



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Acho que o Flora está com Frio!?
Álbum Ilustrado Infantil

Tatiana Raquel Amaral Belo

Trabalho de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof. Doutora Águeda Simó

Covilhã, janeiro de 2019

Agradecimentos

Agradeço à minha orientadora, a Professora Doutora Águeda Simó, por todo o tempo disponibilizado e orientação oferecida, de forma a que este projeto conseguisse ser possível, e em especial a nível educacional, nas investigações teórica e experimental.

Agradeço também à minha família e aos meus amigos e colegas mais próximos, uma vez que passaram de uma forma passiva por um processo de emoções semelhante ao meu.

A todos, que me mostraram que existe sempre uma solução, mesmo não sendo a inicial, um enorme e profundo obrigado.

Resumo

Para a criação deste projeto, um álbum ilustrado infantil, com faixa etária dos três aos sete anos, mostra-se fundamental uma abordagem temática à ilustração no geral, à ilustração nas obras para a infância, e às aplicações do design gráfico na ilustração.

A investigação elucida-nos para a evolução da ilustração no geral que, ao longo da mudança dos séculos, evolui de um mero atributo decorativo do texto para alcançar uma posição de igual importância ao mesmo, e a ilustração considerada infantil deixa de lado a sua função totalmente pedagógica e de proliferação de fé e morais para mostrar novos mundos, como a arte e a ciência. No que toca ao design gráfico, apesar de bastante recente em comparação às temáticas anteriores, mostra-se revolucionário na educação do design nas escolas à volta do globo, e também com bastante diversidade, partilhando fundamentos com a ilustração. Para criar um livro infantil, esta área tem que ser considerada, uma vez que a ilustração precisa do design gráfico para sobreviver, e essa consideração tem que ser realizada de forma a conseguir alcançar o melhor resultado possível. No final, este estudo também nos leva à simbiose entre a ilustração e o design gráfico, que ligação existe entre eles, que passa bastante pelas origens que compartilham, das primeiras pinturas rupestres ou dos pergaminhos antigos até à invenção e evolução da imprensa e o seu estado atual, uma vez que a ilustração de livros infantis não vive bem sem o design.

Conseguimos verificar, com base num estudo de livros ilustrados selecionados, como se encontra o mercado português em relação a este tipo de obras, estrangeiras ou de autoria portuguesa, que constitui um forte crescimento para o mundo das obras literárias (apesar de a ilustração, ao invés do design gráfico e da literatura, ainda não permitir conseguir ser, no geral, uma profissão primária), e onde os exemplos analisados mostram tipos diferentes de livros ilustrados, indo de um álbum ilustrado narrativo (as linguagens escrita e visual têm uma relação equilibrada e harmoniosa) a um livro ilustrado (em que a linguagem escrita é mais predominante à visual), acompanhados com imagens das páginas que os constituem.

Para finalizar, e já na parte prática deste relatório, vemos o comprido processo que levou ao objeto final, o álbum ilustrado: sabemos que veio da necessidade de desenvolver novas capacidades e de um interesse pelas áreas, e que o que inicialmente era para serem duas histórias, em sentidos opostos, passou a ser uma história e a seleção de algumas das ilustrações dessa mesma narrativa, mas em forma de desenho para colorir, sendo que estas continuam a assumir o sentido oposto à narrativa, como na ideia inicial. As personagens ganharam protagonismo diferente com a mudança para uma só história, mas a adaptação a tal foi relativamente fácil.

Palavras-chave

Ilustração, Ilustração Infantil, Literatura Ilustrada Infantil, Design Gráfico, Designer, Ilustrador.

Abstract

To create this project, a children's picture book, targeted from ages three to seven, it is shown to be fundamental a thematic approach to illustration in general, to illustration in works for children, and to the applications of graphic design in illustration.

The investigation elucidates us for illustration's evolution, that as the centuries change, evolves from a mere decorative attribute of text to reach an equal important position in relation to it, and illustration characterized as for children, leaves aside its totally pedagogical function and of faith and moral proliferation to show new worlds, like of art or science. Concerning graphic design, although it is very recent comparing to the previous themes, it shows itself to be revolutionary in design's education all over the globe, also with great diversity, sharing fundamentals with illustration. To create a book for children, this area must be considered, knowing illustration needs graphic design to survive, and such consideration should be done in a way to reach the best possible outcome. At the end, this study also leads to a symbiosis between illustration and graphic design, what connection is between them, passing through the origins they share, from the first rock paintings or ancient parchments up until the invention and evolution of printing press and its actual state, since illustration for children's books doesn't live well without design.

We can verify, from the analysis of works, how the Portuguese market is found in relation to this kind of work, foreigner or of Portuguese authorship, which constitutes a strong growth to the literary works' world (despite illustration, unlike graphic design and literature, still doesn't allow to be, in general, a primary profession), and where the analysed examples show different kinds of illustrated books, going from a narrative picture book (written and visual languages maintain a balanced and harmonious relation) to an illustrated book (where the written language is predominant over visual language), accompanied with images from the pages that constituted them.

To finalize, and already in the practical part of this report, we see the long process that took to the final object, the illustrated picture book: we know it to come from the necessity to develop new capacities and an interest from both areas, and what initially was to be two stories, in different directions, became one story and a selection of some illustrations from that same story, but as colouring drawings, where these pages are still found in a different direction in relation to the narrative, like the original idea. The characters gained different protagonism with only one story, but the adaptation to it was relatively easy.

Keywords

Illustration, Children's Illustration, Children's Illustrated Literature, Graphic Design, Designer, Illustrator

Índice

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Agradecimentos | iii |
| Resumo | v |
| Abstract | vii |
| Índice | ix |
| Lista de figuras | xi |
| | |
| Introdução | 1 |
| Objetivos, Interesse e Motivação | 1 |
| Estrutura..... | 2 |
| | |
| Capítulo I - Enquadramento Teórico..... | 5 |
| 1. Ilustração e aplicação do Design Gráfico na sua área | 5 |
| 1.1. Ilustração..... | 5 |
| 1.1.1. Definições do conceito | 5 |
| 1.1.2. Origens e evolução da ilustração | 9 |
| 1.1.3. Técnicas de Ilustração | 13 |
| 1.2. Ilustração Infantil | 16 |
| 1.2.1. Definições do conceito e história..... | 16 |
| 1.2.2. A Ilustração e a sua vertente infantil em Portugal | 22 |
| 1.2.3. Divisões da Ilustração infantil (tipos de livros, temas e géneros) | 25 |
| 1.2.4. Livro ilustrado Vs. Álbum ilustrado..... | 29 |
| 1.3. Aplicações do Design Gráfico na Ilustração | 31 |
| 1.3.1. Definições do conceito e breve história | 31 |
| 1.3.2. Simbiose da Ilustração com o Design Gráfico e fundamentos partilhados | 34 |
| | |
| Capítulo II - Estudos de caso: análise de obras..... | 41 |
| 2. Análise de obras | 41 |
| 2.1. Obras | 41 |
| 2.1.1. <i>Elefantes Não Entram</i> | 41 |
| 2.1.2. <i>Há um Tigre no Jardim</i> | 46 |
| 2.1.3. <i>O Segredo do Rio</i> | 50 |
| | |
| Capítulo III - O Projeto | 55 |
| 3. Álbum Ilustrado Infantil - <i>Acho que o Flora está com Frio!?</i> | 55 |
| 3.1. Origens e razões para a ideia | 55 |
| 3.2. O processo criativo | 56 |
| 3.2.1. Storyboard do álbum..... | 57 |
| 3.2.1.1. A história do álbum | 59 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.2.2. Design das Personagens | 59 |
| 3.2.2.1. Caetana | 60 |
| 3.2.2.2. Flora | 63 |
| 3.2.2.3. Benjamim | 65 |
| 3.2.2.4. Avó Cássia..... | 68 |
| 3.2.3. Design dos Cenários..... | 69 |
| 3.2.3.1. Jardim da casa | 70 |
| 3.2.3.2. Quartos da Casa (quarto da Caetana, sala de estar e sala de costura) | 71 |
| 3.2.3.3. Parque da ribeira | 73 |
| 3.2.4. Design Gráfico do Álbum | 74 |
| 3.2.4.1. Modelos de cor e cores escolhidas..... | 74 |
| 3.2.4.2. Tipografia | 77 |
| 3.2.4.3. Elementos (pincéis e molduras de página) | 80 |
| 3.2.4.4. Capas e página de título | 81 |
| 3.2.4.5. Técnicas para a criação do álbum ilustrado | 87 |
| Conclusões..... | 91 |
| Referências Bibliográficas | 95 |
| Webgrafia..... | 99 |

Lista de Figuras

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 - a) Janela de abertura do programa <i>Adobe Photoshop</i> ; b) Interface da aplicação móvel <i>Procreate</i> | 9 |
| Figura 2 - <i>Papiro de Ramusseum</i> , o rolo de papiro mais antigo na atualidade | 10 |
| Figura 3 - Prensa de Tipos Móveis de Gutenberg, do século XV | 11 |
| Figura 4 - <i>The Tyger</i> , uma das pinturas da obra <i>Songs of Innocence and of Experience</i> de William Blake | 12 |
| Figura 5 - <i>Person Drawing a Kitten</i> , exemplo da técnica a lápis de cor | 14 |
| Figura 6 - a) <i>View of Nuremberg</i> , de Albrecht Dürer, ano de 1497; b) <i>House in Provence</i> , de Paul Cézanne, ano de 1867 | 15 |
| Figura 7 - Capa frontal da obra <i>The Polar Express</i> , de Chris Van Allsburg | 19 |
| Figura 8 - <i>Red Riding Hood and The Wolf Father</i> de Gustave Dore, para a obra <i>Histoires ou contes du temps passé</i> , de Charles Perrault | 20 |
| Figura 9 - Página de <i>Orbis Sensualium Pictus</i> , de Comenius | 21 |
| Figura 10 - a) <i>Book of Nonsense</i> , por Edward Lear; b) <i>Alice's Adventures in Wonderland</i> , por Sir John Tenniel | 21 |
| Figura 11 - Exemplo de <i>Tio Patinhas o Grande Feitiço das Mentiras</i> , edição portuguesa de setembro de 2018..... | 27 |
| Figura 12 - Capa da obra de Carla Antunes Sara, <i>Tomé e o Boneco de Neve</i> , do ano de 2007. 28 | |
| Figura 13 - A Roda das Cores, com as cores primárias, secundárias e terciárias | 38 |
| Figura 14 - Capa frontal do livro <i>Elefantes Não Entram</i> , pela chancela <i>O Bichinho de Conto</i> da editora <i>Saída de Emergência</i> | 41 |
| Figura 15 - Duas páginas do livro, onde o menino explica como é o seu amigo | 43 |
| Figura 16 - Página dupla de quando é barrada a entrada ao elefante no clube do Animal de Estimação | 45 |
| Figura 17 - Capa frontal da obra <i>Há Um Tigre no Jardim</i> , de Lizzy Stewart, pela editora <i>Fábula</i> | 46 |
| Figura 18 - Ilustração de página dupla que mostra em tamanho amplo o que aparenta ser variadas técnicas..... | 49 |
| Figura 19 - Páginas iniciais da história que mostram vários tamanhos de letra e a forma como podem enriquecer uma leitura em voz alta..... | 50 |
| Figura 20 - Capa frontal do livro <i>O Segredo do Rio</i> , pela editora <i>Oficina do livro</i> | 50 |
| Figura 21 - Duas páginas, que correspondem ao texto e à sua ilustração, onde esta reforça a ideia dada | 53 |
| Figura 22 - Uma das exceções, em forma da ilustração da página 27 | 54 |
| Figura 23 - Esquema da leitura do livro..... | 56 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 24 - Parte do storyboard de <i>Acho que o Flora está com Frio!?</i> antes do reconhecimento do problema e com a apresentação das personagens principais | 57 |
| Figura 25 - Parte do storyboard de <i>Acho que o Flora está com Frio!?</i> desde o reconhecimento do problema até à conclusão da narrativa | 58 |
| Figura 26 - Esboço intermédio da cara de Caetana, de frente e de perfil | 60 |
| Figura 27 - Primeiros esboços para a cara e o corpo de Caetana | 61 |
| Figura 28 - Duas primeiras experiências em digital do corpo inteiro de Caetana | 61 |
| Figura 29 - Processo de criação da experiência digital intermédia com a cara de Caetana ... | 61 |
| Figura 30 - Processo de criação da experiência digital intermédia de corpo inteiro da Caetana, com as suas jardineiras favoritas | 62 |
| Figura 31 - Ilustração final da capa e da primeira página da história, onde podemos ver em duas posições como Caetana ficou caracterizada | 62 |
| Figura 32 - Esboço intermédio do Flora de perfil e a voar, feito a lápis de grafite | 63 |
| Figura 33 - Primeira experiência digital com o Flora de perfil | 63 |
| Figura 34 - Processo de criação da experiência intermédia digital com o Flora de perfil | 64 |
| Figura 35 - Processo de criação da experiência intermédia digital com o Flora a voar | 64 |
| Figura 36 - Processo de criação da experiência intermédia digital com o Flora de frente | 64 |
| Figura 37 - O novo esboço de Flora com desenho diferente e a passagem para o digital | 65 |
| Figura 38 - Duas ilustrações finais do Flora, onde mostra a sua dedicação à fauna e flora ... | 65 |
| Figura 39 - Esboço intermédio da cara de Benjamim | 65 |
| Figura 40 - Primeira experiência digital da cara de Benjamim | 66 |
| Figura 41 - Processo de criação da experiência digital intermédia com a cara de Benjamim | 66 |
| Figura 42 - Processo de criação da experiência digital intermédia de corpo inteiro de Benjamim | 67 |
| Figura 43 - Uma das ilustrações finais onde Benjamim aparece com a irmã, a tentar explicar-lhe se o Flora sente frio ou não | 67 |
| Figura 44 - Esboço intermédio da cara da Avó Cássia | 68 |
| Figura 45 - Processo de criação da experiência digital intermédia com a cara da Avó | 68 |
| Figura 46 - Final da experiência mostrada anteriormente | 68 |
| Figura 47 - Avó Cássia a avisar Caetana para levar o casaco no caso de ir para o jardim | 69 |
| Figura 48 - Vista de frente do jardim da casa dos irmãos: esboço inicial e esboço final | 70 |
| Figura 49 - Vista de frente da entrada no jardim, de frente para a janela da sala de estar . | 70 |
| Figura 50 - Esboços de duas perspetivas do jardim..... | 70 |
| Figura 51 - As duas perspetivas do jardim da casa de Caetana em ilustrações finais, com as personagens inseridas | 71 |
| Figura 52 - Perspetivas separadas do quarto de Caetana | 71 |
| Figura 53 - Novo esboço para o quarto de Caetana, em página dupla | 72 |
| Figura 54 - Quarto de Caetana e Caetana, iluminados com as luzes de presença e natural .. | 72 |
| Figura 55 - Duas perspetivas da sala de estar, com personagens inseridas | 72 |
| Figura 56 - Quarto de costura, onde Caetana e a avó já fizeram a camisola do Flora. | 73 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 57 - Vista de frente da ribeira ao pé da casa dos irmãos e elementos do lago | 73 |
| Figura 58 - Ribeira, com elementos da paisagens e personagens | 74 |
| Figura 59 - Tentativas manuais para o tipo de letra..... | 77 |
| Figura 60 - Várias tentativas para a escolha do tipo de letra das capas do álbum | 78 |
| Figura 61 - Várias tentativas para a escolha do tipo de letra das páginas interiores da história do álbum | 79 |
| Figura 62 - Os pincéis para esboço, pincel para criar linhas de contorno e os dois pincéis para a pintura, respetivamente..... | 80 |
| Figura 63 - Primeiro esboço para a capa final | 81 |
| Figura 64 - Segundo esboço para a capa, que já introduz Caetana como elemento, do esboço a lápis ao esboço digital | 82 |
| Figura 65 - Experiências de desenho e cor para as capas do álbum | 82 |
| Figura 66 - Capas finais para as duas faces do álbum | 83 |
| Figura 67 - Experiências de cor para a lombada do álbum ilustrado | 84 |
| Figura 68 - Duas experiências entre o verde o amarelo oposto ao roxo, e a lombada da cor escolhida | 84 |
| Figura 69 - - Lombada do livro de Haruki Murakami, pela editora <i>Casa das Letras</i> | 85 |
| Figura 70 - Os sete esboços em papel de possíveis lombadas..... | 85 |
| Figura 71 - As duas experiências no digital, sendo a segunda a lombada final para o nosso álbum ilustrado | 85 |
| Figura 72 - As duas capas finais com a lombada final, em sentidos opostos | 86 |
| Figura 73 - a) Esboço da página interior; b) Página interior do livro ilustrado com cor, na fase final | 86 |
| Figura 74 - a) Experiência para determinar técnica, feita a aguarela; b) Experiência para determinar técnica, feita a lápis de cor..... | 87 |
| Figura 75 - Convergência das técnicas de lápis de cor e digital numa última experiência | 88 |
| Figura 76 - Esboço digital do Sr. Pétalas, um dos elementos que compõe o jardim, e com quem Caetana e Flora brincam | 89 |
| Figura 77 - Exemplos de duas ilustrações para colorir, neste caso exemplificado com as que começam e acabam a história, respetivamente | 90 |

Introdução

Objetivos, Interesse e Motivação

Com este projeto, pretendemos alcançar quatro objetivos que se mostraram ser os principais: mais informação sobre a ilustração, a ilustração nos livros infantis em concreto, e que ligação tem com o design gráfico; criação de objetos de investigação em forma de livro infantil ilustrado, de modo a oferecer a futuros estudantes interessados um objeto/guia de estudo; avaliação, desenvolvimento e descoberta de competências atuais ou novas, no que toca aos campos da ilustração e do design gráfico; desenvolver e tentar explorar se estas áreas são, de facto, um dos nossos focos principais aquando da nossa futura entrada no mercado profissional: uma forma de exploração pessoal para o futuro, de uma forma mais focalizada.

No que toca ao interesse pelos temas abordados, achamos pertinente explicar que os livros para a infância são as primeiras portas para a descoberta do conhecimento para o recém-leitor, leitor este que só agora dá os primeiros passos no que toca a entrar nesta parte do saber. Os livros desde há vários séculos vêm a moldar o quotidiano de uma pessoa e, ao realizar tal ação, moldam também o pequeno leitor, tornando-se no seu primeiro contato com os mundos da literatura e do visual, encontrando-se este último num crescimento não só em número, mas bem como em importância na sociedade que nos rodeia, a cada dia que passa. Estes livros dedicados à infância são ótimas ferramentas para a passagem de mensagens, quer de temas associados à sociedade acima mencionada e do meio que a envolve, como quer para a passagem de mensagens mais subtis e intrínsecas.

Foi com este último tipo de mensagens em mente que escolhemos qual seria o tema do objeto do nosso projeto, uma vez que o próprio objeto de trabalho desde cedo já se encontrava definido como um livro ilustrado. As mensagens mais subtis são assim definidas por nós como uma forma de referenciar mais as noções que se relacionam com a realização de tarefas que ajudarão a pessoa na concretização de passos, que a moldam em função de si mesma, da sua essência, e não com base em conceções que são empregues para regularizar como interagimos com o que nos rodeia de forma pré-concebida; pretendemos que sejam uma forma de explorar o ser, quanto à intuição, criatividade e exploração de dados/informações facultados sobre algo numa instância anterior. São mensagens que apelam à descoberta do “eu” e do Mundo, mas onde importa mais a “caminhada” e não a moral que se retém, apesar de ser na mesma importante esta componente.

Com isto não pretendemos colocar de lado a importância das mensagens associadas ao nosso meio envolvente; no entanto, pretendemos realçar o facto que a infância é uma das alturas do ciclo de vida humano especial no que toca à descoberta das coisas e, portanto, a melhor altura para os pequenos leitores colocarem as suas dúvidas. É principalmente uma forma

de arranjam soluções para os seus problemas sem que alguém, num primeiro instante, lhes diga de imediato que a opção que escolheram não é viável, mas sim deixá-lo experimentar várias soluções para um problema, o que o ajudará a entender por si mesmo o que poderá funcionar ou o inverso, tornando assim o adulto numa guia que oferece dicas e no seu apoio moral, no que poderá ser a sua aventura do dia.

Em relação à motivação pessoal para a realização do projeto, a que nos é mais íntima, pode traduzir-se por um desafio às nossas capacidades atuais. Os livros, na sua parte do design, que envolve o interior e o exterior, aliados às ilustrações que o compõe, mostraram-se ser uma forma de capturar a nossa atenção, para além de despertar o interesse sobre o processo de criação das suas várias partes. Posto isto, criar um livro ilustrado tornou-se um projeto que gostaríamos de experimentar a desenvolver e, encontrada esta oportunidade sob a forma de projeto de mestrado relacionado com as várias áreas dentro do Design Multimédia, decidimos agarrá-la e torná-la num desafio, explorando o que constitui uma forma de consciencialização de possíveis novas capacidades ainda não exploradas e que serão, desta forma, adicionadas ao nosso conhecimento.

Estrutura

Quanto à estrutura do relatório do projeto, esta divide-se em três capítulos fundamentais: estes três capítulos referem-se ao capítulo do enquadramento teórico dos temas abordados neste projeto, ao capítulo de estudo de várias obras com a presença desses mesmos temas e, por fim, ao capítulo da parte prática, que se traduz pelo capítulo do projeto de mestrado em si. No primeiro capítulo são abordados os temas da ilustração e da relação que tem com o design gráfico: a categoria da ilustração tem como subdivisões a ilustração no seu sentido mais lato e antigo, que ao se dividir traz noções como a ilustração infantil (a mais pertinente ao projeto em mãos) e o estado em que se encontra ao nível nacional. Em relação ao subcapítulo da relação com o design gráfico, esta categoria fala sobre a origem deste último termo, a sua evolução e como atualmente se caracteriza, de uma forma breve. No fim da exploração breve sobre esta categoria visual do trabalho, mostramos qual a relação que ambos (a ilustração e o design gráfico) têm um com o outro: como se relacionam, que aspetos partilham, e de que forma uma simbiose entre eles é fundamental para um bom resultado no que toca à criação de obras/objetos.

Para complementar, ao entrar no segundo capítulo, teremos análises a obras literárias ilustradas do universo infantil selecionadas por nós, onde se pode ler uma pequena biografia dos autores de cada obra, sendo o passo seguinte a descrição da obra em si, em termos de história, ilustração e design, onde imagens de exemplos para melhor visualização acompanham

o descrito. São analisadas um total de três obras, com várias diferenças entre si, onde um exemplo pode ser o formato de livro infantil.

Para estes capítulos, da componente teórica, a nossa metodologia de trabalho passa pela investigação e leitura de teses de mestrado e doutoramento, de livros editados e alguns artigos digitais, como artigos de jornais nacionais e internacionais, ou de conferências.

Terminada a componente teórica de investigação, chegamos ao capítulo da parte prática, onde irá ser apresentado o processo de criação do projeto, desde a sua fase inicial de idealização, passando pelo processo de *concept art* (processo de reprodução da ideia pretendida numa fase inicial), onde se mostra, por exemplo, as personagens ou a história e como se alteraram desde a primeira ideia, e os elementos finais que o compõe e se transformam no objeto final de avaliação para este projeto de mestrado em Design Multimédia.

Para este capítulo, a nossa metodologia de trabalho passa por numa primeira fase esboçar em papel algumas ideias que definem o projeto (como ações dos personagens ou quantos vão ser, ou as técnicas utilizadas) e, na fase final, os seus elementos são completados no digital, incluindo traços finais, pintura e ajustes. Optamos por dois processos, a via tradicional do desenho e a via digital para esboçar mas, para completar o projeto, será através da técnica do desenho e pintura digital.

O relatório termina com as conclusões que alcançamos no decorrer do projeto, conclusões estas que se diversificam por partes específicas do projeto, como conclusões retiradas do estudo das áreas ou sobre o processo de criação do projeto, havendo o exemplo do porquê de uma técnica não resultar ao invés da outra, como por partes mais pessoais, relacionadas com a nossa evolução neste tipo de trabalho, e que aspetos ainda necessitam, no futuro, de ser colmatados.

Capítulo I - Enquadramento Teórico

1. Ilustração e aplicação do Design Gráfico na sua área

É fundamental para o entendimento do presente relatório de projeto a clarificação do tema principal: a ilustração. Apesar de o projeto recair mais concretamente na ilustração infantil, esta não existiria sem uma categoria mais geral.

É também necessário falar sobre os fundamentos do design gráfico: é uma parte fundamental para o nosso projeto, e não seria, na nossa opinião, benéfico deixar ignorada tal parte, sem algum tipo de contextualização ou esclarecimento.

O final do capítulo será marcado pelas reflexões quanto à simbiose dos dois temas, cujas história e origens se interligam em vários momentos.

1.1. Ilustração

1.1.1. Definições do conceito

“As imagens são um idioma que ouvimos com nossos olhos.” (Scheinberger, 2018, p. 155)

Ilustrar significa *iluminar*, e ao ilustrar não estamos só a mostrar a realidade, mas também a criar algo novo, a mostrar novas visões; são as ilustrações que complementam, explicam, esclarecem, transmitem e aprofundam, podendo ser só visualmente bonitas ou transmitir alguma noção mais profunda, e têm a característica da diversidade (ibid., p. 4). Ilustrar apresenta-se como a ação de discutir visualmente um tema e é baseado num ponto de vista, na ideia que está por detrás: sem este ponto torna-se irrelevante, como música em elevador, diz-nos o autor, e não atingirá ninguém (ibid., pp. 27-28) e implica tomar decisões, como cada traço feito, ou pixel adicionado (ibid., p. 14).

Já Santos (2014, p. 7) diz-nos que a ilustração, como representação de algo, é “uma imagem que tem em comum com as restantes artes plásticas as técnicas de produção e manipulação de materiais assim como a organização compositiva”. A ilustração é uma forma de suporte de arte adaptável, móvel, capaz de sobreviver às várias alterações à sua história, com “vitalidade estimulante” e o facto de ser híbrida a vários níveis, e de se relacionar com as várias técnicas, é o seu melhor atributo (Silva, 2011, p. 21), em especial com as do desenho e da pintura (ibid., p. 1), e faz com que ela atinja novas potencialidades.

Não obstante, Saraiva (2013, p. 16) alerta-nos para o facto que a ilustração, devido às suas excessivas formas e aplicações, e à sua história e evolução com mais de cinco centenas de anos, torna a sua definição difícil de ter um entendimento consensual e de se tornar universal. O autor também nos diz que a ilustração é uma forma de imagem que tem a sua origem e significado no texto, sendo “um exercício de representação visual de um autor” (ibid., p. 21); é a partir do texto que a ilustração surge, e os dois, na maior parte dos casos, andam de braços dados (ibid., p. 22). A ilustração aproxima e recria o texto que acompanha, também nos diz Ramos (2010, pp. 11-13): é ela que controla a informação que esse mesmo texto oferece em cada “momento/página”, sendo que oferece pistas ao leitor e ajuda-o com a compreensão do texto, tal como numa espécie de jogo. Não só isto, mas a autora (ibid.) também afirma que é através da ilustração que se entende a mensagem que o texto pretende passar: recria-o através de grafismos, como o ponto, a linha e a cor, tendo em conta o tipo de texto em questão. Tal pode ser corroborado pela afirmação “pictures are remembered far better, and far longer, than are their verbal counterparts” (Levin, J. & Mayer, R., 1993, p. 96). Este é um dos aspetos onde parece haver consenso universal face à ilustração.

Ao ilustrar - tal como dito anteriormente - o autor dessa peça mostra a visão que tem do que está escrito, e isso revela atributos pessoais como a criatividade, cultura, técnica, corpo de ideias e a sua própria visão do mundo, mostrando ao leitor o que viu na sua mente (Maurício, 2014, p. 35). Mas Dalley (1992, p. 10) também afirma que quando as imagens são usadas para comunicar uma informação concreta, chama-se a isso ilustração, e a diferença entre esta e arte está no facto que a ilustração é feita mais no contexto comercial, e depende do que é pedido. Maurício (2014, p. 32) segue a adicionar que a ilustração é uma imagem figurativa que pode cair na abstração ou o contrário, onde a sua definição se apoia na sua capacidade de passagem de ideias/mensagens, e não na sua técnica ou estilo. As ilustrações não devem ter que ser explicadas, portanto a mensagem tem que ser bem passada, até porque, depois de impressas num formato para venda, não teremos oportunidade de explicar a cada leitor os significados (Scheinberger, 2018, p. 142).

A tal indefinição que se discutia anteriormente, e que remete também à questão da colocação da área na arte ou no design, verifica-se nas definições seguintes. Zeegen & Crush (2009, pp. 12), no que toca à questão da legitimação da ilustração na arte e no design, afirmam que ela nunca é considerada como parte da primeira, nem como uma disciplina em separado do segundo, embora se encontre presente nos dois mundos; ainda acrescentam que os artistas ignoram a importância que a ilustração tem no seu trabalho, e apesar de artistas andarem no mundo da ilustração, não aceitam muito que os ilustradores façam o mesmo, já que ela é “excêntrica demais para os artistas e artística demais para os designers” (ibid.). Não obstante, é uma forma direta de comunicação visual, mostra-nos Zeegen (2009, p. 6), e também afirma que não é de agora a dificuldade de classificar a ilustração como disciplina, o impasse da sua classificação entre arte e design gráfico, pois vai depender de quem a trabalha (ibid.); a

disciplina é considerada mais no contexto comercial (contexto falado anteriormente por Dalley e mencionado por nós) porque é maioritariamente feita a pedido de um cliente ou para realizar uma tarefa, o que a torna numa forma de satisfazer um serviço do que em algo pessoal mas, para o autor, isto é estar bastante longe do cerne da questão (ibid.).

Mas Scheinberger (2018, p. 4) escreve que a ilustração é um dos ramos mais importantes dentro do design e um género de arte bastante simples, o que se deve aos ilustradores e ao próprio meio (ibid., p. 5). A ilustração assenta na atividade de desenhar, uma técnica cultural, a primeira aprendida em crianças, onde o desenho está bastante presente nas atividades pelos mais pequenos, e idade esta também onde se entra primeiro em contato com o lápis e papel (ibid., p. 12). Silva (2011, p. 15) inclui também informação que nos permite afirmar que também não a poderemos excluir do mundo da arte e do artístico: a história que partilha com as outras técnicas artísticas, algumas faladas mais à frente na investigação, e a ligação que tem com elas, não deixarão a ilustração de um lado exterior a este vasto mundo a que chamamos Arte.

No entanto, a sua característica primordial, sem importar qual a teoria que se aplica, é a multiplicação, a sua reprodutibilidade, que se afirma como o outro aspeto do consenso falado anteriormente; dantes, considerava-se completa quando estava impressa em vários exemplares, hoje através dos vários ecrãs com acesso ao mundo internético. Ainda nesta questão da sua característica de reprodutibilidade, Silva (2011, p. 10) reforça a ideia ao explicar-nos que para termos uma definição da ilustração teremos que entender que a sua reprodução é necessária, na medida em que “só a reprodução assegura a sua existência”. Ainda para Male (2007, p. 89), é através da ilustração que a informação consegue ser adquirida da melhor forma e facilidade, já que o visual consegue entreter ou interagir com quem está a visualizar.

A ilustração foi a primeira a dar vida visual à escrita, mas depressa começou a ficar de lado com a chegada da fotografia, sendo os fotógrafos mais estimados que os ilustradores (Zeegen, 2009, p. 46). No entanto, estes depressa deram volta ao assunto através do uso das fotografias como referências (ibid., pp. 46-48), o que ajudou a tornar a imagem ilustrada mais fiável à realidade (e também a fazer obras com técnica mista), aos olhos de quem a observa. O suporte primordial da ilustração era o livro, e era simples decoração que fazia companhia ao texto; devido à produção em massa, aos novos media e à evolução da imprensa, a relação texto-imagem passou a ser tão presente que o quotidiano e a formação das pessoas não existem sem ela (Saraiva, 2013, pp. 19-20), uma vez que a nossa sociedade atualmente depende bastante do visual.

É importante também mencionar a questão da visão dada por nós, anteriormente falada, uma vez que a ilustração não é definida só pela técnica utilizada: conta mais quem está nos bastidores, o “eu” (Scheinberger, 2018, p. 18). Nós somos o fator decisivo, incluindo a nossa

forma de ver o mundo, tendo em conta que duas pessoas não encaram a mesma situação de forma igual, e dessa forma seremos nós, como criadores, quem vai explicar esta visão dada (ibid.). Um exemplo dado pelo autor para explicar esta questão é, caso a nossa perspectiva seja mais romântica, a nossa ilustração também será (ibid.). Esta visão também não deve ser usada para o mal: as ilustrações, contrariamente ao seu significado, podem ser usadas para esconder a essência de alguma coisa, como forma talvez de amenizar; no entanto, este esconder pode ser mau e assim a ilustração também ganha este defeito (ibid., pp. 50-51).

A nível profissional, a procura e o percurso para encontrar um estilo próprio e original, é algo feito por quase todos os ilustradores: este estilo será a sua assinatura visual, o que os irá distinguir no meio, como uma impressão digital (Ramos, 2010, pp. 20-21). A ilustração tem excesso de profissionais, o que significa que há competição, e muitos novos ilustradores não se conseguem firmar em termos económicos (Scheinberger, p. 23). O nosso “gosto” reflete o nosso estado de espírito e as críticas podem nos deixar sensíveis, logo procurar o nosso estilo próprio é procurar por nós mesmos, já que “na verdade, ilustramos com a alma” (ibid., p. 19). Apesar de os ilustradores terem uma segunda profissão, não é desejável que se prolongue por longo tempo (ibid., p. 179). Os ilustradores devem levar a cabo os seus projetos pessoais e assim terão mais sucesso, daí que, em forma de exemplo, ilustradores que também são escritores e trabalham nas duas vertentes têm resultados mais positivos, uma vez que estes dois campos artísticos são muito próximos, são “apenas um pulinho” (ibid., pp. 205-206).

A nível de preferência de suportes e materiais, alguns dos quais falaremos mais à frente, apesar do seu suporte tradicional em papel, a ilustração vê os meios digitais como seus intermediários: tendo em conta o seu carácter de reprodutibilidade, a ilustração tanto pode ser feita manualmente, com recurso, por exemplo, ao papel (o mais comum para utilização, apesar de não o único suporte), que depois é reproduzido através de digitalização (Silva, 2011, p. 19), afirmação também suportada por Malveiro (2013, pp. 66-67), que diz que o ato de ilustrar pode ser feito de via analógica (tradicional), através do digital ou através de uma simbiose dos dois, sendo que os autores das obras procuram mostrar o seu próprio estilo e cada um tem “linhas gráficas” intrínsecas a si.

No meio digital, suporta melhoramentos, feitos com recursos a programas específicos, como o *Photoshop* da *Adobe*, ou o recente *Procreate* para sistema IOS de dispositivos móveis; ou pode ser feita diretamente no digital, onde não é precisa digitalização por meio de máquinas exteriores, mas que logo de início tem sempre a sua reprodutibilidade disponível, em tipos de programas como os anteriormente mencionados. Isto coloca a ilustração em dois patamares diferentes no que toca às técnicas, que se podem assumir por vezes numa relação mista, diz-nos Silva (2011, p. 19).



Figura 1 - a) Janela de abertura do programa *Adobe Photoshop*, retirado de <https://medium.com/@iaroslavrizova/adobe-photoshop-cc-2017-amazing-updates-and-craft-by-invision-f44a5fe6cb2c> ; b) Interface da aplicação móvel *Procreate*, retirado de <https://www.creativemag.com/reviews/procreate-31>

A ilustração, com a era digital, acaba sempre por ter uma vertente digital, mesmo que seja só na fase final, através de um dispositivo tecnológico (computador, tablet, entre outros). Como Carvalho (2016, p. 32) explica, no que toca à técnica mista do tradicional e digital, podemos criar uma obra em suporte físico e, na fase final, basta digitalizar e fazer pequenos ajustes; ou então criar um esboço no suporte físico enquanto que “todos os seus elementos finais . . . são desenhados com métodos digitais”.

1.1.2. Origens e evolução da ilustração

Segundo Maria José Palo (2011, p. 2), desde a Antiguidade, e passando na Idade Medieval, a arte da ilustração é entendida como uma forma de representar a fé e as verdades juntas a ela: a imagem relacionava-se com emblemas religiosos, emblemas estes com exemplos como a caligrafia, sequências de histórias religiosas e iluminuras. Esta perspetiva também é defendida por Ramos (2010, p. 11), que afirma que desde a época medieval à contemporânea, a imagem sempre teve um lugar importante na hierarquia do livro, não só através da captura do interesse e atenção, mas também como mediadora do texto. Acrescenta e defende também Ribeiro (2011, pp. 23-24) que a ilustração origina da parte da pré-história, mais concretamente do Período do Paleolítico Final e que a ilustração começou a sua forma de complemento narrativo no Antigo Egito: uma parte importante da história da ilustração passa também pela ilustração técnica e a perspetiva, já existente nas Antiguidades Grega e Romana, mas só consolidadas com a chegada do Renascimento e com as obras de Filippo Brunelleschi (arquiteto, escultor e ourives italiano nascido em 1377), ajudando a outros artistas como Leonardo da Vinci (pintor renascentista italiano, autor de “Mona Lisa”, nascido em 1452) a terem a possibilidade de desenvolver estas áreas.

Apesar destas afirmações, o aparecimento da ilustração provoca tumulto com os seus estudiosos, existindo discórdia quanto ao seu nascimento: alguns declaram que vem desde os tempos antigos, como as primeiras pinturas rupestres, como outros afirmam que vem de tempos mais avançados. Mas, numa só frase, Martins (2016, p. 81) assegura-nos que “a presença da

imagem na sociedade ocidental e nos meios de comunicação faz-se sentir há já algum tempo, tendo sido sempre utilizada pela sua capacidade de atrair a população analfabeta”.

Saraiva (2013, p. 16) começa por falar que a ilustração é uma área com mais de cinco centenas de anos de evolução e que as primeiras formas de ilustração, que normalmente são mencionadas como tal entre as várias teorias, são as primeiras pinturas rupestres e os hieróglifos egípcios, indo de encontro ao anteriormente explicado, e dá o exemplo do rolo de papiro mais antigo, o *Papiro de Ramesseum*.



Figura 2 - *Papiro de Ramusseum*, o rolo de papiro mais antigo na atualidade, retirado de http://www.britishmuseum.org/research/publications/online_research_catalogues/rp/the_ramesseum_papyri.aspx

Entrando neste campo, Terence Dalley (1981, p. 10) defende que a ilustração, desde os tempos antigos, serviu como complemento narrativo a livros e manuscritos, como ao caso do *Papyrus Ramessus*, acima mencionado. Não só, mas também as iluminuras destes manuscritos foram as pioneiras para a ilustração dos livros impressos. No entanto, ao falar de ilustração de livros em concreto (ibid.), afirma que “fue la invención de la imprenta con tipos móviles, a finales del siglo XV, lo que amplió las posibilidades de la ilustración de textos y de la reproducción de estas ilustraciones”. Saraiva (2013, pp. 17-22) vai de encontro ao mesmo, ao dizer-nos que a ilustração, que evolui com os seus suportes, está relacionada com a evolução da imprensa, apesar de não se tirar a possibilidade de a ilustração ter tido antecessores (as pinturas rupestres e os hieróglifos). Descende das iluminuras e antigamente ganhava a sua forma final através da impressão mecânica, em várias cópias, mostrando assim a sua característica de reprodutibilidade, que ainda hoje a define (ibid.). Esta rivalidade de tempos cronológicos pode também ser vista através da opinião de Zeegen (2009, p. 16), que afirma que tanto a pintura rupestre, os hieróglifos egípcios, os manuscritos do século XIV e até os frescos italianos, devem ser todos considerados parte da história da ilustração do que propriamente da arte. No entanto, o autor também afirma que tal perceção seria o mesmo que ignorar a posição da ilustração dentro da história da arte (ibid.).

Não obstante, com a mudança de ideias, morais e mentalidades "as imagens na ilustração passaram a atuar mais como um complexo afetivo, sensorial e motor, transferindo à linguagem a função de produzir efeitos cognitivos-conceituais" (Palo, 2011, p. 2). A ilustração aparece através do processo de leitura, aproximação e recriação de um texto que ela acompanha, e este processo organiza e controla a organização e apresentação da informação ao leitor (Ramos, 2010, p. 12). Mas, ao evoluir, as imagens deixaram de ter uma componente de ênfase e passaram a ser usadas para complementar o texto com outras informações. Deixaram de ser dispensáveis e passaram a integrar uma união indispensável no livro. Esta perspectiva pode ser observada através da afirmação de Santos (2014, p. 1), onde explica que, apesar de antigamente se utilizar a imagem simplesmente como acessório nos livros ilustrados infantis, agora tal é inconcebível, já que ela tem a sua própria "relevância concetual".

Sem deixar de explicar o que é a imprensa, feita através da prensa de tipos móveis, sabemos que possibilitou a existência da tipografia, no período da Renascença, particularmente no início do século XV; foi inventada pelo alemão Johannes Gutenberg e veio permitir a produção em massa, deixando de lado o trabalho manual até à altura empregue pelos escribas. Os tipos móveis já tinham sido empregues no Oriente, mais concretamente na China, mas devido aos alfabetos compridos de milhares de caracteres e de raiz completamente diferente do alfabeto romano, não eram muito úteis, o que os faziam ficar de lado (Lupton, 2010, p. 13).



Figura 3 - Prensa de Tipos Móveis de Gutenberg, do século XV, retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Printer_in_1568-ce.png

Silva (2011, p. 2) dá-nos um exemplo para demonstrar esta relação que a evolução da ilustração tinha com a imprensa: fala-nos do conjunto de obras *Illuminated Paintings*, onde poesia estava interligada com a pintura, obras estas pertencentes a William Blake. Blake era um poeta e pintor inglês, dos séculos XVIII e XIX (Bentley, 2018).



Figura 4 - *The Tyger*, uma das pinturas da obra *Songs of Innocence and of Experience* de William Blake, retirado de <https://medium.com/art-stories/william-blake-s-illuminated-songs-something-between-a-thing-and-a-thought-9e33673b57c8>

Também ainda sobre este século, sabemos que a litografia, que apareceu no início do século XIX, permitiu que fosse possível a impressão a cores dos livros, fazendo com que o processo anterior manual de impressão individual acabasse, apesar de ainda predominar a ilustração a preto e branco (Salisbury, 2004, pp. 10-12).

No entanto, no século XX, a imagem torna-se cotidiano, graças à evolução da imprensa e pela introdução de novos meios de comunicação (Saraiva, 2013, p. 20); nota-se também no estudo de Saraiva (como citado em *ibid.*), sobre uma investigação levada a cabo por si próprio anteriormente, que a ilustração desenvolveu-se desde o início devido à existência na sociedade de uma vontade de criar um maior número de cópias de melhor qualidade, a custo menor: ou seja, o desejo da produção em massa foi também na mudança para este século XX e inclusive durante, que mesmo sendo importante a cor nas ilustrações, as obras a preto e branco ainda eram deveras utilizadas, graças ao seu preço de impressão, que continuava menor em relação à impressão a cores (Salisbury, 2004, p. 12).

Apesar de tudo, e em especial da sua antiga existência, como disciplina só se estabeleceu nos tempos mais recentes e próximos de nós (Martins, 2016, p. 81). E em termos mais contemporâneos, torna-se difícil definir uma data concreta para juntar à ilustração, mas uma data que salta sempre é a dos anos 60 do século passado, e a necessidade dos jovens de terem uma linguagem visual com que se reconhecer (Zeegen & Crush, 2009, p. 13). E para Silva (2011, p. 18), o futuro da ilustração poderá estar a levá-la para dois caminhos diferentes: num primeiro caminho, numa categoria tal como o desenho ou a pintura, poderá estar a ver os seus objetos, as suas obras, a tornarem-se artísticos, na qualidade de obra de exposição/venda em

galerias e museus; num segundo caminho, poderá estar a tentar colocar menos distantes as várias formas, numa forma de eliminar limites no que é arte ou design, fazendo dela mesma um exemplo que transpõe as várias categorias.

Portanto, a conclusão a que se chega é que, de facto, ela é inevitavelmente bastante antiga, sendo que teve e continua a ter atualmente mudanças constantes.

1.1.3. Técnicas de Ilustração

São várias as técnicas de ilustração: tendo em conta que é o desenho (ou o desenho e a pintura) que compõe uma ilustração, então as técnicas utilizadas para tal são as mesmas que se utilizam para ilustrar. Scheinberger (2018, pp. 64-134) invoca técnicas como o uso das mais variadas tintas (acrílicas, aguarelas, tinta-da-china, ...), pastéis (que sabemos previamente ser óleo ou seco), canetas (como as esferográficas que tanto usamos), o digital (com programas como o Adobe Photoshop), a xilogravura, a colagem e, ainda mais frequente, os lápis (como a grafite e os lápis de cor).

Para efeitos do nosso projeto, ao invés de uma análise exaustiva de cada técnica, achamos pertinente fazer um resumo breve das técnicas que são postas em prática no trabalho, inclusive para explicar futuramente, no capítulo da componente prática, algumas das mudanças realizadas ao longo do processo de criação. Temos assim, portanto, as técnicas dos lápis de grafite e de cor, das tintas aguareláveis, e do desenho digital.

Começemos pelos lápis de grafite: nos seus primórdios da Antiguidade eram feitos de chumbo e na Idade Média eram feitos de prata; atualmente, conhecemo-los feitos com grafite e argila (Scheinberger, 2018, p. 64). A grafite foi descoberta no século XVI em Cúmbria, na Inglaterra (Ewing, s.d.), e no século XVII, na cidade de Nuremberga, na Alemanha, apareceram os chamados *lead-pencil makers* (Staedtler, s.d), dos quais se destacam Friedrich Staedtler, nascido a 1636, e cujo nome foi dado à empresa para a sua fundação por um sucessor (ibid.) e Kaspar Faber, nascido a 1730, que foi o próprio a dar o nome à empresa (Faber Castell, s.d.): estes nomes são agora rapidamente reconhecidos como duas das grandes marcas de material de papelaria e de material artístico.

Os lápis de grafite, com base nas proporções usadas de argila, ganham graus de maior dureza ou de maior maciez: quanto maior for a quantidade de argila, mais duro o lápis se torna quanto ao desenho ou escrita. É por isso que eles têm vários números e letras nas suas características descritivas, sendo as numerações com H significativas de lápis mais duros, mais apropriados para desenhos mais detalhados ou técnicos, enquanto que as numerações com B são significativas de lápis mais macios, para um desenho mais artístico (Scheinberger, 2018, pp. 64-65). O que melhor é conhecido, o lápis HB, é um lápis que se encontra a meio da escala.

Este tipo de lápis, que também tem a vertente de lapiseira, cuja vantagem principal é não precisar de afiar a mina, pode ser usado em conjunto com um esfuminho (que se usa para esborratar o que foi feito com o lápis como efeito artístico) ou até mesmo com a borracha (ibid., pp. 65-67), que se usa para mostrar noções como contrastes, luzes ou inclusive espaços em branco.

Sem sair ainda do material lápis, passamos para o lápis de cor, que partilha da mesma origem que o lápis de grafite em termos de composição, mas com uma diferença: a sua mina não é constituída por grafite, mas sim por um pigmento colorido, onde o seu aglutinante depende da marca que cria o lápis; é este mesmo aglutinante que divide os tipos de lápis de cor: se pintam de forma comum, como um simples lápis colorido, se são fáceis de apagar, se são aguareláveis, se são macios, entre outras demais características comuns de um lápis (ibid., p. 68). Este tipo de lápis é também caracterizado pela quantidade de tons que nos é oferecida: atualmente, marcas como a *Faber-Castell*, a *Caran d'Ache* e a *Prismacolor* são as que mais variedade de tons nos oferecem e, dependendo de qual for (ibid., pp. 69-70), podem variar entre 6 a 150 tons, apesar de também quanto maior for a quantidade cor, mais caro o produto completo é.



Figura 5 - *Person Drawing a Kitten*, exemplo da técnica a lápis de cor, retirado de <https://www.pexels.com/photo/person-sketching-a-kitten-877697/>

Entrando na parte da tinta, temos a técnica das aguarelas: são assim chamadas pelo que a constitui, um pigmento dissolvido em água e junto com um aglutinante, sendo o mais conhecido a goma arábica (Barker, 2004, para. 2). Permitem voltar a ser humedecidas e têm um carácter translúcido (Scheinberger, 2018, p. 96). No que toca à sua história, é uma das técnicas de pinturas mais antiga (ibid.), e as aguarelas solúveis foram inventadas por William Reeves, em 1780, apesar de desde os tempos antigos estarem presentes em várias culturas à volta do globo, sendo uma técnica muito usada no desenho ao ar livre (Barker, 2004, para. 3-11).



Figura 6 - a) *View of Nuremberg*, Albrecht Dürer, ano de 1497 retirado de <https://www.wikiart.org/en/albrecht-durer/view-of-nuremberg-1497>; b) *House in Provence*, de Paul Cézanne, ano de 1867, retirado de <https://www.wikiart.org/en/paul-cezanne/house-in-provence-1867>, são ambas criações antigas com as tintas aquareláveis

Scheinberger (2018, pp. 98-99) explica que esta é uma técnica que depressa seca e se espalha com facilidade no papel, especialmente por o seu elemento água ser imprevisível: as duas formas mais comuns de pintar com estas tintas são pintar por cima de uma camada já seca, ou usar a favor o elemento água ainda não seco para fazer mistura de cores. Para finalizar, o conselho que o autor também oferece é que a melhor forma de dominar estas tintas é simplesmente a prática destas duas formas, para as conseguir compreender melhor.

Como a última técnica de ilustração que nos propusemos a explorar, temos a técnica do digital. Aqui, os ilustradores costumam optar por trabalhar com softwares vetoriais ou que permitam fazer uso dos pixéis, inclusive até a combinar ambos para as suas obras finais. Não é só através do computador que trabalham; com as opções de tablets e mesas digitalizadoras disponíveis, optam agora por novos dispositivos e sistemas operativos (ibid., p. 124).

Dos softwares com mais uso, temos o *Photoshop* (anteriormente mencionado) e o *Illustrator* da empresa adobe. Começando pelo *Photoshop*, sabemos que foi criado por Thomas Knoll com ajuda do irmão John para a empresa Adobe; o primeiro programa, que se desenvolveria e se tornaria no atual *Photoshop*, foi inclusive usado num filme do James Cameron; atualmente, o software é o programa de processamento de imagem com mais receitas e é tão importante que as pessoas usam o termo "photoshopar" em vez de editar, quando a falar de edição de imagem (ibid., p. 126).

Originalmente, este software só seria para edição de imagens, mas continuou a ser desenvolvido de tal forma que agora permite a reprodução de várias técnicas no digital (ibid.). Este tipo de software é necessário na fase final, antes de se enviar para impressão, para fazer ajustes, guardar com qualidade, entre outras opções (ibid., pp. 127). O autor (ibid., p. 128) afirma que o facto do *Photoshop* aparecer poderá ter contribuído para o estado atual de crescimento e valorização da ilustração, e que uma vantagem desta área é o facto que a forma

como alguém faz a sua imagem ilustrada ajuda a mostrar quem está por detrás do processo, algo que comparado à fotografia não acontece.

Já o *Illustrator*, software para criação de imagens vetoriais, faz uso de curvas matemáticas (ibid., p. 130): foi lançado no ano de 1987 para o computador *Macintosh* da *Apple* e dois anos mais tarde foi lançado para o sistema operativo *Windows* (The Editors of *Encyclopaedia Britannica*, 2018). Atualmente, é também utilizado para a criação de identidade visual, design de capas de objetos, ou até mesmo protótipos para design de interfaces de websites ou aplicações móveis.

É com ele que o designer costuma inserir o texto nos seus trabalhos gráficos, e as formas criadas no programa são mais fáceis de manipular (Gatter, 2006, p. 50). Tanto no *Illustrator* como no *Photoshop* pode-se trabalhar com camadas ou *layers*, sendo esta última a forma mais usual de se utilizar o nome (Scheinberger, 2018, p. 131), o que permite separação entre vários elementos e maior facilidade para mudar as propriedades de cada.

1.2. Ilustração Infantil

1.2.1. Definições do conceito e história

Para Saraiva (2013, p. 2), as ilustrações para as crianças são as representações visuais que têm em mente estes pequenos leitores como público-alvo. Mas, por vezes, isto poderá não corresponder à realidade com base nas ilustrações empregues na obra, sendo que estas poderão conter elementos que precisarão de alguém com mais conhecimento neste campo para as compreender na sua totalidade.

A ilustração infantil não implica que a nossa aptidão esteja de acordo com o desenho das pessoas da faixa etária a que designa, mas sim implica que é um tipo de desenho que se aplica à atenção e compreensão dessa mesma faixa etária (Malveiro, 2013, p. 61). Os gostos, ajudados pelos interesses, capacidades e como é recebido novo conhecimento, é o que faz a literatura infantil ser definida em “infantil” ou outro termo cronológico (Santos, 2014, p. 32); a ilustração é feita de acordo com estes tópicos, já que são específicos da idade em questão. Não só isto, mas a autora também afirma que é o facto de erroneamente encararem esta linguagem mais nova como diferente, quer a nível plástico ou literário, e mais simplista que pode baixar a qualidade das obras disponíveis (ibid., p. 34).

Atualmente o livro para a infância é um desafio quer para ilustrador, escritor, designer ou editor. Devido à expansão deste mercado e ao vasto consumo destes livros, o público-alvo torna-se mais exigente (Malveiro, 2013, p. 63). Para a autora, nenhuma obra é aborrecida, o ilustrador é que tem de conseguir despertar o interesse para a imagem, e também afirma que as ilustrações para a infância não podem nem ser cópia do texto nem fazer a ação previsível:

“Devem é mostrar uma interpretação visual do texto . . . com o intuito de levar os leitores além da realidade e enriquecer a narrativa” (ibid., p. 64).

Consoante a faixa etária, que tem a si associados níveis de conhecimento e capacidades intelectuais específicas, os livros aumentaram ou diminuíram em termos de complexidade das linguagens: é normal uma criança que só agora anda no jardim de infância observe mais os livros pelas ilustrações que contêm lá dentro, que uma criança que já se encontra no fim desse ciclo de escolaridade, e que já observa os livros na íntegra, que inclui alguma narrativa (Ribeiro, 2011, p. 22).

É a ilustração que permite ao leitor chegar ao mundo das imagens e ao mundo da arte, diz-nos Silva (2011, p. 23); não só, mas também nos leva ao texto, juntando assim a literatura com as artes visuais e plásticas num só local (ibid.). Inferimos assim que isto faz com que o leitor tenha um contacto com a arte e com a literatura numa primeira fase da sua vida.

A autora também afirma que é assim, através da ilustração, que os gostos e as sensibilidades são formados, e que apesar de ser através dos sentidos que tal acontece, não impede que se ganhe conhecimento (ibid.).

Atualmente, e através de Ferreira (2015, p. 62), sabemos que a ilustração serve para não só comunicar informação, mas também para auxiliar uma narrativa, de forma a colocar em ação a mente do leitor criança e a envolver-se com o que está presente no livro. Rocha (1992, p. 20) também afirma o mesmo, ao dizer que “*A imagem que salta para lá do texto . . . que provoca para novos caminhos e diferentes leituras, deixa à criança a liberdade . . . de ser criativa como os autores, com os autores, descobrindo a riqueza do seu próprio imaginário*”, provando mais uma vez o quão importante a imagem é para a imaginação fértil do leitor mais jovem.

“É importante os ilustradores sentirem interesse pelo universo das crianças, pois só se as compreenderem são capazes de comunicar com elas” (Maurício, 2014, p. 35); reforça também a noção que as crianças têm um primeiro contacto com as imagens e a respetiva leitura, ao invés de com a escrita (ibid.). Ribeiro (2011, p. 22) diz-nos que cabe ao ilustrador prestar ajuda ao “contar de uma história”, o que ajuda o leitor a imaginar onde se insere a ação. Tendo em conta que o visual domina atualmente a sociedade e as crianças visualizam muitas imagens no quotidiano que, segundo a autora, podem confundir os seus morais, cabe também ao ilustrador de servir como guia para a formação do pequeno leitor (ibid.).

Tendo em conta o que até agora sabemos, Fang (1996, pp. 131-136) elucida-nos para quais são as funções mais importantes da ilustração nos livros ilustrados:

- a) **mostrar o cenário**, onde os elementos mostram o espaço temporal, estado do ambiente envolvente, entre outros;
- b) **definir e desenvolver personagens**, sendo que elas devem ter características que chamem a atenção do leitor e, notando que o espaço para este desenvolvimento é curto devido ao formato, as ilustrações ajudam a essa caracterização através de ações, reações ou a dar substância a outras personagens;
- c) **prolongar e desenvolver o enredo**, considerando o texto breve e restritivo do desenvolvimento do enredo da história, sendo as ilustrações a clarificar o que está em falta;
- d) **mostrar novos panoramas**, devido as ilustrações que tanto podem mostrar algo ligeiramente diferente do texto como o podem contradizer na sua totalidade;
- e) **contribuir para a coerência textual**, se a imagem estiver bem integrada com o texto linguístico ou a mostrar pistas que levam ao texto;
- f) e, por fim, a **reforçar o texto**, havendo livros cuja função principal é simplesmente reforçar o texto (a ideia dele), ou a reforçar a história em si.

Não só isso, mas também nos faz ponderar na razão para as ilustrações serem fundamentais, quer para o livro ilustrado, como para o leitor criança (ibid., pp. 136-140):

- 1) **fomentam o desenvolvimento do comportamento literário deles**, através de interação com o texto numa espécie de jogo de escondidas entre leitor-imagem-texto, através da procura de elementos escondidos;
- 2) **estimulam e promovem a criatividade**, contando que, não tendo muito texto, a interpretação tem que ser feita através da imaginação e representações mentais, ajudando a assimilar e associar imagens, conceitos e nomes, e a prever o que vai acontecer de seguida;
- 3) **suportam a criança**, facilitando a compreensão do texto, ao considerar-se a atenção, os vocábulos e conhecimento limitados intrínseca aos mais pequenos;
- 4) **ajudam o leitor a entrar no mundo estético da arte e da beleza**, que pode ser desenvolvido através da exposição a obras, estilos artísticos e médias de diferentes artistas, e que os ajuda a ganhar senso crítico;
- 5) **ajudam a desenvolver as suas capacidades de escrita e fala.**

A ilustração tanto é esclarecedora como apela à imaginação; não obstante, tem sempre a função de ajudar a compreender a história, não interessando se é pleonástica (repetitiva ou desnecessária) em relação à linguagem textual (Silva, 2011, p. 73). Saraiva (2013, pp. 132-144) também fala em funções como a simbólica, quando um símbolo tem um significado a si atribuído, que pode ser, por exemplo, universal ou cultural; expressiva, a ver com o trabalho do criador das ilustrações, a nível da composição ou da plasticidade; ou a de pontuação, que se relaciona com o design gráfico do livro e a sua paginação.

O ilustrador, com a evolução do livro infantil, graças aos entendidos da matéria, passa também a ganhar estatuto de autor, sendo as obras coautorias escritor/ilustrador, ou até mesmo da autoria de uma só pessoa que tanto é escritora como ilustradora (Silva, 2011, p. 71). Fang (1996, p. 132) oferece-nos um exemplo internacional de duplo autor ao falar da obra *The Polar Express*, do ano de 1985, de Chris Van Allsburg, escritor norte-americano.

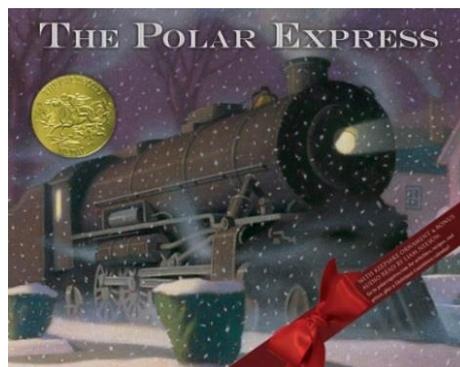


Figura 7 - Capa frontal da obra *The Polar Express*, de Chris Van Allsburg, retirado de <http://polarexpress.com/wp-content/uploads/2016/08/The-Polar-Express-1024x810.jpg>

Quanto às origens e à sua história, achamos relevante começar por mencionar quão importante é o livro, uma vez que para discutir a ilustração infantil, é necessário esclarecer que apesar de agora haver várias vertentes, o foco primordial sempre foi este objeto, tornando-o o elemento principal de discussão quando a debater a ilustração infantil. Discutir a história da ilustração infantil implica discutir de que forma a ilustração e a criança se relacionam com o objeto livro.

O livro como objeto para a criança tem uma data mais antiga que o seu estudo (Santos, 2014, p. 40). Identificamos também as palavras de Silva (2011, pp. 53, 62), que nos explica que o livro, apesar de em tempos passados não ter a devida importância no que toca ao desenvolvimento pessoal, era uma "poderosa arma" para a proliferação de ideologias. Agora, o livro é importante para comunicar e ajudar a criança a crescer, apesar de ainda não ter ganho o devido reconhecimento na vertente para a infância.

É nesse seguimento que mostramos o que Rocha (1992, p. 17) nos explica: que a relação da criança com um livro vem da relação da criança com a história contada; os contos que eram

tradicionalmente transmitidos pela linguagem oral deram origem ao conto transmitido pela linguagem escrita. As histórias contadas antigamente em reuniões familiares e de amigos, eram formatadas de forma a captar a atenção do público e com base no ambiente envolvente; são destas histórias que originam as dedicadas à infância (ibid.). As imagens nos livros aparecem com os livros de iniciação à leitura: no séc. XVIII apoiados por obras com gravuras em metal ou madeira, e no séc. XIX através da litografia e impressão a 4 cores, como as obras de Beatrix Potter (ibid., p. 26).

O livro ilustrado para a infância toma-se agora como um fenómeno da sociedade; durante bastante tempo teve um estatuto secundário perante os mundos do livro e da literatura (Silva, 2011, pp. 66). Tal como Ribeiro (2011, p. 26) nos explica “os livros infantis surgiram de forma distinta e independente há pouco mais de dois séculos atrás”. Antes de a imprensa aparecer, antes de haver o livro impresso, este objeto livro, manuscrito e considerado precioso, nascido do trabalho dos copistas, não estava acessível para todos: só nos conventos ou nos palácios com bibliotecas é que podiam ser encontrados (Rocha, 1992, p. 30).

Esta posição secundária que ao objeto estava configurada está ligada com o estatuto que a criança tinha na sociedade nos tempos antigos, verificamos com Santos (2014, p. 43, 49): a criança era considerada como pequeno adulto desde tenra idade, até mesmo confundida com um adulto com pouca instrução, e sem ter infância como atualmente conhecemos.

No início, a ilustração infantil, segundo Ana Paula Abreu (2010, p. 330) entra no público infantil através da fé e religião, enciclopédias, gramáticas, entre outros, e eram apenas um acessório, com fins somente pedagógicos, fins instrutivos. Mas, segundo a autora (ibid.), a altura em que esta ilustração infantil se definiu como tal foi em 1697 a partir dos contos de fadas de Perrault, ilustrados de forma monocromática por Gustave Doré, ilustrações essas com elevada riqueza de detalhes. Foram estes contos de Perrault que deram impulso à ilustração de contos, tais como os dos irmãos Grimm.



Figura 8 - *Red Riding Hood and The Wolf Father* de Gustave Doré, para a obra *Histoires ou contes du temps passé*, de Charles Perrault, retirado de <https://publicdomainreview.org/2014/05/14/in-the-image-of-god-john-comenius-and-the-first-childrens-picture-book/>

Antes disto, diz-nos Saraiva (2013, p. 4) que Comenius, em 1657, com a sua obra *Orbis Sensualium Pictus*, ganha noção do quão importante a imagem é para o ensino, e faz, desta forma, a pedagogia tornar-se a condicionante para a criação dos livros para a infância. Santos (2014, p. 42) ajuda a reforçar a ideia que se tem da obra de Comenius, um exemplo bastante referido nos textos de investigação, e explica-nos que esta é, de facto, o primeiro livro destinado à infância, com o seu valor "didático, interdisciplinar e multilingue". Oferece também o exemplo do livro indiano *Panchatantra*, cinco livros de fábulas e contos maravilhosos (ibid.).



Figura 9 - Página de *Orbis Sensualium Pictus*, de Comenius, retirado de <https://publicdomainreview.org/2014/05/14/in-the-image-of-god-john-comenius-and-the-first-childrens-picture-book/>

A primeira livraria cujo foco eram as obras infantis só apareceu por volta da segunda metade do século XVIII, na capital inglesa (Rocha, 1992, p. 29), e sem os tipos móveis, a produção em massa não poderia ser conseguida e, sem a Revolução Industrial, não haveria nenhum tipo de audiência alfabetizada e abundante (Marantz & Marantz, 2013, p. xii).

As ilustrações de Edward Lear, com o *Book of Nonsense*, de 1846, e as de Sir John Tenniel para o *Alice's Adventures in Wonderland* do escritor Lewis Carrol, em 1865, que foi dos primeiros livros a cores, já que foi impresso quando se começou a utilizar a impressão a cores, ajudaram a definir o género destes livros (Salisbury, 2004, p. 10).



Figura 10 - a) *Book of Nonsense*, por Edward Lear, retirado de <https://www.wikiart.org/en/edward-lear/a-book-of-nonsense-1846> ; b) *Alice's Adventures in Wonderland*, por Sir John Tenniel, retirado de <https://www.bl.uk/alice-in-wonderland/articles/alice-at-150>

Já Randolph Caldecott, artista e ilustrador inglês, foi considerado o pai do livro ilustrado moderno, devido a ter sido ele a realizar a primeira exploração de uma relação equilibrada entre o texto e a imagem (ibid., p. 11). O autor (ibid.) também afirma que nas suas obras a imagem duplicava a escrita, mas não obstante, só fazia sentido quando vistas as duas linguagens ao mesmo tempo. Ainda sobre Caldecott, para Marantz (2013, p. xii), ao invés de Comenius, aquele é que é mais o pai do livro ilustrado, já que o *Orbis Pictus* de Comenius era mais um manual de línguas ilustrado, e as ilustrações de Caldecott tinham propósito de entreter e não uma vertente pedagógica.

A ilustração, neste tipo de literatura, com a evolução das técnicas de edição e reprodução, vê-se aparecer em maior número (Ramos, 2010, p. 11); se percorrermos os vários corredores que existem no mercado da literatura para a infância, e tendo em mente as obras que existiam no tempo anterior aos nossos avós, é notável como a imagem ocupa uma grande parte das histórias, e o quão fundamental se torna a sua presença.

Também graças à importância que agora se dá à infância, que é importante para o desenvolvimento humano, à avaliação da literatura para crianças, e aos novos avanços da tecnologia de impressão e reprodução de arte, o número de bons livros ilustrados aumentou (Fang, 1996, p. 130).

1.2.2. A Ilustração e a sua vertente infantil em Portugal

A nível mundial, depois da revolução industrial, e através do aparecimento das produções em massa, o livro começou a tornar-se bastante popular, com ou sem ilustrações.

Podemos afirmar, com base nos apontamentos de Silva (2011, pp. 75-78) que os livros para a infância têm a agradecer às Revoluções Francesa (início e fim nos finais de 1700) e Industrial (Grã-Bretanha, início nos fins de 1700) o início da sua aceitação a nível nacional, já que as ideias e inovações (como a impressão) que elas nos trouxeram impulsionaram tal acontecimento. No entanto, com as ideias e morais oriundas da Revolução Francesa a serem barradas em Portugal, os Contos de Perrault, que tinham surgido no século XVIII, só chegaram a Portugal no século XIX, tal como alguns contos dos irmãos Grimm em 1883, uma vez que não havia circulação de livros sem a permissão nem havia proliferação (Rocha, 1992, pp. 33-41). No entanto, a produção editorial em Portugal começou a crescer bastante depois de 1833, graças à evolução tecnológica, com a litografia, e as obras predominantes passavam por ser contos tradicionais, fábulas, histórias moralizantes, virtudes morais e patrióticas (ibid., pp. 39-40).

Rocha (ibid., pp. 66-72) fala-nos que, durante o século passado, os livros para as crianças, na década de 30, não eram um problema importante: Portugal debatia-se com viver a Guerra civil de Espanha e o regime ditatorial de Salazar evoluía rapidamente, moldando as obras lançadas a serem de carácter moral, de apoio a este estado; eram as imagens que o cinema trazia, de heróis, de filmes de ação, de desenhos animados, que ajudavam a moldar os

livros que eram impressos neste período; aqui os jornais, páginas infantis, emissões de rádio vivem bem, mas as obras para crianças, outrora algo complicadas de entender eram agora simples de tal forma que se poderia considerar uma ofensa ao intelecto das crianças, com histórias mal-alinhavadas, estilo pouco aprimorado, e muitas das ilustrações tinham autor anónimo. Quanto a esta metade do século, Santos (2014, pp. 51-54) também conta que foi nas primeiras duas décadas do século XX, que a ilustração começou a ter um lugar mais predominante no livro, já que com um maior número de pessoas envolvidas na sua criação e publicação, veio uma maior qualidade; mas também, quando o país entrou no modo de regime, teve de abdicar do seu carácter humorista, e albergar outro carácter mais característico da ditadura de Salazar.

Não obstante, ainda nesta década, a ilustração vive um bom período, na medida que aparecem nomes novos na área e nomes já conhecidos também se firmam mais e, com a chegada dos anos 40, chegam também obras internacionais mais vistosas ao nosso país, graças ao comércio internacional (Rocha, 1992, pp. 74-75).

Um exemplo de prosperidade a nível nacional pode-se ver mais tarde, em 1959, com *A Menina do Mar* de Sophia de Mello Breyner, que já tinha sido ilustrada em edições diferentes por Fernando de Azevedo e Noronha da Costa até à data deste livro da autora (ibid., p. 81).

Aquando da duração da nossa investigação, no campo da ilustração do livro para a infância em Portugal, dois nomes que vimos bastante associados ao tema foram o de Maria Keil e Manuela Bacelar, sendo, respetivamente, uma ilustradora nascida no ano inicial da Primeira Guerra Mundial, e uma ilustradora nascida no penúltimo ano da Segunda Guerra Mundial (Rodrigues, 2013, pp. 53-55). Maria Keil, que nos deixou em 2012, teve o seu percurso não só na ilustração, mas também teve contacto com o design (Silva, 2011, p. 303); Manuela Bacelar continua ainda hoje o seu trabalho com especial foco na área da ilustração para as crianças (ibid., p. 306).

A ilustração em Portugal teve um aumento considerativo nos anos 60 do século XX, já que a escola passou a ser obrigatória dos quatro aos seis anos (Malveiro, 2013, p. 64). O fim da ditadura marcou Portugal na medida que passou a abordar temas outrora censurados, e começou o seguimento de obras estrangeiras (ibid., p. 65). Já nos anos 90 é que a ilustração ganhou destaque nos livros infantis a nível nacional, havendo aumento editorial (ibid., p. 66). Também foram nesses anos que a evolução e divulgação das obras de literatura infantojuvenil dos ilustradores portugueses começou a chegar à luz dos holofotes no nosso país (Saraiva, 2013, p. 23).

Prémios como o *Grande Prémio Calouste Gulbenkian de Literatura para Crianças e Jovens* ajudaram a mostrar trabalhos e a colocar em circulação/divulgar os autores (ibid., p. 24). No entanto, e a apesar da crescente evolução do número de obras nesta área da literatura,

agora com estatuto tão importante como as restantes, ainda faz custar a um ilustrador viver só de criações de livros para crianças, sendo que por norma é um trabalho secundário (ibid., p. 25).

Quando fazem "sinopses/recensões" a livros da Literatura Infantojuvenil, a ilustração tende a ser colocada de lado em grande parte dos casos, só tendo um pequeno apontamento, sendo a componente textual o principal alvo de críticas (Santos, 2014, p. 74).

Em Portugal (ibid., pp. 74-75), para difusão e crítica de livros para crianças, temos como exemplos as seguintes plataformas online: *e-fabulations (e-journal of children's literature)*, da Faculdade de Letras da Universidade do Porto; portal *Casa da Leitura*, da Fundação Calouste Gulbenkian (textos críticos e recensões de livros de Literatura Infantojuvenil). Quanto ao físico, contamos com duas revistas para LIJ: *Malasartes [Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude]*, não tendo novas publicações desde 2011; *Boletim Solta Palavra*, que se encontra também agora online.

Não obstante, publicações periódicas exclusivamente sobre ilustração para a infância são escassas no nosso panorama nacional.

Quanto a prémios, é importante mencionar o *Prémio Nacional de Ilustração* de promoção do Ministério da Cultura e atribuição pela Direção-Geral do Livro, dos Arquivos e das Bibliotecas, começou em 1996, tendo como base originalidade e criatividade das ilustrações (Santos, 2014, p. 77). Como a autora nos contou quanto à primeira edição (ibid., p. 79), a vencedora foi Manuela Bacelar, com *A Sereiazinha*, cujo texto é de Hans Christian Anderson, e editado pela editora *Afrontamento*. Achamos também relevante mencionar a informação que a atual edição, a 22^a, foi ganha por Madalena Matoso, veterana na medida em que é a segunda edição que ganha, com *Não é Nada Difícil*, obra da qual ela é dupla autora (texto e ilustrações) e editado pela *Planeta Tangerina*; a primeira edição que ganhou foi em 2008, com ilustrações da obra de Alice Vieira *Charada da Bicharada*, editado pela *Texto Editores* (Agência Lusa, 2018).

Mais que este prémio, o único dedicado, temos as exceções do *Amadora BD* (de banda desenhada, mas com uma categoria dedicada à ilustração) e o *Ilustrarte* (Bienal Internacional de Ilustração para a Infância) (Santos, 2014, p. 78). Sem esquecer um apontamento importante sobre a Fundação Calouste Gulbenkian, fundada em 1956 (Fundação Calouste Gulbenkian, s.d.), que Santos (2014, p. 60) também falou que foi o que ajudou à manutenção do estatuto que a Literatura para a Infância alcançou, através da atribuição de prémios para as produções literárias, como *O Melhor Texto* e *A Melhor Ilustração*.

Ações como a Implementação do PNL (Plano Nacional de Leitura), novas bibliotecas e um maior interesse por parte dos adultos que acompanham as crianças, também ajudaram a este aumento das obras no nosso país (Paulo, 2014, p. 15). Para além disso, não só através da

venda de livros em estabelecimentos, mas também através da criação de Feiras do Livro (sendo a Feira do Livro de Lisboa uma das mais conhecidas a nível nacional, que decorre no Parque Eduardo VII, e a de Bolonha a nível internacional) e das atividades lá decorrentes que convidam a criança a participar, ajudam a esta grande proliferação, oferece-nos Paulo (ibid., p. 17).

No século em que vivemos, mais concretamente no ano de 2007, diz-nos Ramos (2010, pp. 22-23) que este foi um ano onde a ilustração ganhou vários exemplos de qualidade, o que reforça a noção de que a ilustração portuguesa está num período de interesse. Como dois dos exemplos que a autora menciona, temos *A Árvore que Dava Olhos*, de João Paulo Cotrim e ilustrações de Maria Keil; e as ilustrações de Gémeo Luís para a obra *A Boneca Palmira*, de Matilde Rosa Araújo (ibid.).

1.2.3. Divisões da Ilustração Infantil (tipos de livro, temas e géneros)

Na questão das várias aplicações da ilustração infantil, é fundamental compreender que esta forma de ilustração consegue-se apresentar como uma aplicação da ilustração em geral. Com isto queremos dizer que para compreender em que objetos e suportes a ilustração infantil pode ser encontrada, temos que saber em quais a ilustração no seu sentido mais lato pode aparecer.

A ilustração oferece-nos bastantes campos onde a sua aplicação tanto é necessária, como é simplesmente usada, tornando-se bastante abrangente; esses campos mostram-se ser o editorial (onde se inclui a ilustração de livros, e a ilustração de imprensa, como revistas e jornais), o da moda, o da publicidade, o da indústria musical, o da multimédia, o do merchandising e, numa vertente mais científica, temos também a ilustração médica ou a ilustração técnica (Graduate Prospects, s.d). Tal afirmação é apoiada e alongada por Santos (2014, p. 5) que nos diz que "A ilustração enquanto arte de comunicação. . . é muito diversificada. . . podemos encontrar ilustração jornalística, científica, publicitária, didática, literária, envolvendo distintos públicos. . . e variadas áreas como a política, a medicina, a botânica. . . ou a moda". Já Felix Scheinberger (2018, p. 24) aprofunda mais este mercado variado, quando nos informa que este consiste em ilustrações de livros e revistas, cartoons, desenhos para videojogos ou banda desenhada, livros infantis, ilustrações científicas, animação de filmes ou jogos de PC, storyboards, ilustrações publicitárias, ilustrações para embalagens de produto, ou materiais didáticos.

Dentro destas categorias da ilustração, iremos focar-nos na ilustração editorial e de publicação de livros, por uma questão de relevância face ao tema do nosso projeto, e por serem das áreas que se veem mais trabalhadas para este público-alvo mais jovem.

Na ilustração editorial, é importante mencionar que o trabalho feito nesta área é "fundamental ao trabalho da ilustração" (Zeegen & Crush, 2009, p. 88). Usada nas revistas e

jornais, que a cada dia aparecem mais vocacionadas para específicos públicos-alvo, contrasta com a fotografia, um elemento bastante usado neste ramo editorial, já que a fotografia apresenta-se como um facto e a ilustração como uma perspetiva pessoal desse mesmo facto ou ideia (ibid.).

Em Portugal, vocacionada para um público infantil e também juvenil, temos várias revistas conhecidas do público: temos a *Visão Júnior*, revista portuguesa que deriva da revista *Visão*, que conta aos mais pequenos sobre temas diversificados, desde ciências, política, cultura, informática, entre outros; e temos também revistas da *Disney*, como a da *Disney Júnior*, que fala das séries que o canal televisivo oferece aos mais pequenos, ou então uma revista mais específica, como de um filme de animação em particular.

A ilustração infantil é bastante focada mais para o livro ilustrado, daí os seus estudos serem com base nestes objetos. Nobre (1999, p. 3) diz-nos que o livro infantil, no meio da tecnologia em que nos situamos, é um "destemido - mas arcaico - cavaleiro no meio dos super-heróis, ricamente servidos pelas mais sofisticadas invenções tecnológicas", e que, apesar de tudo, este livro resiste a estes obstáculos tecnológicos, tomando para si as imagens e ilustrações que agora o definem em termos de género, e continuam a ser os preferidos do seu público-alvo e de quem a eles lhe oferece o objeto. E segundo Malveiro (2013, pp. 28-29), os livros para o público infantil expressam o objetivo de facultar novas experiências nas suas páginas, com a criação de novas histórias, onde a interação do objeto com a criança só por si já é importante.

Quanto aos vários tipos de livros de ilustrações vocacionados para o público infantil, existe grande variedade, entre os quais os livros em formato de alfabeto, dispostos de forma alfabética; livros para contar, para as crianças aprenderem os números e a sua lógica; livros sem texto, que ajudam a interpretar uma história e desenvolver respostas; álbuns narrativos, onde as linguagens escrita e visual estão entrelaçados; contos tradicionais, vindos de várias partes do mundo, com diversas versões, incluindo as modernas; livros informativos, sobre uma área específica do conhecimento; livros *pop-up*, por norma tridimensionais, cujo elemento principal é suscitar surpresa ao serem abertas as suas páginas; e poemas (Swartz, 2009, pp. 6-7). Natércia Rocha (1992, pp. 22-23) confirma esta noção ao afirmar que existem livros de aprendizagem, como os abecedários, e contos e fábulas como os de Esopo e La Fontaine, que foram imprescindíveis durante muito tempo para as crianças, e que os livros sem texto ajudam na relação da criança com o livro, já que é com eles que começam por contactar os livros. Também Ana Margarida Ramos (2010, p. 11) nos diz que os livros ilustrados caem nas três variantes do modo literário: narrativo, dramático e lírico, onde os modos se entendem por, respetivamente, prosas (contos, romances), textos para teatro, cinema ou televisão, e texto em verso/poesia. Malveiro (2013, pp. 28-29) também aponta, para além destes mencionados, a banda desenhada e livros interativos (que obrigam à interação leitor-objeto) como outros tipos de livro.

Quando se ilustra livros para crianças e na procura da melhor forma de transmitir mensagens, diz-nos Calado (2017, p. 282) ser uma das riquezas dessa ação colocar em prática as múltiplas linguagens, que aparecem ao explorar elementos que compõe a ilustração, como a cor ou o material utilizado. Paulo (2014, p. 15) refere que existem diversos géneros, técnicas e materiais, o que nos leva a concluir que se torna deveras inexequível de conseguir definir concretamente estes três tópicos, sem deixar de lado alguns dos seus constituintes.

De forma breve, falamos da banda desenhada, uma das formas mais conhecidas destes livros, e dos livros de atividades, mais concretamente livros com imagens para colorir, fazendo este último também, de certa forma, parte do nosso projeto, mas não de uma forma como o álbum ilustrado, parte do livro mais significativa em termos de tamanho, e que será discutido no subcapítulo seguinte.

A banda desenhada é uma forma de narrativa que consiste no uso de imagens em sequência, dando importância à imagem visual, para descrever a ação; pode ser de ficção, não ficção, artigos de investigação académica, manuais didáticos, ou reportagens, e o seu público-alvo vai das crianças aos adultos, dependendo da história escolhida (Barreto, 2004, p. 1). Quiçá uma das bandas desenhadas mais conhecidas em Portugal seja a do *Tio Patinhas*, personagem que pertence ao estúdio cinematográfico da *Disney*: *As Aventuras do Tio Patinhas* já há muitos anos que circulam mundialmente no círculo da Banda Desenhada.



Figura 11 - Exemplo de *Tio Patinhas o Grande Feitiço das Mentiras*, edição portuguesa de setembro de 2018, retirado de <https://bandasdesenhadas.com/2018/09/18/tio-patinhas-9/>

Era bastante comum, enquanto crescíamos, ouvir os nossos pais e os nossos tios, num exemplo mais próximo, falar do quão gostavam de ler esta banda desenhada. Não só esta, mas também outras como *Tintim* e empresas como a *DC Comics* e a *Marvel Comics* definiram um género.

Deixa-se a banda desenhada e passamos ao último tipo de livro investigado neste subcapítulo, os livros de colorir, livros designados para o leitor interagir com material de

pintura, que tanto podem ser de atividades, de colorir uma história que viram na transmissão televisiva dos seus canais favoritos, ou até ilustrações separadas sem ligação entre si. É frequente vermos, como exemplo bastante comum, livros de pintar das princesas da Disney ou de um outro filme que esteja em voga da empresa.

Como exemplo, temos a obra de Carla Antunes *Sara, Tomé e o Boneco de Neve*, onde não nos focamos na parte do design, mas sim nas atividades: apesar de ser um livro narrativo, esta obra, no final, tem exercícios de pintura diferentes a cada duas páginas, dando diretivas ao pequeno leitor de como deve ele colocar a cor em prática.

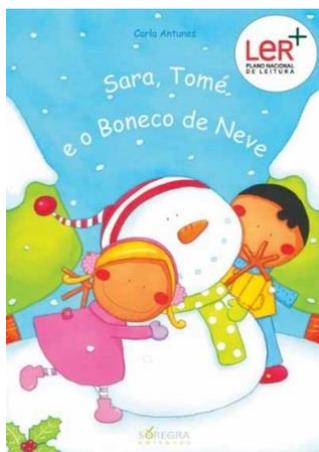


Figura 12 - Capa da obra de Carla Antunes *Sara, Tomé e o Boneco de Neve*, do ano de 2007, retirado de <https://www.fnac.pt/Sara-Tome-e-o-Boneco-de-Neve-Carla-Antunes/a136146>

Além do mais, é no tempo atual que esta produção em Portugal está com níveis elevados: fatores de ordem social, pedagógica, cultural ou familiar ajudam a este aumento, o que torna a edição para a infância um mercado atrativo, e faz com que novas editoras e livrarias destinadas a isto apareçam (Ramos, 2010, pp. 117-118).

Em relação aos temas, algo que Rocha (1992, p. 49) faz notar é que as crianças, face aos adultos, encaram as situações reais de uma forma mais calma, e esconder as verdades é um complexo do adulto, ao invés de algo necessário para os mais pequenos. Esta afirmação ajuda a entender o que Ramos (ibid., pp. 118-120) nos diz, sobre o facto que aparecem agora eixos idiomáticos, temas como a morte, a guerra e a sexualidade, ou a multiculturalidade que também é um tema discutido, e a ecologia, especialmente a natureza e o mundo animal, onde “a literatura para a infância contemporânea continua a manter uma relação indissociável com os animais”. Ângela Balça (2008, pp. 1-8) também fala sobre os mesmos temas, e diz-nos que eles há muito que vêm a ser consolidados, mas mesmo assim permanecem ativos: temas como defesa dos habitats animais ou a poluição do planeta; questões multiculturais, do eu vs. o outro, ou como pensar em questões sobre cultura ou opções religiosas; e também questões políticas, como questões de liberdade de expressão, união. Infere-se, portanto, temas que debatem questões que afetam a sociedade contemporânea e consciencialização da mesma, isto numa vertente mais real e atual.

1.2.4. Livro ilustrado Vs. Álbum ilustrado

“ . . . *illustrations in picture books are meant to delight, to capture attention, to amplify or tell a story, to teach a concept, and to develop appreciation and awareness in children.*”
(Fang, 1996, p. 140)

Um álbum ilustrado é um livro ilustrado, mas o contrário não se verifica, existindo diferenças entre ambos. E esta clarificação é importante para a compreensão da nossa escolha do formato do projeto.

Para começar, é importante afirmar que os livros de literatura infantil e juvenil são, na sua maior parte, acompanhados por ilustrações, mesmo que se encontrem só na capa, e estas imagens são usadas para não só chamar a atenção do leitor a ver o livro (no caso da capa), como também a esclarecer o texto e a conduzir a história (Saraiva, p. 34). É comum que estes livros ilustrados sejam destinados a um público infantil, mas muitos deles também são feitos para os adultos ou uma pessoa de outra faixa etária que os acompanha na visualização e leitura do livro (Nikolajeva & Scott, 2006, p. 21).

A ilustração nos livros para as crianças funciona como uma lente que ajuda a compreender o texto e a sua mensagem: filtra o tipo de texto (anteriormente categorizado como narrativo, poético ou dramático) e recria-o, com elementos do desenho e pintura, como o ponto, a cor, a textura, perspetiva, entre outros (Ramos, 2010, pp. 11-12).

Quando uma narrativa verbal tem entre uma ou mais imagens, é considerada uma história ilustrada e podem haver várias versões dela por diferentes ilustradores, o que significa que, por cada ilustrador, haverá uma nova interpretação da história; no entanto, se retirássemos as ilustrações, ainda conseguíamos entender bem a história, e a imagem não seria necessária (Nikolajeva & Scott, 2006, p. 8). Tal não acontece nas narrativas visuais, já que estas precisam de ambas as linguagens (ibid., p. 9). Isto vai de acordo ao que as autoras disseram anteriormente (ibid., pp. 1-2) de que, como as imagens não têm instruções de leitura como o texto, quando uma das linguagens deixa um fragmento por colmatar total ou parcialmente, a outra linguagem pode ajudar nesse esclarecimento.

E estas narrativas podem-se apresentar através dos livros ilustrados.

O livro ilustrado, cujos exemplos mais populares são os contos de fadas, são livros para as crianças em que as ilustrações só acompanham o texto, sendo este o único condutor da narrativa: aqui o texto predomina e é mais extenso, tornando assim a obra em questão literária (Saraiva, 2013, pp. 34-39). O autor considerado para a obra é o escritor (ibid., p. 54). As ilustrações vão de encontro ao texto e não o substituem podendo ser, inclusive, dispensadas no que toca à parte de compreensão da história, e ficar só a linguagem verbal a atuar; tem que haver coerência entre as duas linguagens (Florindo, 2012, pp. 15-19). Surge assim a ideia do

atributo meramente decorativo que muitos defendem que a ilustração tem nos livros de textos ilustrados, atributo também falado em Rocha (1992, p. 20), que nos diz que uma imagem caracteriza-se como pleonástica quando não acrescenta mais informação ao texto, e que apesar de ajudar à compreensão do que está presente, não ajuda no que toca ao desenvolvimento da imaginação. A imagem não pleonástica, “que salta para lá do texto”, que mostra nova interpretação, dá mais liberdade e ajuda mais à imaginação e à criatividade (ibid.), o que nos leva ao próximo tipo de livro: os álbuns ilustrados.

Sobre os álbuns ilustrados, sabemos o seguinte: são livros de texto curto, com ilustrações de página inteira, que tal como o texto, conduzem a narrativa de forma igual; ou seja, as linguagens verbal e visual têm a mesma importância, e estão interligadas, sendo que em momentos poderá só existir a imagem para conduzir a história (Saraiva, 2013, pp. 2, 34-55). Contrariamente ao livro ilustrado de texto, o ilustrador e o escritor são, na maior parte dos cenários, a mesma pessoa, mas ambos têm direito à autoria caso tal não se verifique (ibid.). O termo é derivado da expressão anglo-saxónica do século XIX *picture book* que, em português pode ter três traduções (álbum, álbum narrativo, álbum ilustrado, que por sua vez significam o mesmo género de livro), e o seu público-alvo principal são os primeiros leitores ou pré-leitores, que estão agora a começar a entrar neste novo mundo e que, por vezes, precisam ainda da ajuda adulta para a leitura da obra, e são o suporte preferido para a ilustração para a infância (ibid.).

Por sua vez, Ramos (2010, pp. 29-30) fala-nos do álbum ilustrado moderno, termo cunhado por Maurice Sendak nos anos 60, que joga com o texto e a imagem de uma forma que não permite ao texto contar uma história só por si: precisa da imagem e os dois formam uma narração, numa relação bastante próxima. Como a autora afirma: existe desafio, cumplicidade entre as duas linguagens, verbal e visual, e ao complementarem-se e misturarem-se é que se conta a história (ibid.).

Rodrigues (2009, pp. 2-3) conta-nos que o álbum, com público-alvo pretendido entre crianças dos dois aos oito anos, confirmando o que tinha sido afirmado anteriormente por Saraiva, é definido através de vários elementos: capa dura, formatos de grandes dimensões e nem sempre iguais, tipo de papel com maior gramagem e qualidade superiores relativamente aos outros, texto condensado ou nenhum em vários momentos, tipografia de tamanho também superior, ilustrações de página singular inteira ou dupla, e especial atenção ao design gráfico. Estes elementos serão também alvos de estudo no subcapítulo seguinte.

O design gráfico do objeto tem de ser cuidado e ter um bom investimento, até porque é ele que permite um primeiro contato com a dimensão artística (Ramos, 2010, pp. 30-32). Muitos consideram inclusive o designer como o terceiro autor do álbum, já que estes podem ser responsáveis por decisões com grande impacto na leitura do livro (ibid., p. 35).

Sobre esta consideração do livro, Kenneth Marantz (2013, p. xi) argumenta que faz mais sentido considerarmos um livro ilustrado uma forma de arte visual que uma forma de arte literária. O autor propõe este argumento na base de que considerar arte literária seria, ao ler o livro, observar a imagem em detrimento da sua ligação com o texto e não por si só; isto tiraria-lhe a personalidade e nem apreciaríamos o visual a que estamos expostos da forma mais adequada (ibid.). Não devemos tirar a importância que o texto tem no livro, mas também devemos escolher um livro com base nas imagens que contém (ibid., p. XV).

O álbum é “muitas vezes lugar de experimentação artística”, onde o texto e imagem criam uma arte mista, para vários públicos de várias idades (Ramos, 2010, p. 115).

Não obstante, existe algo comum em todos os tipos de livro ilustrado: as narrativas visual e escrita são o que os caracterizam. E também existem todos os tipos de relação texto-imagem para construir uma narrativa (Ramos, 2010, p. 84), daí a variedade dos livros ilustrados, como mostrado no subcapítulo das suas divisões, ser algo abrangente.

Em Portugal, com base na nossa investigação mais particular, feita quer pessoalmente nas lojas (através da observação dos exemplares disponíveis), em particular na *Note!* e na *FNAC*, bem como na visualização dos títulos disponíveis nos sites das editoras (*Bruaá*, *Planeta Tangerina*, *O Bichinho de Conto*, chancelas *Fábula* e *Booksmile* da *20/20* Editora), a edição de álbuns ilustrados de autoria portuguesa continua baixa em relação ao número de livros existentes editados em Portugal de autoria estrangeira. Ao averiguarmos, por exemplo, os livros oferecidos no catálogo online de *O Bichinho de conto*, chancela da Editora *Saída de Emergência*, reparamos que dos cinco títulos disponíveis, só dois pertencem a autores portugueses.

Isto moldou, de certa forma e inconscientemente, a nossa escolha das obras para estudo no capítulo II, já que os que por nós foram apreciados são na maioria de autoria estrangeira. Tal como Ramos (2010, p. 95) afirma, e que ajuda a mostrar o que anteriormente discutimos, o álbum “só tardia e timidamente se desenvolve entre nós” e “ainda não conhece, em Portugal, um desenvolvimento comparável aos de outros países”, e que o nosso país conhece mais as obras estrangeiras.

1.3. Aplicações do Design Gráfico na Ilustração

1.3.1. Definições do conceito e breve história

Começando por esclarecer o termo geral design, este é, segundo Azevedo (2017, para. 7), “projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano intencional”. A corroborar e a acrescentar a esta afirmação temos também Cardoso (2008, p. 1), que nos explica que o design, palavra relativamente recente no nosso idioma, é o “conjunto de atividades voltadas para a criação e produção de objetos de comunicação visual”, e é pertinente ao processo de

desenvolvimento de um projeto, desde artefactos de nível industrial como a sistemas de interação utilizador-objeto.

Este conceito, desde a primeira instância em que foi mencionado, teve o seu significado alterado ao longo dos tempos. Está atualmente em constante mudança e, dessa forma, torna-se dinâmico e com mais que uma definição, devido ao capitalismo industrial que hoje nos rodeia (Almeida, 2009, p. 51).

Os designers são comunicadores visuais, dizem-nos Dabner, Stewart, Zempol e Vickress (2017, p. 7), com imagens que servem para persuadir e informar o público, sendo esta tarefa de grande responsabilidade, e ter noção de como o design modifica o que nos rodeia é fundamental. Também nos dizem que *"the language of design is visual. It involves the need for a highly developed awareness of visual relationships, proportions, the perceptions of visual principles, and of the modern world"* (ibid., p. 8). Estas perceções fazem com que seja uma atividade que se realiza ao longo da vida, inclusive fora do ambiente escolar ou profissional: o design não se fica simplesmente pelo ensino superior em termos de aprendizagem (ibid., p. 7).

Entrando de seguida na categoria específica do design do nosso projeto, temos que segundo Meggs e Puvis (2016, p. VIII), o design gráfico é uma forma visual de mostrar ideias e conceitos, para guardar informação em forma gráfica e trazer ordem e esclarecer a informação dada.

É linguagem visual, dizem-nos Lupton e Phillips (2015, pp. 8-9): ajuda-nos a acabar com problemas através de elementos como a tipografia, o ponto e a linha, a imagem, e as mensagens passadas tornam-se ricas e personalizadas. É através dessas mensagens, também importantes, que o designer produz projetos relevantes para o cliente, e que o ajudam em termos de organizar a sua vida.

O design gráfico "is the activity that organizes visual communication in society". É importante que a comunicação seja feita de uma forma eficiente, que tecnologia é usada para tal e o impacto que terá, sem dúvida, na sociedade (Frascara, 2006, p. 28). É também uma atividade quer racional, quer artística, onde o processo de criação tanto passa pela racionalidade como pela intuição (ibid., p. 32).

Cardoso (2008, pp. 1-2) também nos informa que o design gráfico, fugindo do comum que é o produto final impresso, como em livros ou jornais, considera-se agora também na parte em que entra no mundo digital, tal como em confeções de páginas na internet, ou como blocos de texto em suportes audiovisuais.

Através de Meggs e Puvis (2016, p. vi), sabemos que o design gráfico moderno aparece na primeira metade do século XX, altura concordada entre os estudiosos, e mais concretamente

nos anos 20, cunhado por William Dwiggins. Apesar do seu aparecimento na segunda década do século, só a partir de 1945, subentendendo-se com o fim da Segunda Guerra Mundial, é que o termo começou a ser mais utilizado.

Estes autores (ibid., p. 5) contam-nos que as primeiras marcas humanas, em termos de comunicação visual, aparecem na Pré-História, por volta dos períodos Paleolítico e Neolítico, por homens primitivos que hoje habitariam nos continentes africano e europeu. Eram feitas com cores, provenientes de elementos como o carvão, e eram misturadas com gordura, e de seguida pintadas nas paredes cavernais: *“This was not the beginning of art as we know it. Rather, it was the dawning of visual communications”* (ibid.).

Para além disso, as primeiras formas de escrita apareceram na Mesopotâmia, apelidada de “berço da civilização” pelos estudiosos, em tábuas que descreviam objetos em forma de desenho pictográfico de materiais (“commodities”), acompanhados por numerais e nomes pessoais: estas tábuas eram feitas de argila com a ajuda de canas afiadas em forma de caneta (ibid., p. 7). A invenção da tipografia, mencionado anteriormente, foi também bastante importante para a evolução e para estabelecer a área.

Foram instituições, nos anos 20, como a alemã Bauhaus, que definiram o ensino do design até aos tempos atuais, através das investigações feitas pelo corpo docente: promoviam a procura de soluções racionais com base em planeamento e padronização. Atualmente, os artistas e designers não só utilizam estas soluções, como também são adeptos da personalização e de acidentes (Lupton & Phillips, 2015, p. 8).

Mas, segundo Cardoso (2008, p. 2), o design teve as suas origens entre os séculos XV e XIX, séculos estes onde se criou e desenvolveu o processo de impressão, já que pessoas como os tipógrafos e os gravadores já utilizavam, neste tempo, as atividades inerentes ao design gráfico atual.

O ser designer gráfico, aquele que trabalha com esta área do design, foi uma profissão que só nos finais do século XX e inícios do século XXI ganhou notoriedade, como afirmado por Meggs & Purvis (2016, p. VI). Mas, apesar de tudo, existe um facto bastante preocupante quanto ao estudo do design gráfico (Frascara, 2006, p. 26): contrariamente ao que se verifica em áreas como as belas artes ou a literatura, não existe grande reflexão teórica sobre esta área do design. É dado grande importância ao movimento avant-garde, para termos da história da área, mas o autor afirma que isto só acontece porque só se visualiza o design gráfico como uma forma de arte, sem se notar a sua parte de comunicação ou social (ibid., pp. 27-28).

Esta questão da associação à arte, também afirma Audrey Bennett (2006, p. 15), que nos fala da reputação tida pelo design gráfico como uma área em que o instinto e o talento são necessários para trabalhar, em vez de teorias comprovadas.

Em Portugal, foi criado em 2017, com a primeira edição a tomar lugar em julho de 2018, o *Prémio Design de Livro*: este ano, a edição foi ganha pelo professor da licenciatura de Design da Universidade Lusófona de Lisboa, Marco Balesteros, para o design do livro *Composição em Tempo Real: Anatomia de uma decisão*, textos de João Fiadeiro, David-Alexandre Guéniot e Romain Bigé, e de publicação pela *Ghost Editions*, editora independente fundada em 2011, em Lisboa (Direção Geral do Livro, dos Arquivos e das Bibliotecas, 2018).

1.3.2. Simbiose da Ilustração com o Design Gráfico e fundamentos partilhados

No fim de fazer a investigação quer sobre a ilustração, a ilustração infantil e a relação com o design gráfico, em separado, chegamos à conclusão do seguinte: as suas histórias estão interligadas, através da sua essência de linguagem visual; desde as primeiras formas de comunicação visual, ao aparecimento da imprensa, e à entrada das máquinas com a revolução industrial, vemos que tanto a ilustração quer o design gráfico aparecem como os conhecemos atualmente depois destes momentos históricos marcantes.

Noble (2003, pp. 8-13) acredita que a ilustração está ligada ao design, através da comissão e colaboração, e recalca também a noção da ilustração como uma parte constituinte do design gráfico; diz que atualmente os ilustradores estão também a trabalhar no que em tempos anteriores só o designer gráfico trabalhava, incluindo tipografia. Explica também que ambos trabalham com o visual, mas com esta nova direção da ilustração, faz pensar na questão da autoria das obras, que está presente na atividade do ilustrador, e não tanto na do designer gráfico, uma vez que este preocupa-se mais com responder a informação prévia num cariz mais comercial, enquanto que o ilustrador inicia por si mesmo muitos projetos, sem esse cariz, e explorando as possibilidades das novas tecnologias (ibid.). Apesar de tudo, estes *image makers* estão também a tentar chegar a essas possibilidades, de tecnologias e projetos pessoais, que não vêm de um pedido, apesar de ainda existirem alguns aspetos negativos (ibid.).

Posto isto, a ilustração e a criação de imagens estão no espaço do design atual, apesar das suas definições ainda serem alvo quer da confusão, quer de sobreposição com outras, como com as do desenho ou pintura (Quental, 2009, p. 8).

O design e a ilustração são duas áreas independentes que se encontram na comunicação visual; mas, no entanto, a ilustração precisa do design gráfico de uma forma mais permanente que o reverso: é bastante comum o design gráfico lidar com tipografia e imagens, enquanto que a imagem ilustrada é mais secundária; já a ilustração requer o design gráfico, nem que seja simplesmente na parte da entrega ao cliente e a sua embalagem (Zeegen, 2009, p. 38), o que ajuda a concluir que esta área do design está presente, mesmo sendo só como intermediário.

Zeegen (ibid.) também explica que o ilustrador, para além de não ser comum produzir trabalhos diretamente para um cliente, sendo o designer gráfico ou diretor de arte o intermediário, quando o fazem autodenominam-se designers em vez de ilustradores, já que assim o trabalho de cariz comercial também é tratado por eles. Esta independência da ilustração face ao design consegue-se observar, no geral, pelo facto de não existirem muitos cursos de ilustração; os que existem são mais a ilustração como parte do programa dos cursos de design gráfico (Zeegen & Crush, 2005, p. 66). Segundo o autor, isto pode ser devido às especificações e requerimentos de equipamento e material necessário.

O desenvolvimento lento da ilustração face ao design gráfico, pode muito bem advir da exploração da tecnologia: enquanto que o designer numa empresa não precisa de se “auto financiar” para poder trabalhar com as tecnologias e materiais, já o ilustrador, que quisesse ser *freelancer*, tinha que comprar toda a tecnologia e materiais, o que era um grande impedimento monetário (ibid., p. 74). Também era necessário que lhe fizessem comissões para terem noção como funcionava a parte gráfica (ibid.).

Na atualidade, é bastante importante que o livro seja apreciado por todas as linguagens que adota. Como Rodrigues (2009, pp. 4-5) faz notar, o livro ilustrado, focando no caso do álbum ilustrado infantil, cresceu devido ao “investimento do ponto de vista gráfico” que se começou a dar cada vez mais, que faz entender este tipo de livro como um objeto de arte, juntando não só a ilustração e a escrita, como também o design (onde o seu profissional é considerado como terceiro autor) e a parte editorial; dá-se bastante valor à relação entre as várias linguagens e a elementos que compõe (como as capas e as páginas). É com base nessas linguagens que o design do livro é, de facto, bastante importante: sendo a narrativa a forma de chamar a atenção da criança quer para a imagem, quer para o texto, o livro, através da sua componente gráfica, tem que ser feito de forma a conseguir chamar o leitor. No entanto, ainda existe alguma reticência em explorar a nível nacional diferentes tipos de livros ilustrados, novas formas de captar esta tão estimada atenção, preferindo mais os formatos comuns (Rodrigues, 2013, p. 63).

Até as próprias técnicas, numa vertente mais digital, passam pelos mesmos softwares: quer a criação de ilustrações, quer os trabalhos gráficos, usam tanto o software de edição de imagem, para os ajustes e melhoramentos, como o de criação de imagens vetoriais, um para o caso de querer a ilustração nesse estilo, o outro para elementos como linhas de separação, pequenos ícones ou trabalho com tipografia (o que não é aconselhável tratar em *Photoshop*).

Mas os designers gráficos acreditam que com o poder da tipografia nas suas mãos, são eles que dominam o design comercial quer para imprensa ou ecrã; no entanto, é o poder do lápis que o ilustrador tem e o do desenhar no seu sentido mais lato que definem a ilustração como tal, uma vez que na ilustração, o desenhar é puxado até aos seus limites (Zeegen & Crush, 2009, p. 50). Para além disso, ela é formada por três áreas: o design, publicidade e mercado editorial,

ou seja, comunicação gráfica e visual (ibid., p. 86). As visões individuais e únicas trazidas pela ilustração permitiram-lhe ter um bom lugar no mercado, e é com elas que refletimos ainda mais do que a olhar para uma fotografia (ibid., p. 87). No entanto, se a ilustração não for aliada ao design gráfico, vai ter um tempo difícil à sua frente, já que o design de comunicação como conhecemos atualmente foi um dos seus resultados diretos (ibid.).

No mercado editorial, a ilustração é procurada para livros infantis, livros de ficção e ainda manuais técnicos, mas estes têm uma preferência pela fotografia; no entanto, os livros afiguram-se como o objeto de eleição dos ilustradores, provavelmente uma primeira consequência de um primeiro contato com a ilustração através deles (ibid., p. 92). A ilustração dos livros pode ser só de capa e contracapa, ou assumir-se por dar vida visual às histórias, e é comum que algumas ilustrações tenham a integração da tipografia (ibid., p. 93).

Tal como qualquer disciplina, o design gráfico não é exceção no que toca ao cumprimento de regras. Estas regras, ou alicerces, que no caso adotam o nome de fundamentos, são necessárias para o designer conseguir criar bons projetos, com resultados que funcionem com o público-alvo pretendido, através da identificação dos utilizadores com o produto de alguma maneira, e ao passar a ideia ou conceito do projeto. A ilustração, ao precisar do design gráfico para a sua existência, assenta também em vários dos mesmos fundamentos. Posto isto, escolhemos os que achámos pertinentes para a presente investigação e para ambas as áreas visuais.

Comecemos pelos que se consideram os “building blocks of design” (Lupton & Phillips, 2015, p. 33): o ponto, a linha e o plano. Sabemos que sem eles não existe conteúdo visual e vejamos, portanto, o seguinte: as imagens estáticas, bastante conhecidas neste campo visual, são feitas de pixéis, a unidade mais pequena de uma imagem, que por sua vez são pontos; a tipografia vê as suas letras serem feitas através de pontos; diagramas e padrões usam linhas, formas e pontos para interligarem os seus elementos; até a fotografia, invenção da primeira metade do século XIX, é feita de pontos e linhas (ibid., p. 34-36). O ponto é o que está na origem dos outros dois elementos: tal como Lupton (ibid.) nos explica, um conjunto infinito de pontos forma uma linha, e são as linhas que formam um plano, ao definir os seus limites. Nenhum elemento visual existiria se estes três não fossem reais, o que inclui a Ilustração, uma vez que são estes blocos que compõe o desenho, que depois se transforma em ilustração.

E dessa forma entramos na parte da composição. Ela é a forma como os elementos visuais, imagens e texto, são organizados e dispostos num projeto, uma “visual structure and organization of elements”, e passa pelo processo “of combining distinct parts or elements to form a whole” (Dabner et al., 2017, p. 32). Ao ser a forma de organizar e estruturar, é necessário que exista um balanço e ritmo, de forma a conseguir chamar a atenção do utilizador para onde pretendemos (ibid.).

O elemento visual texto acima mencionado, é conseguido através da tipografia, que usa tipos (os caracteres da imprensa), um dos elementos visuais importantes para o trabalho do designer. Segundo Lupton (2010, pp. 8-13), a tipografia é uma ferramenta, inventada no período renascentista, com a qual materializamos a linguagem, passamos mensagens e moldamos conteúdos, para além de nos fazer conectar com outros designers, de tempos passados ou de eras futuras. O seu elemento base é a letra, que por sua vez tem uma anatomia própria, como por exemplo têm os seres vivos, sendo distintos por categorias e entre si. As várias letras, ou caracteres, com os mesmos atributos, formam o chamado tipo de letra, que por sua vez pode estar agregado a uma família, onde o seu estilo regular é considerado “as the parent of a larger family” (ibid., pp. 14-48). No entanto, nem todos os elementos tipográficos são letras ou texto, tomando a forma de ornamentos, que ajudam a decorar e a integrar o texto, e existe também o *lettering*, onde as letras são criadas manualmente pelo designer ou artista, e fazem com que a imagem e o texto se juntem num só (ibid., pp. 60-65). É a tipografia que é um dos recursos importantes do design gráfico (ibid., p. 13), e também é bastante importante para o livro ilustrado, uma vez que vai ser ela a passar uma das linguagens necessárias à mensagem.

Os livros para os mais jovens têm fontes tipográficas com um tamanho maior do que os restantes para um público com mais idade (Nodelman, 1988, p. 53), que costumam ser entre os 9 e 11 pontos (Lupton, 2010, p. 39). Quanto aos alinhamentos, estes não são tão definidos como nos restantes textos - como os livros de literatura, que são justificados, mas o que acontece é que o conteúdo textual é disposto da melhor forma para passar a mensagem que pretendemos, e é mais uma questão de experimentação (Galbreath, 2008, p. 37). Apesar disso, como Deer (2016, p. 174) nos informa, a Sociedade Ocidental aprende a ler os textos da esquerda para a direita e de baixo para cima, e disto pretendemos tomar partido. Colocar o texto de uma certa forma afeta como nós o lemos (Nodelman, 1988, p. 54) e a forma mais comum para se ler um livro é de baixo para cima, e vemos primeiro as imagens e só depois lemos o texto (ibid., p. 55).

Não só, mas para o mundo infantil, a tipografia utilizada caracteriza-se por ser o que se diz em linguagem corrente de “escrito à mão”, ou tipografia caligráfica; podem incluir caracteres diferentes de forma a saltar à vista e o leitor criança conseguir facilmente identificar de que letra se trata (Silva, 2015, p. 10).

Já no elemento visual imagem, temos a cor, uma das ferramentas integrais para o design, e que se traduz pela forma como a luz é percebida nos nossos olhos (Lupton & Phillips, 2015, p. 81).

Ela pode ser observada e aprendida através da *Roda das Cores*, utilizada para mostrar as relações entre cores e o que resulta da mistura delas. Nesta roda, podemos observar as cores primárias, as chamadas cores puras que não resultam de misturas (vermelho, amarelo e azul);

as cores secundárias, que resultam da mistura de duas cores primárias (laranja, verde e roxo); cores terciárias, que resultam da mistura de uma cor primária com uma cor secundária (ex. misturar laranja com vermelho) (ibid., pp. 82- 83). É aqui também que compreendemos que cores se complementam ou não (ibid.).



Figura 13 - A Roda das Cores, com as cores primárias, secundárias e terciárias, retirado de https://www.w3schools.com/colors/colors_wheels.asp

Não só através da roda, a cor também pode ser diferenciada através de três características principais: matiz, a cor na sua forma mais genérica; tom, as variações da cor que vão do mais claro ao mais escuro; e saturação, onde a cor vai do mais luminoso ao mais esbatido (Dabner, et al., 2017, pp. 88-89).

No entanto, para além de entendermos a forma como elas se interligam entre si, é também importante sabermos diferenciar os modelos de cor, que mostram a forma como a luz é absorvida ou refletida nas superfícies, e que são utilizados para a criação digital para ecrã ou imprensa: os modelos CYMK e RGB.

CYMK (diminutivo para *cyan, yellow, magenta, black*, em português: *azul cian, amarelo, magenta e preto*) é o modelo de cor utilizado para projetos que se pretendem imprimir: são estas as cores utilizadas para a impressão; as três primeiras em teoria dariam o preto, mas devido às cores que nunca são divididas da mesma forma e, portanto, a mistura nunca é igual, é necessário acrescentar a cor preta para ajudar no processo de impressão (Lupton & Phillips, 2015, p. 86). Já o modelo RGB (*red, green, black*, em português: *vermelho, verde, preto*) é o modelo utilizado para projetos que só se vão observar através de um ecrã: quando combinadas simultaneamente na mesma quantidade, as três cores originam o branco, a luz; mas são também elas, em várias combinações simultâneas, que nos oferecem as restantes cores no espectro (ibid.).

A ilustração contemporânea faz bastante uso da policromia (Ramos, 2010, p. 11), antónimo de monocromia, que se configura como a existência de várias cores.

Os significados das cores são dois: os que são arbitrários e específicos da cultura, como os semáforos, e que são mais significativos para a essência dos objetos; e os que associam a cor a um tipo de emoção, usadas para influenciar o estado de espírito da imagem, como o azul associado mais à melancolia (e porventura tristeza ou conforto) e o vermelho a imagens mais

calorosas (Nodelman, 1988, p. 60). Esta última situação é bem vista quando a ilustração tem uma só cor predominante (ibid.), sendo também que as que deixam de fora uma cor sugerem um estado de espírito particular (ibid., p. 63); imagens com muita cor não são sinónimo para animação (ibid., p. 65).

Para além do mais, e numa categoria mais específica para os livros, elementos como a capa, contracapa, tipo de papel e gramagem, e o formato também são importantes e devem ser tratados de forma cuidada, já que também ajudam a interpretações (Ramos, 2010, pp. 78-79). Dessa forma, e em termos de tamanho do objeto, segundo Nodelman (1988, p. 44-46), livros maiores são sinal de mais efeitos, de histórias mais energéticas; no entanto, livros mais pequenos significam histórias mais frágeis ou delicadas, mais charmosas ou deliciosas, e os ilustradores têm que se restringir mais. Isto tanto se pode tratar de uma questão de convenção ou de funcionalidade. Livros quer muito pequenos ou muito grandes são aqueles que são associados ao público mais jovem, talvez pelas suas mãos serem mais pequenas e a sua visão ainda ser inexperiente no que toca a apreciar os livros, sendo estes objetos simples (ibid.). Também a forma de um livro é importante como o tamanho: apesar de ser comum a forma retangular, existem vários retângulos, e retângulos diferentes significam restrições de algum tipo para os artistas, e dessa forma, também as imagens serão diferentes (ibid.). Os livros ilustrados têm tendência a ser mais largos que altos, e tal permite-lhes mostrar mais informação sobre o ambiente envolvente da ilustração e também conhecer as personagens (ibid.).

E, numa forma de finalizar este capítulo, se o exterior é importante, o interior não lhe é inferior, já que o papel também é um fator importante de escolha: se queremos usar papel acetinado, papel texturado, ou papel sem revestimento.

No design, a textura chama pela atenção quer do tato como da visão: tanto pode mostrar em que tipo de superfície a peça ou objeto foi criado, ou pode ser significativa de como é a peça/objeto, sendo ela que acrescenta detalhes (Lupton & Phillips, 2015, p. 69). Dessa forma, um tipo de papel como o papel acetinado torna a ilustração mais brilhante e transmite serenidade e quietude, mas faz-nos focar muito no brilho em vez de mais a fundo na ilustração; o texturado convida-nos a tocar-lhe, o que se torna num contato mais íntimo, e pode ser trabalhado de uma melhor forma no que toca à luz e sombra (Nodelman, 1988, pp. 47-48). Papel sem revestimento é como as folhas de impressão ou folhas de desenho comuns, de 90g.

Capítulo II - Estudos de caso: análise de obras

2. Análise de obras

Neste capítulo sobre estudos de casos, propomos mostrar em que patamar de desenvolvimento, de forma geral, se encontram os temas presentes neste relatório. Através da apresentação de exemplos de obras ilustradas, álbuns ou livros, a nível internacional ou nacional, explicaremos quais motivos nos fazem crer estas obras como relevantes, entre explicações de diferenças entre as obras apresentadas, e causas para inspiração para o nosso projeto. Para o estudo, selecionamos as obras internacionais *Elefantes Não Entram* e *Há Um Tigre no Jardim*, e a nacional *O Segredo Do Rio*.

2.1. Obras

2.1.1. *Elefantes Não Entram*

O primeiro exemplo que nos propomos a estudar e mostrar é a obra *Elefantes Não Entram*, com dupla autoria, cuja história pertence a Lisa Mantchev, e as ilustrações a Taeun Yoo. Apesar da variedade de obras entre as duas autoras, é apenas a obra *Elefantes Não Entram* que se encontra disponível, atualmente, em edição portuguesa.

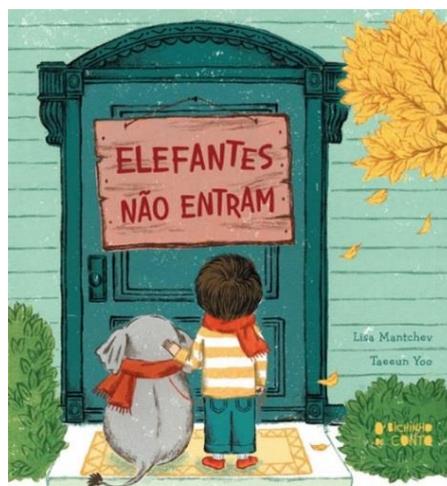


Figura 14 - Capa frontal do livro *Elefantes Não Entram*, pela chancela *O Bichinho de Conto* da editora *Saída de Emergência*, retirado de <http://www.saidadeemergencia.com/produto/elefantes-nao-entram/>

Sobre as autoras, sabemos que Lisa Mantchev é uma escritora, professora de inglês e atriz norte-americana (Mantchev, s. d). Estudou Teatro e Dramaturgia na Universidade da Califórnia, em Irvine, que lhe tinha oferecido duas bolsas de estudo graças a uma peça de teatro

da sua autoria, realizada durante a sua adolescência (ibid.). Depois de terminar o curso, deu aulas de inglês, ao mesmo tempo que escrevia pequenas histórias e a sua primeira novela, para jovens-adultos, foi escrita devido a um desafio e ganhou o nome de *EYES LIKE STARS*, sendo o primeiro volume da trilogia *Théâtre Illuminata*; outra obra sua, que acontece no mesmo mundo fictício da obra em estudo, é *Someday, Narwhal*, que conta a vida de uma narval (pequena cetácea dos mares a norte), que está cansada da monotonia de viver num aquário, fechada em casa (ibid.).

Quanto a Taeun Yoo, sabemos que é uma ilustradora e pintora sul-coreana, país onde estudou primeiro, nomeadamente no curso de Pintura de Pincel Coreano da Universidade de Hong Ik e, mais tarde, mudou-se para Nova Iorque, onde se pós-graduou em Ilustração, pela School of Visual Arts (Saída de Emergência, s.d.). As suas obras contam com nomes como *You Are A Lion and Other Fun Yoga Poses*, álbum ilustrado do qual é a única autora, cujas ilustrações fazem comparações com o nome da posição deste tipo de exercício físico e, num género de livro ilustrado diferente, temos as ilustrações de *Tua and the Elephant*, coautoria com o escritor R. P. Harris, que nos conta a história da menina Tua, que encontra amizade num elefante fêmea chamada Pohn-Pohn, que ajuda a escapar dos seus cruéis captores (Taeun Yoo, s.d).

O livro que nos propomos estudar torna-se alvo do nosso estudo por vários motivos, que passaremos a enunciar: primeiro, por ser um álbum ilustrado infantil, o que nos ajuda a fazer a distinção dos outros géneros e a focar-nos no nosso próprio objetivo para a construção do projeto; pelo seu design, quer interior como exterior; pela ligação entre a linguagem verbal e o texto. Iniciaremos, portanto, a análise num formato de leitura, onde analisaremos o livro num processo igual ao da sua leitura, desde a vista do exterior, para a passagem ao interior.

Entrando no estudo de *Elefantes Não Entram*, que no original de 2015 se intitula *Strickly No Elephants*, este só aparece no mercado português dois anos mais tarde, pela mão da Editora *O Bichinho do Conto*, em parceria com a editora *Saída de Emergência*, e insere-se na leitura para mais de quatro anos (até sensivelmente aos sete).

Conta a história de um menino, de nome desconhecido, e do seu animal de estimação, um pequeno elefante, mostrando as dificuldades intrínsecas à companhia de humanos por parte de animais cujas características os tornam peculiares para tal. O enredo começa por mostrar estas dificuldades logo nas primeiras linhas, já que o menino afirma que não se encaixa, já que é o único com animal tal. De seguida, a criança fala sobre as características pessoais interiores do animal, já que as exteriores são vistas através das ilustrações, e diz-nos que, tendo em conta que é Dia do Animal de Estimação, se vão juntar com outras crianças para celebrar.



Figura 15 - Duas páginas do livro, onde o menino explica como é o seu amigo, retirado de digitalização do livro editado pela Saída de Emergência e por O Bichinho de Conto

Mas, ao chegar ao destino, são surpreendidos ao lhes ser barrada a entrada, já que os elefantes não são permitidos. Vão-se embora. Ao deambular pela rua, descobrem uma menina que tem uma doninha de estimação, a quem também não deixaram entrar. Em conversa, eles ganham a ideia de criarem um local onde todos os animais de estimação, diferentes ou não, possam conviver mais os seus donos, ideia essa que colocam em prática. A história termina com as crianças e os animais todos juntos, e fica um convite em aberto para o leitor se juntar a eles, se assim o desejar.

Este álbum, de formato quadrado, não perfeito, já que as medidas são descritas como 23,5 cm por 26 cm, tem encadernação de capa dura, com as capas (frontal e contracapa) separadas por uma lombada de cor amarela. Estas capas suportam uma ilustração de página inteira, alusivas ao conteúdo interior do livro, já que, finda a leitura e visualização do álbum, notamos que as ilustrações aparecem semelhantes no seu interior: a capa mostra o menino e o elefante à frente de uma porta com um letreiro a proibir a entrada de elefantes, e a contracapa uma parte de como são os prédios do que se assume ser a rua ou bairro onde eles vivem. Na totalidade, o livro é constituído por 32 páginas, mas a história só ocupa 30: sem paginação, as ilustrações apresentam-se a ocupar páginas individuais (no total, 11) ou duplas (no total, 18), enquanto que o texto ocupa 19 páginas.

Sendo a capa o que chama o leitor para o livro, achamos que é pertinente mostrar, o apelativo que este elemento do livro se torna para com a atenção e a curiosidade do autor, já que o letreiro onde se encontra o título *Elefantes Não Entram*, que também funciona como parte da história, faz o leitor ponderar no motivo para o qual não é permitido a um pequeno elefante avançar mais e, não menos importante, à presença de um elefante num cenário um tanto normal do quotidiano, que é ir a casa de amigos.

Prosseguindo para a abertura do livro, somos levados à página de rosto e do título, que aparece tal como na capa na sua forma de letreiro, e o pequeno elefante sentado, com um cachecol vermelho à sua volta. É interessante esta combinação de elementos, já que o elefante,

ao se encontrar sentado com o letreiro a proibir a sua entrada, adota uma posição que se pode considerar de espera por algo, como que numa hesitação perante a ausência de uma nova ordem, o que faz o leitor querer saber pelo que espera o pequeno companheiro, ou que nova ordem virá de seguida.

O movimento seguinte transporta-nos para duas novas páginas, onde se iniciará a narração da história. Chamam-nos à atenção, numa primeira observação, as ilustrações, pelo que passaremos a analisá-las em primeiro lugar: ganham vida através de um traço de desenho mais simplificado, passando uma primeira ideia, através da textura que aparenta, de um uso de um certo tipo de pastel, como o de óleo. Mais tarde, ao investigar, descobrimos que as ilustrações são criadas através de uma mistura de materiais, com auxílio do digital: linóleo, lápis e o programa Adobe Photoshop. Tal como Marcus (2016), em forma de análise editorial do livro para o jornal New York Times, descreve: ". . . intimate, warmly rounded and colored mixed-media illustrations – a richly textured meld of drawing and linocut art finished off in the Photoshop blender".

Através destes materiais conhecemos as características físicas das personagens, algo que não nos é explicado através do texto: o menino apresenta-se caucasiano, de cabelos castanhos e bochechas rosadas; o pequeno elefante, cinzento, é praticamente do tamanho do seu companheiro humano. A forte ligação entre eles pode também ser vista através dos cachecóis iguais que partilham: apesar das várias mudanças de vestuário, consoante a situação em que se encontram, assim que começa a problemática do livro, o menino aparenta uma camisola às riscas amarela e branca, calças de ganga, meias às riscas azuis e sapatos vermelhos, que condizem com o cachecol, igual ao que o pequeno elefante veste.

Dentro do uso dos materiais, é também necessário salientar que as cores utilizadas (pintadas por entre as linhas e a passar um pouco, a denotar um traço mais relaxado), que definem os objetos e personagens, numa paleta de cores mais outonais, através do jogo das cores quentes e frias frequentes nesta estação, para além de chamarem à atenção do leitor, conseguem igualmente mostrar o quão confortável ou agradável a situação da ilustração é: os tons mais quentes com maior presença denotam um cenário mais confortável, como o caso das brincadeiras no parque dos meninos, no fim do novo clube estar criado, onde o amarelo e o laranja, das folhas caducas e do chão, aparecem em grande escala, aliados ao verde dos arbustos e árvores mais pequenas; e os tons mais frios, como o azul e verde-marinho que envolvem todos os elementos da ilustração dupla, quando o menino e o pequeno elefante vão para casa, no meio da chuva, depois de serem proibidos de entrar nos festejos do dia, denotam um cenário mais desagradável, mas sem os envolver e à menina que vão encontrar.



Figura 16 - Página dupla de quando é barrada a entrada ao elefante no clube do Animal de Estimação, retirado de <http://www.taeenyoo.com/#!/strictlynoelephants/>

Passando ao elemento texto, que usa uma linguagem simples e de fácil entendimento, indo direto aos pontos fulcrais da história (como a ligação de amizade entre o menino e o elefante, que se ajudam mutuamente), caracteriza-se pela sua pequena dimensão: tem, na totalidade, vinte frases de texto, em quarenta e duas linhas assimétricas. Em cada página, não encontraremos mais de duas frases, e mais de metade tem só uma frase; dessas vinte frases, onze são de diálogo e dentro das trintas páginas ilustradas, onze não têm texto, doze têm uma ou três linhas, duas têm quatro linhas e os restantes têm duas linhas. Esta quantidade, não extensa, faz o texto aparecer em pequenos parágrafos, de uma ou duas frases, e caracteriza-se como um dos motivos que ajuda a vincar o estatuto de álbum ilustrado desta obra, ao dar protagonismo à linguagem visual.

No que se refere ao aspeto gráfico que o texto adquire, o tamanho do tipo de letra é grande o suficiente de forma a permitir uma boa legibilidade, e a sua escala não é exagerada; funciona adequadamente, visto que o seu estilo caligráfico faz transmitir a mensagem de ser uma letra mais jovial, de aprendizagem. O título e o texto assumem diferentes tipos de letra, já que o do título passa a ideia de ter sido mesmo escrito no letreiro com tinta e pincel, talvez em forma de pincel caligráfico, enquanto que o tipo de letra da história é de estilo caligráfico, mas claramente tipografia, que tem o nome de *Hank BT*, como descrito na ficha técnica do livro original em inglês, mas não na tradução em português. Já o posicionamento é feito com base quer nas ilustrações, como nas informações que se pretendem dar; por exemplo: se as ilustrações forem de página dupla, o texto aparecerá em cima ou em baixo, entre elementos, fazendo assim a interligação texto-imagem mas, se forem de página individual, dependendo da posição superior ou inferior que a ilustração ocupar, o texto aparece em cima ou em baixo. Em algumas páginas, as frases são divididas em parágrafos com alinhamentos diferentes para enfatizar a mensagem.

Concluimos então, com base no estudo e na relação entre as várias linguagens, que esta obra se trata de um bom exemplo deste género de livro, e cuja funcionalidade é captada e adequada ao público-alvo em questão.

2.1.2. *Há um Tigre no Jardim*

Como segundo exemplo escolhemos um livro ilustrado que nos parece, numa primeira visualização, algo como um álbum ilustrado, mas com elementos de um livro ilustrado. Chama-se *Há um Tigre no Jardim* e a sua autora, de nome Lizzy Stewart, é tanto ilustradora como escritora, dando-lhe estatuto de dupla autora. À semelhança do caso de estudo anterior, também esta obra é a única da autora atualmente com edição portuguesa.



Figura 17 - Capa frontal da obra *Há Um Tigre no Jardim*, de Lizzy Stewart, pela editora *Fábula*, retirado de <http://www.fabula.pt/livros/ha-um-tigre-no-jardim>

Sabemos que a sua criadora, Lizzy Stewart é uma autora, ilustradora e artista plástica que atualmente trabalha em Londres. O seu curso de Ilustração foi feito na Edinburgh College of Art, na Escócia, tendo acabado em 2009; o mestrado fê-lo em Design de Comunicação, na faculdade Central St. Martins da University of The Arts London, em Inglaterra, que terminou em 2013 (Wook, s.d). Para além de bandas desenhadas e zines, a autora tem até à altura editadas duas obras para crianças, cuja autoria tanto é sua nas ilustrações, como na história: *Há um Tigre no Jardim*, que vamos estudar, e *Juniper Jupiter*, que nos fala sobre uma menina super-heroína, de nome Juniper, que anda à procura do seu companheiro de aventuras, mas apesar de existirem bastantes pessoas que querem ser companheiros de um super-herói, nem todos são o perfeito. A história é a procura da menina por um companheiro de aventuras, por um amigo, e pela descoberta do que já a rodeia (Stewart, s.d).

Dois motivos que ajudaram à nossa escolha para o estudo foram o design do livro, em especial a forma como é feita a divisão das pequenas ilustrações, e a história em si, já que é dito à menina algo em forma de facto e ela não vai acreditar até ter prova em contrário, mas

ao mesmo tempo começa a desenvolver um questionamento interior de convicções, que são lentamente quebradas à medida que a narrativa se desdobra. Este questionamento de afirmações pretende ser uma das questões que o nosso projeto abordará mais à frente.

Há um Tigre no Jardim, em inglês *There's a Tiger in the Garden*, é uma obra que foi editada para o nosso país em 2017, sendo o original do ano anterior, pela editora *Fábula*.

A obra mostra-nos Nora, uma pequena menina de vestido azul e collants às riscas amarelas e vermelhas, sempre na companhia da sua amiga Rafa, a girafa, que está em casa com a avó, mas sente um grande aborrecimento. A avó, de nome desconhecido, sugere que a neta vá brincar no jardim, e fala no avistamento de um tigre. Nora não está convencida que um tigre possa estar, de facto, no jardim, e a avó menciona que também há libelinhas gigantes, plantas que conseguem engolir pessoas de uma só vez e um urso-polar que gosta de pesca, tudo numa tentativa para a menina mudar de ideias. Já no jardim, Nora acha que a avó está a ficar tonta mas, entretanto, vê uma libelinha e corre atrás dela, adentrando no jardim, e indo ao encontro de muitas mais da sua espécie. Não obstante, não é o suficiente para a convencer.

Quando se volta para ir para casa, Rafa é apanhada por uma planta que a tenta comer, o que deixa Nora preocupada. Apesar de tudo, Nora não deixa abalar a sua convicção, nem mesmo quando dá de caras, de facto, com um urso polar sentado à pesca. O urso queixa-se que ninguém o procura em detrimento do tigre e a menina mostra a sua frustração quanto à ideia da existência desse animal, chegando a gritar.

Mas a sua convicção é abalada quando se vira e o tigre a olha nos olhos e a cumprimenta. Confusa, a menina questiona o tigre sobre a sua existência; este, depois de afirmar que não sabia, também pergunta se a menina era real, o que os deixa confusos face ao problema. Decidem que a solução está em acreditar em cada um: se o tigre acreditar na menina e se a menina acreditar no tigre, então eles talvez existam de verdade. Depois deste mútuo acordo, e enquanto conversam, o tigre leva a menina de volta para casa no seu dorso. Quase a chegar a casa a menina, que decidiu que o tigre até era simpático, pergunta se ele a pode voltar a visitar, ao que o animal responde afirmativamente. Depois de um abraço de despedida, a menina entra em casa, e conta o sucedido à avó. A história termina com a menina a dar a informação que para além do que ela descobriu no jardim, também existe agora uma sereia na banheira da casa de banho.

Este álbum ilustrado assim o é devido à ligação que as linguagens têm entre si, mas também tem características que o tornam como se partes fossem de um livro cuja ilustração serve para reforçar o texto. Esta afirmação pode ser vista, por exemplo, na página em que o tigre leva Nora de volta a casa. Através da imagem, já podemos observar que ele, de facto, a está a transportar. No entanto, o texto também diz tal situação. Aqui a ilustração funciona mais como reforço do que como acrescento de novas ideias ou conceitos, deixando essa tarefa

para o texto. Este meio onde se encontra, cremos fazer do livro um bom segundo exemplo de três, já que sendo o segundo se encontra a meio da lista, e por parecer ter propriedades de dois tipos de livros ilustrados, torna a fase de transição entre exemplos de estudo mais fácil.

O livro, que tem público alvo igual ao exemplo anterior, aparece-nos com forma retangular, medidas de 22 cm por 30 cm, vertical, com 32 páginas, sendo que o original tem 40. As ilustrações, de um total de 30 páginas ilustradas, mostram-se na sua maior parte de página dupla, a ocupar um total de 18 páginas, sendo que as individuais são 12, e mesmo assim 5 dessas estão divididas em pequenas ilustrações.

As capas são diferentes do exemplo anterior numa questão: as ilustrações, apesar de conter os mesmos elementos, não são iguais a nenhuma ilustração da narrativa. A capa mostra-nos Nora e o Tigre pelo meio das plantas e libelinhas, enquanto que a contracapa mostra só o jardim e os seus elementos. Apesar de nas ilustrações interiores, de facto, eles estarem juntos e se ver o jardim, não terão as mesmas perspetivas nem a mesma disposição de elementos. A sua capa chama à atenção, especialmente, por um motivo: tem relevo. Ao passarmos a mão pela capa (a contracapa não padece da mesma condição), sentimos que os elementos visuais saem da ilustração, incluindo os títulos e nomes.

Ao abrimos o livro, temos a folha de guarda, de cor vermelha, com um padrão em forma de silhuetas, que envolve as plantas e uns animais do jardim, num tom mais escuro da cor do fundo. Ao virarmos a página, sem contar com a página do título, damos de caras com o início da narrativa, e só no fim é que encontramos a ficha técnica.

A técnica da autora e ilustradora tem como materiais usados para a criação das imagens, numa primeira observação, o que mostra parecer ser pintura com tintas aguareláveis e lápis de cor, em suporte papel, e os elementos tanto podem estar só pintados a lápis, como a tinta, como combinados, técnica observada nas várias plantas que estão no jardim. O estilo pode ser interpretado como misto, tendo em conta que existem elementos, como o iglô do urso-polar e os próprios urso e tigre, com formas e traços que os fazem parecer mais realistas em relação, por exemplo, à Nora, à Avó e às plantas, que parecem simplificadas e pintadas numa forma mais descontraída, em que não se nota tanto a forma anatómica, por exemplo, mas sim o movimento.



Figura 18 - Ilustração de página dupla que mostra em tamanho amplo o que aparentam ser variadas técnicas, retirado de *digitalização da obra física editada pela editora Fábula*

Mas, ao lermos a página da ficha técnica na versão em inglês do álbum, reparamos que está a explicar que as ilustrações são feitas em suporte digital.

Já o texto, de maior extensão quando comparado com *Elefantes Não Entram*, aparece especialmente sobre a forma de diálogo, especialmente monólogos ou conversa com as outras personagens, sem contar com as libelinhas e a planta comedora de humanos. Os tamanhos do tipo de letra diferem de página para página; interjeições, emoções, onomatopeias e algumas palavras que decidem aquele momento da história, aparecem em tamanho maior e a negrito, sendo que há palavras que aparecem em itálico, que reforçam a intensidade com que ela é dita na narrativa.

Mesmo o tamanho mais pequeno é legível e de tamanho grande adequado à leitura para os mais pequenos; a linguagem também é a apropriada, pois não constam vocábulos difíceis de compreensão em termos de significação, e caso haja necessidade, são de fácil explicação. As frases podem aparecer centradas, como também podem aparecer alinhadas no sítio oposto a que se encontra definida a ilustração.

A sua interligação com a ilustração é feita através do posicionamento do texto: este costuma ser colocado sempre no espaço em branco que está na imagem, que representa o céu ou uma parede/chão. No caso das ilustrações que estão divididas, o texto pode aparecer acima da imagem, a baixo da imagem, ou ambos. O facto de o texto ter diferenças de tamanhos em certas palavras consegue ajudar na questão da leitura de voz alta; as palavras maiores poderão ser índice para um aumento do timbre da voz, o itálico um lembrete para carregar ou dizer com afinco a palavra destacada, e o normal uma conversa mais relaxada. Ao juntarmos a ilustração e ao observarmos as próprias expressões que as personagens fazem, juntamente com as sensações que o ambiente nos envia, mais essa leitura é enriquecida.



Figura 19 - Páginas iniciais da história que mostram vários tamanhos de letra e a forma como podem enriquecer uma leitura em voz alta, retirado de *digitalização da obra física editada pela Fábula*

Concluimos, posto isto, que também este é um livro que se adequa ao público-alvo pretendido, e que também captará a atenção dos jovens leitores, quer pelas imagens, quer pelo texto, e a leitura em voz alta poderá ser um ponto interessante a explorar, tendo em conta os pontos abordados dos tamanhos do tipo de letra.

2.1.3. O Segredo do Rio

Para último exemplo das obras que nos propomos a estudar e mostrar, escolhemos a obra *O Segredo do Rio*, também com dupla autoria, cuja história pertence a Miguel Sousa Tavares, e as ilustrações a Fernanda Fragateiro. A história e as ilustrações são originais do ano de 1997, sendo que edição da *Oficina do Livro* que nos propomos estudar é a 24ª edição. Esta obra faz parte do Plano Nacional de Leitura para o 4º ano de escolaridade e afasta-se, dessa forma, ligeiramente da faixa etária dos anteriores exemplos.

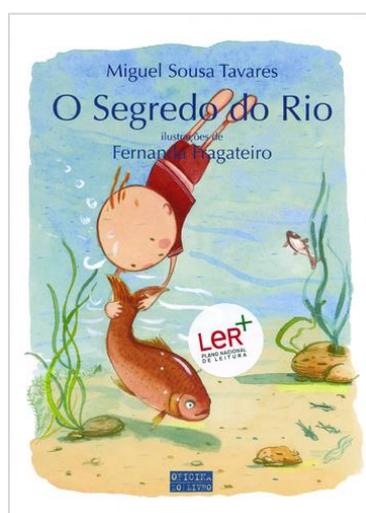


Figura 20 - Capa frontal do livro *O Segredo do Rio*, pela editora *Oficina do livro*, retirado de <http://oficinadolivro.pt/pt/infantil-e-juvenil/o-segredo-do-rio/>

O autor do texto, Miguel Sousa Tavares, é um jornalista e escritor português, filho da já falecida poetisa e ficcionista Sophia de Mello Breyner Andresen. Os seus estudos foram em Direito, tendo exercido esta profissão por mais de uma década; no entanto, foi o jornalismo que, no fim, venceu e o fez abdicar e mudar de profissão ("Miguel Sousa Tavares", s.d). Passou por vários jornais e canais televisivos até chegar à TVI (ibid.). Já publicou várias obras, e dentro do género dos livros ilustrados tem três obras, todas integrantes do Plano Nacional de Leitura: a que nos propomos estudar *O Segredo do Rio*; *Ismael e Chopin*, que fala sobre a amizade entre o coelho Ismael, um coelho bravo do bosque com 51 irmãos, que encontra um jovem músico chamado Chopin, com quem forma amizade, depois de se sentir atraído pela música que vinha do piano que o músico tocava; *O Planeta Branco*, que fala numa perspetiva futurista sobre o salvamento do nosso planeta, através da exploração do planeta Orizon S-3. Tanto *O Segredo do Rio* como *Ismael e Chopin* integram o plano para o 4º ano de escolaridade e são ilustrados pela mesma artista, e *O Planeta Branco* integra o plano para o 6º ano (Bertrand, s.d).

Quanto à ilustradora, de seu nome Fernanda Fragateiro, sabemos ser uma artista plástica portuguesa, com intervenção nas áreas da escultura, ilustração, instalação e intervenção em espaço urbano. Estas áreas que pratica são alvo de interdisciplinaridade nos seus trabalhos, com ligações fortes entre os elementos de cada. Os seus trabalhos já foram expostos a nível nacional e internacional, como na Universidade de Harvard, norte-americana (Fernanda Fragateiro, s.d.). Estudou em Lisboa, na Escola Superior de Belas Artes, no curso de Escultura, que terminou em 1987. Começa a integrar projetos de ilustração na década de 80, sendo que ensina esta área de 1997 a 1999 na Ar. Co (Centro de Arte & Comunicação Visual, em Lisboa) (Museu Internacional Escultura Contemporânea, s.d). A ilustradora ilustrou as obras do 4º ano de Miguel Sousa Tavares, mencionadas anteriormente, e também a obra *A Menina do Mar* de Sophia de Mello Breyner Andresen.

Tal como dito anteriormente, *O Segredo do Rio* faz parte do género de livros ilustrados cuja linguagem predominante é a escrita, colocando a ilustração numa posição de só reforço do texto ou decorativo, sendo isso motivo para o nosso estudo. É a escrita o importante em detrimento do visual, o que contrasta com os outros dois exemplos de estudo, visto que esses precisavam da imagem e a presença dela era obrigatória; aqui, as ilustrações são reduzidas, são reforços e ajudam a mostrar de forma adequada a simbiose entre imagem-texto.

A obra fala-nos sobre um menino que vive no campo, onde a sua casa está rodeada de árvores de frutos de todas as estações. Para além das árvores, há também um ribeiro, o sítio preferido do rapaz. A água do ribeiro é usada para várias coisas, como para beber, pelas pessoas ou animais, e cozinhar; é um ribeiro querido para a população. O rapaz tinha tido várias experiências lá: foi onde aprendeu a nadar, é onde observa as estrelas... No entanto, foi na primavera que se deu a maior de todas: encontrou um peixe enorme que conseguia falar a língua humana, e que contou ao menino a história da sua vida.

O peixe é uma carpa gigante; tinha sido um peixe doméstico de aquário, amado pelo seu dono, que ao falar com ele, ensinou-lhe a língua humana. Mas, ao crescer, devido ao seu tamanho, foi necessário colocá-lo no lago, e desde essa altura que o peixe andava à procura da sua nova casa. Para ajudar o peixe, o menino e o animal fizeram um acordo: o peixe vivia ali, o menino frequentava o ribeiro, mas ninguém podia saber que falavam um com o outro. Assim foi, e juntos formaram uma grande amizade.

Mas a seca e a escassez de alimentos eram grandes, e os pais do menino achavam que a solução para os problemas era pescar a carpa. Depressa o menino avisou o peixe do perigo, e depois de despedidas, a carpa fugiu. E o menino deixou de ir ao rio, já que ele achava que ele perdera o seu segredo, o seu encanto. Numa reviravolta, tempo mais tarde, o peixe voltou, com a solução para os problemas dos humanos: com a ajuda de outros peixes e raposas, trouxe-lhes mantimentos de um navio naufragado. No dia seguinte, o menino contou aos pais o sucedido, que ficam espantados. Desde esse dia, o rio tornou-se num lugar só para o peixe e para o rapaz.

No que toca ao livro em si, este é de capa dura com fundo branco, com medidas de 24,2 cm por 17 cm. Na capa encontramos a ilustração do menino a nadar com o peixe depois de se tornarem amigos, e na contracapa a última ilustração da história, com o letreiro a falar no segredo do rio, que também podemos encontrar nas páginas 23 e 45, sendo que são as mesmas utilizadas. Ao observarmos a capa, em que o menino aparece a agarrar submerso a cauda do peixe, ficamos curiosos ao que levou a tal situação, quais foram os motivos para o menino se encontrar submerso e como é que o consegue. Nesta altura, ainda não sabemos que é uma atividade que ele realiza depois de ter travado amizade com a carpa e, portanto, capta a atenção e a curiosidade. A contracapa, que fala num segredo, também tal faz, porque esta informação, o segredo, não é dito até ao meio da história, consolidado no final, e então faz agarrar o leitor à história na procura do segredo do rio.

O texto, que classificamos como do modo narrativo, tem alguma extensão, adequando a crianças que já se interessam por uma leitura mais extensa, quer por autoleitura ou leitura guiada. De fácil compreensão apesar da sua extensão, tem uma linguagem e legibilidade acessível a todos. É composto por descrições da narrativa e diálogo, sendo que o primeiro é o mais abundante, e o segundo existe a partir do aparecimento da carpa. Os diálogos também são realizados pelas personagens secundárias, das quais só temos conhecimento através desta linguagem, como os pais do menino que conversam sobre os problemas das colheitas e secas.

Conseguimos ter uma visualização mental bem concebida dos elementos da narrativa através do texto, sendo que ele também nos dá informação adicional, mas sem representação visual: sabemos que, por exemplo, o rapaz tem dois irmãos mais novos, sabemos como está constituído o pomar da sua casa, ou até mesmo como foi a vida do peixe enquanto animal de aquário.

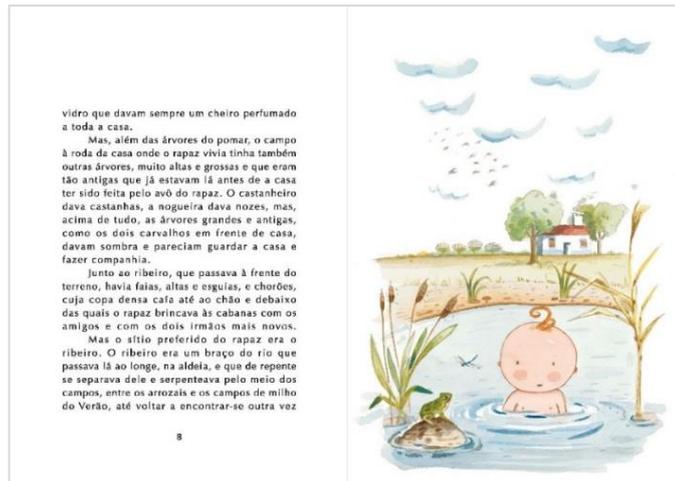


Figura 21 - Duas páginas, que correspondem ao texto e à sua ilustração, onde esta reforça a ideia dada, retirado http://www.catalivros.org/portal/bo/portal.pl?pag=02n4_ficha_do_livro&janpap_id=55

Sabemos também que o tipo de letra utilizado para a criação do texto é *Optica*, de tamanho 13,5, como dado na ficha técnica do livro. É também ele justificado. A paginação é feita a contar com a ficha técnica e página de título, e dá-nos um total de 48 páginas, com a história narrada entre a número 7 e a 44. O texto aparece-nos fundamentalmente a ocupar a maior parte das páginas, facto que se adequa ao tipo de livro que é; de 48 páginas, ocupa 38, enquanto que as ilustrações ocupam um total de 10 páginas, individuais, a ocupar a página na totalidade e na posição vertical. Anterior e posteriormente à ilustração, veem sempre páginas de texto; existem 2 ilustrações a fazer de exceção, onde seguido à imagem só aparece texto em 2 páginas. Posto isto, parecendo-nos ser regra nesta obra o aparecer de 3 páginas de texto, no seguimento de uma ilustração.

No entanto, é a ilustração que dá imagem aos pontos importantes da página ou páginas que lhe antecedem. Exemplos serão as que ilustram quando o rapaz encontra o peixe, cujo barulho o faz virar-se e observar o peixe, imagem que vemos pintada; ou quando o peixe explica como fez para trazer os mantimentos para os humanos, ilustrado com uma raposa e o peixe com a linha da rede na boca, a arrastarem os mantimentos que estavam em cima desta. As exceções a esta regra são a primeira ilustração na página 8 e a ilustração na página 27, já que a primeira ilustra parte da página anterior (em relação à descrição do ribeiro e a sua localização) e parte da próxima (do tempo que o rapaz passa no ribeiro, com o exemplo do banho), e a página 27 não ilustra uma parte só ou a página, mas sim ilustra o rapaz preocupado num cenário outonal, com folhas a cair e um solo despojado, representante da escassez de recursos e da seca faladas em várias páginas do texto.



Figura 22 - Uma das exceções, em forma da ilustração da página 27, retirado de http://www.catalivros.org/porta1/bo/porta1.pl?pag=02n4_ficha_do_livro&janpap_id=55

A técnica utilizada para a criação destas ilustrações é a pintura a aguarela, no suporte papel, e o estilo da pintura verifica-se bastante nas personagens principais, que são o rapaz e o peixe: o rapaz é pequeno, careca à exceção de três cabelos, cabeça grande e membros superiores e inferiores magrinhos. Em relação ao animal, uma carpa gigante, de tons vermelhos e laranjas, distingue-se o desenho: num estilo realista, adaptado para o público infantojuvenil, que pode ser observado nas imagens onde notamos que aos elementos do cenário (natureza, animais, a carpa) são oferecidos traços e formas visuais que as aproximam da realidade. O rapaz é desenhado com recurso a traços e formas mais simplificados, como se nota na cabeça circular e nos membros cilíndricos.

Concluimos, desta forma, que esta obra é um bom exemplo, na nossa opinião, de como realmente pode um texto não necessitar de imagens a ilustrá-lo, mas como também as ilustrações não só o tornam mais apelativo, como também induzem a uma pausa, que ajuda a processar o que foi lido e interiorizar de uma outra forma o relatado anteriormente.

Capítulo III - O Projeto

3. Álbum Ilustrado Infantil - *Acho que o Flora está com Frio!?*

Começamos aqui o capítulo da parte prática: o design, a escrita da história e a ilustração do álbum ilustrado *Acho que o Flora Está com Frio!?*, dos quais nos declaramos como autores por igual. Será nos subcapítulos seguintes que iremos explicar o porquê desta escolha para projeto, metodologias de trabalho, desde esboços ao objeto final, e a justificação das escolhas para tal.

3.1. Origens e razões para a ideia

O objetivo inicial passava pela decisão de criar um livro ilustrado infantil que possibilitasse a leitura nos dois sentidos, opostos, pelos três motivos seguintes: compactar duas histórias diferentes, independentes, mas sem perder o sentido se se começar a leitura/visualização por uma ou por outra; não limitar a leitura num só sentido e permitir maior maneabilidade pelo leitor; tentar escapar ao padrão de livros disponível no geral no mercado. A leitura é feita da esquerda para a direita, nas duas histórias, como no modelo tradicional ocidental, mas seria necessário a rotação de 180° para se ver a outra.

Ao colocar as duas histórias em sentidos opostos e invertidos, apelamos ao leitor para decidir por qual lado pretende começar a leitura; sendo um leitor mais jovem, cremos ser importante dar-lhe a liberdade para escolher e não se sentir constrangido a ler uma história em primeiro lugar relativamente à outra. Além disso, visto que no mercado os livros com mais de uma história, no geral, estão numa ordem linear, decidimos utilizar o modo das histórias opostas numa tentativa de contribuir para a experimentação de diferentes formas de leitura.

Esta ideia surgiu-nos tendo em mente a leitura da obra *Ouve a Canção do Vento/Flíper, 1973*, editada pela Editora *Casa das Letras* (primeira edição em junho de 2016), do autor japonês Haruki Murakami. Com este design, as duas obras de Murakami são conjugadas num só livro, cuja leitura se faz em sentidos opostos e invertidos.

No entanto, o objetivo inicial teve de ser modificado, devido a fatores como o tempo (calendarização) e as dimensões do trabalho, que para nós se tornaram inviáveis nas condições que eram inicialmente desejadas, ajudados também pelo facto de ser uma estreia para nós neste tipo de projeto. Sem deixar de lado o carácter bifocal do livro, mas numa tentativa de aligeirar e suavizar o processo de criação do projeto, resolvemos manter uma das histórias e

transformar o segundo foco do livro numa versão de colorir com algumas ilustrações da história narrativa.

Esta ideia de transformar a outra parte em imagens para colorir resultou da observação do livro infantil *Sara, Tomé e o Boneco de Neve*, anteriormente mencionado, de Carla Antunes, editado pela *Soregra Editores* em 2007, com atividades na parte final (como colorir e recorte, ou somente de colorir).

Desta forma, o nosso álbum, cujo tipo de texto das histórias é narrativo, tem dimensões de 23 cm por 23 cm e um total de 42 páginas, 32 para a história narrativa e as restantes para as ilustrações de colorir. Em baixo temos um exemplo de como é o livro no plano:

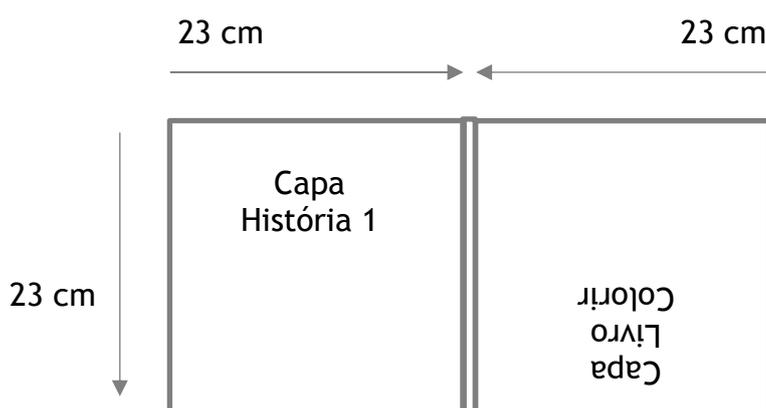


Figura 23 - Esquema da leitura do livro

3.2. O processo criativo

O processo de design é “a mix of intuitive and deliberate actions. Starting a project can include personal rituals like a long walk or a hot shower, or structured endeavors like interviewing the client” (Ellen Lupton, 2011, p. 4).

Podemos, portanto, inferir que o processo criativo de um livro ilustrado infantil tanto pode começar pelo esboço da história ou pelos esboços das ilustrações para a história. É uma escolha que não só depende de como o artista pretende começar o projeto, como também do trabalho que vai fazer: um ilustrador/escritor terá um trabalho diferente para fazer do que se for um ilustrador ou escritor individual.

Na criação do nosso projeto, existem três partes fundamentais: criação das histórias, das ilustrações, e o design gráfico do livro. O processo começou pela criação das histórias para os contos: definição da história e texto pretendido para apresentação no livro e storyboards.

3.2.1. Storyboard do álbum

Os storyboards, usados para definir de forma breve os elementos para cada página, tiveram um esboço realizado na fase inicial do projeto com pouca ou alguma definição e sem texto. Ao longo do desenvolvimento, sofreram também alterações, ganhando mais detalhes e o texto, de forma a ajudar com a concretização das páginas para o objeto final. Um aspeto que achamos importante a salientar, para uma perspetiva diferente quanto aos storyboards, é o seguinte: o nosso estilo pretende ser algo realista face aos elementos. Devido às situações retratadas na história, e à interação dos personagens, e tendo em mente o quão importante a natureza e os animais são para este público jovem, tentamos projetar o animal, a coruja Flora, de uma forma em que não é antropomórfico, em termos anatómicos, mas que expressa emoções e expressões faciais que não são características destas aves, e sim mais humanas. As restantes personagens e elementos serão feitas tendo em conta como são a sua anatomia ou características físicas na realidade. Para todos, o traço é mais estilizado (que contrasta com o traço do realismo).

Posto isto, mostramos o storyboard final da história, usado como guia para as imagens finais:



Figura 24 - Parte do storyboard de *Acho que o Flora está com Frio!?* antes do reconhecimento do problema e com a apresentação das personagens principais



Figura 25 - Parte do storyboard de *Acho que o Flora está com Frio!?* desde o reconhecimento do problema até à conclusão da narrativa

Depois da definição da história e dos storyboards iniciais, foram criadas as personagens, esboços e objetos finais, com base em *concept art* previamente realizados. Os cenários, também eles desenvolvidos da mesma forma, vêm em terceiro lugar, com os sítios definidos para a história e os cenários finais que apareceram nos contos. Para finalizar, foi feito design gráfico do livro, que envolve desde as capas, tipografias e layout.

3.2.1.1. A história do álbum

O livro infantil estruturalmente apresenta uma história e a sua versão com algumas ilustrações para colorir, mas que podem ser lidas ou vistas em separado sem influenciar a ordem da leitura; as versões encontram-se em lados opostos, sendo necessário fazer a viragem do livro para a visualização da outra parte. Os nomes para a histórias são *Acho que o Flora está com frio!?* e *Acho que o Flora está com frio!? - versão para colorir*. Este nome foi escolhido para, desde o início, acentuar a dúvida existente na história (através do uso do verbo achar, que pode incitar alguma dúvida, e de uma expressão interrogativa e exclamativa) e que cabe ao leitor concluir por si, no fim da leitura, se a dúvida foi esclarecida ou não. Apresentamos, em seguida, um breve resumo da história.

Em *Acho que o Flora está com frio!?* a personagem principal, uma menina de seis anos chamada Caetana, encontra uma coruja macho muito calminha no jardim à qual dá o nome de Flora, visto que o animal adora as plantas e caminha sempre entre elas.

Certo dia, no decorrer da história, Caetana pergunta ao irmão mais velho, Benjamim, se o Flora não parece estar com arrepios, mas o irmão diz que eles estão acostumados ao frio. Apesar de tudo, a pequena menina continua a achar que Flora continua com frio, tendo ganho a sensação de o ter visto a arrepiar-se e a espirrar, e decide que será melhor arranjar algo para o animal se agasalhar. Ao chegar a esta conclusão, procura por soluções que sirvam de agasalho para a coruja, como emprestar-lhe o seu cachecol e o seu gorro, mas sem resultados positivos.

Ao falar com a avó Cássia, e após momentos de reflexão, a menina pede ajuda para tricotar uma camisola de malha, desafio este que a avó aceita de imediato. Ao acabar a camisola, Caetana leva-a de encontro ao irmão e Flora, que se encontram no jardim e, de seguida, ajuda a pequena ave a vestir a peça de roupa.

A história acaba com a coruja ainda vestida na sua nova camisola, contente, e cabe ao leitor interiorizar se o Flora tinha, de facto, frio ou não.

3.2.2. Design das Personagens

O design das personagens é um dos processos mais longos: os seus *concept arts* são necessários para a evolução das personagens no desenvolvimento do projeto; apesar de um artista já ter uma ideia formada na sua mente sobre como deseja que as personagens sejam, é

certo que ao longo do desenvolvimento elas sofram alterações. Antes da personagem final, passa-se pela fase de esboços, que leva à fase de experimentação na técnica pretendida para a ilustração, que por sua vez depois se torna no objeto final.

O projeto tem quatro personagens: Caetana e Flora, os principais, e Benjamim e a Avó Cássia, as secundárias. Para cada iremos mostrar o processo de criação, dos esboços a lápis ao final no digital.

3.2.2.1. Caetana



Figura 26 - Esboço intermédio da cara de Caetana, de frente e de perfil

A Caetana é a personagem principal da história, e tem seis anos.

É uma menina alegre, mas algo inquieta, e dar soluções a problemas, fazer desenhos, tricotar com a avó Cássia, que costuma estar com eles, e ajudar o irmão mais velho Benjamim no jardim são os passatempos favoritos dela. Adora as estrelas e, apesar das suas cores favoritas serem o vermelho e o roxo, a camisola que mais gosta de usar é a camisola multicolorida, juntamente com as suas calças jardineiras.

Tem cabelo ruivo encaracolado, que tanto usa em dois elásticos laterais, como usa solto com ou sem bandotele, e os seus olhos são castanhos. Tem algumas sardas na sua cara.

No primeiro esboço da Caetana, ela começava por ter cabelo comprido ondulado sem o usar em elásticos.

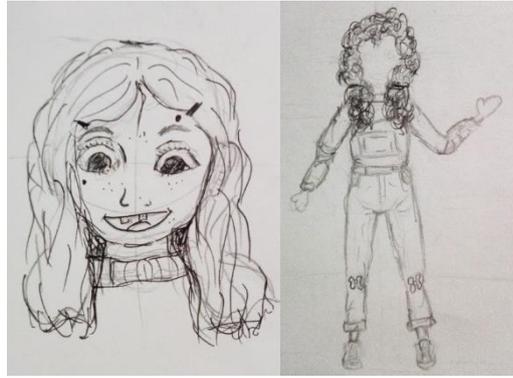


Figura 27 - Primeiros esboços para a cara e o corpo de Caetana

Mas, ao esboçar o corpo, fez-se a alteração para o cabelo ser usado em dois elásticos e mais encaracolado e, com base nessa nova ideia, fizemos uma experiência no digital, que resultou nos seguintes desenhos:



Figura 28 - Duas primeiras experiências em digital do corpo inteiro de Caetana

Visto este *concept* ainda não estar exatamente como o idealizado, procedeu-se a uma nova experiência, desta vez com foco na cara da menina. Os seguintes passos mostram a criação dessa nova experiência:



Figura 29 - Processo de criação da experiência digital intermédia com a cara de Caetana



Figura 30 - Processo de criação da experiência digital intermédia de corpo inteiro da Caetana, com as suas jardineiras favoritas

Desta nova experiência, decidimos manter o vestuário e o estilo do penteado. Não obstante, continuámos a achar que desta forma, ainda existiriam muitos detalhes no estilo utilizado no desenho, e resolvemos tentar modificar os traços. Esta modificação levou-nos à ilustração final, e mostraremos de seguida dois exemplos de como Caetana ficou caracterizada, também agora com mais diversificação do vestuário e estilos de penteado:



Figura 31 - Ilustração final da capa e da primeira página da história, onde podemos ver em duas posições como Caetana ficou caracterizada

3.2.2.2. Flora



Figura 32 - Esboço intermédio do Flora de perfil e a voar, feito a lápis de grafite

O Flora é a coruja macho jovem que os irmãos encontraram e que adotaram como melhor amigo; o Flora é livre e eles não o prendem. É uma ave simpática, contrastando com a natureza deles de predadores, e não ataca a pequena família. Apesar de ser uma ave noturna, neste caso também anda pelo dia. É companhia assídua ao lado dos irmãos quando estes estão no jardim, e pode ser vista a voar para o pé deles.

Foi Caetana quem lhe deu o nome, uma vez que ele adora a flora e fauna que o rodeia, mas com um carinho especial pela primeira. Vai ganhar uma camisola de lã com mangas feita pela Caetana, e vai parecer contente. A questão de ele sentir frio ficará em aberto, e tem plumagem em vários tons de castanho, bege e laranja-claro, com heterocromia da iris, que se traduz por iris dos olhos de duas cores diferentes, sendo estas o amarelo e o laranja.

O Flora aparece sempre com um sorriso, e as penas que tem em forma de orelha, e que se confundem como tal, parecem sobancelhas no caso de perfil. Aqui o Flora já aparece com a camisola oferecida pela Caetana.



Figura 33 - Primeira experiência digital com o Flora de perfil

Esta experiência verificou-se não exatamente o pretendido, com demasiados traços diferentes, então procedeu-se a uma nova ideia, com uma pintura com um traçado diferente.



Figura 34 - Processo de criação da experiência intermédia digital com o Flora de perfil

Aqui temos a nova experiência com o Flora de perfil, sem camisola, para se ver como ele é antes do presente de Caetana. De seguida, poderá ser observado o pequeno animal numa fase de voo, também ainda sem a peça de roupa.



Figura 35 - Processo de criação da experiência intermédia digital com o Flora a voar

Apesar de esta experiência já se assemelhar mais ao pretendido para a personagem, cremos que ainda não estava no seu auge, e pretendíamos diminuir alguns detalhes e foi feita, dessa forma, mais uma experiência.



Figura 36 - Processo de criação da experiência intermédia digital com o Flora de frente

Foi a experiência anterior que deu origem à ilustração final do Flora: com um traço e pintura mais simples, chegámos à ideia que pretendíamos para a jovem ave. De seguida,

veremos a transformação de um esboço com base nesta ideia a passar para o digital, mais duas ilustrações que mostram como ficou a ave ilustrada na fase completa.



Figura 37 - O novo esboço de Flora com desenho diferente e a passagem para o digital



Figura 38 - Duas ilustrações finais do Flora, onde mostra a sua dedicação à fauna e flora

3.2.2.3. Benjamim



Figura 39 - Esboço intermédio da cara de Benjamim

O Benjamim é o irmão de Caetana, e é um rapaz de treze anos. É um adolescente quieto e reservado, mas não deixa de alvitar algo se for necessário, especialmente para ajudar a irmã, fazendo questão de lhe dar oportunidade para aprender o que a rodeia.

A sua cor favorita é o verde e como precisa de usar óculos, aproveitou e escolheu-os nessa cor. (Os óculos, que não aparecem na imagem, serão apresentados na próxima seção do texto.). Por motivo desconhecido, anda sempre com um lápis atrás: o mais comum é estar no cabelo, e é um gesto tão automático que Benjamim nem nota.

Tem cabelo castanho encaracolado, os seus olhos são castanhos e é bastante sardento.

No primeiro esboço do Benjamim, ele não seria portador de óculos. Mas, posteriormente, escolheu-se que ele iria ter esse acessório. De seguida, teremos as imagens dos primeiros esboços da cara desta personagem:



Figura 40 - Primeira experiência digital da cara de Benjamim

No entanto, como verificado com as outras personagens, ainda não era exatamente o que pretendíamos. Juntando uns óculos à ideia de Benjamim que tínhamos, as novas experiências terminaram da seguinte forma, com foco na sua cara:



Figura 41 - Processo de criação da experiência digital intermédia com a cara de Benjamim

Visto este *concept* ainda não estar como o idealizado, procedeu-se à criação do seu corpo, que se pretende adaptar como base para a ilustração final. Os seguintes passos mostram a nova criação:



Figura 42 - Processo de criação da experiência digital intermédia de corpo inteiro de Benjamin

Tentámos, de forma semelhante aos anteriores personagens, modificar o traço e inclusive tentar rejuvenescer um pouco o jovem. Posto isto, e tendo em conta o seu carácter secundário, vemos aqui uma das ilustrações onde o irmão mais velho de Caetana aparece:



Figura 43 - Uma das ilustrações finais onde Benjamin aparece com a irmã, a tentar explicar-lhe se o Flora sente frio ou não

3.2.2.4. Avó Cássia



Figura 44 - Esboço intermédio da cara da Avó Cássia

Cássia é a avó da Caetana e do Benjamim, com os seus sessenta anos. É uma senhora com muita energia, e, portanto, precisa de estar sempre a fazer algo, não interessando muito o quê em concreto; é ela quem ajuda a pequena Caetana a tricotar e, conseqüentemente, a fazer a camisola de malha que ela tanto quer dar ao Flora por causa do frio. Adora ficção científica, e pode ser encontrada a fazer maratonas (tecnicamente no máximo dois filmes) de *Star Wars* com o neto, e a comprar camisolas com o tema do espaço para a neta usar e que tanto gosta. O seu cabelo é parcialmente cinzento e branco, ainda com madeixas ruivas a sobressair, encaracolado, e os seus olhos são azul-acinzentados.



Figura 45 - Processo de criação da experiência digital intermédia com a cara da Avó



Figura 46 - Final da experiência mostrada anteriormente

No entanto, com base nesta experiência, notamos traços de adulto de meia idade numa cara de jovem, no que toca à cara de perfil. Sentimo-nos contentes com tal vista, mas cremos que a de frente e os traços de idade que a senhora tem podem ser melhorados, sendo este o próximo passo a tomar. Posto isto, mostramos uma ilustração final onde a senhora aparece, com expressão de preocupação:



Figura 47 - Avó Cássia a avisar Caetana para levar o casaco no caso de ir para o jardim

3.2.3. Design dos Cenários

Os cenários figuram como as localizações das cenas das histórias. Podem ser mais detalhados que as personagens, podem ter menos elementos de forma a dar destaque às personagens, ou podem ter o mesmo detalhe que as personagens. Num livro ilustrado infantil, os cenários verificam-se com ângulos simples, mas ao mesmo tempo mostram o necessário para o leitor se conectar ao que vê (por ângulos define-se o ângulo de visão que nos é remetido através da ilustração).

As nossas histórias vão ter, no total, cinco cenários: o quarto da Caetana, o jardim da casa, a sala de estar, a sala de costura, e a ribeira pequena ao pé de casa.

3.2.3.1. Jardim da casa



Figura 48 - Vista de frente do jardim da casa dos irmãos: esboço inicial e esboço final

O jardim das traseiras da casa dos irmãos é grande: consegue-se aceder através da grande janela dupla de vidro da sala de estar. Na varanda da sala existe uma porta, por onde se atravessa e se chega ao jardim. Este tem dois caminhos delineados por pedras, que guiam à árvore, onde está o pequeno jardim de suculentas de Benjamin e que Caetana ajuda a cuidar.

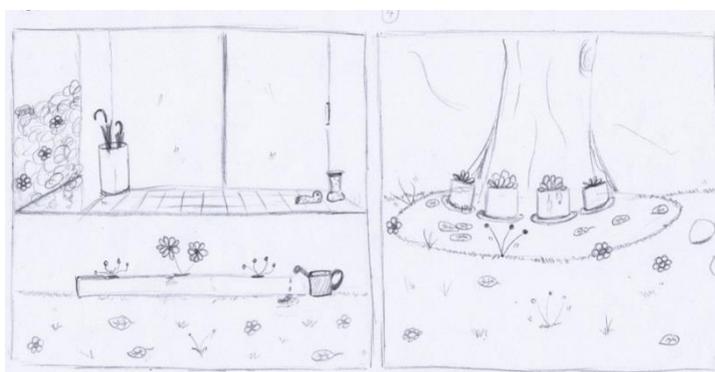


Figura 49 - Vista de frente da entrada no jardim, de frente para a janela da sala de estar

Por norma, os irmãos costumam ter uma manta na relva, onde se deitam a apreciar a natureza à sua volta (caso esteja bom tempo para tal atividade). A relva tem também pequenas flores, por onde Flora gosta de andar e o jardim é vedado por um muro que envolve a casa toda.



Figura 50 - Esboços de duas perspetivas do jardim



Figura 51 - As duas perspectivas do jardim da casa de Caetana em ilustrações finais, com as personagens inseridas

3.2.3.2. Quartos da casa (quarto da Caetana, sala de estar e sala de costura)

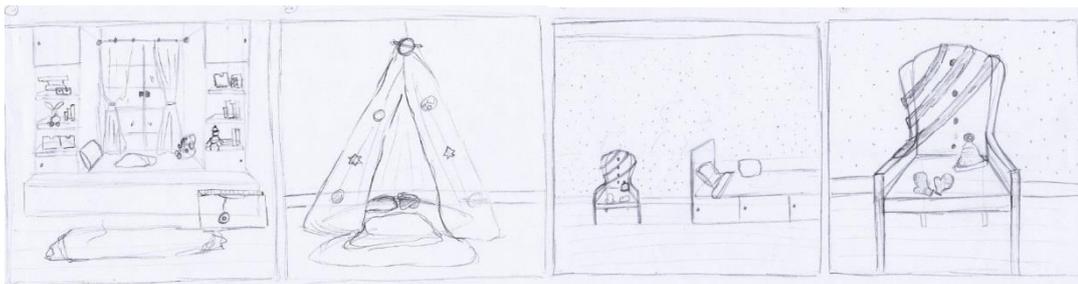


Figura 52 - Perspetivas separadas do quarto de Caetana

Caetana, como tem só seis anos, ainda tem vários bonecos nas suas estantes. Não só, mas também tem livros, que tanto adora ler, e um pequeno baú, onde se vê brinquedos a querer saltar. Tem pelo menos dois espaços no seu quarto onde se pode deitar e brincar, como é o caso de à frente da sua janela, e o caso da pequena tenda, com planetas do sistema solar e estrelas a adorná-la, fazendo com que a menina consiga imaginar que está a visitar o espaço.

O quarto da Caetana é de tons roxo e vermelho, as cores favoritas da menina. Para isso, a parede da cama tem como fundo uma nebulosa, uma nuvem de poeira e gás do espaço (Mathis, 2018), chamada *Eta Carinae* ou *Carina*, que tem as cores de que tanto a Caetana gosta. Uma vez que as imagens anteriores do quarto mostravam uma perspetiva bastante ampla do redor do quarto, decidimos que uma vista de frente, mas em página dupla seria uma melhor forma de mostrar como se caracteriza este espaço da menina. Acrescentaram-se mais brinquedos, uma vez que os quartos das crianças têm tendência a ser um pouco desarrumados, e também se acrescentaram os vários elementos anteriormente falados.



Figura 53 - Novo esboço para o quarto de Caetana, em página dupla



Figura 54 - Quarto de Caetana e Caetana, iluminados com as luzes de presença e natural

Já a sala de estar tem tons mais claros, entre os castanhos, roxos e vermelhos. Costuma estar cheia de brinquedos, em redor do pufe que se situa a meio, visto que a Caetana também gosta de brincar lá. Não só a Caetana, mas também a avó tem lá a poltrona onde gosta de estar a praticar os seus hobbies, como o tricot, ou simplesmente na companhia dos netos.



Figura 55 - Duas perspetivas da sala de estar, com personagens inseridas

Quanto à sala de costura, esta é uma mistura: apesar de adornado maioritariamente com elementos dedicados a essa atividade, facilmente também encontramos o ocasional livro de pintar ou o casaco da Caetana, indicador que a menina também gosta de variar nos sítios da casa onde está e onde pode brincar.



Figura 56 - Quarto de costura, onde Caetana e a avó já fizeram a camisola do Flora

3.2.3.3. Parque da ribeira

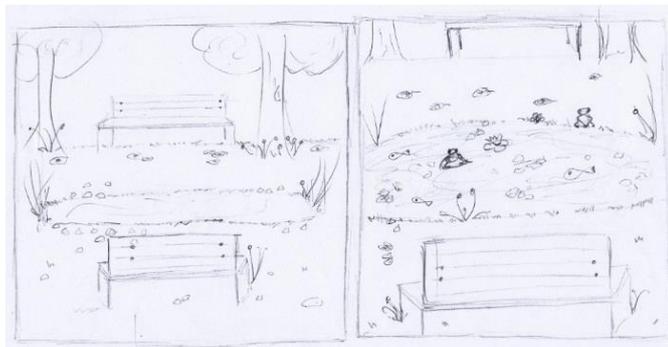


Figura 57 - Vista de frente da ribeira ao pé da casa dos irmãos e elementos do lago

A ribeira encontra-se a meros minutos a pé de casa; chama-se ribeira devido ao pequeno charco que lá está presente, não muito fundo. Costuma ter pelos menos dois sapos ou rãs, que podem estar sob nenúfares ou escondidos, sendo eles brincalhões entre eles e também interessados em brincar com os outros animais que visitam o parque.

Lá, a ribeira está entre árvores e rodeada de erva. Os irmãos costumam frequentá-lo e, por bastantes vezes, encontram lá os vizinhos com os seus animais de estimação.



Figura 58 - Ribeira, com elementos da paisagem e personagens

3.2.4. Design Gráfico do Álbum

3.2.4.1. Modelo de cor e cores escolhidas

Uma vez que este álbum ilustrado foi criado a pensar numa futura possibilidade de impressão, o modelo de cores do espaço digital de trabalho teve que ser reavaliado.

Por norma, por se tratar de digital, os softwares que ajudam no desenho têm o modelo de cores predefinido para RGB (*Red, Green and Blue*, mistura das cores aditivas), que é o utilizado quando se trabalha com ecrãs, dispositivos, web design (o digital). No entanto, a maior parte das técnicas de impressão, num processo convencional, iriam alterar as cores no objeto impresso, uma vez que as impressoras imprimem a quatro cores CMYK (*cyan, magenta, yellow and key black*, mistura das cores subtrativas).

Para não existir nem descuidos ou desilusões, por assim dizer, aquando da finalização da impressão do livro-objeto, alteramos a predefinição digital de trabalhar com as três cores e alteramos para CMYK, o que nos ajuda desde o início a ganhar uma noção mais fiel à realidade das cores finais e impressas.

Quer para os personagens, quer para os demais elementos, as cores são atribuídas tendo em atenção às possíveis da realidade, ou seja, numa forma a que se assemelhe ao que é real. No entanto, a atribuição das cores percorre dois caminhos diferentes.

Peguemos no caso do Flora para mostrar o primeiro caminho: ele é uma das duas personagens principais e sabemos que se trata de uma coruja europeia, da espécie de nome bufo-real. Os bufos-reais têm as suas penas entre o castanho escuro e o bege, com alguns detalhes em preto. No entanto, para este livro, escolhemos pintar o Flora com tons de bege,

amarelo, laranja e castanhos claros, de forma a realçar as cores mais vivas, que demonstram mais energia e vivacidade, que se pretende mostrar com esta coruja jovem.

Para o segundo caminho, podemos pegar no exemplo da outra personagem principal e narradora, a Caetana: é uma personagem fictícia e, sendo proveniente da nossa imaginação, cabe a nós escolher de que forma mostramos as suas características. Tendo em conta que existem várias combinações de características físicas possíveis de atribuir a uma pessoa, deixamos a nossa imaginação tomar rédeas e ditar-nos como poderíamos pintar esta personagem. Posto isto, a Caetana ganha corpo visual através de uma criança caucasiana de cabelos ruivos e olhos castanhos. Assemelha-se à realidade nos traços físicos escolhidos, e pretendemos que as cores finais para ela, apesar de algo vivas em relação à realidade, denotem, de facto, essa realidade sem exageros visuais.

A escolha das cores finais foi feita através quer da colocação no desenho de uma ideia prévia que tínhamos de como algumas cores seriam postas, quer através da tentativa e erro: por exemplo, no quarto da Caetana, tínhamos a ideia de que ele teria tons vermelhos e lilases, visto que mostravam as cores favoritas da pequena personagem, ao mesmo tempo que não mostrava o estereótipo de quarto totalmente rosa para menina, introduzindo elementos de outras cores naquele ambiente, o que também pretende mostrar que a personagem é uma menina alegre, que gosta de cor na sua vida; tal situação verifica-se desta forma. No entanto, ilustrações como aquela em que Caetana aparece no sofá pufe, chegaram às suas cores finais através da mudança das cores dos elementos, até chegarem a um acordo visual que nos agradasse. Essa mudança foi feita através da alteração de elementos como a saturação, a luminosidade e o balanço da sua cor, ou a passagem pelo espectro de cores disponível.

Não obstante, achamos importante realçar que no processo de pintura, um especto bastante importante foi, de facto, a cor base. Por cor base, falamos da cor que escolhemos para cada elemento, sem alterações no que toca a sombras e luzes próprias e/ou artificiais. É com ela que os elementos ganham cor e que, mais tarde, ligam-se à luz e sombra para dar uma noção do ambiente que envolve a cena.

Desta forma, mostraremos de seguida as cores bases que achamos mais pertinentes, e que aparecem de forma igual nos seus elementos respetivos, nas várias cenas ilustradas neste álbum.

Flora (cores para o corpo):



R: 251 G: 227 B: 190

C: 1% M: 10% Y: 26% K: 1%



R: 36 G: 42 B: 93

C: 6% M: 23% Y: 51% K: 0%

Caetana (cabelo e pele):



R: 238 G: 129 B: 55

C: 1% M: 60% Y: 87% K: 1%



R: 242 G: 201 B: 156

C: 3% M: 22% Y: 40% K: 1%

Árvore principal do jardim (copa e tronco):



R: 135 G: 198 B: 85

C: 51% M: 0% Y: 88% K: 0%



R: 132 G: 74 B: 31

C: 33% M: 71% Y: 100% K: 31%

Arbustos:



R: 20 G: 160 B: 73

C: 83% M: 9% Y: 99% K: 2%

Céu azul (o mais geral):



R: 168 G: 188 B: 239

C: 32% M: 20% Y: 0% K: 0%



R: 142 G: 168 B: 249

C: 41% M: 28% Y: 0% K: 0%



R: 201 G: 215 B: 251

C: 18% M: 11% Y: 0% K: 0%

Céu pôr-do-sol:



R: 104 G: 72 B: 149

C: 72% M: 85% Y: 6% K: 0%



R: 250 G: 120 B: 220

C: 10% M: 61% Y: 0% K: 0%



R: 246 G: 144 B: 113

C: 0% M: 53% Y: 55% K: 0%

Outra parte fundamental é também mostrar os vários níveis de profundidade que a imagem tem, que se fazem através da utilização da escala de cinzentos, onde se vai mudando de um cinzento mais claro para elementos mais afastados, e um cinzento mais escuro para elementos mais próximos do olhar do leitor. Também realizamos, em algumas instâncias, a

modificação destes cinzentos para uma cor que se mostre ser a que pretendemos que o ambiente adquira. No fim desta alteração, juntamos as camadas base e jogamos com as suas opacidades, de forma a conseguir adquirir o carácter que pretendemos para aquele momento, com a camada de cinzentos sempre a ajudar-nos a mostrar o quão profundo em comprimento a cena é.

3.2.4.2. Tipografia

Normalmente, para os livros dedicados ao público infantil, famílias de tipos de letra como as serifadas e não serifadas são abdicadas em favor do *lettering* e/ou dos tipos caligráficos; esta escolha acontece para permitir uma maior conexão entre o leitor e o texto apresentado, uma vez que é importante que o leitor-criança sinta interesse pelo livro e pelo fluir da narrativa.

No nosso projeto, já que a própria narradora da história é a própria Caetana, tornou-se ainda mais fundamental esta noção. Posto isto, e a começar pelo título, tínhamos a ideia inicial de apostar mais num estilo caligráfico que transmitisse a ideia das letras a aparecerem como quando as crianças, no primeiro ano do ensino básico, aprendiam a escrever nos manuais escolares, onde as letras que escreviam aparentavam ser mais curvas nas pontas.

Nas primeiras tentativas, que ainda se assemelhava mais a um esboço, tentámos fazer manualmente as letras:



Figura 59 - Tentativas manuais para o tipo de letra

No entanto, foi do nosso entendimento que havia algo que faltava a estas letras desenhadas por nós, e resolvemos procurar por um tipo de letra já existente, mas que imitasse de qualquer forma a ideia que pretendíamos da escrita escolar.

Selecionámos algumas fontes ao estilo caligráfico, e fizemos experiências com o título e com o texto da narrativa. As fontes foram retiradas do site *Google Fonts*, que nos permite fazer comparação instantânea com centenas de fontes e um mesmo texto, e cujas licenças não nos dão restrições de tipo algum (a nível pessoal ou comercial). As fontes selecionadas foram as seguintes (são exemplificadas com a primeira frase de cada elemento textual), começando pelo título, e com imagens a ilustrar o processo:

Acho que o Flora está com frio?! - *Clicker Script*

Acho que o Flora está com frio?! - *Crafty Girls*

Acho que o Flora está com frio?! - *The Girl Next Door*

Acho que o Flora está com frio?! - *Schoolbell*

Acho que o Flora está com frio?! - *Annie Use Your Telescope*



Figura 60 - Várias tentativas para a escolha do tipo de letra das capas do álbum

E para o texto:

O meu irmão mais novo tem penas - *Crafty Girls*

O meu irmão mais novo tem penas - *Coming Soon*

O meu irmão mais novo tem penas - *Caveat Brush*

O MEU IRMÃO MAIS NOVO TEM PENAS - *Patrick Hand*

O meu irmão mais novo tem penas – Pangolin



Figura 61 - Várias tentativas para a escolha do tipo de letra das páginas interiores da história do álbum

Com base nesta exploração, as fontes que foram selecionadas para o projeto foram a *Clicker Script*, para o título, e a *Coming Soon*, para o texto.

Os tamanhos dos tipos de letra foram feitos com base na noção de que um livro de ilustração infantil, tal como mencionado anteriormente, tem os tamanhos de letra maiores que o de um corpo de texto de um livro literário; para além disso, devido à vontade de integração do título na copa da árvore na capa, foi necessário aumentar a letra até ela se enquadrar bem, e para destaque, as palavras mais importantes tinham as letras maiúsculas 10 pt acima das restantes. Dessa forma, os tamanhos escolhidos foram os seguintes.

Acho que o Flora está com Frio — Maiúsculas 100 pt, minúsculas 90 pt

(aqui diminuído por uma questão de visualização)

O meu irmão mais novo tem penas - Texto a 16 pt (tamanho real).

Dos alinhamentos, escolhemos três tipos: alinhamento à esquerda, direita ou centrado: estes alinhamentos são dependentes da página e da mancha de texto nessa página. Nas páginas individuais, o texto é centrado ou alinhado à esquerda ou direita: é centrado quando existe um só parágrafo; quando são dois parágrafos ou mais, o texto é dividido pela margem superior e pela margem inferior, onde na superior o texto é alinhado à esquerda, e na inferior é alinhado à direita. Nas páginas duplas, o texto é alinhado ou à esquerda, ou à direita, ou ambos. Quando é mais que um parágrafo, cada um deles é alinhado à esquerda e à direita, no canto superior da primeira página e no canto inferior da segunda, respetivamente; caso seja um parágrafo único, o texto é alinhado na segunda página no canto inferior à direita. Ainda temos as páginas individuais que podem também conter duas ilustrações: aí, o texto é alinhado conforme o alinhamento da própria secção.

Estes alinhamentos foram assim escolhidos para ajudar na direção de leitura; como podemos ver nas páginas duplas, a ideia é começar pela esquerda e passar para a direita, seguindo o padrão de leitura ocidental, e não começar a focar ou na parte central ou na página oposta; já nas individuais de um só parágrafo, tendo em conta que a informação está contida numa só página, a informação é dada de imediato e a divisão foi feita para não haver abundância de informação de uma só visualização.

3.2.4.3. Elementos (pincéis e molduras de página)

O aspeto da ilustração passa pela imitação do lápis no papel. Dessa forma, criámos um pincel, com base nos já existentes no programa, que se assemelhasse à textura do material no suporte. Este pincel servirá para o contorno da figura. Para a pintura, modificou-se este novo pincel para ficar entre a textura de lápis e de pincel aguarelável; o de esboço, quando utilizado, é a imitar o traço de pincel real.



Figura 62 - Os pincéis para esboço, pincel para criar linhas de contorno e os dois pincéis para a pintura, respetivamente

Como o desenho é feito com recurso à mesa digitalizadora, utilizámos a *pen pressure*, que ajuda a pintar com mais opacidade e grossura conforme a força aplicada com a caneta na mesa, daí ser possível observar partes mais translúcidas que outras.

Quanto à colocação das ilustrações na página, a ideia passa por tentar mostrar a convergência da primeira no livro e, não com o efeito de emoldurar, e nem de uma forma perfeita, mostrar que a história era vista pelos olhos de Caetana, e que ao mesmo tempo era o seu pensamento que dominava. Tendo em conta que o pensamento pode ser mostrado pelo seu aparecimento gradual, de uma fase transparente para uma mais sólida, o nosso objetivo passa

por retirar às margens das ilustrações, com recurso à colocação de certos elementos a transpô-las e algum desvanecimento feito de maneira algo imperfeita, não só o carácter restrigente que poderiam adotar se tivessem tal forma perfeita, como também para quando chegarmos ao texto, este já se encontrar numa relação com a página branca, como reforço para esta ideia de pensamento, que pode dar origem a uma imagem.

3.2.4.4. Capas e página de título

A capa e a contracapa são as partes iniciais e finais, respetivamente, do livro. São elas que o emolduram e contêm. Não só, mas é especialmente a capa que, tal como a montra de uma loja, agarra a curiosidade do leitor para o que está lá dentro. Irá haver a ausência da contracapa para a existência de duas capas, devido a serem duas partes diferentes do livro e não o seu final, mas a da versão de colorir vai-se apresentar metade com cor e a outra metade sem cor, que só aparece no título, como num processo de completação da pintura da imagem.

A ideia inicial para a capa era mostrar somente o Flora, numa situação de fuga ao elemento representativo de uma meteorologia mais fria, como a querer libertar-se dele ou a simplesmente não se sentir quente o suficiente. Para representar tal caso, representou-se um cachecol preso numa árvore, e o próprio Flora a tentar fugir dessa mesma árvore.



Figura 63 - Primeiro esboço para a capa final

Estes esboços contêm um erro que impedia a passagem da mensagem: a noção de movimento não era bem executada, o que tornava a imagem estática, sem sentimento. Com a reconsideração da história, e na passagem para uma só narrativa, notou-se que também faltava uma personagem importante na capa: Caetana, a menina que também é a narradora da história. Dessa forma, tornou-se importante arranjar uma solução onde se mostravam quer o Flora, quer a Caetana, nessa situação de movimento que faltava, o que deu origem a esta nova ideia:



Figura 64 - Segundo esboço para a capa, que introduz Caetana como elemento, do esboço a lápis ao esboço digital

Nesta segunda fase de esboço, para além de tentar mostrar a sensação de movimento, condições atmosféricas e a inserção de Caetana, também efetuamos uma mudança relativa ao Flora: a questão se a coruja sentia frio ou não deixou de estar presente através do cachecol na árvore e na fuga da ave, mas sim mais explícito no animal e em Caetana. Desta forma, o esboço passou a mostrar uma coruja enrolada nas suas asas, como forma de se tentar aquecer e aninhar, e o cachecol passou a ser visto nas mãos da menina, numa tentativa de mostrar que ela ia tentar ajudar o seu amigo de alguma forma, e que teria já uma possível solução em mente.

Findo a fase do esboço, tornou-se necessário esclarecer que cores iriam ser utilizadas: como seriam as cores da roupa de Caetana, a aparência do Flora, que tipo de ambiente os envolveria e como transmitir a sensação de dúvida. Todas estas questões deram origem a estes dois estudos, e também vieram do uso das cores anteriormente mostradas:



Figura 65 - Experiências de desenho e cor para as capas do álbum

Achamos fundamental explicar porquê a escolha de um cenário envolvido no pôr-de-sol: perante a dúvida de Caetana sobre a questão do frio que o Flora possa sentir ou não, o pôr-de-sol escolhido é significativo da mudança do dia para a noite e, nas estações do ano mais

frias, esta mudança acarreta uma habitual descida da temperatura. Posto isto, cremos que este seria o melhor ambiente que faria notar a passagem de um ambiente quente (recurso dos amarelos e laranjas) para o frio (roxos, azuis e verdes), mas que não se assume por ser nem o mais quente nem o mais frio, colocando a imagem numa posição intermédia, tal como uma dúvida o é, entre o ser e não ser, e que é o cerne da narrativa em questão.

Já as roupas foram escolhidas com base no carácter da menina: o cachecol tem as suas cores favoritas (vermelho e lilás/roxo), e a roupa tem várias cores, o que se mostra alegre tal como a menina é. Não obstante, faltava ainda agregar as duas escolhas numa só, e dar ênfase às cores das diferentes temperaturas, bem como também criar a capa da outra face do livro, metade colorida, metade a branco. As capas finais tornaram-se nas seguintes ilustrações:



Figura 66 - Capas finais para as duas faces do álbum

A lombada, que une as várias folhas do livro, pode ser de cor sólida, ou ter um padrão ligado ao livro. Mas, uma vez que o nosso projeto se trata de um álbum ilustrado que pode ser lido nos dois sentidos e posições opostas, a escolha de um padrão não foi uma escolha que nos fizesse sentido. Dessa forma, a escolha feita incluía uma lombada de cor sólida.

Para decidir esta cor sólida, houveram dois critérios de escolha principais: a cor teria que estar presente, de alguma forma, quer na capa e na contracapa; teria que saltar à visão. Uma vez que as capas têm tons escuros, em especial entre azul e roxo, estes não saltam à atenção e alterar a sua intensidade torna as cores ou demasiado claras ou bastante escuras, não havendo contraste, como se pode averiguar de seguida:

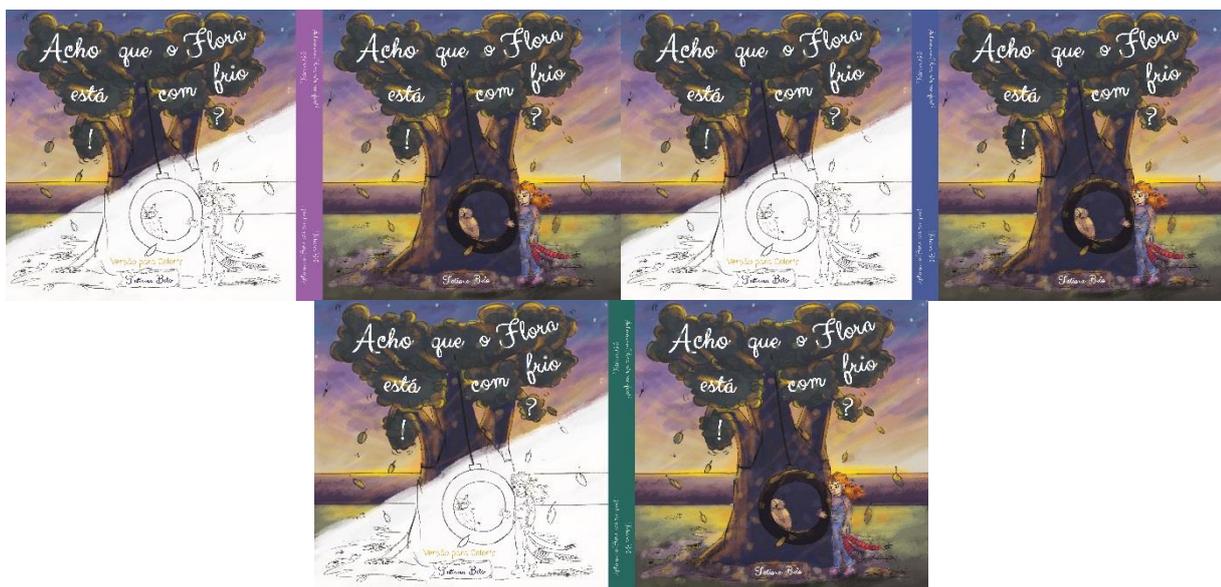


Figura 67 - Experiências de cor para a lombada do álbum ilustrado

Para a lombada chamar à atenção, então teremos que escolher uma cor mais forte; uma vez que o cenário é o pôr-do-sol, e entre o amarelo e o verde poderemos encontrar uma cor complementar (mais contraste) ao roxo predominante, então escolhemos uma cor amarela-alaranjada, que se verificou ser a final escolhida.

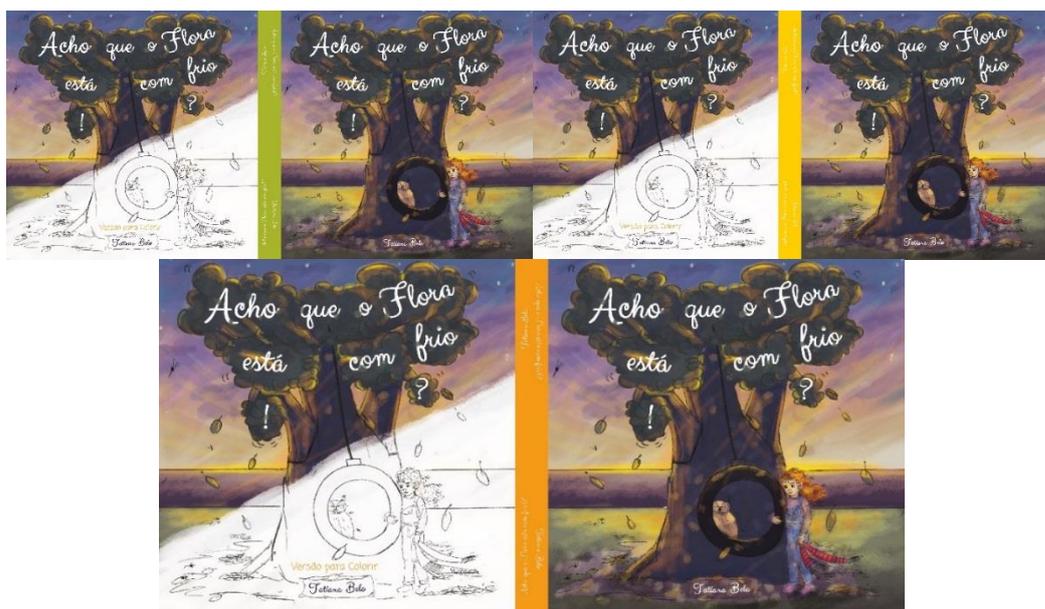


Figura 68 - Duas experiências entre o verde o amarelo oposto ao roxo, e a lombada da cor escolhida

Pegando mais uma vez na característica dos dois sentidos do livro, e à semelhança de como foi feito no livro de Murakami, também achamos pertinente a divisão da lombada em dois sentidos: desta forma, os nomes do autor e da obra encontram-se com leitura oposta e, dessa forma a mostrar como é a orientação das duas faces do livro-objeto.



Figura 69 - Lombada do livro de Haruki Murakami, pela editora Casa das Letras, retirado de digitalização da lombada do livro

Fizemos sete esboços para a lombada para tentar perceber qual parece funcionar melhor.

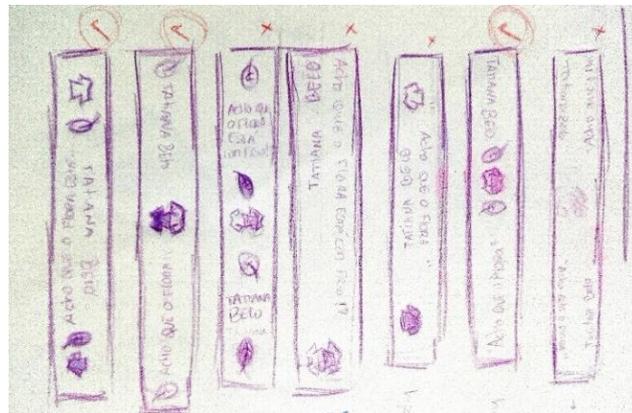


Figura 70 - Os sete esboços em papel de possíveis lombadas

Depois escolhemos dois dos esboços que achamos os melhores resultados e experimentamos digitalmente, onde um só tinha o título e o nome do autor, e outro tinha o símbolo da camisola do Flora, e duas folhas a cair na direção das duas partes do livro, onde estas são significativas das direções das capas. A tipografia escolhida é igual à da capa.



Figura 71 - As duas experiências no digital, sendo a segunda a lombada final para o nosso álbum ilustrado



Figura 72 - As duas capas finais com a lombada final, em sentidos opostos

Apesar de não se transformar num objeto físico, o livro foi pensado como tal, e a sua encadernação seria a de capa dura. Neste tipo de encadernação, é necessário a utilização de folhas de guarda no início e no fim do livro, de forma a juntar as capas e as páginas interiores (Galbreath, 2008, p. 44). Para o projeto, decidimos utilizar folhas de guarda de cor sólida, sendo esta cor igual à da lombada exterior do livro.

A folha de título, aquela que vemos imediatamente à passagem da folha de guarda e que dá início às linguagens no interior, segundo a nossa observação de exemplos, apresenta sempre um elemento importante da história. Como pudemos observar no livro do pequeno elefante estudada anteriormente, é este que aparece sentado na página.

Para o nosso projeto escolhemos a árvore que aparece na capa e que no interior da história ajuda ao começo da procura de novas soluções para Caetana e que é, também, onde se dá o clímax da história, com Caetana a aperceber-se que o problema do Flora não será resolvido tão facilmente.



Figura 73 - a) Esboço da página interior; b) Página interior do livro ilustrado com cor, na fase final

A árvore aqui aparece ainda com a sua copa verde, com bastante folhagem, o que pretendemos que demonstre que é o início da queda de folhas que vai aumentando conforme a temperatura arrefece, e é também forma de mostrar que se trata do início do frio.

3.2.4.5. Técnicas para a criação do álbum ilustrado

As técnicas, mais concretamente de expressão plástica, associam-se com a forma como usamos os materiais e suportes à nossa disposição para criarmos algo. Não existe um caminho definido para chegarmos à técnica: por vezes, o criador da obra já sabe de que forma a pretende realizar; outras vezes é a partir da exploração dos materiais à sua volta.

No nosso caso, foi necessária a exploração dos materiais, apesar de já termos uma certa ideia de quais poderiam ser. O acontecimento deu-se desta forma: antes da definição da história, determinámos que dois elementos para a história do nosso projeto seriam a fauna e a flora, que se transformaram nas personagens Flora e Senhor Pétalas (apesar de esta mais tarde tornar-se secundária e só aparecer numa única ilustração, com a mudança do plano inicial de livro de duas narrativas). Não só, mas também tínhamos escolhido como suportes o tradicional papel e o recente digital, que se torna numa técnica mista. O que faltava decidir era que tipo de técnica iríamos adotar, se seria uma técnica singular, ou se seriam técnicas mistas (mistura de materiais e/ou suportes).

Como o desenho no suporte papel estaria presente, os materiais com as quais nos sentíamos confortáveis seriam as tintas aguareláveis e os lápis de cor. Portanto, foi com eles que fizemos as primeiras experiências para definir a técnica final:



Figura 74 - a) Experiência para determinar técnica, feita a aguarela; b) Experiência para determinar técnica, feita a lápis de cor

As tintas aguareláveis, que resultam da junção de pigmentos em pó com água e de secagem mais rápida que as outras tintas, provaram ser ainda um material desafiante que requer algum tempo para ver o resultado final e a realizar alterações, caso seja preciso. Já o lápis de cor, material parecido com o lápis de grafite, mas cujo núcleo é feito a partir de, por exemplo, cera ou óleo, sempre foi o material com que mais facilmente nos adaptámos. Ao considerar os aspetos do projeto e a sua magnitude, concluímos que o material mais indicado para a parte de desenho em papel deste projeto seria o lápis de cor. Depois desta decisão, e com base na experiência feita, propusemos-nos a juntar a componente digital e observar se o resultado seria o desejado:



Figura 75 - Convergência das técnicas de lápis de cor e digital numa última experiência

Através deste terceiro resultado, podemos visualizar que o toque digital, através de pintura e ajustamentos na imagem, ajuda a apagar certas falhas e, de certa forma, a realçar certos pontos.

Esta terceira experiência fez-nos realizar que a pintura digital era uma componente que queríamos explorar caso surgisse oportunidade, que se figurou como a ilustração digital do projeto. Não obstante, sentíamos a falta da ligação com o suporte papel, o que nos fez pensar numa nova solução: esboçar em papel os traços principais, para depois se pintar no digital e fazer os acabamentos necessários. Simultaneamente surgiu a necessidade de, em certas circunstâncias, tentar controlar o processo de esboço-trabalho final todo no ecrã digital, de forma a tentar dominar esta nova forma de ilustração tecnológica. Então, sem abandonar nenhum dos caminhos, concluímos que iríamos usar duas técnicas para realizar o projeto, independentes, que passaremos a exemplificar de seguida:

Processo 1 - Esboço a lápis no papel, com pintura em *Adobe Photoshop*

Nesta forma de proceder, as fases para criar as ilustrações são as seguintes:

- a) começar por esboçar os traços e as formas preliminares em papel. Os suportes e materiais utilizados são folhas de desenho A4 90g ou 120g, com lápis de grafite H ou HB, mina de grafite com ou sem cor;

b) definir as formas e traços finais do esboço; tendo em conta que o acabamento final é no digital, então só aí serão definidas as linhas finais, podendo recorrer a um novo esboço digital por cima do feito em papel, caso seja necessária alguma alteração em algum elemento. Para definir as formas e traços, utilizamos lápis de grafite HB, B, 2B ou 6B, dependendo de definição que pretendemos;

c) digitalizar o esboço criado em papel e colocar no programa para a parte digital. As medidas utilizadas para a tela digital são 3500 px por 3500 px, a 300 dpi, no modo CMYK;

d) criar as linhas finais digitalmente;

e) começar a pintura, iniciando por colocar cores base. Só no fim destas estarem escolhidas é que se aprofunda a pintura, com sombras, luzes, entre outros elementos.

Processo 2 - Esboço e ilustração digital em *Adobe Photoshop*

Por vezes, devido às funcionalidades do programa (que trabalha com camadas, podendo estas terem transparências), é mais fácil realizar o processo de desenho (de esboço inicial à imagem final) diretamente nele: com o uso de diferentes transparências em diferentes camadas, somos capazes de fazer sobreposições, que nos permitem perceber o que se encontra por baixo, e utilizar as linhas de esboço para formarem as linhas finais.

O processo passa pelas mesmas fases que em papel desde as formas iniciais à pintura final das ilustrações; as exceções são o material e suporte inicial do esboço e a parte da digitalização que se torna desnecessária. A tela digital tem as medidas definidas logo de início, o que no processo anterior só acontece na fase c).

Em baixo podemos visualizar as etapas, iguais ao processo anterior, mas em digital:



Figura 76 - Esboço digital do Sr. Pétalas, um dos elementos que compõe o jardim, e com quem Caetana e Flora brincam

As ilustrações para colorir são feitas através de uma só técnica, a digital, assim que as ilustrações da narrativa são dadas por concluídas. Estas são colocadas no *Adobe Illustrator*, onde os seus traços nos vão servir de guia para desenhar, com a ferramenta pincel, na forma pré-definida e de forma vetorial, as linhas pretas que são comuns de encontrar noutros livros

de pinturas, sendo que este pincel ajuda a estabilizar linhas que, com as desenhadas com o pincel de Photoshop, não vetorial, não seriam tão “suaves”.



Figura 77 - Exemplos de duas ilustrações para colorir, neste caso exemplificado com as que começam e acabam a história, respetivamente

Numa primeira fase final, findas quer as ilustrações da narrativa como as de colorir, fez-se o livro-objeto ainda em *Adobe Illustrator*. Começamos por estabelecer o tamanho desejado (23 cm por 23 cm) para cada página, bem como as medidas para as margens (3 mm); também é necessário contarmos com a lombada e, com esta necessidade consultámos um gerador online de medidas de lombada, onde se inserem parâmetros de número de páginas necessárias (42), tipo e gramagem de papel (sem revestimento, 100g e 110g) e tipo de capa de livro (capa dura), que nos informou que a lombada teria 9 mm. Uma vez que as medidas estão já estabelecidas, e as páginas já foram criadas previamente, começamos por inserir as ilustrações nas páginas correspondentes. Depois da introdução das imagens, insere-se o texto, que se alinha conforme o anteriormente estabelecido, e as margens são onde, caso se aplique, o texto vai alinhar.

Inserem-se também as folhas de guarda, a ocupar 3 páginas, e também inserimos páginas em branco, que são as que se encontram juntas às páginas de título e ilustração final. Faz-se o mesmo procedimento para a parte da história de colorir, mas com a necessidade de fazer a rotação de 180° das imagens, e damos assim por terminado a construção gráfica do álbum ilustrado e todos os seus elementos.

Conclusões

Findo o projeto, persiste a necessidade de mostrar as conclusões retiradas e, seguindo essa lógica, podemos afirmar saber agora que a ligação entre a ilustração e o design gráfico vem desde as origens mútuas na antiguidade (independentemente se for através da arte rupestre ou dos pergaminhos antigos), a consolidar-se e a marcar presença, desde uma fase inicial até como as áreas são conhecidas atualmente, o que faz com que estas estejam a par da linguagem escrita em termos das linguagens mais antigas da Humanidade. Sabemos também que a ilustração precisa mais do design gráfico que o contrário.

Os fundamentos das duas áreas, muitos deles partilhados, encontram-se e tornam a relação/ligação não só mais comunicativa, como também de maior facilidade de integração nos projetos, sem esquecer que, em termos de aprendizagem, compreender como trabalhar os fundamentos numa das áreas ajuda a dar os primeiros passos na outra de forma mais fácil e confortável.

Faz-se também importante notar que, apesar do grande consumo visual e do aumento de profissões ligadas a esta linguagem, a ilustração está numa posição de poder e importância secundária como disciplina (já que muitas vezes o seu ensino encontra-se dentro do ensino do design gráfico) e como profissão separada do design gráfico. Para muitos, a ilustração não é a profissão primária e, para os que a têm em primeiro lugar, costuma haver uma ou mais áreas de profissão diferentes onde também trabalham. Esta questão pode ser observada através análise das biografias dos autores das obras ilustradas que foram estudadas no anterior capítulo II: a ilustradora portuguesa é artista plástica, trabalhando, por exemplo, com a escultura, e a ilustração é mais ligada às outras áreas, já que o trabalho da artista é interdisciplinar, em vez de se focar numa só área; já nos casos das ilustradoras estrangeiras, uma delas estudou pintura de pincel coreano primeiro e só depois se graduou em Ilustração, e a segunda estudou Ilustração e depois Design de Comunicação, sendo também autora e artista plástica.

Relativo aos temas da ilustração infantil, que por sua vez está bastante associada aos livros ilustrados, sabemos que grande parte tenta passar uma mensagem importante, quer como forma de consciencialização para algum tema, como os relativos ao que a sociedade passa atualmente, ou os relativos a tópicos de discussão entre os membros que a constituem, onde podemos ver a termos de exemplo, histórias relacionadas com a natureza e a sua proteção/apreciação, ou até mesmo histórias sobre as relações interpessoais, como as que temos com o nosso agregado familiar. No entanto, a ficção também é importante, e também os livros de contos e fábulas têm ainda hoje muito destaque e relevância para este público mais novo.

Já quanto ao trabalho em concreto, houveram alguns obstáculos que cremos também terem sido mais complexos em termos de dificuldade, devido a ser a primeira vez a explorar e praticar a criação de um objeto de trabalho como este: dois fatores que se assemelharam a obstáculos foram o tempo e a dimensão inicial desejada para o projeto. Durante algum tempo, firmámos a nossa decisão em continuar com a criação de um álbum ilustrado que tivesse duas histórias diferentes, e em sentidos opostos, no mesmo universo fictício, mas, quando deparados com o tempo a escassear, foi necessário arranjar uma solução que, ao mesmo tempo que seria uma concessão da ideia inicial, continuava a projetar um livro de duas faces opostas, apesar de não mostrar duas histórias originais. Este abdicar da ideia inicial mostrou-se ser o que, mais tarde, achámos apresentar-se como a melhor solução, e quiçá também a mais interessante ou de maior interatividade com o leitor, numa perspetiva mais geral.

Todas as etapas que formam o processo criativo, desde a ideia inicial a todas as decisões tomadas, que ajudam que o objeto chegue à sua fase final, são muito importantes no decorrer do projeto: é a experimentação dos vários elementos, aliada aos conhecimentos que vamos adquirindo, que permitem que o trabalho evolua. Como se verificou, a ideia inicial foi alterada a dada altura, e foi necessário arranjar solução; as cores também foram alteradas, uma vez que as primeiras não davam o destaque necessário; até as personagens estavam desenhadas de uma forma mais detalhada que, no final, alterámos e cremos que resulta melhor. O processo criativo, a tomada de decisões, é necessário para observar o que resulta ou o que poderia funcionar melhor noutras condições, o que torna necessário fazer mais estudos até chegarmos à hipótese que achamos ser a mais correta para o projeto, e depois escolher dentro das várias tentativas realizadas; é um percurso que está em constante mutação, e que achamos ser fundamental atravessar. Organizar o trabalho, colocá-lo por fases, tal como podemos observar no capítulo III, ajudou a definir que etapas era preciso tomar e que passos dentro delas eram importantes, para ajudar a dar definição ao projeto; fazer a listagem do que é necessário realizar ajuda a dar uma visão panorâmica de que forma e como o processo vai ser feito. A própria forma como realizamos o trabalho, a técnica utilizada, pode mudar a meio do decorrer do processo de criação, e não invalida menos o processo. Cremos agora ter a possibilidade de construir novos projetos, mas devemos atentar às questões que teremos que continuar a melhorar, como a questão das anatomias e as relações luz, cor e sombra, visto que se mostrou ser necessário ao longo do projeto e que não perdeu ainda tal condição.

Outra conclusão a que também chegámos foi que, sem nunca deixar de lado a importância que o desenho e pintura nos meios tradicionais têm (como o papel e lápis de grafite, que ainda se verificam bastante fundamentais e para perdurarem), o digital está a tornar-se uma ferramenta importante para revolucionar a arte. Em primeira instância, ao trabalhar com os programas adequados, vemos um processo de modificação de elementos num processo mais rápido através do uso das camadas (ou *layers*, como são mais conhecidas globalmente), o que ajuda não só a esconder ideias, bem como a não “deitá-las para o lixo”

(ou guardá-las para uma ocasião futura), como também ajuda a criar um suporte de trabalho que não carece de problemas como riscos vincados na folha ou sujidade deixada para trás de todas as tentativas de apagar algo que fizemos, e que já não é possível mais alcance, muito característico das técnicas e suportes tradicionais. E fundamental também é dizer que, caso existam erros colossais ou significativos, o trabalho não estará danificado e basta simplesmente mudar ou apagar o que se estava a trabalhar, através da borracha digital ou com a mudança das *layers*, situação que se torna difícil num suporte físico, já que envolveria o começo do zero no suporte de trabalho e uma nova transferência do desenho em que se estava a trabalhar anteriormente.

Aliás, em segunda instância, também reparamos, através da explicação do processo de trabalho, que os ilustradores, independentemente de serem da área infantil ou não, mesmo que trabalhem em suportes físicos, auxiliam-se numa fase final no digital, como uma forma de fazer ajustamentos ou melhoramentos em elementos, como a saturação da cor ou a sua tonalidade. Isto verifica-se nos casos estudados, dando o exemplo da primeira obra, em que a autora utilizava desenho e lino gravura e, numa fase final, fazia melhoramentos no programa digital Adobe Photoshop. Inclusivamente, numa perspetiva mais profunda e com base no carácter de reprodutibilidade da ilustração, este passo final toma-se quase como obrigatório, pois se não for também com o auxílio de métodos de digitalização de imagens, aquela obra seria única e este carácter perdia-se, já que o processo de cópia atualmente já não é feito manualmente, de forma geral.

E é dessa forma que, ao falar no nosso processo de pintura digital (que se verifica uma parte essencial para a criação das nossas ilustrações), diminuir a carga de trabalho também ajudou, já que dedicámos mais tempo a explorar este novo suporte de trabalho uma vez que, apesar de termos algumas noções básicas e necessárias em mente, estas precisavam ser revisitadas e exploradas numa forma mais simples, diferente e descomplicada. Não obstante, ainda existem algumas noções que só serão mais consolidadas no futuro, uma vez que é com mais prática, que leva o seu tempo e depende de vários fatores, que vem uma maior facilidade e conforto para a criação de outros projetos semelhantes, que esperamos poderem traduzir-se em projetos quiçá mais evoluídos no futuro.

Referências Bibliográficas

- Abreu, A.P. (2010). REVELAÇÕES QUE A ESCRITA NÃO FAZ: A ILUSTRAÇÃO DO LIVRO INFANTIL. *Baleia na Rede: estudos em arte e sociedade*, 1, 328-343. Consultado em 20 de março de 2018, de <http://revistas.marilia.unesp.br/index.php/baleianarede/article/view/1519>
- Almeida, V. (2009). *O Design em Portugal, um Tempo e um Modo - A Institucionalização do Design Português entre 1959 e 1974*. Tese de Doutoramento, Universidade de Lisboa - Faculdade de Belas Artes.
- Antunes, C. (2007). *Sara, Tomé e o Boneco de Neve*. Queluz de Baixo, Portugal: Soregra Editores.
- Azevedo, C. I. M. (2007). *Imagens para a Infância: Processos construtivos da Ilustração do Livro Infantil em Portugal*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa - Faculdade de Belas-Artes.
- Balça, A. (2008). Literatura infantil portuguesa: de temas emergentes a temas consolidados. *E-fabulations: e-journal of children's literature = E-fabulações: revista electrónica de literatura infantil.*, 2 (3), 24-32. Consultado em 20 de dezembro de 2017, de <http://ler.letras.up.pt/site/default.aspx?qry=id05id1159id2191&sum=sim>
- Barker, E. E. (2004). Watercolor Painting in Britain, 1750-1850. In *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000-. Consultado em dezembro 13, 2018, em http://www.metmuseum.org/toah/hd/bwtr/hd_bwtr.htm
- Barreto, A. (2004). A Banda Desenhada nas Bibliotecas Portuguesas. In *Actas do Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas (No.8)*. Consultado em 4 de Dezembro de 2018, de <https://www.bad.pt/publicacoes/index.php/congressosbad/article/view/620/616>
- Bennett, A. & Heller, S. (2006). *Design Studies*. New York: Princeton Architectural Press.
- Calado, T. (2018). Ilustração do livro infantil, uma multiplicidade de linguagens. In *Expressão múltipla: teoria e prática do desenho*. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes. Consultado em 26 de novembro de 2018, de: <http://hdl.handle.net/10451/35057>
- Cardoso, R. (2008). O design gráfico e sua história. *Revista artes visuais, cultura e criação*. 1-7. Consultado em 15 de julho de 2018, de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36673647/design_grafico.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1547707484&Signature=knT%2F6uowNRVgXC890Ruxinkvi%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDesign_Grafico_e_sua_Historia.pdf
- Carvalho, T. S. (2016). *Publicação Digital: A Presença dos Novos Media na Ilustração* - Relatório de Mestrado, Universidade de Lisboa - Faculdade de Belas Artes.
- Dabner, D., Stewart, S., Zempol, E., & Vickress, A. (2017). *Graphic Design School: A Foundation Course for Graphic Designers Working in Print, Moving Image and Digital Media*. London: Thames & Hudson.
- Dalley, T. (201). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- Deer, T. (1992). *Exploring Typography* (2nd ed.). Boston: Cengage Learning.

- Fang, Z. (1996). Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for?. *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts*, 37 (2), 3. Consultado em 20 de janeiro de 2018, de https://scholarworks.wmich.edu/reading_horizons/vol37/iss2/3
- Ferreira, S. (2015). *O Passado e o Presente da Ilustração Infantil: Utilização da linguagem da ilustração contemporânea no livro de contos de fadas "Hansel and Gretel"*. Tese de Mestrado, Instituto Politécnico de Leiria - Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha.
- Florindo, C. (2012). *O álbum narrativo de potencial recepção infantil: uma nova forma de edição*. Trabalho de projeto de Mestrado, Universidade Nova de Lisboa - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas.
- Frescara, J. (1994). Graphic Design: Fine Art or Social Science?. In A. Bennet, & S. Heller (Ed.). *Design Studies* (Chap. 1, pp. 26-35). New York: Princeton Architectural Press.
- Gatter, M. (2006). *Software Essentials for Graphic Designers: Photoshop, Illustrator, InDesign, QuarkXPress, Dreamweaver, Flash and Acrobat*. New Haven: Yale University Press.
- Levin, J. R. & Mayer, R. E. (1993). Understanding Illustrations in Text. In B. K. Britton, & A. Woodwar, & M. Binkley (Ed.), *Learning From Textbooks: Theory and Practice* (Chap. 4, pp. 95-114). New York: Routledge.
- Galbreath, J. (2008). Design Basics. In E. Lupton. *Indie Publishing: How To Design and Publish Your Own Book* (pp. 30-47). New York: Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (2010). *Thinking With Type*. New York: Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. New York: Princeton Architectural Press.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Male, A. (2007). *Illustrations: A Theoretical and Contextual Perspective*. Lausanne, Switzerland: Ava Publishing.
- Malveiro, A. R. A. (2013). *As Ilustrações do Livro Infantil como Processo Criativo Participado* - Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa - Faculdade de Arquitetura.
- Mantchev, L., & Yoo, T. (2017). *Elefantes Não Entram*. Óbidos, Portugal: O Bichinho de Conto.
- Marcus, L. S. (2016, January 15). 'Strictly No Elephants,' 'Big Friends' and More. *New York Times*. Consultado em 12 de agosto de 2018, de <https://www.nytimes.com/2016/01/17/books/review/strictly-no-elephants-big-friends-and-more.html>
- Martins, S. (2016). *Reflexão sobre o contributo da ilustração infantil na sensibilização para a Natureza*. Relatório de Mestrado, Universidade do Porto - Faculdade de Belas Artes.
- Maurício, C. H. S. (2014). *Ilustrar-me: ilustração como meio de descoberta da expressão emocional*. Relatório de Mestrado, Universidade de Aveiro - Departamento de Educação.
- Marantz, S. S., & Marantz, K. A. (2013). *The Art of Children's Picture Books: A Selective Reference Guide, Second Edition* (2 ed.). New York: Routledge.

- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design* (6ª ed.). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. New York: Garland Publishing.
- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2006). *How Picturebooks Work*. New York: Routledge.
- Noble, I. (2003). *Commercial Illustration: Mixing Traditional Approaches and New Techniques*. Mies: RotoVision.
- Nobre, C. (1999). La littérature pour l'enfance et la jeunesse: le classique et le moderne ». In *VI Journées Pédagogiques pour l'Enseignement du Français Langue Étrangère*, Coimbra, 1999, (pp. 1-9). Consultado em 29 de novembro de 2018, de <http://hdl.handle.net/10400.8/622>.
- Nodelman, P. (1988). *Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. Georgia: University of Georgia Press.
- Palo, M. (2012). A ilustração na produção literária infantil: interdependência palavra e imagem. *FronteiraZ : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária*, 0(6), 5-17. Consultado em 3 de junho de 2018, de <https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12220>
- Paulo, J. R. J. (2014). *Design Editorial: A Ilustração e a Interatividade no Livro para a Infância*. Relatório de Mestrado, Universidade de Lisboa - Faculdade de Arquitetura.
- Quental, J. M. F. P. (2009). *A ilustração enquanto processo e pensamento. A autoria e interpretação*. Dissertação de Doutoramento, Universidade de Aveiro - Departamento de Comunicação e arte.
- Ramos, A. M. (2010). *Literatura Para a Infância - Leituras em Diálogo*. Porto: Tropelias & Companhia.
- Ribeiro, M. S. D. (2011). *Do Desenho à Ilustração Infantil*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa - Faculdade de Belas-Artes.
- Rocha, N. (1992). *Breve História da Literatura Para Crianças em Portugal*. (2ª ed.). (Vol. 97). Lisboa: Instituto de Cultura e Língua Portuguesa - Ministério da Educação.
- Rodrigues, C. (2009). O álbum narrativo para a infância: os segredos de um encontro de linguagens. In *Congresso Internacional Lectura 2009 - Para leer el XXI*. Consultado em 31 de julho de 2018, de http://www.casadaleitura.org/portalfbeta/bo/documentos/ot_o_album_narrativo_para_a_infancia_b.pdf
- Rodrigues, C. (2013). *Palavras e imagens de mãos dadas. A arquitetura do álbum narrativo em Manuela Bacelar* - Dissertação de Doutoramento, Universidade de Aveiro - Departamento de Línguas e Culturas.
- Santos, G. S. M. M. (2014). *Ilustração de livros de Literatura Infantojuvenil em Portugal [2000-2009]: tipificação, tendências e padrões de recetividade do público-alvo*. Tese de Doutoramento - Universidade do Minho - Instituto de Educação.
- Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*. New York: Barron's Educational Series.

- Saraiva, J. M. (2013). *O álbum narrativo em Portugal na passagem do século XX para o século XXI: Um estudo sobre a relação entre a ilustração e o leitor-modelo*. Dissertação de Doutoramento - Universidade do Porto - Faculdade de Belas Artes.
- Scheinberger, F. (2018). *Ser Ilustrador: 100 maneiras de desenhar um pássaro e como desenvolver sua profissão*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Silva, J. G. A. (2015). *Design de Livros Infantis*. Trabalho de conclusão de curso - Centro Universitário de Brasília - Faculdade de Tecnologias e Ciências Aplicadas.
- Silva, S. M. S. L. (2011). *A Ilustração Portuguesa para a Infância no Século XX e Movimentos Artísticos: Influências Mútuas, Convergências Estéticas*. Tese de Doutoramento - Universidade do Minho - Instituto de Educação.
- Stewart, L. (2017). *Há um Tigre no Jardim*. Amadora, Portugal: Fábula.
- Swartz, L. (2009). *The Picture Book Experience*. Markham, Canada: Pembroke Publishers.
- Tavares, M. S., & Fragateiro, F. (2014). *O Segredo do Rio* (2 ed.). Alfragide, Portugal: Oficina do Livro.
- Zeegen, L. (2009). *What is Illustration?* Mies: RotoVision SA.
- Zeegen, L., & Crush. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Lausanne, Switzerland: Ava Publishing SA.
- Zeegen, L., & Crush. (2009). *Fundamentos de Ilustração*. Porto Alegre, Brasil: Bookman.

Web grafia

- Bentley, G.E. (2018, Novembro 24). William Blake. In *Encyclopaedia Britannica*. Consultado em 05 de dezembro de 2018, de <https://www.britannica.com/biography/William-Blake>
- Bertrand. (s.d). Miguel Sousa Tavares. Consultado em 3 de dezembro de 2018, de <https://www.bertrand.pt/autor/miguel-sousa-tavares/3946>
- Booksmile (s.d.). Consultado em 29 de dezembro de 2018, de <http://booksmile.pt/>
- Bruaá (s.d). Consultado em 29 de dezembro de 2018, de <https://www.bruaa.pt/>
- Direção Geral do Livro, dos Arquivos e das Bibliotecas. (2018, julho 27). *Prémio Design de Livro*. Consultado em 5 de agosto de 2018, de <http://dglab.gov.pt/premio-design-de-livro/>
- Faber Castell. (s.d.). About us. Consultado em 3 de dezembro de 2018, de <http://www.fabercastell.com/company/about-us>
- Faber Castell. (s.d.). History. Consultado em 3 de dezembro de 2018, de <http://www.fabercastell.com/company/history>
- Fábula (s.d). Consultado em 29 de dezembro de 2018, de <https://www.fabula.pt/>
- Fragateiro, F. (s.d.). Artist Infos. Consultado em 6 de outubro de 2018, de <https://www.fernandafragateiro.com/info.htm>
- Fundação Calouste Gulbenkian (s.d.). Cronologia. Consultado em 13 dezembro de 2018, de <https://gulbenkian.pt/fundacao/calouste-sarkis-gulbenkian/cronologia/>
- Jake Ewing. (s.d). The Graphite Pencil. Consultado em 13 de dezembro de 2018, de <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/objects/AKHAcJoNQQ-DaYEz1dvZ9Q>
- Lusa, A. (2018, julho 6). Madalena Matoso vence Prémio Nacional de Ilustração com “Não é nada difícil”. *Observador*. Consultado a 5 de agosto de 2018, de <https://observador.pt/2018/07/06/madalena-matoso-vence-premio-nacional-de-ilustracao-com-nao-e-nada-dificil/>
- Mantchev, L. (s.d). Consultado em 10 agosto de 2018, de <http://lisamantchev.com>
- Mathis, J.S. (2018, Outubro 24). Nebula. In *Encyclopaedia Britannica*. Consultado em 05 de junho de 2018, de <https://www.britannica.com/science/nebula>
- Miguel Sousa Tavares. (s.d). In *Artigos de Apoio Infopédia*. Consultado em 6 de outubro de 2018, de [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$miguel-sousa-tavares](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$miguel-sousa-tavares)
- Museu Internacional Escultura Contemporânea. (s.d). Fernanda Fragateiro. Consultado em 06 de outubro de 2018, de <http://miec.cm-stirso.pt/portfolio/fernanda-fragateiro/>
- Planeta Tangerina (s.d). Consultado em 29 de dezembro de 2018, de <https://www.planetatangerina.com/pt>
- Prospects. (s.d). Illustrator job profile. Consultado em 12 de dezembro de 2018, de <https://www.prospects.ac.uk/job-profiles/illustrator>

Saída de Emergência (s.d.). Chancela [Bichinho de Conto]. Consultado em 29 de dezembro de 2018, de http://www.saidadeemergencia.com/produtos/-o-202173/?fz=Filtro+por+Chancela&alt0_attr=editor&alt0_value=Bichinho+de+Conto

Saída de emergência. (s.d). Tae Eun Yoo. Consultado em 10 de agosto de 2018, de <http://www.saidadeemergencia.com/autor/taeun-yoo/>

Stewart, L. (s.d). Consultado em 10 de agosto de 2018, de: <http://www.abouttoday.co.uk>

Staedtler. (s.d). Friedrich Staedtler. Consultado em 3 de dezembro de 2018, de <https://www.staedtler.dk/en/company/tradition-and-innovation/friedrich-staedtler/>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. (s.d.). Adobe Illustrator. In *Encyclopaedia Britannica*. Consultado em 13 de dezembro de 2018, de <https://www.britannica.com/technology/Adobe-Illustrator>

Wook. (s.d). Lizzy Stewart. Consultado em 13 de agosto de 2018, de <https://www.wook.pt/autor/lizzy-stewart/3577743>

Yoo, T. (s.d). Consultado em 10 de agosto de 2018, em: <http://www.taeunwoo.com>