerar que o elemento da textura marca toda a plasticidade que a ilustração, recorrendo a outros elementos como, por exemplo, a cor, adquire e transmite. Nodelman explica que *“similar shapes in groups create patterns”* e *“...a predominating pattern or set of patterns also influences our attitude to pictures.”* (1988:73). Esta sensação evoca, em simultâneo, a visão e o tato, portanto, joga com o leitor e com a bidimensionalidade do papel, conferindo ao leitor a sensação física do livro. *“The tactile surface characteristics of pictured objects comprise the texture of a picturebook.”* (...) *“Textures may be rough or slick, firm or spongy, hard or soft, jagged or smooth. Textural effects generally offer a greater sense of reality to a picture ...”* (LYNCH-BROWN e TOMLINSON, 1998:34). Com diferentes cores e texturas, nascem realidades alternativas inspiradas pelas sensações pictóricas que as ilustrações e as páginas transmitem, tornando a página *“porosa e dinâmica”* e também *“translúcida e móvel”* (GOLDSTONE, 2008:119)

f) Linguagem e expressão Visual

Enquadramento e escalas

A escala das ilustrações depende do tipo de impacto e ritmo que o livro quer estabelecer. Portanto, considera-se que é mais um elemento que contrabalança com os outros e influencia a mensagem que se propõe a transmitir ao leitor. A distribuição de diferentes escalas, pelas páginas do álbum, e a variação de tamanhos, proporciona uma versatilidade e dinâmica dos elementos que constroem a página (se ficarem com o mesmo tamanho tornam-se monótonos e aborrecidos, segundo Nodelam (1988), com o objetivo de cativar a atenção do leitor e de não o fazer aborrecer.

Ritmo e sequência

O ritmo que o livro vai transmitir pode, em primeiro lugar, ser estabelecido com *o auxílio do storyboard – define-se e pré visualiza-se a sequência que a narrativa cumpre, de acordo com a distribuição pelas duplas-páginas, a relação com a composição das ilustrações e o esqueleto da história.*

Numa forma de união de todas as ilustrações, e para marcar uma determinada sequência e ordem, o ritmo estabelece a narrativa visual do livro e induz a vontade de virar a página.

g) Produção gráfica

A última etapa na realização do livro é a produção gráfica, que corresponde a uma série de decisões, anteriormente tomadas, que convergem para esta fase. Ou seja, todas as partes do livro devem estar completas e unidas, umas com as outras, no mesmo plano, e prontas a passarem pelo processo de impressão, acabamentos e encadernação. Jost Hochuli e Robin Kinross enumeram as várias características que definem o objeto, na sua totalidade, quando pronto para ser produzido: *“The tone of the text paper, the colours of the end papers, binding material, head – and tail bands and ribbon book-marker, and the color(s) of the jacket: all contribute decisively to the overall impression.”* (1996:108).

Portanto, consoante as opções de impressão utilizadas, o formato do livro e as imagens a serem reproduzidas, é feita a escolha do suporte.

Escolha do suporte

Apesar de todas as tecnologias disponíveis e de novas formas (nomeadamente os e-books), o livro pede papel. Desta forma, ao mencionar o suporte do livro neste projeto, faz-se referência à escolha do papel em que vai ser impresso, consoante a sua gramagem e características.

Nodelman elucida que também a escolha do papel influencia a mensagem a comunicar. Desta forma, segundo o autor, *“The choice of paper stocks is another physical aspect of books that influences our attitude towards the events depicted in the pictures printed on them.”* (NODELMAN, 1988:47) Papéis mais ou menos texturados proporcionam diferentes sensações no toque e, conseqüentemente, na relação do leitor com o objeto: *“More roughly textured paper seems to invite our touch and in that way supports an atmosphere of involvement and intimacy, even sometimes of claustrophobia;”* (idem: 48).

Hochuli e Kinross definem que, na escolha do papel, deve ser tido em conta a sua gramagem, o grão e fibra do papel (que definem a orientação da impressão e corte do papel) e outras características relacionadas com a textura e o brilho, a opacidade e a espessura.

h) Impressão

Atualmente estão disponíveis uma série de diferentes tipos de impressão. Cabe ao designer decidir se opta por um tipo de impressão manual, tradicional ou um método que se adapte melhor ao mercado editorial – depende, uma vez mais, da intencionalidade do livro criado. Cada processo tem características diferentes,

como limitações, funções, custos de produção, quantidade de cores e qualidade inerente ao método. Cada um deles permite resultados distintos. No panorama do livro infantil e do álbum ilustrado, o método de impressão utilizado mais frequentemente, por editores, é o offset, ou a serigrafia, uma vez que permite uma grande flexibilidade e qualidade final na impressão pelas máquinas de grande capacidade de produção, que permitem tiragens de grandes números de exemplares. A serigrafia, por outro lado, sendo um processo Manual – que, embora muito rico, pela qualidade e variação de cores que podem ser utilizadas – limita as tiragens a números inferiores.

Acabamentos e encadernação

O acabamento é a última etapa, depois do processo de impressão, *que confere ao livro o aspeto físico final. Podem ser executadas uma série de características que desafiam a bidimensionalidade do livro, através de técnicas como cortes, dobras, relevos com outros materiais, texturas, construções tridimensionais (por exemplo, os livros pop-up) e métodos de encadernação peculiares.*

“Just as the choice of paper and everything to do with printing should be discussed at the earliest occasion with the printer, so too decisions about binding processes, materials of the case and the endpapers should be made with the binder.” (HOCHULI, KINROSS, 1966:101).

A encadernação permite a formação final do livro, unindo o miolo com a capa, que o protege. São vários os tipos de encadernação que existem e, uma vez mais, dependem sempre da intenção do livro em questão. Dependem igualmente das características físicas do livro, como a gramagem do papel, o volume do miolo, a dimensão e formato das páginas – assim se determina a opção de capa dura ou capa mole, brochura com agrafos, cosida ou em espiral. A opção de capa mole, em livros de grande tiragem, é, à partida, mais económica, visto que permite que o miolo seja cosido, ou agrafado. A encadernação com capa dura pede uma lombada, onde o miolo é colado, depois de cosido. A base frontal (capa) e a base no verso (contracapa), fazem com que este tipo de livro seja mais flexível e resistente. Utilizam-se as guardas para unir a capa e a contracapa com o miolo. No caso dos álbuns ilustrados, muitas vezes são aproveitadas para ter informação gráfica adicional sobre o livro.

5. Casos de Estudo

No panorama dos álbuns ilustrados, foram escolhidos três para análise. Estes livros serviram de inspiração para a criação de *A Primeira História na História das Histórias*. Cada um deles possui determinadas particularidades que influenciaram a construção do projeto deste relatório de Mestrado, relativamente à sua estrutura, temática, elementos visuais e plasticidade. Cada um deles se distingue e diferencia de alguma maneira, muito embora todos apresentam uma harmoniosa relação entre imagem e texto.

Os álbuns foram analisados consoante os mesmos critérios: os dados do autor e do livro (caso haja alguma informação particular, como atribuição de prémios); a temática e conteúdo narrativo; o formato e dimensões; a tipografia; a organização da página; a expressão visual; o objeto gráfico, no seu todo; e o que se retirou, de cada um, para a elaboração do projeto deste Mestrado.

5.1 *Pinocho antes de Pinocho*, de Alessandro Sanna

Título: *Pinocho antes de Pinocho*

Título original: *Pinocchio prima di Pinocchio*

Autor: Alessandro Sanna

Editora: Libros del Zorro Rojo

Primeira edição, março de 2016

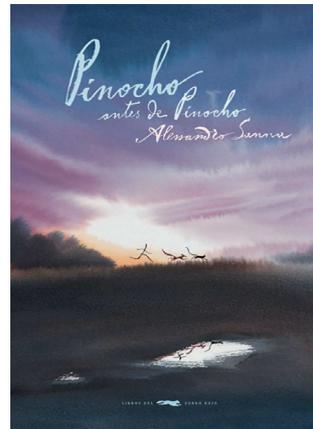


Figura 19
Capa do livro
*Pinocho antes
de Pinocho*, de
Alessandro Sanna

a) Dados do autor e do livro

Alessandro Sanna nasceu em Itália, em 1975. Atualmente, vive e trabalha na cidade de Mantua. É considerado um dos principais ilustradores contemporâneos italianos, que tem vindo a ganhar enorme reconhecimento, por toda a Europa, enquanto autor e ilustrador. O seu trabalho foi publicado no *The New York Times Book Review* e no *The New Yorker*.

O livro em análise foi considerado um dos melhores álbuns em 2016, pelo site *The Brain Pickings*.

b) Temática

Tematicamente, o álbum é muito rico. Ao observar-se a capa, decifram-se as personagens que vão ser encontradas no interior. Num primeiro impacto, os tons transmitem de imediato uma sensação, ou a atmosfera, que vai demarcar o livro. Alessandro Sana conta a história de um pedaço de madeira, que, certo dia, se solta do ramo de uma árvore, estabelecendo uma referência imediata com a Árvore da Vida. Com o desenrolar da história, Sanna leva o observador a compreender que este pedaço de madeira é o que irá permitir, à personagem Geppetto, construir Pinóquio. Desta forma, o autor não só recria a dimensão da história do Pinóquio, história e personagem do italiano Carlo Collodi, como faz referência ao início do tempo, ou “início de tudo”, desde a criação do universo. Num álbum praticamente sem palavras, Sanna consegue exibir uma emoção pictórica e uma reflexão sobre o mistério da existência.



Figura 20
A personagem principal do livro, o ramo.

O ramo, que se solta da Árvore, antropomorfiza-se e transforma-se na personagem principal, que parte entusiasticamente numa viagem (ou aventura) que é tida como uma fábula entre o bem e o mal. Ao longo da história ultrapassa uma série de obstáculos, cruza-se com personagens e regressa ao estado “Statuos Quo”, alterado e pronto para um novo ciclo. Assim se reconhece e associa a teoria de Joseph Campbell, que se traduz na estrutura da viagem que o ramo percorre.

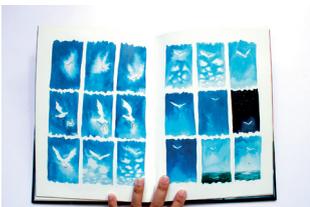
c) Dimensões e formato

O livro possui as dimensões de 21,6 cm por 30,5 cm e apresenta-se num formato vertical. É composto por 56 páginas, divididas em cadernos de 14 (múltiplos de quatro). A disposição das páginas permite uma variação da escala das ilustrações, que tanto ocupam uma dupla-página inteira, como se dividem em 9 retângulos numa só página. Este elemento é tão forte que estabelece, de imediato, um ritmo dinâmico e diversificado no livro.



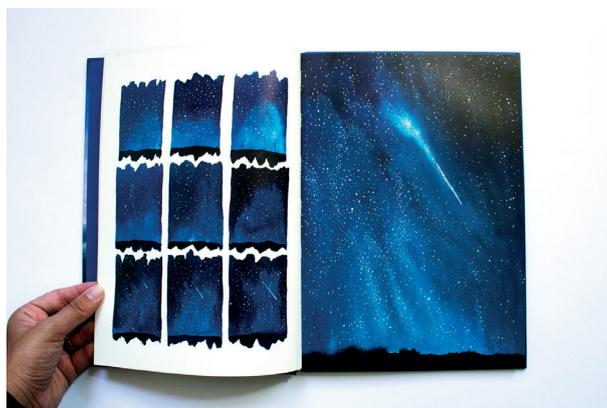
d) Tipografia

Este é um livro praticamente sem texto, meramente visual. O texto que possui é apenas o necessário, na abertura e encerramento da história na primeira e última páginas. Também está presente na identificação do título e do autor, identificados na folha de rosto, assim como nas informações detalhadas no final.



e) Organização da página

A organização das páginas depende do formato das ilustrações. Uma vez que não existe praticamente texto, com exceção da primeira página da narrativa, as ilustrações apresentam uma disposição irregular. O espaço branco é considerado e bastante bem aproveitado, no livro, uma vez que tem forte presença e contrasta com as ilustrações coloridas. O autor tirou um enorme proveito do eixo de simetria, que divide o livro, para ser experimental relativamente à organização visual das páginas. As ilustrações



tanto ocupam uma dupla-página, como ocupam um página inteira, de um lado, e se dividem em 9 pequenas ilustrações na página oposta; por vezes, adquirem formatos irregulares, em que não são limitadas por uma linha contínua e refletem um carácter plástico e orgânico que nasce da espontaneidade que este tipo de material permite. Estas decisões ajudam a manter a plasticidade das ilustrações e a conferir um dinamismo às páginas, em que, consoante o momento ou o destaque que se pretende atribuir a determinado momento ou personagem, a representação da imagem corresponde. Por exemplo, quando uma página apresenta 9 ilustrações pequenas, representam uma sequência, muitas vezes para elucidar a passagem do tempo.

Figuras 21,22 (ao lado), 23 (em cima), 24 e 24 (em baixo) cinco spreads que mostram a disposição das ilustrações.

f) Expressão visual

As ilustrações possuem uma força e um impacto enormes no livro, maioritariamente visual. Através do uso de aguarelas e ecolines, Alessandro Sanna elabora, com o recurso de água, aguadas e manchas de tinta, ilustrações impressionantes. A variação de cores é muito rica, onde se destaca uma predominância dos azuis, vermelhos e amarelos. Todas as personagens estão harmoniosamente incluídas nas “paisagens”.



g) Projeto gráfico

O livro é um objeto de capa dura, com guardas azuis e lisas no início e no final. O miolo, em cadernos, é cosido na lombada. A escolha do papel recai sobre uma opção mate. A impressão do miolo mostra algum brilho, enquanto a capa é totalmente mate e lisa, forrando o cartão que a compõe.



h) O que se retira

Do livro de Alessandro Sanna, as principais influências para a concretização do projeto deste relatório foram a poética das imagens e o poder tanto da cor, como da mancha. A mancha, por sua vez, permite uma relação entre um gesto com intenção e o acaso da propagação da tinta.

5.2 *Ké Iz Tuk*, de Carson Ellis

Título: *Ké Iz Tuk?*

Título original: *Du Iz Tak?*

Autor: Carson Ellis

Editora: Orfeu Negro

Editora Original: Candlewick Press

Primeira edição, 2016



Figura 26
Capa do livro
Ké Iz Tuk? de
Carson Ellis

a) Dados sobre o autor e o livro

Carson Ellis vive, atualmente, em Oregon numa quinta com o marido, dois filhos e uma série de animais. É autora de uma sucessão de outros livros para crianças, como o *The Mysterious Benedict Society*, de Trenton Lee Stewart, e *The Wildwood Chronicles*, de Colin Meloy ou *Home*, de sua inteira autoria. Foi premiada com medalhas de prata, pela Society of Illustrators, pelo seu trabalho em *The Wildwood Chronicles* e *Dillweed's Revenge* (de Florence Parry Heide).

Ké Iz Tuk, ou *O que é isto?*, foi publicado pela primeira vez em 2016 pela editora Candlewick Press. Foi premiado com a medalha Caldecott Honour 2017. Em

Portugal, foi editado pela Orfeu Negro, coleção Orfeu Mini e traduzido por Maria Afonso. Pertence aos livros recomendados pelo Plano Nacional de Leitura LER+.



Figura 27
As duas
personagens
iniciais.

ciam um diálogo entre os dois, numa nova linguagem, imaginada e completamente estranha ao observador. O grande desafio que o livro propõe é desvendar o que as duas personagens dizem.

b) Temática

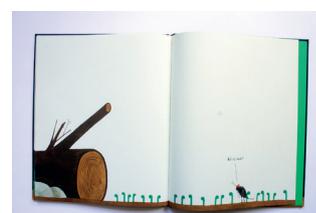
O livro conta a história de dois insetos, que descobrem um caule de uma planta que nasce da terra e que desperta a sua atenção e curiosidade. Com a descoberta, os insetos mostram-se espantados e ini-

Assim, o livro desenrola uma narrativa em redor do caule da planta, que vai crescendo até se transformar numa linda flor, que depois esmorece, murcha e morre. Em paralelo, acontecem uma série de outras micronarrativas, introduzidas por diferentes personagens e acontecimentos, que giram em torno da presença da planta. Com o sucessivo crescimento da planta, esta desenrola uma relação com as personagens que a encontram, ao perceberem que a podem domar e transformar no seu castelo. São introduzidos outros insetos, como o ancião sábio que vive dentro da árvore e auxilia os insetos na subida à planta e, por exemplo, as pequenas formigas que desejam fazer a subida, mas não conseguem.

A ação é interrompida por uma ameaça enorme, na forma de aranha, que interrompe a alegria e felicidade de todos os insetos, expulsa-os, cria uma teia e apodera-se da planta. Abalados com a aranha, os insetos revoltam-se, indignados, quando outro animal enorme, o pássaro, aparece subitamente, come a aranha e devasta o caule, deixando os insetos ainda mais tristes. Mas, após a saída do pássaro, percebem que a planta resistiu com o botão de uma flor, que desabrocha e traz de volta a felicidade e encantamento aos insetos, que a vêem pela primeira vez. A alegria voltou e novas personagens juntam-se na história para contemplarem o milagre da flor vermelha. Mas, respeitando as leis naturais do universo, depois do grande esplendor, a flor começa a murchar, indicando a entrada do calor (ou do verão) e abandono da estação da Primavera. A natureza afirma-se. Desta vez, os insetos não estão chateados, nem abalados. Deduz-se que entendem esta condição natural e, ao chegar o momento de abandonar o castelo (flor), despedem-se dele, serenamente. A noite representa a chegada da noite e do Outono, trazendo a magia da decadência, mas também do amadurecimento e do crescimento – representada por uma cigarra, que toca violino ao luar. De repente, uma nova surpresa na história: com a flor que murcha e a música que a cigarra toca, uma borboleta sai do casulo (elemento que esteve presente desde o início, pendurado num ramo do tronco), revela-se e dança, ao som da melodia. Depois deste momento, cai o manto de neve que se associa ao grande inverno, hibernação dos animais, silêncio e calma.

A história reinicia-se com, nas páginas seguintes, o nascimento de pequenos caules, exatamente como no início do livro, mas agora em quantidade. Um novo inseto chega e faz a mesma pergunta inicial, “Ké iz tuk?”, marcando o final de um ciclo e o nascimento de outro, novo, prestes a começar.

Ké Iz Tuk é um livro sobre ciclos de vida, fluxos de mudança e a natureza do universo. Encontra-se, uma vez mais, uma estrutura na narrativa que corresponde ao Monomito, de Campbell.



Figuras 28, 29, 30
A aranha, “nhareto nhacoso”; duas personagens muito chateadas com a presença da aranha, que destrói o castulo; dupla-página final, onde nascem múltiplos caules.

c) Dimensões e formato

O livro possui as dimensões de 24,8 cm por 30 cm e apresenta-se num formato vertical. É composto por 48 páginas, divididas em cadernos de 12 (múltiplos de quatro). As ilustrações ocupam, no livro inteiro, o espaço de duplas-páginas.

d) Tipografia

Ké Iz Tuk apresenta texto em forma de diálogo. A fonte tipográfica serifada identifica as falas das personagens com uma linha preta, fina, que direciona cada fala à personagem, como se fossem balões de texto. Apesar de as frases possuírem sempre o mesmo tamanho de fonte, são extremamente expressivas e ilustrativas da atitude das personagens através de diferentes pontuações, onomatopeias e variações de maiúsculas e minúsculas.

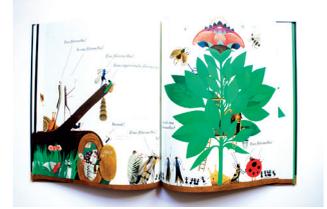
e) Organização da página

As páginas são organizadas em duplas-páginas, onde a ilustração ocupa essas duas páginas, na totalidade. O livro desenrola-se sempre no mesmo plano físico, na mesma imagem. Ou seja, cada dupla-página mostra a repetição do mesmo cenário, marcado pela presença de um chão, no limite inferior do livro; um tronco, situado na página da esquerda; e o fundo branco da imagem, que varia também com azul, marcando a diferença do dia e noite. A planta nasce na página da direita, onde se desenrola a ação principal em seu redor. Todas as atividades das personagens acontecem em cima do chão, do tronco ou da planta/flor. O chão ajuda a contextualizar a história do livro, fazendo referência não apenas ao mundo dos insetos, como do planeta Terra.

Figura 31
Pormenor de
balões de texto.



As figuras e elementos que compõem a página variam. No canto inferior esquerdo, junto do tronco, um pedaço de relva evolui consoante o caule da planta, acompanhando e marcando a ação do tempo e das alterações climáticas. Como este exemplo, outras múltiplas pequenas ações acontecem, estimulando a atenção do leitor aos pormenores.



f) Expressão visual

As ilustrações, que a autora criou, são desenhos em aguarela sobre um fundo branco ou, por vezes, azul. As personagens são muito pormenorizadas e expressivas. A paleta cromática apresenta tons muito presentes na natureza, como os castanhos, verdes e azuis. A imensidão do espaço branco, que marca o céu, contrasta com as figuras coloridas e o chão, sempre presente. O crescimento da planta, a passagem do tempo e o desenrolar das ações marcam ritmos no livro, que ajudam a projetar a noção de ciclo.



Figuras 32 e 33
Duas duplas páginas, em cima, de dia, em baixo, de noite.

g) Projeto gráfico

O livro é um objeto e capa dura, com guardas lisas verdes, no início e no final. O miolo, em cadernos, é cosido na lombada. A escolha do papel do miolo e da capa recai sobre uma opção mate.

h) O que se retira

Do livro de Carson Ellis, a principal influência foram os componentes visuais e as soluções que a autora encontrou, para enriquecimento da história.

A capa apresenta um balão de fala numa grande escala, com o céu estrelado por trás, onde o título se revela. Esse balão está direcionado para um dos dois insetos, que contempla a planta e se interroga “Ké iz tuk?” (ou, “o que é isto?”). Este foi um dos elementos de inspiração para a capa do projeto, detalhe que irá ser mencionado mais à frente neste relatório.

Outro elemento que serviu de inspiração foi a presença contínua do chão. Esse chão marca o ritmo da narrativa e é palco de todas as ações.

4.3 *Eu Quero a Minha Cabeça!*,

de António Jorge Gonçalves

Título: *Eu Quero a Minha Cabeça!*

Título original: *Eu Quero a Minha Cabeça!*

Autor: António Jorge Gonçalves

Editora: Pato Lógico

Primeira edição: 2015



a) Dados sobre o autor e o livro

António Jorge Gonçalves é um ilustrador português que nasceu em 1964, em Lisboa. Licenciado em Design de Comunicação pela Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa, fez também um mestrado em Cenografia para teatro na Slade School of Fine Arts, em Londres. É também autor de diversos livros de banda desenhada, cartoon político, performer visual, cenógrafo e professor. Jorge Gonçalves é autor de várias obras, onde desenvolve e experimenta trabalho na criação de livros onde a imagem e o texto se relacionam. É criador do projeto *Subway Life*, um conjunto de desenho que efetua de pessoas sentadas nas carruagens do Metro, há cerca de vinte anos e atualmente espalhadas a dez cidades, do mundo inteiro.

Sobre o livro *Eu Quero a Minha Cabeça!*, António Jorge Gonçalves desenvolve-o a partir de uma peça de teatro. Foi-lhe atribuído o Prémio Nacional de Ilustração, em 2015. O livro é o segundo de uma trilogia composta por *A Barriga da Baleia*, o primeiro, e *Estás tão Crescida*, o último.

b) Temática

O livro de António Jorge Gonçalves é aqui analisado segundo a composição da estrutura da narrativa, elaborada de acordo com a perspetiva do Monomito, de Joseph Campbell.

A história é sobre uma menina, a Céu, a personagem principal. Esta personagem representa o herói da narrativa. A Céu tem uma grande paixão por andar de baloiço e, perante o pai, que a chama muitas vezes, responde “não!” e continua no baloiço. Um dia, depois de tanto responder que não, a cabeça da Céu saltou e fugiu do seu corpo, o que fez com que a menina partisse numa aventura de procura pela sua cabeça.

Quando inicia a viagem, Céu rapidamente encontra uma outra personagem, a gaivota, que lhe conta que o vento leva a sua cabeça na direção da Montanha. Esta personagem vai acompanhar Céu na sua aventura. Esta gaivota representa a as-

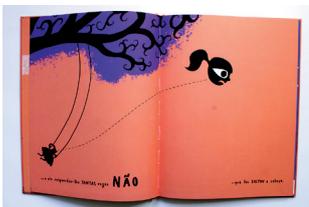


Figura 34
Capa do livro *Eu Quero a Minha Cabeça!*, de António Jorge Gonçalves.
Figura 35 (em baixo)
dupla-página integrante do livro.

sistência e motivação que Céu recebe para continuar. Assim, prossegue caminho, convicta, e sobe pela montanha acima. Pelo caminho, a menina encontra outros animais e experimenta cabeças alheias, que não lhe servem e não a satisfazem. A Céu quer a sua cabeça! Experimentou uma cabeça-flor, uma cabeça-pedra, uma cabeça-nuvem, uma cabeça-boneco-de-neve até que, subitamente, cai para dentro da Montanha até chegar ao seu coração. Aqui, Céu está perante um enigma- a Montanha revela que, para conseguir encontrar a sua cabeça e a saída, a menina deve utilizar uma palavra mágica. Assim, depois do confronto (ou da Crise), Céu percorre agora uma gruta labiríntica e encontra, no fundo, a cabeça. Percebe que, para regressar à realidade (sair do mundo espiritual, ou da fantasia, proposto por Campbell), terá que passar pelo buraco, demasiado pequeno para conseguir atravessá-lo.

No momento da travessia, Céu recorda-se da palavra mágica – um grande “sim”- e o buraco abre-se, deixando-a passar. De regresso ao seu baloiço, Céu vem transformada. Agora, ao chamamento do Pai, a menina aprendeu que não deve responder sempre que não e, portanto, profere um mais esperançoso “Já vou!”.



Figura 36
Pormenor do livro que mostra a gaivota e a cabeça boneco-de-neve.

A história articula uma série de símbolos, como a montanha, que referencia o mito de Sísifo. O autor explica que “há, na negação, uma porta que se fecha e um caminho que se segue.” (GONÇAVES, 2018). A procura pela cabeça simboliza, com a personagem Céu, a procura, não por uma cabeça qualquer, mas pelo seu caminho. A narrativa permite a descodificação de algo, ao invés de uma simples lição de moral.

c) Dimensões e formato

O livro possui as dimensões de 22 cm por 28 cm e apresenta-se num formato vertical. É composto por 40 páginas, divididas em cadernos de 10 (múltiplos de quatro). As ilustrações ocupam, no livro inteiro, o espaço de duplas-páginas.

d) Tipografia

O livro *Eu Quero a Minha Cabeça!* apresenta texto em forma de caligrafia. Desta forma, adquire uma atitude bastante expressiva pela variação de tamanhos,

contraste entre palavras em maiúsculas e minúsculas e pontuação, que auxilia a interpretação e vivacidade das frases e, portanto, da história.



Figura 37
Pormenor da
utilização da
caligrafia.
Figuras 38 e
39 (em baixo)
guarda inicial e
final.

e) Organização da página

As páginas são organizadas em duplas-páginas, onde a ilustração ocupa essas duas páginas, na totalidade. O livro desenrola-se segundo a viagem da personagem principal, a Céu e acompanha-a nos trilhos e aventuras que encontra. Existe uma alteração cromática da cor do céu, que auxilia a interpretação de passagem do tempo e da partida/chegada, ou mundo real/mundo da fantasia.

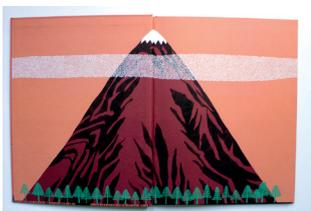
As duas primeiras guardas exibem a imagem da montanha num fundo laranja, que lembra o entardecer. As últimas duas guardas, mostram a mesma montanha, mas agora sobre um fundo azul claro, como se voltasse, novamente, a ser dia.

f) Expressão visual

As ilustrações de António Jorge Gonçalves são feitas manualmente e coloridas digitalmente. Apresentam um estilo estilizado e geométrico, onde as formas surgem através de símbolos e padrões, que as identificam - a menina, o pássaro, as árvores, a montanha, a caverna. A paleta cromática apresenta tons quentes, entre os laranjas, vermelhos, amarelos, e tons negros. A viagem da Céu e o amadurecimento dos tons do céu, que acompanham o desenrolar das ações, marcam os ritmos do livro.

g) Projeto gráfico

O livro é um objeto e capa dura, com quatro guardas, duas no início e duas no final. As guardas exibem um elemento essencial à história, a montanha. Porém, existem diferenças: enquanto que as guardas iniciais mostram um fundo laranja e árvores verdes, as do final apresentam um fundo azul e árvores amarelas, marcando, portanto, uma evolução, uma passagem ou, simplesmente, o fim de uma viagem. O miolo, em cadernos, é cosido na lombada. A escolha do papel do miolo e da capa recai sobre uma opção mate.



h) O que se retira

Do livro de António José Gonçalves, a principal influência foi a estrutura da narrativa que o autor utilizou, também inspirado pelo modelo do Monomito de Joseph Campbell.



Figura 40
Dupla-página
do livro
*Eu Quero a
Minha Cabeça!*

Relatório de
Projeto **A Primeira**
História na História
das Histórias



1. Enquadramento

Enquanto objeto físico inscrito no âmbito do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, a componente prática da investigação traduz-se na elaboração de um livro, sob a forma de álbum ilustrado para crianças, para o qual foi pensada uma narrativa não apenas literária, como gráfica. Em concordância com a fundamentação teórica desenvolvida no primeiro capítulo, *A Primeira História na História das Histórias* nasce com o intuito de explorar o impacto da literacia e narrativa visual nesse formato, ao mesmo tempo que dá continuidade à procura por respostas relacionadas com o ato de contar histórias. Assim, no capítulo que se segue é apresentado o enquadramento sob o qual o álbum foi concebido, o contexto em que foi pensado, as motivações que o originaram, os objetivos a que se propõe e uma memória descritiva que detalha a sua execução, desde o nascimento da ideia, à execução das ilustrações e respetivas decisões conceptuais e práticas ao longo de todo o processo.

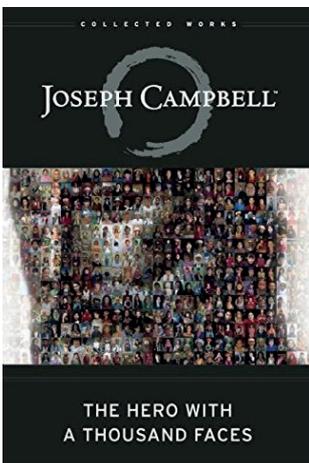
2. Desenvolvimento do livro

Nos seguintes capítulos apresenta-se o processo que serviu para dar forma ao álbum *A Primeira História na História das Histórias*.

2.1 Processo Criativo

Quando o projeto ainda não tinha forma, havia apenas um conjunto de ideias soltas que procurava explorar a relação entre o ser humano, o cosmos e as representações gráficas que o primeiro produz a propósito da descodificação (compreensão) do segundo. Era tudo muito vago e vasto. Mas uma coisa era mais ou menos clara: interessava explorar plasticamente, num objeto sob a forma de livro, a experiência de contar uma história, recorrendo a uma narrativa que equilibrasse a literacia do texto com a funcionalidade expressiva das imagens. Interessava produzir um álbum ilustrado que procurasse ajudar as crianças a pensarem-se a si mesmas como elementos do Cosmos. E ao mesmo tempo, era preciso que esse álbum, de alguma forma, fosse autorreflexivo, ou seja, se “pensasse a si mesmo”. Como? Não se sabia. A investigação começou por ser alavancada pelo desenvolvimento de atividades que explorassem as formas gráficas que as crianças utilizam para

responder conceptual e graficamente à ideia de cosmos, através da ferramenta do desenho. Por outras palavras, de que maneira conseguiriam as crianças atribuir um sentido ao universo? Como o representariam se a isso fossem desafiadas? O desenho deveria funcionar como um método livre de descodificação de temas relacionados com o cosmos, em que conceitos como universo, infinito, estrelas, tempo, planetas e galáxias seriam evocados como desafios ao pensamento e representação. Depois de algum tempo passado a exercer atividades de desenho com crianças na Escola Primária da Alegria (primeiro ciclo, idades compreendidas entre os seis e os onze) e a cruzar essas ideias com informação visual e técnica obtida no Planetário do Porto, chegou-se, após um longo processo de dúvidas, avanços, recuos, voltas e reviravoltas, ao embrião de uma série de questões que despole-taram a estruturação do projeto de investigação. A partir da pergunta “Como representam as crianças, com desenhos, o cosmos?”, acabou por vir a cristalizar-se o seguinte articulado: Por que representa o ser humano o cosmos? Por que representa o ser humano a vastíssima realidade que o envolve? Como e onde começou a fazê-lo? E por que continua a fazê-lo? Para quê?



Em simultâneo, foram exploradas leituras de autores como Bruno Munari e Georges Henri Luquet, onde se procurava estudar a psicologia da criança e a sua relação com o desenho.

Mas o que fez verdadeiramente nascer o projeto de mestrado atual foi o cruzamento com outra pessoa (Pedro Lúcio, o autor do texto presente no álbum) que partilhava o mesmo fascínio pelo formato do álbum ilustrado. Criou-se o desafio, entre os dois autores, de criar um livro enquadrado e suportado nessa forma específica. Pedro Lúcio introduziu a Carolina Prata, a autora deste relatório de projeto, o *Homo Spectator*, de Marie-José Mondzain. Esta obra serviu como ponto de partida para perceber o poder da representação do homem e começou a pensar-se uma possível relação com o ato da criação artística.

Não é novidade que as primeiras representações gráficas nascem dentro da caverna, com a produção de símbolos e figuras que, de alguma maneira, procuravam conferir sentido à realidade que envolvia os hominídeos. Mas, ao mesmo tempo que este homem procurava respostas a dúvidas que pairavam sobre a sua existência, o fenómeno da primeira marca do homem nessa parede parece ter mais significados.

Outra obra introduzida pelo Pedro foi *The Hero with a Thousand Faces*, de Joseph Campbell. Esta leitura provocou um imenso fascínio na autora do relatório sobre os padrões que moldam mitos e lendas ao longo dos tempos e em diversas e distintas civilizações. Encontrou-se, no Monomito, um molde para aquilo que os

Figura 41 (em cima)
Capa do livro *Homo Spectator*, de Marie-José Mondzain.

Figura 42
Capa do livro *The Hero With a Thousand Faces*, de Joseph Campbell.

dois autores viriam a produzir juntos.

Depois de muitas conversas e reflexões, foi desenvolvida uma espécie de temática, alimentada com leituras que continuaram a influenciar o projeto, conceptual e graficamente (por exemplo, a ideia dos arquétipos de Carl Jung). Influenciados pelo Monomito de Campbell, os autores tentaram criar um primeiro álbum que respondia literalmente a essa estrutura. Era uma espécie de álbum ilustrado sobre uma personagem que andava em busca de sentido. Nessa procura, a personagem iniciava uma viagem e, pelo meio, chegava até aos primórdios da representação. Os autores andavam muito perto, tematicamente. Porém, esta primeira tentativa não funcionou, porque acabaram por se enrolar e elaborar um livro complicado, confuso, demasiado extenso e com inúmeras estéticas diferentes. Ainda assim, uma das ilustrações que resultaram desse processo inicial, dessa “primeira tentativa”, constitui a chave para a criação de “A Primeira História na História das Histórias”:

Na imagem (em baixo), está representada uma enorme espiral – um dos mais antigos símbolos alguma vez desenhados pelo Homem. Dentro dessa espiral, decorre uma micro sequência narrativa, protagonizada por uma figura humana que ultrapassa uma série de obstáculos até se aperceber que consegue reproduzir, num suporte (neste caso, a parede), as marcas da sua mão. Essa narrativa repete-se,



Figura 43
Ilustração da
autoria de
Carolina Prata
que inspirou e
deu origem ao
projeto.

infinitamente, pela espiral dentro, ecoando a ideia de um eterno retorno. A ilustração traduz uma simplificação do Monomito e era o ponto climático desse projeto inicial.

Foi entre o “falhanço” deste primeiro álbum, a descoberta de *Pinocho antes de Pinocho*, de Alessandro Sanna (um dos casos de estudo), a insistência no Monomito de Campbell como estrutura narrativa e aquela ilustração da espiral, que “sobrou” da tentativa anterior, que os autores acabaram por chegar à ideia que haveriam de desenvolver como *A Primeira História na História das Histórias*. Alessandro Sanna consegue, num livro quase inteiramente visual, contar uma história brilhante com o imenso poder gráfico das ilustrações, em conjunto com uma ideia muito simples e encantadora. Além disso, emprega técnicas que haviam sido experimentadas pela autora deste projeto e segue (talvez inadvertidamente) o Monomito. Foi do encontro com este álbum e da “reciclagem” daquela rudimentar ilustração da espiral que surgiu, finalmente, a ideia de desenvolver um álbum ilustrado sobre as próprias “figuras rupestres”, representadas nas paredes de cavernas, dando-lhes vida, animando-as, como símbolos do nascimento da representação gráfica e do próprio ato de contar histórias. Afinal, estas parecem ser necessidades inerentes ao ser humano, desde que toma consciência. Ou talvez tenham mesmo contribuído para essa tomada de consciência. Representar graficamente seria então, talvez, o momento em que nasceria a “história” (num certo sentido, a própria “História”?) mas também, quem sabe, a própria consciência como a conhecemos hoje. Assim, chegou-se rapidamente a uma hipótese: talvez a parede da caverna possa estar para a humanidade como o álbum ilustrado pode estar para a infância.

2.2 Storyboard

Com um caminho traçado relativamente ao conceito, a primeira coisa a ser feita foi o storyboard. A figura 42, ao lado, mostra o primeiro storyboard do projeto.

Depois de esboçado este primeiro storyboard, começou a afinar-se as composições das ilustrações, a estrutura visual do livro como um todo, o texto (desde cedo se decidiu que não seria um texto narrativo, chegou mesmo a pensar-se na hipótese de não haver texto) e, sobretudo, a simbiose entre forma e conteúdo, isto é, a tradução dos temas centrais com a própria materialização física do objeto. Muito embora o álbum pudesse ter sido apenas



Figura 44
Primeiro storyboard que deu origem ao projeto.

visual, acabou por ser concluído que a presença de texto completava e enriquecia o álbum. Desta forma, seguiu-se a ideia de união entre o grafismo das imagens em conjunto com as formas escritas mais simples que possível. Com estes dois elementos, os autores procuraram criar uma narrativa que se debruça sobre o nascimento das histórias, sugerindo que o mesmo se alicerça na produção de imagens. Assim, toda a “primeira história na história das histórias” é mostrada, em vez de contada - o texto serve apenas para “legendar” o que é mostrado pelas ilustrações, procurando criar uma relação entre a personagem/herói e o leitor/espectador, ao mesmo tempo que procura também sublinhar a universalidade do que se vê representado na página. A seguir, mostra-se a evolução dos storyboards:

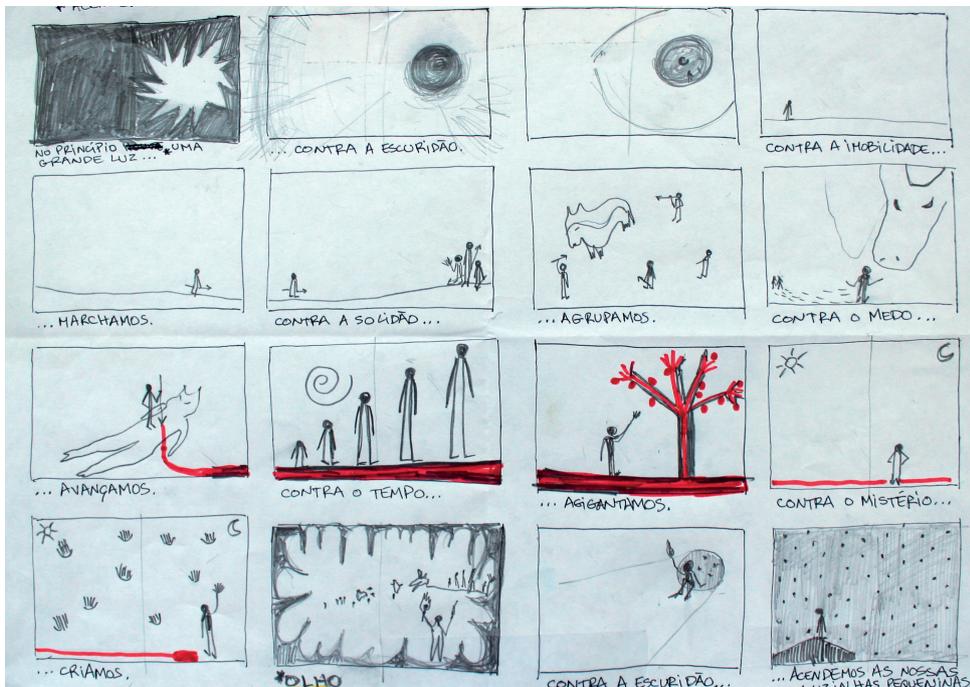


Figura 45
Segundo storyboard que deu origem ao projeto.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO



Figuras 46 e 47
Evolução dos
storyboards que
deram origem
ao projeto.

Depois de estabelecida a narrativa gráfica, à qual se acrescentou o texto, numa sequência de frases que elucidam e acompanham as imagens, procurou afinar-se cada uma das ilustrações de acordo com o ritmo e sequência visual das páginas. Cada uma foi meticulosamente pensada, foram feitos ajustes textuais, foi traçada a viagem do herói, concebidos e executados diversos “cenários” ou “fundos” para as ilustrações, bem como a organização e distribuição de cada elemento visual na página. Foi também estabelecida uma paleta cromática, de acordo com o tom e o ambiente que se pretendeu transmitir em cada momento da história.

O storyboard reúne, como se mostra do lado esquerdo, um conjunto de dezasseis spreads, com o acrescento de um extra, no final, para um epílogo. Tem espaço para guardas, folha de rosto e ficha técnica: portanto, por ordem, o álbum inicia-se pela capa, seguida de duas guardas, folha de rosto, 16 spreads¹, ficha técnica, terceira e quarta guardas e contracapa.

Em baixo apresenta-se o texto que acompanha a sequência de imagens:

A Primeira História na História das Histórias

No princípio acendeu-se uma luz...

... contra a escuridão.

Contra a inércia...

... marchamos.

Contra a solidão...

... agrupamos.

Contra o medo...

... lutamos.

Contra o tempo...

... agigantamos.

Contra o mistério...

... criamos.

Contra a escuridão...

... acendemos a nossa luz.

¹ A palavra *spread* é aqui mencionada para caracterizar duplas páginas, ou seja, duas páginas juntas quando o livro está aberto e que funcionam como uma só.

A composição das ilustrações foi pensada para funcionar sequencialmente na dupla página. Relativamente à estrutura do livro, foi estabelecido o ritmo, e sua respetiva fluidez, repartindo a narrativa em três momentos distintos: o primeiro ato abriga os três primeiros spreads e serve como introdução da história; o segundo ato muda radicalmente de estética e introduz a personagem principal da narrativa, o herói, prestes a iniciar a sua aventura entre o mundo real e o mundo imaginário, no qual terá de atravessar uma série de obstáculos e desafios até fazer uma descoberta maravilhosa, numa sequência de dez duplas páginas; o terceiro ato, nos três últimos spreads, serve para abrandar o ritmo e mostrar o desfecho pós-clímax. No final existe ainda uma última dupla página que funciona como um epílogo, na medida em que termina com uma citação de Carl Jung que pontua todo o livro.

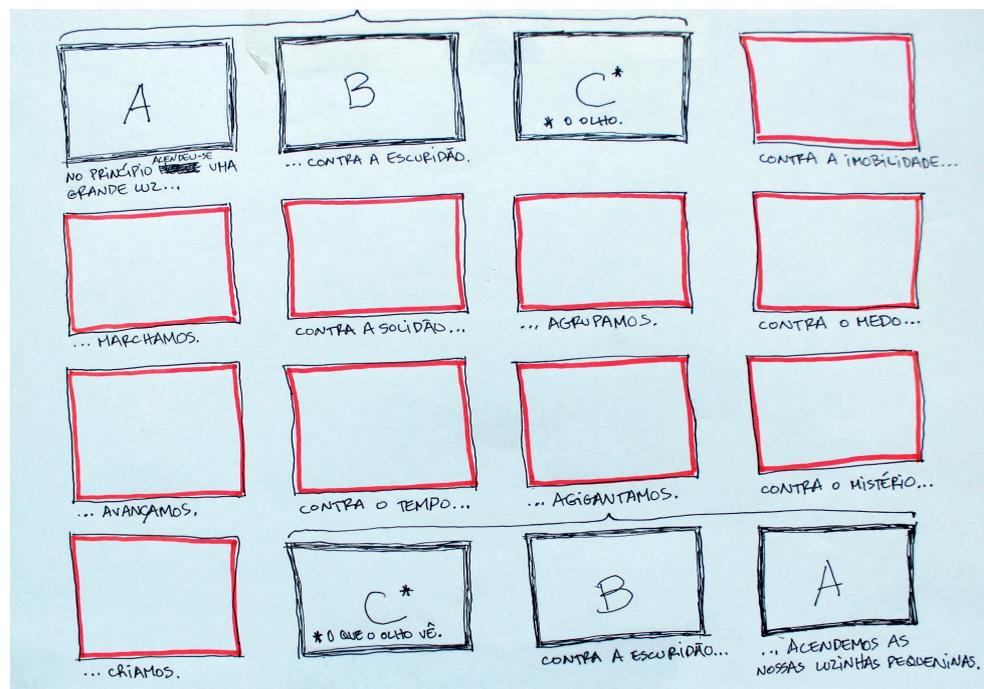


Figura 48
Planificação da
estrutura do livro
do projeto.

Cada ilustração ocupa o espaço de duas páginas, portanto, um spread inteiro. Esta estrutura sugere uma sequência em espelho – as três primeiras páginas são o espelho visual das três últimas, tanto na composição das ilustrações como no posicionamento do texto (ver imagem 48).

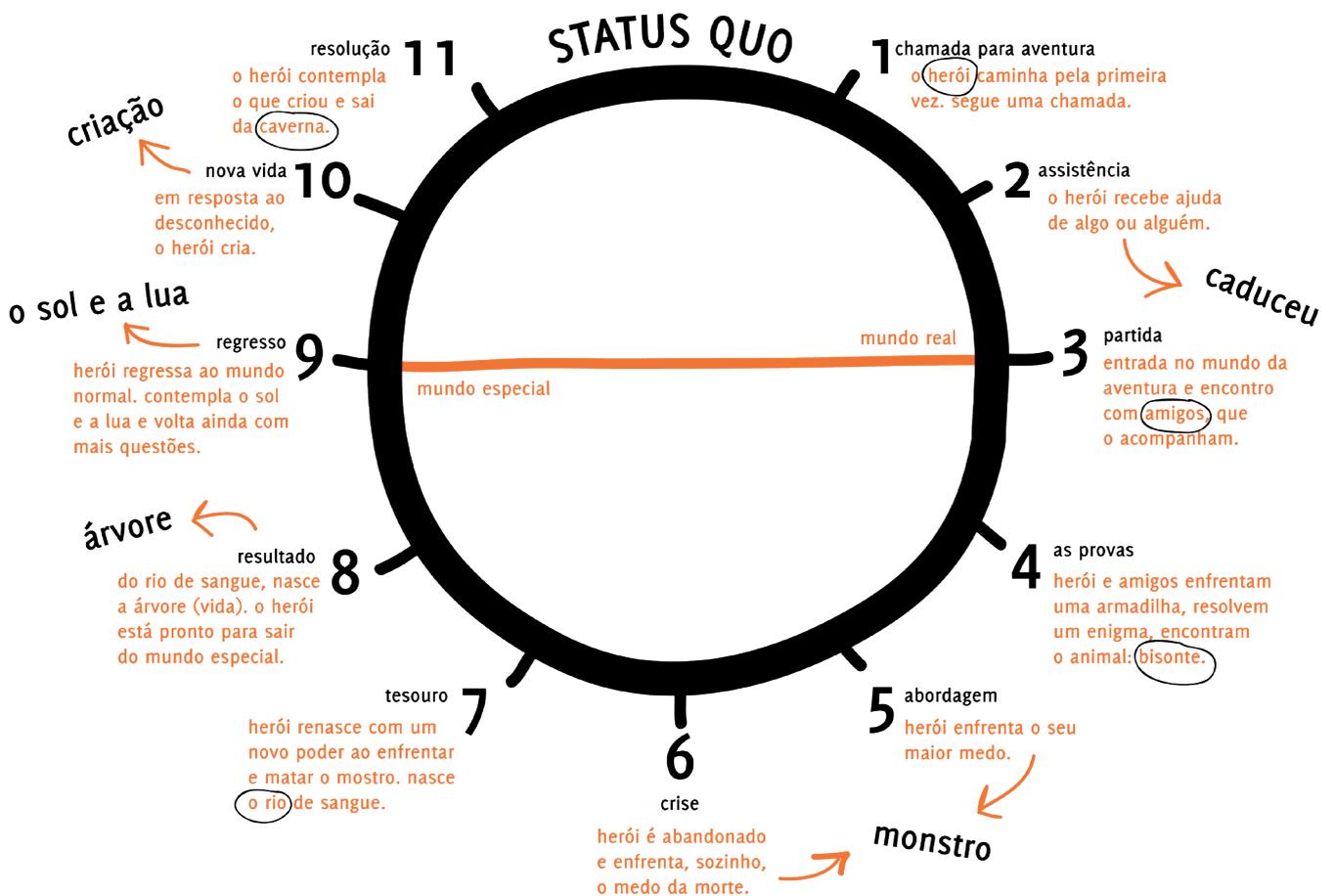
1	Capa
2-3	Guardas
4	Guarda
5	Folha de Rosto
6-7	No princípio acendeu-se uma luz...
8-9	... contra a escuridão.
10-11	Separador I
12-13	Contra a Inércia...
14-15	... marchamos.
16-17	Contra a solidão...
18-19	...agrupamos.
20-21	Contra o medo...
22-23	...lutamos.
24-25	Contra o tempo...
26-27	...agigantamos.
28-29	Contra o mistério...
30-31	...criamos.
32-33	Separador II
34-35	Contra a escuridão...
36-37	...acendemos a nossa luz.
38-39	Epílogo / citação
40	Ficha Técnica
42	Guarda
45	Contra capa.

2.3 Apresentação da história e personagens

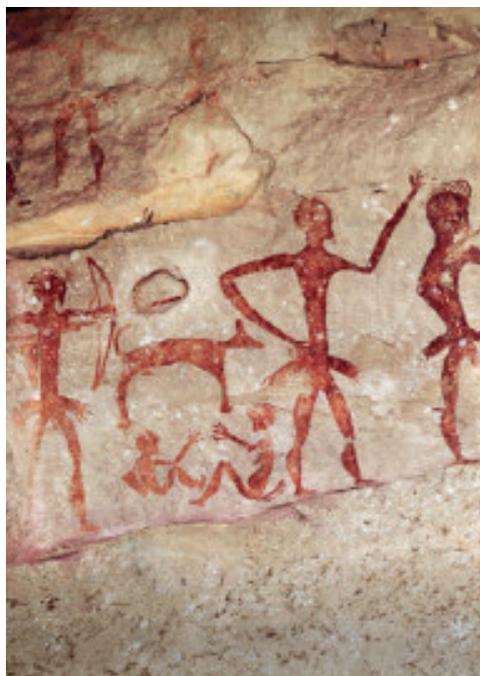
A narrativa visual baseia-se na ideia da possibilidade de imaginar uma primeira história de todas as histórias. Ou seja, é intuito desta história contar a História da primeira história que o homem criou e que terá dado origem a todas as outras que se seguiram (sendo que por “história” se compreende a tudo, desde religiões, política, sociedades, lendas, literaturas). Neste projeto procura sugerir-se que o nascimento das histórias está relacionado com a alvorada da produção de imagens, uma vez que as primeiras formas de representação parecem ter sido gráficas.

Como já foi referido, a construção da narrativa apoia-se na aplicação consciente da estrutura do Monomito. Assim, a história desdobra-se na criação de uma personagem principal que parte numa aventura, atravessando os doze momentos fulcrais que compõem a Viagem do Herói.

Figura 49
Adaptação da estrutura do Monomito, de Joseph Campbell, com a estrutura da história de A Primeira História na História das Histórias.



Desta forma, essa personagem, aqui denominada por “Herói”, não tem nome nem propriamente gênero – procurou representar-se uma figura esteticamente universal, uma espécie de “stick figure”, inspirada pelas imagens reais de muitas representações nas cavernas. Nas figuras 50 e 51, as duas imagens elucidam a inspiração em figuras antigas, na parede de uma gruta Tailandesa (fig.50) e a personagem criada para o livro, estilizada apenas com o intuito de a tornar expressiva (fig.51).



A mesma coisa acontece com o “cenário” em que a personagem se insere – não é objetivo identificar-se um lugar ou época em particular – apesar de, no final, ser revelado (ou sugerido) o cenário onde se desenrola a história – o que não quer de todo dizer que o leitor não possa fazer as suas próprias associações e interpretações; aliás, é isso que se pretende.

Portanto, o herói vai ter de fazer uma viagem. Esta viagem corresponde à autodescoberta que essa personagem faz: pela primeira vez compreende e consciencializa-se de que tem o poder da representação e, portanto, da imaginação – e transforma-se, no fim, no momento da chegada (em que regressa ao Status Quo, embora diferente), em pintor: o pintor/autor que, iluminado pelo fogo da tocha, desenha a sua própria viagem/história na parede da caverna.

Outros intervenientes surgem ao longo do desenrolar da narrativa. Todos eles são também inspirados em representações pictóricas reais, feitas outrora na parede de grutas.

Figuras 50 (esquerda) e 51 Registos de figuras humanas na caverna de Leang Timpuseng, na Tailândia; Estudos de figuras para a personagem herói.

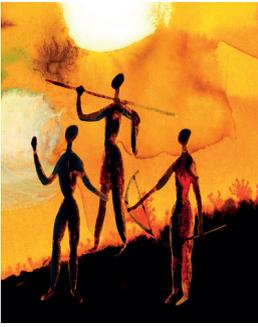


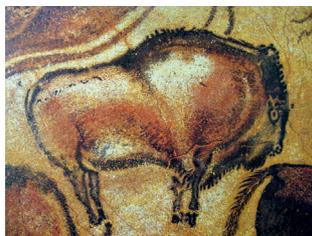
Figura 52 e 53:
Representações
dos Amigos.



a) Os “amigos”: Depois de o Herói iniciar a sua viagem, no seu “mundo normal” ou “status quo”, cruza-se com outras figuras, que se assemelham a si – são também humanos. Essas três “pessoas”, a que se pode chamar “os amigos”, encontram-no e qualificam-se como a assistência que o herói vai receber, uma vez que, apesar da estranheza do primeiro confronto, se juntam a si na aventura.

b) Bisonte: Acompanhado, o Herói e “os amigos” seguem juntos a passagem para o “mundo especial” de Campbell e enfrentam o primeiro desafio: o confronto com outro ser, não humano - o bisonte. Este animal é um dos mais encontrados nas reais representações pictóricas nas parede de grutas, sugerindo ritualismos de caça e empoderamento. Talvez por ser um animal ruminante, o bisonte é aqui, inicialmente, utilizado como símbolo do domável, afável. Apesar de se tratar efetivamente da representação gráfica de uma caçada (comum nas cavernas), procurou-se dar-lhe um aspeto ambíguo, como se as personagens estivessem a brincar ou a dançar.

Figura 54 (cima)
Pintura rupestre
de um bisonte na
Gruta de Altami-
ra, em Espanha.
Figura 55 (baixo)
Pintura rupestre
de um bisonte na
Gruta de Lascaux,
França.
Figura 56 (direita)
Ilustração do
bisonte.



c) Monstro: Depois de resolvido um enigma, que cruzou a viagem do Herói e seus amigos, é altura da secção “abordagem”. O Herói tem de enfrentar o seu maior medo, um medo que deriva do seu inconsciente. O medo materializa-se sob a forma de um grande monstro, negro, assustador e tão ameaçador que espanta “os amigos”, que fogem e deixam o herói sozinho. Em baixo, a figura da esquerda ilustra uma pintura real. À direita, duas experiências da autora.



d) Rio de Sangue: Depois de enfrentar o episódio mais negro do seu percurso, em que existe um encontro com o medo e, portanto, com uma ideia de morte, o Herói renasce, com uma nova força e um novo poder: consegue enfrentar o terrível monstro e matá-lo. O herói é invencível. Da morte do animal, nasce um rio de sangue, que introduz a sua própria micronarrativa secundária e decorre em simultâneo com o resto da história da personagem principal. O elemento “rio” é utilizado para salientar o paradoxo cima/baixo, dentro/fora, uma vez que tanto percorre o mundo superior, como o mundo inferior; é símbolo de morte, de mágoa, mas também é símbolo de vida e fertilidade; “Rio é fluidez vital”. (MARTIN, 2010:40).

Figuras 57 (esquerda), 58 e 59 Representação de um monstro dentro de uma caverna; dois estudos da imagem do monstro para o livro. Figura 60 (baixo) Um dos primeiros estudos para a ilustração “Lutamos”.



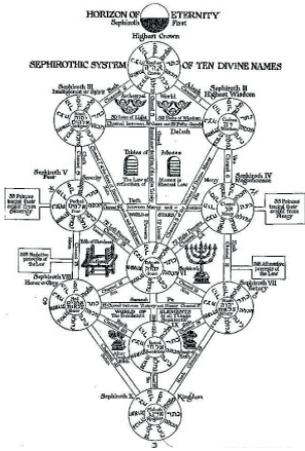


Figura 61
 Árvore Cabalística da Vida com dez círculos, de Athanasius Kircher, 1652, Alemanha.
Figura 62
 Estudo para árvore.

e) Árvore da Vida: O rio de sangue, proveniente da morte do animal (e vitória do herói), serve de nutrição a uma árvore. Dessa árvore, nascem frutos. Esses frutos alimentam o Herói. A árvore não simboliza uma simples árvore: representa a árvore cabalística ou Árvore da Vida. Existem várias árvores cabalísticas. Esta árvore, como se pode observar na figura em baixo, representa um sistema cabalístico, que se divide em dez sefirot (partes ou frutos); sefirot são representados pelos círculos e simbolizam conexões com os diferentes níveis do cosmos; no topo, está o símbolo do infinito; depois, o mundo arquetípico, associado a hierarquias dos anjos; e os níveis inferiores representam o domínio dos planetas. A Cabala “oferece respostas poderosas e importantes” (MARTIN, 2010:142) a questões relacionadas com o nascimento do mundo e a profundidade do vazio e também “é muito mais do que um sistema intelectual. É uma ferramenta profunda para expandir os horizontes da consciência.” (idem). Desta forma, a árvore da história tem inspiração no conceito da Árvore Cabalística, como símbolo do conhecimento, do mistério, da vida e do cosmos.



f) Espiral: Quando o Herói colhe o fruto e regressa do mundo da aventura, parece crescer (ou evoluir) numa “luta contra o tempo”. Aqui é introduzido o elemento visual da espiral, símbolo proveniente de várias cavernas e que pode ser associado à passagem do tempo assim como ao desdobramento fractal dos vários componentes do cosmos. É um dos elementos geométricos mais presentes (tanto em pintura como em relevo) na pedra. “Os motivos espirais são correntes no simbolismo da religião, da arte, dos sonhos, dos contos tradicionais e da mitologia.” (MARTIN, 2010:718). Embora não se saiba, ao certo, o que representava este símbolo na pré-história, estima-se que podia indicar o sol, a vida, o mundo espiritual ou a eternidade – ou uma forma de descodificar o tempo, desdobrando-o em dias, estações e solstícios.

Os motivos espirais são correntes no simbolismo da religião, da arte, dos sonhos, dos contos tradicionais e da mitologia. (MARTIN, 2010:718)



Figuras 63
Representações rupestres de espirais encontradas em Newgrange, Boyne Valley, Irlanda.

Figura 64 (baixo)
Elemento gráfico que interliga a mão com a espiral.



g) O Sol e a Lua: Ao regressar da viagem, o herói alcança novamente o seu mundo normal. Mas agora surgem novas questões. O Sol e a Lua são corpos celestes que a personagem contempla diariamente e pode representar na pedra, tentando compreendê-los. São símbolos, mais uma vez, da passagem do tempo mas também do grande mistério do mundo real – da própria existência.

Figuras 65 e 66
Estudos para os
elementos gráficos
sol e lua.



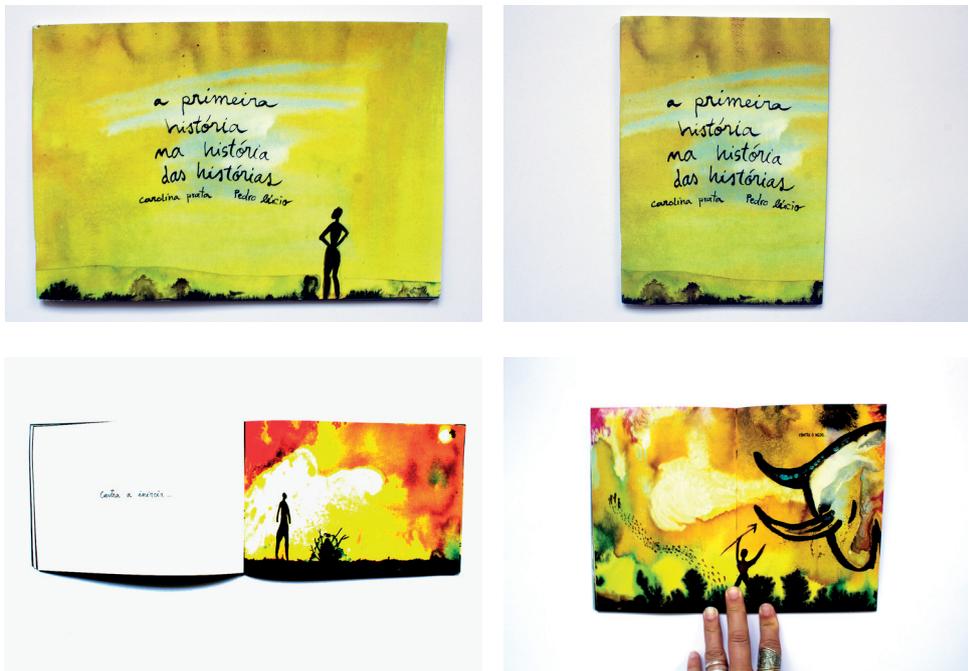
h) Mão: A mão é um elemento que aparece no final, no momento em que o Herói alcança uma nova vida e, portanto, cria pela primeira vez – marca a sua mão na parede com a “tinta” que provém do rio de sangue. A mão é um símbolo muito importante. É um dos elementos do corpo que possui mais ramificações neurais e considerada como o primeiro instrumento de criatividade: “*Os distintos cinco dedos levantados sugerem o potencial expressivo da consciência humana emergente tornada realidade através de mãos...*” (MARTIN, 2010:380).

Figuras 67 e 68
Estudos para os
elementos gráficos
das mãos.



3. Estratégia editorial: público-alvo, dimensões e formato

As decisões iniciais no processo de elaboração do álbum relacionaram-se com estratégias primeiro temáticas e depois editoriais, num cruzamento entre a produção literária e gráfica da narrativa com elementos técnicos de execução do objeto e a decisão de um público-alvo. Depois de criada a história visual, o texto que a acompanha, as ilustrações e as personagens, foram criadas duas pequenas maquetes muito rudimentares para se perceber qual o formato que melhor respondia à sequência narrativa. Desta forma, foram executadas uma sobre o baixo e outra sobre o alto. A partir dessas maquetes, percebeu-se imediatamente que o formato vertical abriga muito melhor as imagens, revelando-as uma de cada vez e ajudando a estabelecer um ritmo de “pergunta”/“resposta” que convida continuamente ao virar de página e estabelece um ritmo coerente e alimenta o “suspense”.



Optou-se, então, por um formato vertical, de capa dura, com dimensões standard (21 por 30cm), para que a sua produção fosse mais rentável e económica. A verticalidade do objeto corresponde a escolhas de produção e custos, mas também é a opção que melhor responde ao tipo de narrativa e ritmo que se estabelecer. Além disso, o “dramatismo” das cores e das formas, bem como a aparente simplicidade de todo o objeto, ganham expressividade num formato que apresenta ilustrações em dupla página nas dimensões acima referidas. O leitor/espectador é convidado

Figuras 69 - 72
Maquetas para
testar a opção
do formato vertical
ou horizontal.

a observar demoradamente cada uma das imagens, numa tentativa de absorver a sua atenção para dentro do universo imaginário do Herói. Procura-se incutir uma identificação do primeiro com o segundo.

Foi anteriormente explicado que o álbum teve um intuito bastante amplo em relação a quem se dirige - o que significa que foi elaborado também para o adulto (num seguimento do significado de álbum *crossover*) - o público-alvo foi pensado para as primeiras crianças leitoras, entre os 6 e os 9 anos. À semelhança da atitude do homo sapiens com o mundo, a criança entre estas idades inicia-se no mundo da descoberta através da descodificação de diferentes estímulos, símbolos gráficos e textuais que a rodeiam e despoletam a sua criatividade e imaginação. O mesmo acontece com a criança que ainda não é leitora, uma vez que pode contar com a presença de um elemento adulto (seja familiar ou educador) que a auxilia na compreensão do livro que, por ser maioritariamente visual, facilita a leitura das imagens e incentiva o reconhecimento ou familiarização com o texto - tal como o xamã da caverna, que mostrava as suas produções a outros homínídeos e estes, fascinados, contemplavam a obra sem saber distinguir um búfalo representado de um búfalo real, sugere-se que este fenómeno mágico é semelhante à sensação da criança que contempla o álbum, mas não o decifra na totalidade porque ainda não tem o poder de distinção inequívoca entre realidade e representação/imaginação/sonho. O álbum pretende cumprir-se enquanto arte para crianças ao mesmo tempo que carrega uma função pedagógica na tentativa de ser útil para o desenvolvimento de competências cognitivas e sensoriais durante o crescimento.

Outro fator a ter em consideração para delimitar a estratégia editorial foi o desejo em propor o livro para edição em editoras portuguesas que trabalham o formato do álbum ilustrado e que contêm linhas editoriais vanguardistas, interessantes e desafiantes - Orfeu Negro, Planeta Tangerina ou Pato Lógico, a título de exemplo - o que contribuiu para as escolhas editoriais do livro enquanto objeto.

4. Documentação processual: elaboração das ilustrações

De seguida é apresentada uma memória descritiva sobre as ilustrações que visa explicar o processo criativo de cada uma.

The cover of a picturebook is a highly significant part of it and can carry vital information for understanding the story, without revealing too much of the content. (NIKOLATEVA, 2010: 60)

4.1 Capa

“Instead, covers are frequently used as gateways into the book, preferably enticing gateways that alert curiosity. The back cover is also a possible narrative space. Normally, back covers carry some information about the author, a short plot summary, and perhaps some reviews. Yet occasionally the back cover is an indispensable part of the story.” (NIKOLATEVA, 2010: 60)

Em primeiro lugar, a capa. Pensada para ser uma capa dura, trata-se de uma imagem com um fundo quente e amarelo. Na zona inferior encontra-se a representação de um chão, irregular, do qual despontam ervas ou plantas rasteiras. Por cima desse chão está aquela que é a personagem principal – ou o Herói – em posição de marcha e segurando na mão um pau bifurcado. A sua escala é muito pequena em relação ao tamanho geral da ilustração e da sua cabeça parece nascer um enorme balão de pensamento, que ocupa grande parte da zona média e superior da capa. Esse balão de pensamento contém a imagem de um céu estrelado, azul, que contrasta com o amarelo do fundo e, no seu limite, onde as duas cores se juntam, produz manchas esverdeadas. A capa pretende ser cativante, revelando uma personagem em movimento – tanto físico como mental. Dentro da mancha do balão de pensamento é apresentado o título do livro (*A Primeira História na História das Histórias*), numa caligrafia que acompanha e obedece à mesma lógica orgânica (manual) tanto das ilustrações como dos temas do livro. É intuito da capa sugerir aquilo que o miolo do livro contém e, assim, o título proporciona a promessa imediata do que o livro trata: da história da primeira história de todas as histórias e de como essa história teve de nascer da relação entre a imaginação (mundo imaterial) e a realidade (mundo material). Teve de ser imaginada (balão de pensamento), visualizada e produzida com materiais (pigmentos) num suporte (parede). Importa ainda admitir, sem vergonhas, a inspiração direta da capa do

livro *Ké Iz Tuk*, de Carson Ellis. O balão de diálogo entre dois insetos na capa desse álbum genial é aqui transformado num balão de pensamento do Herói. Antes de conseguir um modelo final, a capa sofreu uma série de alterações, desde o tamanho da figura ao tamanho do balão, passando pela organização da página, da distribuição das manchas de cor e das cores. Assim, em baixo se documenta este processo, desde a primeira capa (ainda mero rascunho) até ao resultado mais recente:



Figuras 73 - 81
Representação da
evolução da conceção da capa.



Figura 82
Capa final.

4.1.1 As guardas

Imediatamente a seguir à capa, e antes da contracapa, são apresentadas as guardas do livro. Optou-se por uma cor lisa e sólida que contrabalança o miolo com a capa e as cores gerais do livro. A cor escolhida foi um amarelo sóbrio. Não se quis usar elementos gráficos para não revelar demais, dado que a capa já sugere uma personagem principal e o tipo de cenário recorrente no miolo.

4.1.2 Folha de rosto

A folha de rosto apresenta, uma vez mais, o título do livro e o nome dos autores. É a página imediatamente antes de a história começar. Mostra dois grafismos, um sol e uma lua, como sugestão de alguns dos temas do álbum: a passagem do tempo, o mistério do mundo que rodeia a personagem, consubstanciada fortemente na presença de dois grandes corpos celestes que, apesar de não serem compreendidos, marcam a relação muito evidente de dicotomias como dia/noite, quente/frio, masculino/feminino, etc.

a primeira
história
na história
das histórias

condina prata



pedro lúcio



4.2 Ato I

1. “No princípio acendeu-se uma luz...”

A primeira ilustração que abre a narrativa visual é uma mancha abstrata. O leitor/espectador encontra uma mancha indefinida, dominada pelo preto e branco. Uma luz parece explodir e crescer da esquerda para a direita. O canto inferior direito acolhe a primeira frase: “No princípio acendeu-se uma luz...”. As reticências com que a frase termina pedem uma continuidade e convidam ao primeiro virar de página. A ausência de cor e forma remete para a dicotomia entre luz e treva e dá início a um ritmo de opostos, marcados pela dupla página, da esquerda para a direita. Daqui em diante, apesar de todos os spreads fazerem uso da dupla página, todas as ilustrações seguirão esta mesma lógica, aproveitando o eixo central como divisão de dois planos distintos. Ou seja, haverá sempre informação tanto na página da esquerda como na direita. Como se fossem, efetivamente, duas metades diferentes de uma mesma imagem.

Muito embora esta primeira ilustração possa remeter o leitor para o início do universo, no momento do Big Bang, não existe nenhum elemento que o torne explícito e que o admita – é apenas sugerido. A sua conexão com a frase deixa em aberto a alusão a uma luz que se acende e que pode ser interpretada de variadas formas – como a domesticação do fogo, por exemplo.

Esta ilustração foi uma das mais difíceis de executar. Começou por ser fruto

Figura 83
Folha de rosto



de uma experiência: o primeiro esboço, que originou a imagem em baixo, era um desenho muito pequeno da forma de um olho, foi fotografado com um telefone e posteriormente manipulado digitalmente. Gostámos tanto do resultado que utilizámos essa mesma imagem nas primeiras maquetes. Porém, as dificuldades técnicas e falta de qualidade da imagem cedo se manifestaram. Por isso, teve que ser encontrada outra solução. Para a tornar mais orgânica, menos complexa e mais em sintonia com as restantes ilustrações, foi encontrada uma imagem com recurso a tinta-da-china.

Figuras 84 e 85
Primeira e última
ilustração correspon-
dentes à primeira,
que abre o livro.

2. "... Contra a escuridão."

A segunda ilustração apresenta-se como uma evolução da abstração para a figuração. A imagem revela uma forma amendoada, com fundo branco e negro ao redor. Dentro da mancha amendoada existem outras formas, circulares, que desvendam o que parece ser um céu estrelado. Talvez se trate do mesmo céu estrelado que vimos anteriormente, na capa... Apesar da dualidade entre luz e treva persistir, ao contrário da primeira ilustração, aqui é possível a distinção das primeiras formas e cores. Foi pensada para ser como que um olho a abrir, ao mesmo tempo que representa a expansão do universo, depois do *Big Bang*. Contra



a escuridão, o universo começa com uma luz, abre e desenvolve as suas cores e formas. Mas essas cores e formas seriam irrelevantes se o mesmo universo não produzisse organismos vivos, portadores de olhos capazes de distingui-las. Ou seja, esta pode ser a imagem de um olho a contemplar um céu estrelado, o universo, o cosmos. E havendo luz e olho, existe visão. Existem cores. Existem formas. Outra das ideias, que levou à representação de um olho, é a sugestão de ser o olho da personagem principal, o Herói, que vai ser introduzido ao leitor, mais à frente. A personagem principal desdobra-se em dois: o Herói e o Pintor. São uma

Figura 86
Segunda ilustração,
em forma de olho.

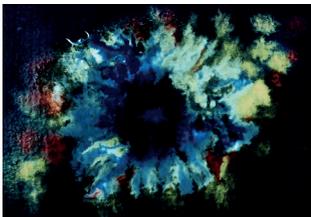
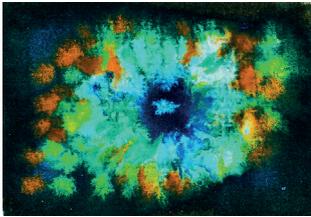
e a mesma coisa, a mesma pessoa. Um pinta uma representação de si próprio; o outro, o herói, vive a aventura da descoberta, dentro da representação gráfica produzida pelo anterior. O olho que abre e ganha forma é alusivo ao olho do pintor que, com o fogo aceso, consegue ver e iluminar-se a si e à parede onde pinta, combatendo a treva e representando-se a si mesmo. Embora procure significar ou representar tudo isto, a ilustração pretende sobretudo convidar o leitor/espectador ao jogo interpretativo, aberto a outros significados.

Esta segunda ilustração tem um pequeno segredo: no canto inferior esquerdo, no canto do grande olho, pode ver-se representada uma pequena mão, apenas visível quando observada muito atentamente. Esta mão voltará a aparecer mais à frente no livro...

3. Primeiro separador (sem texto)

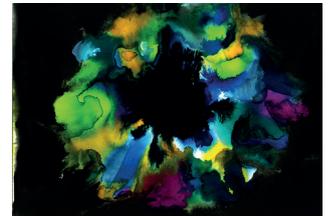
A terceira ilustração tem uma função específica: funciona como um separador entre o primeiro e o segundo ato, justificando a ausência de texto. É o primeiro de dois separadores – o segundo separará o segundo do terceiro ato.

Esta ilustração, que irrompe no seguimento das duas primeiras, completando a sequência inicial, permanece entre a abstração e a figuração, a luz e a treva, a forma e a cor, a ausência de sentido e o sentido, o exterior e o interior. Apresenta a sobreposição de uma grande mancha circular e profusamente colorida, quase psicadélica, sobre um fundo negro e “estrelado”. Sendo, talvez, a imagem mais complicada de interpretar, foi elaborada com o propósito de representar várias coisas ao mesmo tempo. Em primeiro lugar, é a aproximação ao olho e à iris. Em segundo lugar, esse mesmo olho contempla e reflete o céu estrelado que observa, ou seja, representa o momento em que o herói olha “para cima”. Em terceiro lugar, também representa a formação do universo, o céu que o compõe e pode ser observado (planetas, estrelas, galáxias). Em quarto lugar, sugere a presença de uma nebulosa, lugar onde se formam os elementos que dão origem às estrelas e todos os outros corpos celestes, nomeadamente os organismos vivos. Por último, como conclusão da sequência inicial de três ilustrações, completa a lógica que começa pela dicotomia luz/treva, passa pela introdução e de forma e cor e culmina numa “explosão de sentido” – por outras palavras, a esta sequência pode ser interpretada como o movimento que liga a ausência de sentido ou conhecimento à tomada de consciência. Ou seja, não dão apenas início ao álbum – procuram mesmo contar uma micro-história sobre o início de “tudo”: primeiro, o nascimento do universo com o *Big Bang* até à formação de nebulosas, que dão origem às estrelas, que por



Figuras 87-89 e 90, 91 (direita, cima)
Evolução dos estudos para a segunda ilustração.

sua vez permitem a existência de galáxias e planetas, onde pode desenvolver-se vida, como no Planeta Terra. Com a vida, por sua vez, pode desenvolver-se um tipo específico de consciência, a nossa, associada a um longo e lento processo de evolução, que permite a expansão do ser humano até ao momento em que contempla o céu e/ou o mundo envolvente, procurando dar sentido a tudo o que o rodeia. Trata-se de tentar exprimir graficamente a ideia de que, através deste processo de evolução (tanto humana como cosmológica), o universo se torna o “autor” de uma “história” que contém uma “personagem” cuja “viagem” implica necessariamente a busca por algum tipo de sentido, talvez apenas acessível mediante a aplicação de algum tipo de método de *storytelling* (álbum ilustrado, por exemplo) que repete o processo, infinitamente, como num fractal. Ou uma espiral.



4.3 Ato II

1. “Contra a inércia...”

O início do segundo ato apresenta uma mudança radical a nível da cor e da forma. As cores frias desaparecem e dão lugar a tons quentes. Aqui é apresentada a personagem principal, o Herói, bem como o cenário onde se desenrola a história.

A personagem encontra-se sozinha e parada, por cima do solo, na zona inferior da página esquerda, com o corpo virado para o lado direito, de frente para o espaço vazio. A sua posição sugere a continuidade da ação, segundo a leitura esquerda-direita. A posição da figura, de pé no chão negro, indica sugere a presença da



Figura 92
Primeira ilustração
que inicia o
segundo ato.

força da gravidade e, portanto, uma súbita descida do plano do universo para o do planeta Terra. Há quatro elementos na ilustração que referenciam a figura enquanto humano e o espaço enquanto planeta Terra: a figura do Herói apresenta-se sob a forma humana, numa figura estilizada que representa uma composição anatômica básica e universal: cabeça, tronco e membros. O chão, que acompanhará daqui em diante o limite inferior das páginas e procura, assim, estabelecer continuidade com as páginas seguintes. Do lado direito, um arbusto que cresce do chão, com uns estranhos paus bifurcados, funciona como uma espécie de obstáculo no caminho do herói e simboliza o momento narrativo essencial para o desenrolar da ação, uma vez que é dele que a personagem irá recolher o objeto que o acompanhará até ao fim da história, o cajado bifurcado ou “caduceu”.² Há ainda mais um elemento visual, no canto superior direito, uma mancha branca redonda, que faz alusão ao sol. Portanto, as cores quentes indicam que é dia e transportam o leitor para um sítio quente e seco, sem referenciar um espaço físico concreto. O Herói está prestes a dar o primeiro passo. Contempla o início da sua aventura. Embora existam elementos figurativos específicos, o fundo da ilustração preserva um lado abstrato, entre manchas amarelas, laranjas e vermelhas, que sugerem um ambiente atmosférico e misterioso.

Esta ilustração estabelece o momento que inaugura um novo ritmo na narrativa, segundo a lógica de esquerda/direita: a ação vai desenrolar-se, ao longo das páginas seguintes, nesse mesmo sentido. Aqui, porém, ao contrário do que aconteceu antes, o texto aparece do lado direito, em vez de no lado esquerdo, acompanhando a posição da personagem e criando uma subversão do sentido previamente estabelecido. As reticências, que deixam a frase inacabada, convidam novamente ao virar da página.

Relativamente à construção da ilustração, aqui se apresenta a primeira que dá continuidade à restante série. Todas elas têm em comum o chão e o fundo colorido, onde a ação se desenrola. Em baixo, apresenta-se a ilustração final. Nos anexos, podem ser observados os estudos feitos para se alcançar este modelo dos fundos.

² Vara ou bastão encimado por duas asas e em que se enroscam duas serpentes cujas cabeças ficam viradas uma para a outra no topo, atributo do deus Mercúrio (ex.: o caduceu costuma empregar-se como símbolo do Comércio). in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/caduceu> [consultado em 12-09-2019].

2. “... marchamos.”

Para dar continuidade à noção de movimento da personagem, a posição do Herói e do arbusto invertem-se – o arbusto fica no lado esquerdo e a personagem passa para o lado direito. Mais ainda, o arbusto revela um pau a menos que está, agora, na mão do Herói, sob a forma de um cajado bifurcado. Trata-se do caduceu. A personagem apresenta-se em movimento, a caminhar “em frente”, confiante e decidido. As cores quentes mantêm-se e, apesar de alteradas relativamente à ilustração anterior, sabe-se que o herói está no mesmo espaço da ação.

Assiste-se a uma evolução da esquerda para a direita, estabelece-se a lógica do álbum e do ritmo que a sequência das páginas marca, visual e textualmente. Intercala-se a lógica de “pergunta”/“resposta”, anteriormente mencionado: a página da esquerda indica sempre uma questão, a página da direita sugere sempre uma resposta e assim consecutivamente. O texto acompanha sempre a posição da personagem, ao mesmo tempo que reflete nas suas palavras o pensamento do Herói. A repetição da palavra “contra” demarca a questão e as reticências separam-na de cada conclusão, uma vez que a página seguinte releva sempre a resposta e, assim, pode encontrar-se uma coesão na meta-narrativa sugerida pela relação entre o texto e as ilustrações. “Marchamos” corresponde ainda, e precisamente, ao início da viagem do herói, que aceita a call to adventure e parte em direção a um mundo desconhecido.

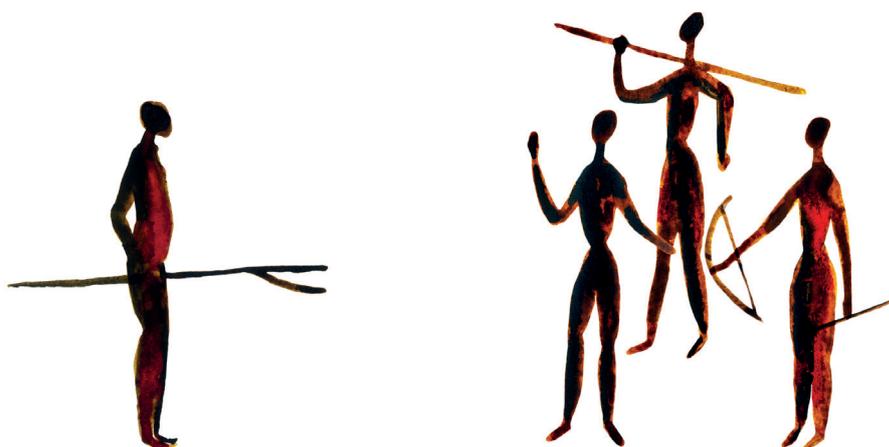
3. “Contra a solidão...”

Uma nova ilustração levanta uma nova questão. Respeitando a lógica previamente estabelecida, o Herói encontra-se novamente do lado esquerdo, pedindo uma nova “resposta” a uma nova “pergunta”. Parado, segura no cajado, erguido do chão e



Figura 93
Ilustração do Herói,
a caminhar.

Figura 94 (em baixo)
Momento de con-
fronto entre o Herói
e os Amigos.



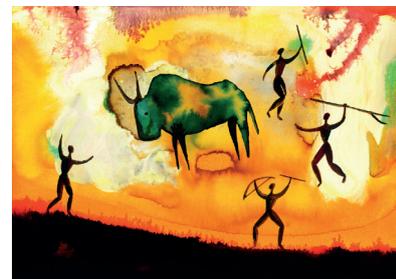
revelando uma atitude de surpresa, expectativa e desconfiança ao ser confrontado com um grupo de três personagens novas, semelhantes a si fisicamente: estes são “os amigos”. Contrariamente à sua reação insegura, os amigos esperam-no e acolhem-no com entusiasmo, abertura e manifesta simpatia. Em primeiro plano, há uma figura que parece assumir o papel de líder do grupo ao erguer a mão num movimento amistoso de aceno, enquanto a mão esquerda se estende e convida o Herói a juntar-se ao grupo; o segundo elemento, atrás e em cima, carrega um pau nos ombros e exhibe uma postura confiante e atrevida; a terceira, em baixo, transporta um arco e uma flecha, a sua arma, mas assume uma posição tão inofensiva e recetiva quanto os outros dois. O Herói é, portanto, convidado a juntar-se a eles e seguir para uma nova fase da sua aventura. O fundo da ilustração acompanha o desenrolar da ação, por isso as manchas são mais vermelhas e dramáticas, antecedendo o que está para acontecer. O sol volta a estar representado à direita, grande e baixo, ao contrário da primeira cena em que se encontra no alto e, na segunda, dissipado pelo calor e pelo movimento marcado pela marcha. Sugere-se, subtilmente, a passagem do tempo.

Para descobrir o que acontece a seguir, a página tem de ser virada.

4. “...agrupamos.”

Pela primeira vez, a dupla página revela uma figura no seu centro, sob a forma de um animal – um bisonte com quatro patas, uma cauda e dois cornos. No lado esquerdo encontra-se aquele que no spread anterior foi identificado como o líder do grupo dos Amigos, por não ter armas e revelar uma atitude corajosa, talvez o mais destemido de todos. Do lado direito estão os outros três elementos, o homem confiante e vaidoso que carrega um pau, o terceiro elemento do arco e flecha e o Herói que exhibe levanta o caduceu. Aqui, o Herói percebe pela primeira vez que este pau bifurcado pode servir de ferramenta, tanto de ataque, como de defesa. É uma arma. Um objeto tanto tecnológico como mágico.

Figuras 95 e 96
Estudos para a
sétima ilustração.



A cena representa uma caçada. Apesar da repartição dos amigos pela página,

que cercam o bisonte, o painel exibe um paradoxo entre ataque e brincadeira, suscitando dúvidas. Por um lado, as figuras revelam infantilidade, numa atitude de brincadeira. Por outro, o animal mostra a versatilidade do seu carácter aparentemente indefeso mas potencialmente ameaçador. A mancha que se revela, por trás da figura do animal, sugere vapor de fúria que sai do seu nariz. A situação é matreira e pode transformar-se numa coisa perigosa. A noção de escala mostra que o bicho é maior do que as figuras humanas mas, apesar disso, continua a ser apenas um bicho que pode facilmente ser dominado. Para além disso, está minoria: os amigos são mais, têm armas e a probabilidade de conseguirem ter poder sobre o bicho e caçá-lo, é bastante grande.

Nesta ilustração é diretamente sugerido ao leitor, pela primeira vez, que a cena evoca uma pintura na caverna. O fundo da cena torna evidente a referência à parede da caverna pelas diferentes manchas, que indicam nuances, texturas e tons de pigmentos. Além disso, as representações deste tipo de caçadas são frequentes nas pinturas parietais.

5. “Contra o medo...”

A frase “Contra o medo...” volta a apresentar-se no canto inferior esquerdo e, imediatamente por cima, os amigos fogem, em pânico, largando as suas armas pelo caminho. Ao mesmo tempo que “gritam” pelo Herói, abandonam-no. A página da direita confronta o leitor com um monstro enorme, muito maior, mais feroz e ameaçador do que o animal anterior. O Herói, abandonado, é o único do grupo que se revela verdadeiramente corajoso ao enfrentar o medo, tal como sugerido pelo texto. A sua posição é de confronto e ataque ao bicho horrendo. Confiante, ergue bem alto o seu caduceu, que adquire a funcionalidade de uma arma de defesa. Este monstro representa os piores medos da personagem, o seu inconsciente, e alude à etapa mais profunda da sua aventura. Toda a ilustração apresenta um fundo negro e dramático, em que se instaura um ambiente pesado e assustador. O próprio sol está preso, entre os cornos do monstro – o monstro quer e pode vir a dominar tudo, inclusive o sol. Como poderá o Herói superar este desafio?

Graficamente, o monstro sofreu uma alteração na figura. Começou por ser representado só com uma cabeça; depois, com base na figura em baixo, os autores quiseram criar um monstro mais ameaçador; portanto, tornaram-no maior e atribuíram-lhe com uma espécie de tentáculos. Em baixo podem ser observados, respetivamente, o esboço do primeiro e o último monstro:



Figuras 97 e 98
Estudos para a
oitava ilustração.

6. “...lutamos.”

Dito de forma simples e direta: devemos enfrentar os nossos medos. Assim, o Herói revela-se novamente à esquerda, numa posição vitoriosa - uma mão erguida e a outra agarrando firmemente o cajado bifurcado, cravado majestosamente na carne da terrível fera que jaz inerte, de olhos fechados. Do pau bifurcado, espetado no monstro, é revelado um trilho de sangue que escorre do animal em direção ao chão e se entranha no solo, abrindo caminho para um rio vermelho, abaixo da superfície, que corre no sentido esquerda-direita e desaparece em direção à página seguinte. Este novo elemento não realça apenas o ritmo da narrativa já existente como introduz também um novo elemento - arranca a micro-história secundária do rio de sangue. É também o motivo pelo qual não existe nenhuma informação relevante na zona superior da página direita, para além das manchas que compõem o fundo - pretende-se captar a atenção do leitor para este novo elemento, este novo símbolo que pede, agora, uma resolução nos painéis seguintes.

O clima e o ambiente da ilustração são mais calmos, não só pelos seus tons amenos, novamente esverdeados e até luminosos, como também pela presença de uma luz de comemoração e vitória sobre o monstro, que parece descer do “céu” e elevar o Herói a um novo patamar. O desafio, nesta ilustração, foi encontrar a posição mais confiante possível para o herói. A sua figura deve ser convicta e expressiva, para exibir a vitória sobre o monstro.



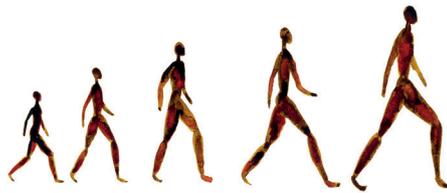
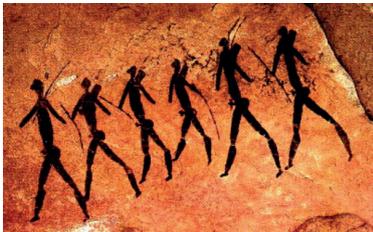
7. “Contra o tempo...”

A posição da frase regressa novamente ao canto inferior esquerdo, no chão que agora contém um rio vermelho subterrâneo. Até aqui, o chão foi negro e uma superfície sólida. Daqui em diante, esse rio de sangue atravessará continuamente a imagem, sem desvendar ainda ao leitor/espectador onde irá desaguar.

Nesta nova ilustração apresenta-se uma sequência de cinco homens em diferentes posições e tamanhos. Sugere-se a ideia de crescimento físico, mental e espiritual. Por trás das cinco figuras (que podem ser a mesma em diferente estágios), em segundo plano, introduz-se mais um novo elemento simbólico-figurativo: a espiral. A espiral é também um elemento com referências reais e é, provavelmente, um dos grafismos mais antigos na história da humanidade, tendo sido representada por diversas civilizações, com diferenças geográficas e temporais abissais. O símbolo da espiral “é a forma mais recorrente do mundo natural. É a forma de embriões, cornos, remoinhos, furacões e galáxias, o desenho da energia quando

Figura 99
Herói em posição
vitoriosa depois de
matar o monstro.

abandonada a si mesma, o desenho do crescimento sem entraves mas equilibrado.” E, ao mesmo tempo, “os motivos espirais são correntes no simbolismo da religião, da arte, dos sonhos, dos contos tradicionais e da mitologia” (...) “Mas o seu poder simbólico está na evocação de um percurso arquetípico de crescimento, transformação e viagem psicológica ou espiritual.” (...) “... uma espiral é um símbolo cósmico que pode representar uma outra de várias dualidades: aumento ou redução, ascensão ou descida, evolução ou involução, esplendor ou decadência, acumulação ou dissolução, crescimento ou decréscimo, expansão ou contração, oferta ou receção, revelação ou dissimulação. A dupla espiral combina os opostos num só gesto.” (MARTIN, 2010:718)



A posição das figuras faz alusão à evolução (Darwin) da espécie humana: as cinco figuras caminham, sequencialmente, da esquerda para a direita e cada uma delas é maior do que a anterior. Explicita-se a ideia de crescimento, evolução e tempo. A noção de tempo que passa e acontece linearmente – do dia para a noite, do mês para o ano, de década em década, século, milénio – é algo que o ser humano concebe na sua perceção da realidade. Apesar de não compreender o fenómeno, parece representá-lo graficamente desde há milhares de anos. Ao contrário do círculo, que implica sempre um retorno ao mesmo ponto, a espiral transcreve a continuidade e o infinito, de baixo para cima (ou vice-versa) e de dentro para fora (ou vice versa). Ainda na ilustração, a figura central encontra-se com a espiral na zona da cabeça (nexus), que depois atravessa o peito (plexos) e acaba por atravessar o sexo (sexus) e, assim, procura traduzir visualmente o equilíbrio entre os instintos sexuais, as emoções e a razão. O fundo é quebrado, colorido e confuso, refletindo um clima de mistério, estranheza e interrogação. É essencial virar a página.

Figuras 100 e 101 (direita)
Imagem de representação rupestre que inspirou a ilustração, à direita.

8. “...agigantamos.”

Nesta nova ilustração, o chão mantém-se e o rio acompanha-o. Desta vez, no lado direito, do rio nasce a raiz de uma árvore, que suga o sangue e canaliza-o para os seus dez ramos. Dos seus dez ramos, por sua vez, nascem frutos. A imagem exhibe o Herói a colher um desses frutos, no ramo na extremidade esquerda. Existe pela primeira vez uma resolução para o rio, que nasce da morte e do confronto com o

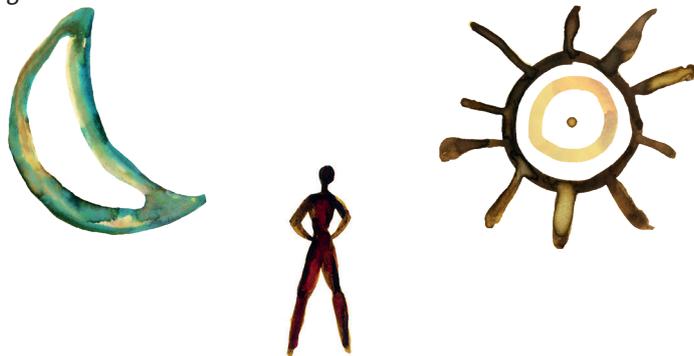
medo, entranha-se na terra, continua a escoar com toda a força no subsolo e agora origina alimento, que é como quem diz: vida. O rio dá continuidade à espiral. A árvore é uma referência direta à Árvore da Vida ou à Árvore do Conhecimento, uma espécie de contraponto entre evolução darwinista e o Genesis da Bíblia, a árvore do conhecimento, do bem e do mal, a Cabala. Para o Herói continuar a sua viagem, deve alimentar-se para se fortificar. Essencialmente, colhe o fruto daquilo que realizou, da viagem que decidiu encetar. O herói percebe que é terra e que vem da terra, porque da terra nascem coisas e à terra regressam coisas, num ciclo infinito.



9. “Contra o mistério...”

Figuras 102 e 103
Décima ilustração do
livro e pormenor,
à esquerda.
Figura 104 (em baixo)
Figuras referentes ao
Héroi, que contempla
o sol e a lua.

A décima segunda ilustração apresenta a última questão da narrativa. Em “Contra o mistério...”, o rio continua a sua travessia e atravessa a imagem de um canto ao outro, da esquerda para a direita, sem haver ainda uma resolução para a sua micronarrativa. No lado esquerdo da imagem, o Herói olha para cima, com as mãos apoiadas na cintura, numa posição de pensamento e contemplação. Por cima, distinguem-se os dois elementos da Lua e do Sol. Os dois símbolos cósmicos



representam o espanto do Herói, que se aproxima agora do fim da viagem e no momento de retorno do mundo especial: umas vezes é dia, outras vezes é noite;

às vezes está escuro, outras vezes há luz; umas vezes está frio, outras vezes calor... O mistério nasce com a contemplação do céu e da incompreensão da realidade que rodeia o Herói, agora renascido.

10. "...criamos."

O segundo ato termina com a ilustração que contém a última e derradeira "resposta". Uma nova resolução acontece para o rio de sangue: acumula-se, na zona inferior da página direita, numa poça. Deste pequeno "lago de sangue", o Herói mergulha as mãos e imprime-as na parede - o sangue é utilizado como tinta. "O sangue simboliza o nosso sentimento pela sacralidade da vida antes de nos distanciarmos em pensamento abstrato sem sangue - é a alma da vida encarnada (...)." (MARTIN, 2010:396)

A cor vermelha predomina em toda a imagem, como se o rio ganhasse forma, porque "o vermelho é a cor da vida". (MARTIN, 2010:638)

Depois de ter atravessado uma viagem atribulada, com diversos obstáculos e desafios, no momento do retorno o Herói defronta-se com mais questões, sobre si próprio e sobre o mundo. Regressa mais consciente e, assim, descobre a criação artística. O herói agora cria, inventa, imagina: conta histórias. É a sua primeira representação. As mãos que marca na parede da caverna, algumas em borrão, outras mais firmes, representam a experimentação desta nova descoberta. Sugere-se que o ato de criar é orgânico, como uma necessidade inerente ao homem. Representa a relação do corpo com a mente e a concretização com o corpo (cérebro/mãos), que apreende e molda, entre o mistério a percepção construída a partir dos cinco sentidos. Tal como a árvore produz frutos, também o Herói assim o faz: produz histórias. O herói pode não saber porque tem uma mão, mas sabe que pode utilizá-la para a marcar na parede e, assim, separar-se da sua representação, ao contemplá-la. Nesta dupla página, o Herói adquire e exerce o poder mágico da representação. E transforma-se no Pintor. O pintor é um homem mágico.

4.4 Ato III

1. Segundo Separador

O segundo separador separa o segundo do terceiro ato. Esta ilustração reforça a conversão do Herói em Pintor e representa o clímax do livro. A dupla página mostra

o vermelho é a cor da vida.
(MARTIN, 2010:638)

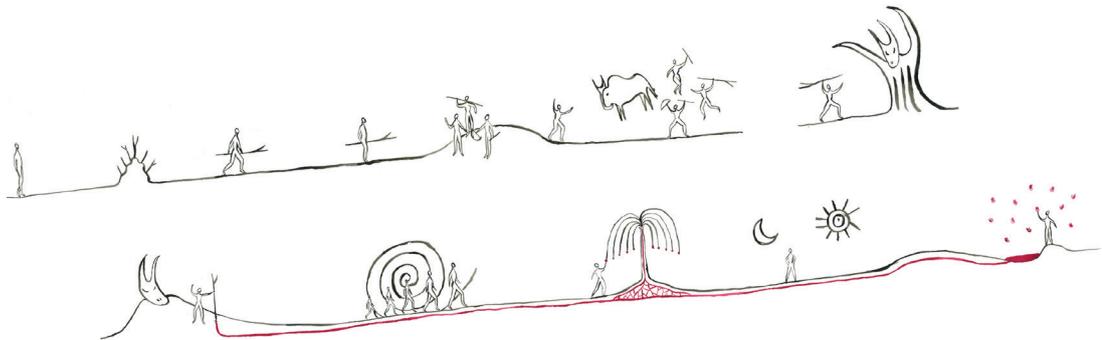


Figura 105
Estudo para décima primeira ilustração.

a figura do Pintor, que adquire um tamanho maior do que em qualquer dos momentos anteriores, para assinalar a ideia de que se agiganta. Na sua mão segura uma tocha de fogo e ergue-a para iluminar a parede da caverna. Numa posição de contemplação (reforçada com o apoio da mão direita na cintura), o Pintor ilumina e mostra ao leitor/espectador a sua obra de arte na parede da Caverna, onde se revela a Viagem do Herói, que é ele mesmo. É finalmente tornado explícito tudo foi uma história representada na parede de uma caverna, que pode ser compreendida como a primeira história de todas as histórias. O Pintor toma consciência do seu poder de representação. A partir de agora, o mundo e a sua posição no mundo serão a matéria-prima com que moldará a realidade incompreensível que, finalmente, ganhará sentido através da criação.

Figuras 106 e 107
Pormenores da
décima segunda
ilustração.

A paleta cromática de todo o segundo ato encontra aqui uma justificação: os



tons laranjas, amarelos, vermelhos e quentes são o resultado da parede de uma caverna iluminada por uma tocha de fogo. Agora podemos ver, novamente, toda a sequência narrativa visual no seu todo, embora em miniatura – vemos a história de uma figura que começa por estar sozinha, de frente para um arbusto. Essa figura avança, recolhendo um cajado bifurcado desse arbusto. Mais à frente, é saudado por um grupo de outras três figuras suas semelhantes e junta-se a ele numa caçada. O grupo foge quando o búfalo, relativamente inofensivo, se transforma num monstro ameaçador. E o nosso Herói, por ser o Herói, é o único que o consegue enfrentá-lo, apesar de estar sozinho. Depois de o matar, do corpo inerte do monstro emerge um rio de sangue que se entranha na terra e corre paralelamente à história principal. É mostrada a evolução do Herói simbólico através do tempo, à medida que cresce e evolui, com a representação gráfica da espiral. De seguida, encontra a árvore da vida, da qual colhe um fruto que o alimenta. Essa árvore suga o sangue que vem da terra através das suas raízes. Por fim, o herói contempla a Lua e Sol e interroga-se sobre o que serão, enquanto o rio flui e culmina numa



poça de sangue, que o herói utiliza como tinta para marcar as suas próprias mãos numa parede de pedra. E o Pintor contempla o Herói, com a tocha de fogo na mão.

2. “Contra a escuridão...”

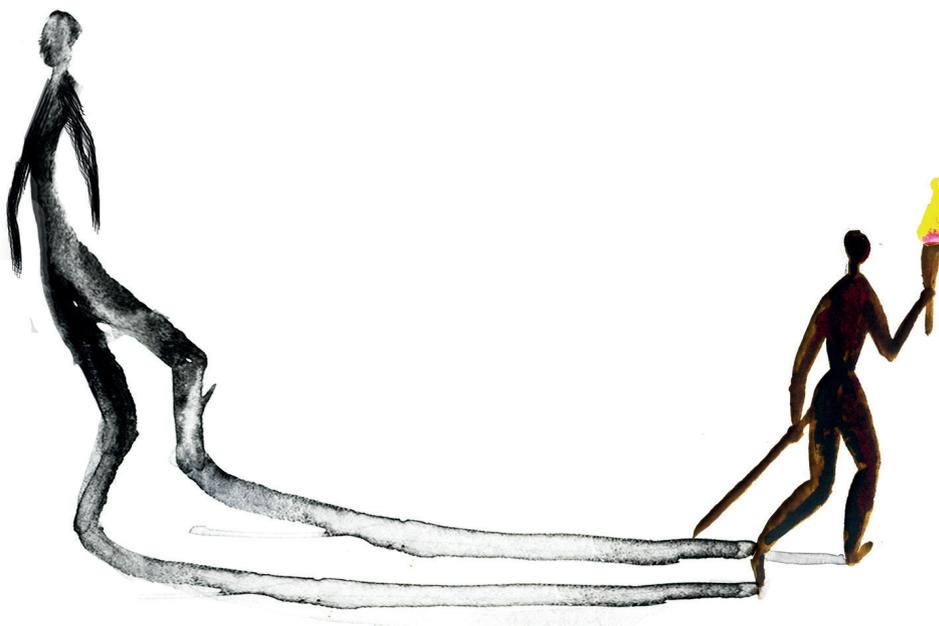
O terceiro ato espelha, graficamente, o primeiro ato, marcando a ideia de simetria que estrutura o álbum inteiro. Seguindo a lógica esquerda/direita, “pergunta”/“resposta”, o álbum atinge agora um novo patamar ao funcionar, no seu todo, como um objeto simétrico que emprega a mesma lógica tanto em cima como em baixo, tanto por dentro como por fora. Por isso, ao entrar no terceiro ato, a posição do texto volta a estar alinhado na zona inferior direita. Depois de pintar a sua obra de arte, depois de criar “a primeira história na história das histórias”, com a tocha de fogo numa mão, erguida de tal modo que projeta a sua sombra na parede (projetada na metade esquerda da dupla página e pontuando ideias de escala e de duplicidade), o Pintor caminha para fora do que agora se explicita visualmente como uma caverna. Ao fundo, a entrada/saída da caverna mostra o céu estrelado. E a Lua. A entrada/saída assemelha-se à iris do olho da segunda ilustração do álbum, no primeiro ato. Elas são, portanto, idênticas na sua forma: sugere-se que a caverna pode funcionar como metáfora de um olho que foca o Cosmos, conferindo-lhe sentido para além das suas incompreensíveis texturas, formas e cores. Abandonando a gruta, o Pintor deixa para trás o lugar das representações e sai novamente para o seu mundo real, para a escuridão... contra a escuridão.



Figura 108

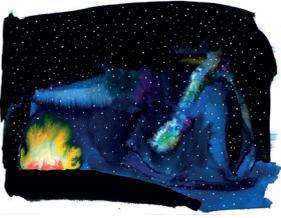
Estudo para décima terceira ilustração.

Figura 109 (em baixo)
Pormenor da décima terceira ilustração.



3. "Acendemos a nossa luz."

A última ilustração revela o fim da narrativa. O Herói/Pintor contempla novamente a escuridão, o mistério e a vastidão da sua ignorância ao mesmo tempo que ergue, de pé, o cajado bifurcado, enquadrado pelo fogo de uma fogueira que recorta a silhueta da sua figura. Por baixo dos seus pés, o chão como que chega ao fim. Já não se trata aqui somente de escuridão – agora, contempla-se a beleza do universo: há fogos pequeninos no céu e um pequenino fogo no chão. No limite inferior direito, liberto do chão que o oprimiu ao longo de todo o álbum, o texto está finalmente livre, no céu. Lê-se o seguinte: "... acendemos a nossa luz." O fim está ligado ao princípio. Perante o silêncio de um universo incompreensível, que não diz nada sobre si mesmo, o homem inventa deuses, lendas, histórias, linguagens, ciências, artes – enfim, o Homem inventa. É o que pode fazer. E talvez seja esse o seu propósito. Fim do Ato III



Figuras 110-112
Pormenores da
última ilustração
do livro e ilustração
final, à direita.

4.5 Epílogo

A dupla-página que precede funciona como epílogo. No céu estrelado do fundo, ressalta a citação final, de Carl Jung, que pontua a história e procura ajudar a decodificá-la.

4.6 Ficha técnica

Página que contém todas as informações técnicas sobre o livro. Contém o grafismo de uma mão e responde à folha de rosto do livro, onde se apresentam o Sol e a Lua. Ou seja: contra o mistério, criamos.

4.6.1 Guardas

4.6.2 Contracapa

4.7 Cor, técnica e materiais

A cor é, talvez, o elemento que assume maior impacto no álbum. A paleta cromática foi escolhida consoante os tons que predominam no ambiente primitivo e nas matérias-primas disponíveis. Procurou-se estabelecer um balanço/contraste que teve em consideração a dicotomia luz/treva; claro/escuro; dia/noite; em sintonia com conceitos e símbolos que se relacionam com a caverna, a savana, o fogo, o ocre, as pinturas e o universo. Logo, as cores que imperam nas ilustrações são o preto (nos negros), o amarelo, o vermelho/ocre, o azul do céu e o verde da natureza. O tom é quente e saturado e o ambiente amarelado faz alusão à luz proveniente da chama da tocha, que o pintor sustém, para se iluminar a si e à parede da caverna onde pintou a sua própria aventura. Como referências visuais, destacam-se ilustradores como Alessandro Sanna, Carson Ellis, Susa Monteiro e António Jorge Gonçalves. Uma vez que se pretende explorar a textura da caverna, em contraste com a imensidão do céu e do cosmos, o trabalho com a cor, através de diferentes tons, foi um elemento crucial a ter em conta. Peter Nodelman (1988) explica a conotação de cores a sentimentos como a característica que mais influencia o “*mood*” (idem, 1988: 60) do álbum ilustrado; Philip B. Meggs acrescenta que “*color can carry strong symbolic connotations. Enormous flexibility exists in the meaning of colours.*” (1922:10)

Os materiais escolhidos para o desenvolvimento das ilustrações foram de natureza aquosa - entre a ecoline e a aguarela, com apoio de tinta-da-china (preta e sépia) e pigmentos, nomeadamente o viochrome. Desta forma, tirou-se o máximo proveito da espontaneidade da mistura de tintas, cores e das manchas que daí nasceram, num processo ilustrativo em que o objetivo foi explorar, através da mancha, uma série de diferentes texturas (que fazem alusão a matérias como a pedra, o fogo, o chão, o céu). Com a técnica decidida e os primeiros estudos feitos,

percebeu-se que cada ilustração tem uma força visual muito imediata, quase brutal e extremamente complexa, apesar de toda a simplicidade figurativa. Isto condicionou a sua construção em três camadas distintas – primeiro, foram criados os fundos; depois, as personagens, executadas paralelamente e montadas digitalmente; e, por último, a manipulação digital para finalizar detalhes e pormenores das ilustrações.

4.8 Tipografia

Long before the computer, artists and artisans used a very complex tool for making letterforms: their hands. (HELLER, ILIC, 2004:6)

CONTRA A
INÉRCIA...
... MARCHAMOS.
CONTRA A
SOLIDÃO...
AGRUPAMOS.
LUTAMOS.
CRIAMOS UMA

a solidão
...agrupamos
e medo...
e tempo...
e mistério...
...criamos.

Na escolha da tipografia do livro, teve-se em consideração a natureza das ilustrações. Assim, optou-se de imediato por uma escolha caligráfica que correspondesse de maneira mais natural às ilustrações orgânicas e aos temas centrais da história. A caligrafia transmite uma informalidade que a tipografia não consegue, por ser mecânica. Desta forma, com opções caligráficas, a liberdade de experimentação é muito maior e, portanto, conseguem-se criar resultados mais expressivos tanto pelas suas formas como pela sua relação e integração com as ilustrações. Depois de realizados alguns estudos de letras, e tendo em consideração a afirmação de Heller e Illic ao admitirem que a letra de cada pessoa tende a produzir assinaturas únicas (2004:7), optou-se por uma caligrafia pessoal que fizesse alusão à aprendizagem da escrita e a um modo de escrita manual, que implica a uti-

Lutamos
marchamos
agigantamos

lização da mão e uma ferramenta – neste caso, um pincel com tinta preta (BAINES, HASLAM, 2002).

Teve-se em consideração a legibilidade das letras e das palavras, na medida em que devem ser de fácil descodificação, bem como o seu tamanho e a sua espessura. Relativamente ao enquadramento na página, depois de vários testes de posicionamento e interação com as ilustrações, foi encontrado o elemento de união de todas elas e a melhor solução para colocação do texto: o chão, ou o limite inferior das páginas.

4.9 Produção gráfica do objeto: proposta

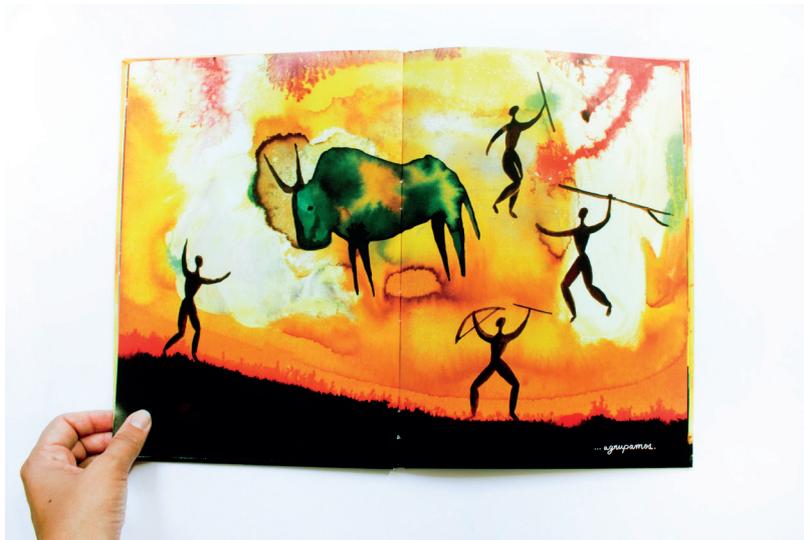
O artefacto final é uma maquete, pronta para ser proposta a editoras. Relativamente à produção gráfica, uma vez destinar-se primeiramente ao público infantil, justifica-se a decisão de um objeto de capa dura, por ser mais resistente e melhor guardar o miolo. A encadernação deve ser em cadernos (múltiplos de 4), para se possibilitar a cosedura dos livros na lombada. Relativamente ao papel, decidiu-se por uma opção mate, de maneira a evitar o brilho – com o intuito de ser impresso em offset.

Figuras 113-115
Estudos caligráficos
para o texto do livro.

5. Maqueta final



Figura 116
Capa final do livro
*A Primeira História
na História das
Histórias*



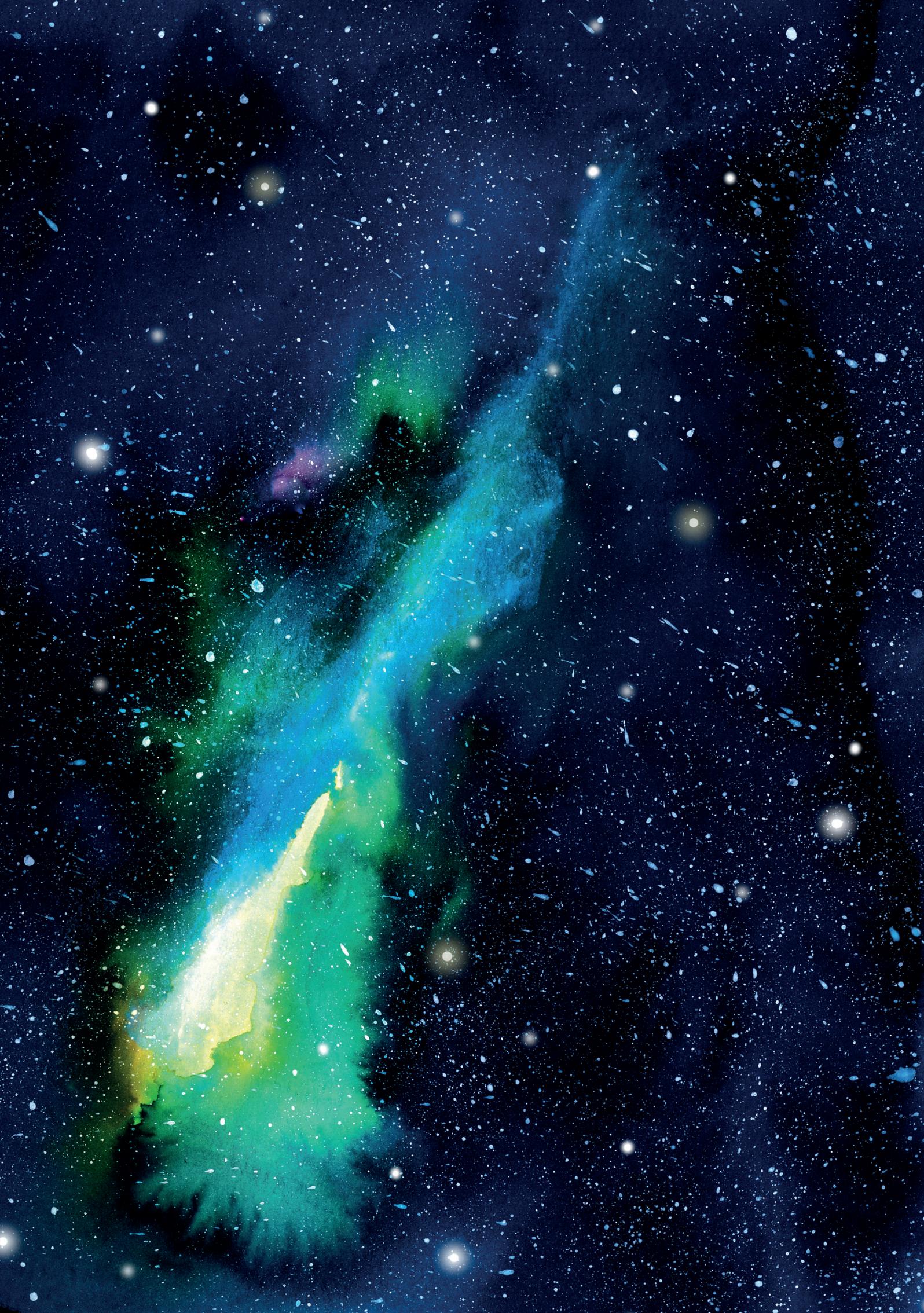
Figuras 117-123
Duplas páginas e
detalhes do livro *A
Primeira História na
História das Histórias*.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO



Figuras 124-126
Duplas páginas e
detalhes do livro *A
Primeira História na
História das Histórias.*

Considerações Finais



Conclusão

Várias questões desencadearam o desenvolvimento deste projeto. Relativamente à sua componente teórica, pode ser considerado que a investigação se debruçou sobre dois pontos: primeiro, sobre a própria atividade de contar histórias; segundo, sobre o fascínio pessoal pela forma específica do álbum ilustrado enquanto suporte de histórias diferente do “livro infantil”. Com a pesquisa, dividida entre estas duas dimensões, fortaleceu-se uma possível relação entre o suporte do papel (álbum ilustrado) e a pedra/parede (caverna). Desta forma, foi proposto investigar e decifrar esta relação no desenrolar do projeto. A nível prático, a investigação teve como objetivo final a construção de um álbum ilustrado para a infância. A produção deste artefacto teve como finalidade o desejo de o pensar e concretizar como um todo. Com isto, faz-se referência à origem da ideia, à criação do storyboard para trabalhar e associar a história visual às “legendas” textuais, à produção das ilustrações, concepção gráfica do livro e maquetização final.

O projeto inicia-se (segundo capítulo, após a introdução) com a proposta temática que fundamenta o artefacto final. Com foco nas histórias, foi quando se analisou a sua origem que nasceu a relação com a parede da caverna e as primeiras representações do homínido. Desta maneira, foi realizada uma viagem pelos primórdios do homem e pelos motivos que o terão levado não apenas a conceber arte (ou o que hoje se entende como arte), como também a tomar consciência desse seu novo poder de registar e marcar, com as suas próprias mãos, um espaço físico peculiar e inóspito. De todas as características físicas e biológicas que assinalam a evolução do ser humano, distinguem-se alguns momentos chave, como o bipedismo, a caça, o domínio do fogo, a consciência da morte, a propagação de rituais, a prática da arte. À medida que toma consciência de si próprio, enquanto ser que se divide entre o mundo físico e o mundo da imaginação, o homem começa a entender-se a si próprio como pequena parte de um vasto e incompreensível cosmos. Daqui, sugere-se o nascimento do ser pensante, que se abre para a realidade que o circunda, questionando-a. Das inúmeras questões que

pairam na cabeça deste humano precoce, associa-se o entendimento da morte e medo do desconhecido, aos quais responde como uma espécie de negação e procura de sentido num outro mundo, ou numa outra realidade, espiritual. Esta é a maneira que se encontra para explicar, sucintamente, a necessidade que o homem teve em pensar outras realidades, criar religiões, inventar mitos e refugiar-se nas histórias, pela magia da representação. Os desenhos nas paredes são as primeiras histórias que o ser humano contou, com signos e símbolos referentes ao contexto temporal em que se encontrava.

Encontra-se no hominídeo uma postura de descoberta, ignorância e fascínio pelo mundo, que observa e vive, pela primeira vez. A esta atitude, quase ingênua, associa-se uma relação com a infância. Tal como o hominídeo, também a criança (que representa a fase do ser humano mais precoce, antes de crescer e amadurecer) descobre o mundo pela primeira vez, revelando um entusiasmo puro e motivação pela descoberta da realidade. Compara-se a atitude da criança com os rituais de iniciação primitivos. Talvez seja por isso que é tão importante contar histórias às crianças.

O Monomito, de Joseph Campbell, surge em função das histórias e mitologias criadas ao redor do mundo, ao longo do tempo, e ao padrão comum que o autor encontrou, na narrativa de todas elas. Esse padrão, a que chamou Monomito (ou A Viagem do Herói), é um esquema circular, que permite a construção de uma história. Nesse padrão, Campbell reconhece uma personagem principal, o protagonista, que parte numa viagem, simbólica, que varia entre o mundo real e o mundo da “fantasia” (que representa o inconsciente e o imaginário), onde atravessa obstáculos e desafios. Por muito que varie no tempo, nos temas, nas culturas e nas personagens específicas, essa estrutura comum está na base de qualquer mito, lenda ou religião que o ser humano criou e continua a criar, muito provavelmente com base na sua própria vida e na sua relação com aquilo que percebe da realidade. Defende-se que é através da produção de histórias que o humano tenta encontrar respostas e atribuir sentidos, como se fossem um refúgio para os seus medos e angústias. Ou uma forma de navegar o real. Assim, optou-se pela aplicação consciente da estrutura do Monomito de Campbell à narrativa visual do deste projeto.

O álbum ilustrado surge, para este projeto, como fruto da relação entre a atitude dos hominídeos, as suas representações, a contínua (atual e possivelmente eterna) necessidade de contar histórias e a sua importância no panorama infantil. O poder mágico que o humano de hoje adquire, ao compará-lo com o

hominídeo, traduz-se no conhecimento de que pode controlar parte da realidade com a produção de histórias e a sua imaginação, que se traduzem em técnicas, ciências, artes, etc. É nas histórias que se consegue provocar sensações, sentimentos, imaginação, amparos, angústias, memórias; é com as histórias que se criam outros mundos, que transportam adultos e crianças para outras dimensões, ao desafiá-las a mergulhar no livro e pensar outras realidades. Ler um livro é ser transportado para outros universos, paralelos à realidade física no momento da leitura. Como nos sonhos ou nas memórias.

Na segunda parte do capítulo teórico, foi feita uma pesquisa sobre o álbum ilustrado, na tentativa de elucidar como se identifica este objeto na atualidade. Entre os estudos, tiram-se algumas conclusões: em primeiro lugar, o álbum ilustrado é um objeto em mutação. Quer isto dizer que, de acordo com a origem e evolução deste artefacto na história, se encontra em permanente desenvolvimento. Desta forma, é possível admitir que espelha épocas, sociedades e culturas, uma vez que acompanha tendências e acontecimentos de diferentes tempos; em segundo lugar, e de acordo com o primeiro ponto, o álbum ilustrado não tem uma só definição. Uma vez que se desenrola consoante a realidade “em vigor”, este objeto é tão rico que permite que ilustradores e designers continuem a ultrapassar barreiras e conceitos ao entenderem o potencial deste suporte; em terceiro lugar, o álbum reúne as disciplinas da literatura, do design e da ilustração na sua conceção. Uma das características que o define é ser palco de uma narrativa maioritariamente visual, onde imagens e texto se cruzam para conferir significados, passar mensagens e contar histórias. Assim, a componente visual e textual compõem a página do álbum, numa harmoniosa relação um com o outro; em quarto, analisou-se o público-alvo que este objeto pretende atingir. Por ser um suporte visual, tem sido destinado às crianças (que apreendem mais facilmente a imagem), porém, este ponto está atualmente em aberto. Existem cada vez mais álbuns que não são trabalhados exclusivamente para as crianças, na medida em que a prioridade deixou de ser tão pedagógica em relação a alguns anos atrás. Assim, ao tentar fugir a convenções, autores testam cada vez mais os limites deste suporte, a nível de público, de tema, de suporte e de experimentação plástica e artística; em quinto lugar, o álbum ilustrado apela a todos os sentidos físicos da criança (e do adulto). Porém, é possível atribuir um último sentido, que completa os outros cinco: a imaginação; por último, o álbum ilustrado é um livro, ou seja, para a sua produção, existem uma série de componentes que devem ser tomados em consideração. A função do designer é interligar todos esses elementos e reconhecer a potenciali-

dade de cada álbum, consoante a função que deve cumprir. Na pesquisa efetuada, explicam-se como as ferramentas do design contribuem para dar forma ao livro, desde a escolha do formato, ao tamanho do livro, decisões tipográficas e decisões de escolha de papel e impressão. Assim, os álbuns ilustrados cumprem a função de desenvolver a relação entre o plano imaginário e o plano real. Parece que o ser humano continua a imaginar para dar sentido ao que não sabe sobre a realidade. Sugere-se que este artefacto é uma ferramenta de descodificação do real, uma vez que é suporte para histórias e que explora pictórica e sensorialmente os sentidos do adulto e da criança.

A análise dos três livros de Alessandro Sanna, Carson Ellis e António Jorge Gonçalves permitiu descodificar não apenas a importância da temática, como da forma e decisões técnicas e gráficas que os autores adotaram. Estas três obras foram, de maneiras diferentes, importantes para a construção do projeto. Se de “Pinocho antes de Pinocho” se retirou influência nas técnicas, materiais e expressão sentimental do livro, do “Eu Quero a Minha Cabeça!” retirou-se a estrutura do Monomito e de “Ke Iz Tuk”, soluções gráficas de composição do álbum, bem como a iconoclastia do uso da linguagem e das possibilidades para os elementos textuais.

Ao fazer relação entre a componente teórica e a prática, estabelecem-se relações que possibilitaram a elaboração do projeto “A Primeira História na História das Histórias”. O terceiro, e último, capítulo traduz o processo que o originou. Com base na investigação teórica, foi construído um artefacto que reúne decisões a nível de texto, das ilustrações e do design do livro. Foi objetivo criar um livro sobre a própria importância das histórias, com o intuito de cativar a criança (e não só), o seu gosto pelos livros e leitura, através de uma experiência que apela e estimula aos seus “seis sentidos” e onde o álbum é palco para experimentação plástica. Foi um longo e desafiante processo, que implicou inclusive um trabalho conjunto com o autor do texto. Para além das decisões tomadas, muitas opções foram ainda deixadas em aberto e passíveis de virem a ser alteradas, consoante o destino do livro. Para o Projeto de Mestrado, foi elaborada uma maquete em capa dura que exhibe a aparência final do livro até ao momento.

Desta maneira, considera-se que o projeto cumpre com as motivações pessoais e objetivos iniciais. Tentou contar-se uma história, ao longo deste relatório, que interligasse o poder da arte, da magia das representações nas cavernas com a magia que, hoje, o ser humano ainda possui para conseguir, no suporte do álbum, a contar histórias e responder a questões relativas à sua situação no cosmos.

1.1 Perspetivas Futuras

Com a conclusão do projeto, retiram-se algumas motivações pessoais relativamente a perspetivas futuras, que nasceram com a criação deste projeto.

Primeiro, há um desejo em dar continuidade à investigação, a nível temático. Esta pesquisa proporcionou um campo específico de trabalho que se debruça sobre a importância das histórias, do livro e, mais especificamente, do formato do álbum ilustrado. É intenção continuar a pesquisa deste suporte e continuar a acompanhar tanto as suas tendências evolutivas como soluções inovadoras e criativas. Relativamente aos temas, a nível pessoal, abriu-se uma espécie de porta para o interesse em trabalhar assuntos em torno do Monomito e de questões eternas e existenciais do homem e sua condição.

Relativamente ao álbum “A Primeira História na História das Histórias”, o objetivo é apresenta-lo a editoras (portuguesas e/ou estrangeiras) como proposta para edição. Desta forma, existem elementos (por exemplo, a caligrafia) que ainda podem estar sujeitas a profundas alterações e modificações que valorizem o álbum.

Referências bibliográficas

Bibliografia

- AdamsMorioka, T. S. (2006). *Color Design Workbook*, Rockport Publishers, Inc.
- Alberto Manguel, G. G. (2013). *Dicionário de Lugares Imaginários*. Lisboa, Tinta da China.
- Almeida, B. P. d. (2002). *As imagens e as coisas*, Campo das Letras.
- Arisman, S. H. a. M. (2000). *The Education of the Illustrator*, Allworth Press.
- Beckett, S. L. (2012). *Crossover Picturebooks: A Genre of All Ages*, Routledge.
- Bell, Julian. (2009). *Espelho do Mundo, Uma Nova História de Arte*, Orfeu Negro.
- Belting, H. (2011). *A verdadeira imagem*. Porto, Dafne Editora & Artur Morão.
- Boas, A. V. (2011). *Ser Designer*. Lisboa, AVB.
- Boas, F. (1955). *Primitive Art*, Dover Publications, Inc.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Canada, Green World Library.
- Camus, A. (1942). *The Myth of Sisyphus*, Penguin Books, Ltd.
- Clarke, R. *O Nascimento do Homem*, Gradiva, Lisboa.
- Claudia Betti, T. S. (1986). *Drawing, a contemporary approach*, Susan R. Katz.
- COLOMER, T. (2010). *Picturebooks and Changing Values at the Turn of the Century*. Em: T. Colomer, B. K.-M., C. Silva-Díaz, *New Directions in Picturebooks Research*. Routledge. New York.
- Coover, R. (June 21, 1992). *The End of Books*, The New York Times Books.

Dalley, T. (1981). *Guía Completa de Ilustración y Diseño, técnicas y materiales*, Madrid, Tursen Hermann Blume Ediciones.

Fanelli, S. (2007). *Sometimes I Think, Sometimes I am*, Tate, 2007.

GOLDSTONE, B. (2008). *The Paradox of Space in Postmodern Picturebooks*. Em: L. R. Sipe, S. Pantaleo, *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. Routledge. New York.

Gulbenkian, F. C. (1992). *Educação Pela Arte - Pensar o Futuro*, ACARTE.

HOCHULI, Jost; KINROSS, Robin. *Designing Books: Practice and Theory*. Hyphen Press: Londres, 1996.

Houston, K. (2016). *The Book : a cover-to-cover exploration of the most powerful object of our time*, W. W. Norton & Company, Inc.

Jenny, P. (2004). *Um Olhar Criativo*. São Paulo, G. Gili, Ltda

KIEFER, B. (2008). *What if a Picturebook, Anyway? The Evolution of Form and Substance Through the Postmodern Era and Beyond*. Em: L. R. Sipe, S. Pantaleo, *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. Routledge. New York.

Kovats, T. *The Drawing Book: a survey of drawing: the primary means of expression*, black dog publishing.

Lawrence Zeegen, C. R. (2014). *Fifty Years of Illustration*. London, Laurence King Publishing Ltd.

Lévêque, P. (1985). *Animais, Deuses e Homens - O Imaginário das primeiras religiões*, edições 70.

Leroi-Gourhan, A. (1964). *As religiões da Pré-História*, edições 70.

Leroi-Gourhan, A. *O Gesto e a Palavra 2 - Memória e Ritmos*, Edições 70.

Lévi-Strauss, C. (Fevereiro, 1978). *Mito e Significado*, Edições 70, Lda.

Male, A. (2007). *Illustration - a Theoretical & Contextual Perspective*, AVA Publishing SA.

Male, A. (2014). *Illustration - Meeting the Brief*. Bloomsbury.

Manzini, E. (1986). *A matéria da invenção*, Centro Português de Design, 1993.

Marques, A. P. (2015). *As Idades do Desenho*, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Martin Salisbury, M. S. (2012). *Children's Picturebooks - The art of visual storytelling*. London, United Kingdom, Laurance King Publishing.

Massironi, M. (1982). *Ver Pelo Desenho*, Edições 70, Lda.

Michel Lorblanchet, P. B. (2017). *The First Artists: In Search of the World's Oldest Art*. United Kingdom, Thames & Hudson Ltd.

Mondzain, M.-J. (2015). *Homo Spectator*, Orfeu Negro.

Morin, E. (1973). *O Paradigma Perdido: A Natureza Humana*, Publicações Europa-América.

NIKOLAJEVA, M. (2010). *Interpretative Codes and Implied Readers of Children's Picturebooks*. Em: T. Colomer, B. K.-M., C. Silva-Díaz, *New Directions in Picturebooks Research*. Routledge. New York.

Phil Baines, A. H. (2002). *Type & Typography*, Laurence King Publishing, Ltd.

Nodelman, P. (1988). *Words About Pictures, The Narrative Art of Children's Picture Book*, University of Georgia Press.

Pantaleo, L. R. S. a. S. (2008). *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*, Taylor & Francis.

Philip B. Meggs, A. W. P. (2009). *História do Design Gráfico*, Cosac Naify.

Moreira, L. M. A. S. (2012). *No Carvalho do Gerês*. Design Gráfico e Projectos Editoriais. Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto. Mestrado: 97.

Munari, B. (1980). *Drawing the Sun*, Edizioni Corraini, 2014.

Munari, B. (1981). *FANTASIA: invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual*. Gráfica Feirensem Lda, Editorial Presença, Lda.

Napier, J. (1980). *Hands*, Princeton.

Nodelman, P. (1988). *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*, University of Georgia Press.

NODELMAN, P. (2010). *Words Claimed: Picturebook Narratives and the Project of Children's Literature*. Em: T. Colomer, B. K.-M., C. Silva-Díaz, *New Directions in Picturebooks Research*. Routledge. New York.

Paixão, P. A. H. *Desenho: A Transparência dos Signos*, Assírio & Alvim.

Quay, L. C. a. D. (1993). *Letterwork: Creative Letterforms in Graphic Design*, Phaidon Press Ltd.

Quental, J. M. F. P. (2009). *A Ilustração enquanto Processo e Pensamento*. Departamento de Comunicação e Arte. Universidade de Aveiro. Doutoramento: 321.

Rodari, G. (1973). *Gramática da Fantasia - introdução à arte de contar histórias*. Matosinhos, Portugal, Kalandraka Editora Portugal, Lda.

Ronnberg, Ami - ARAS. (2010). *The Book of Symbols*, Taschen.

Salisbury, M. (2007). *Play Pen, New Children's Book Illustration*. London, Laurance King Publishing.

SALISBURY, M. (2008). *The Artist and the Postmodern Picturebook*. Em: L. R. Sipe,

S. Pantaleo, *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. Routledge. New York.

SANTOS, N. C., TIRAPICOS, Luís, CRATO, Nuno (2012). *Outras Terras no Universo*, Gradiva.

Scheler, M. (2008). *A Situação do Homem no Cosmos*, Edições Texto & Grafia, Lda.

Scott, M. N. a. C. (2006). *How Picturebooks Work*, Routledge.

Steven Heller, M. I. (2004). *Handwritten: expressive lettering in the digital age*. United Kingdom, Thames & Hudson.

Teresa Colomer, B. K.-M., Cecilia Silva-Díaz (2010). *New Directions in Picturebooks Research*, Routledge.

Weinstsein, A. (2005). *Once Upon a Time: Illustrations from Fairytales, Fables, Primers, Pop-ups and other Children's Books*. New York, Princeton Architectural Press.

Zeegen, L. (2005). *The Fundamentals of Illustration*, Bloomsbury Publishing Plc.

Índice de figuras

Figura 1 Gráfico que ilustra a teoria do Monomito, de Joseph Campbell.

Retirado de fonte pessoal.

Figura 2 *Papyrus of Ani*, Egyptian Book of the Dead (1240 a.C.)

Retirado de https://www.africa.upenn.edu/Books/Papyrus_Ani.html

Figura 3 *Cyperus Papyrus Tree*, Vintage 1957 Botanical Print with Bible verse Book

Page. Retirado de <https://www.etsy.com/listing/122349723/bramble-cyperus-papyrus-tree-vintage>

Figura 4 Imagem de Cai Lun, inventor do Papel.

Retirado de http://manufakturapapieruczerpanego.pl/files/historia_papieru.pdf

Figura 5 *Sutra Di Diamante*, a ilustração impressa mais bem conservada, China,

868 d.C. Retirado de <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/Five-things-to-know-about-diamond-sutra-worlds-oldest-dated-printed-book-180959052/>

Figura 6 *The Decameron*; Primeira edição inglesa, Giovanni Boccaccio (1620).

Retirado de <https://www.bibliotopus.com/pages/books/238/giovanni-boccaccio/the-decameron-containing-an-hundred-pleasant-novels/?soldItem=true>

Figura 7 *Der Edelstein*, de Ulrich Boner. Retirado de: <https://www.kettererkunst.com/details-e.php?obnr=410605074&tanummer=309>

Figura 8 *Orbis Sensualium Pictus* (1658). Retirado de <http://www.openculture.com/2014/05/first-childrens-picture-book-1658s-orbis-sensualium-pictus.html>

Figura 9 *Songs of Innocence*, William Blake (1789). Retirado de <http://www.blake-archive.org/exhibit/biography>

Figura 10 *Faust*, por Delacroix (1827). Retirado de https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=1361066&partId=1&images=true

Figura 11 *The Diverting History of John Gilpin*, Randolph Caldecott (1935).

Retirado de <https://www.biblio.com/book/r-caldecotts-picture-book-1-randolph/d/1061010637>

Figura 12 *Alexander the Circus Poney*, Phyllis Ginger with Noel Carrington (editor),

1943. Retirado de: <http://www.penguinfirsteditions.com/index.php?cat=mainPP>

Figura 13 *Misha Learns English*, Pearl Binder with Noel Carrington (editor), 1942.

Retirado de: <http://www.penguinfirsteditions.com/index.php?cat=mainPP>

Figura 14 *Wonders of Sea Life*, Peggy Jeremy with Noel Carrington (editor), 1947.

Retirado de: <http://www.penguinfirsteditions.com/index.php?cat=mainPP>

Figura 15 Composição do livro, por Andrew Haslam em *Book Design* (2006). Retirado de *Book Design* (2006), Andrew Haslam.

Figura 16 Três formatos do livro considerados por Martin Salisbury e Andrew Haslem: vertical, horizontal ou quadrado. Imagens reproduzidas pela autora.

Figura 17 *O Livro Inclinado*, de Peter Newell (1910), Re-edição pela editora portuguesa Orfeu Negro. Retirado de <https://www.orfeunegro.org/collections/orfeu-mini/products/o-livro-inclinado>.

Figura 18 *Little Blue and little Yellow*, Leo Lionni (1959). Retirado de: <http://www.theenglishgroup.co.uk/blog/2014/06/16/little-blue-little-yellow/>

Figura 19 *Pinocho antes de Pinocho*, de Alessandro Sanna (2016). Retirado de: <http://librosdelzorrojo1.blogspot.com/2016/02/pinocho-antes-de-pinocho.html>

Figura 20 A personagem principal do livro, o ramo. Retirado de fonte pessoal.

Figuras 21, 22, 23, 24 e 25 Três spreads de *Pinocho antes de Pinocho*, de Alessandro Sanna. Retirado de fonte pessoal.

Figura 26 *Ké Iz Tuk?* de Carson Ellis (2016).

Retirado de <https://www.orfeunegro.org/collections/orfeu-mini/products/ke-iz-tuk>

Figura 27 As duas personagens iniciais referentes a *Ké Iz Tuk?*.

Retirado de fonte pessoal.

Figuras 28, 29, 30 Pormenores de referentes a *Ké Iz Tuk?*

Retiradas de fonte pessoal.

Figura 31 Pormenor de balões de texto referentes a *Ké Iz Tuk?*.

Retirado de fonte pessoal.

Figuras 32 e 33 Duas duplas páginas referentes a *Ké Iz Tuk?*

Retiradas de fonte pessoal.

Figura 34 *Eu Quero a Minha Cabeça!* de António Jorge Gonçalves.

Retirado de <https://www.pato-logico.com/editora/livros/eu-quiero-minha-cabeça>

Figura 35 Dupla-página integrante do livro *Eu Quero a Minha Cabeça!*

Retirado de fonte pessoal.

Figura 36 Pormenor de *Eu Quero a Minha Cabeça!* Retirado de fonte pessoal.

Figura 37 Pormenor de *Eu Quero a Minha Cabeça!* Retirado de fonte pessoal.

Figuras 38 e 39 Pormenores de *Eu Quero a Minha Cabeça!*

Retiradas de fonte pessoal.

Figura 40 Dupla-página do livro *Eu Quero a Minha Cabeça!*

Retirado de fonte pessoal.

Figura 41 *Homo Spectator*, Marie-José Mondzain (2016).

Retirado de <https://www.orfeunegro.org/collections/orfeu-negro>

Figura 42 *The Hero With a Thousand Faces*, Joseph Campbell (1949). Retirado de <https://www.fnac.pt/The-Hero-With-a-Thousand-Faces-Joseph-Campbell/a286497>

Figura 43 Ilustração de Carolina Prata que inspirou e deu origem ao projeto. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 44 Primeiro storyboard que deu origem ao projeto. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 45 Segundo storyboard que deu origem ao projeto. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 46 e 47 Evolução dos storyboards que deram origem ao projeto. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 48 Planificação da estrutura do livro do projeto. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 49 Adaptação da estrutura do Monomito, de Joseph Campbell, com a estrutura da história de *A Primeira História na História das Histórias*. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 50 Registos rupestres de figuras humanas na caverna de Leang Timpuseng, na Tailândia. Retirado de <https://www.smithsonianmag.com/history/journey-old-est-cave-paintings-world-180957685/>

Figura 51 Estudos de figuras para a personagem herói. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 52 e 53 Representações dos Amigos. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 54 Pintura rupestre de um bisonte na Gruta de Altamira, em Espanha. Retirado de <http://historiadaartefersuneg.blogspot.com/2013/04/a-arte-da-pre-historia.html>

Figura 55 Pintura rupestre de um bisonte na Gruta de Lascaux, França. Retirado de <http://historiadaartefersuneg.blogspot.com/2013/04/a-arte-da-pre-historia.html>

Figura 56 Ilustração do bisonte. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 57 Representação de um monstro dentro de uma caverna.

Figuras 58 e 59 Dois estudos da imagem do monstro para o livro. Retiradas de arquivo pessoal.

Figura 60 Um dos primeiros estudos para a ilustração “Lutamos”. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 61 Árvore Cabalística da Vida com dez círculos, de Athanasius Kircher (1652), Alemanha. Retirado de *The Book of Symbols*, Taschen.

Figura 62 Estudo para árvore. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 63 Representações rupestres de espirais encontradas em Newgrange, Boyne Valley, Irlanda. Retirado de http://www.bradshawfoundation.com/ancient_symbols_in_rock_art.php

Figura 64 Elemento gráfico que interliga a mão com a espiral. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 65 e 66 Estudos para os elementos gráficos sol e lua. Retirados de arquivo pessoal.

Figuras 67 e 68 Estudos para os elementos gráficos das mãos. Retirados de arquivo pessoal.

Figuras 69 – 72 Maquetas para testar a opção do formato vertical ou horizontal. Retiradas de arquivo pessoal.

Figuras 73 – 81 Representação da evolução da concepção da capa. Retiradas de arquivo pessoal.

Figura 82 Capa final. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 83 Folha de rosto. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 84 (esquerda) e 85 Primeira e última ilustração correspondentes à primeira, que abre o livro. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 86 Segunda ilustração, em forma de olho. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 87-91 Evolução dos estudos para a segunda ilustração. 7Retiradas de arquivo pessoal.

Figura 92 Primeira ilustração que inicia o segunda ato. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 93 Ilustração do Herói, a caminhar. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 94 Momento de confronto entre o Herói e os Amigos. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 94 Momento de confronto entre o Herói e os Amigos. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 95 e 96 Estudos para a sétima ilustração. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 97 e 98 Estudos para a oitava ilustração. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 99 Herói em posição vitoriosa depois de matar o monstro. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 100 e 101 Imagem de representação rupestre que inspirou a ilustração, à direita. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 102 e 103 Décima ilustração do livro e pormenor, à esquerda. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 104 Figuras referentes ao Héroi, que contempla o sol e a lua.

Retirado de arquivo pessoal.

Figura 105 Estudo para décima primeira ilustração.

Retirado de arquivo pessoal.

Figura 106 e 107 Pormenores da décima segunda ilustração.

Retirado de arquivo pessoal.

Figura 108 Estudo para décima terceira ilustração. Retirado de arquivo pessoal.

Figura 109 Pormenor da décima terceira ilustração. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 110-112 Pormenores da última ilustração do livro e ilustração final, à direita. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 113-115 Estudos caligráficos para o texto do livro.

Retirado de arquivo pessoal.

Figura 116 Capa final do livro A Primeira História na História das Histórias.

Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 117-123 Duplas páginas e detalhes do livro A Primeira História na História das Histórias. Retirado de arquivo pessoal.

Figuras 124-126 Duplas páginas e detalhes do livro A Primeira História na História das Histórias. Retirado de arquivo pessoal.





