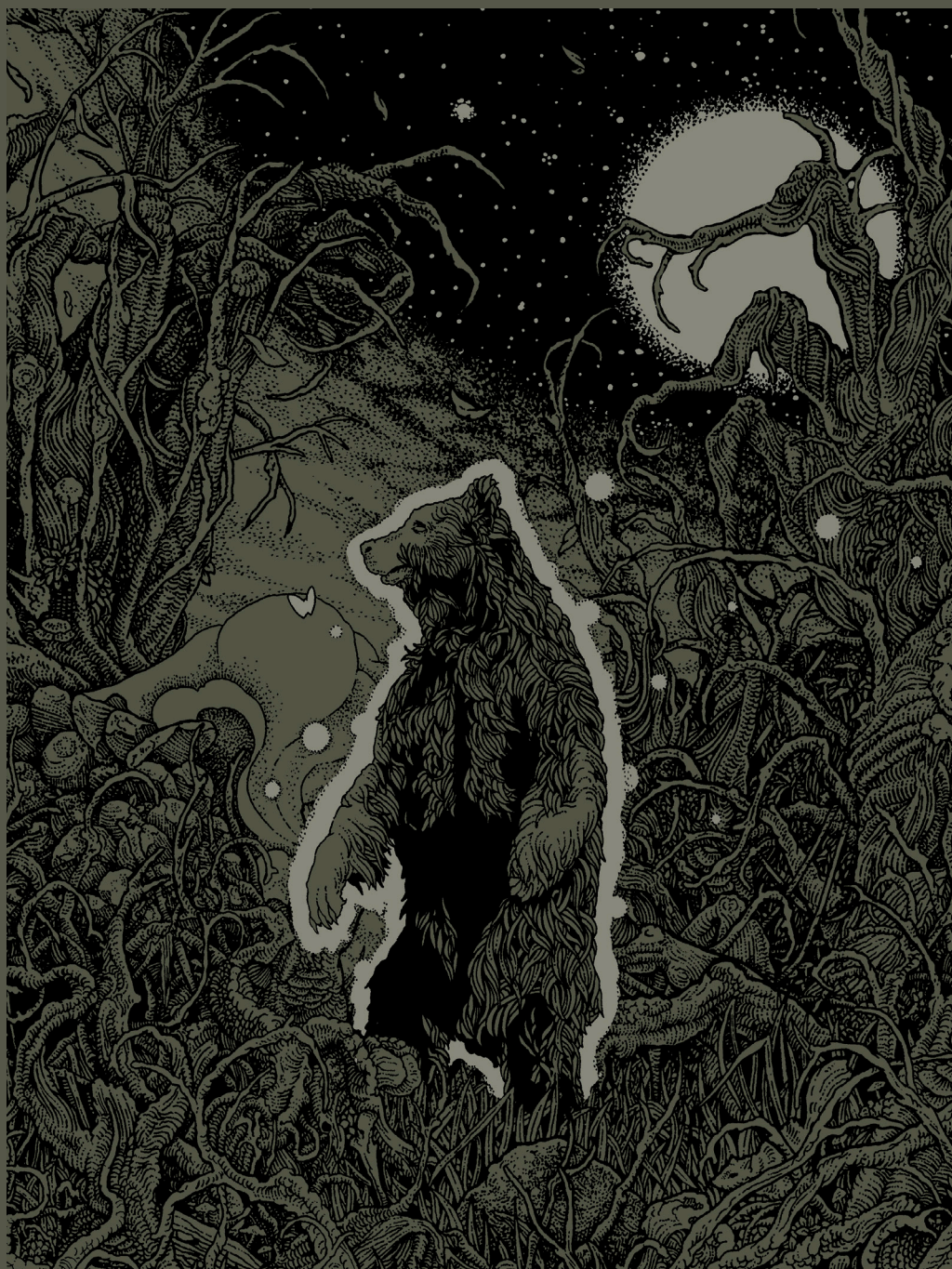




Faculdade de
belas artes da
Universidade do
Porto

Artes plásticas,
ramo de Desenho

Orientador

Júlio Dolbeth

Orientando

Bruno Alexandre

Araújo Ferraz

A autonomia da imagem vs a imagem que explica

Beorn: a criação de um álbum ilustrado

Agradecimentos

Gostava de começar por agradecer ao meu orientador, Professor Júlio Dolbeth, por me orientar ao longo deste projeto e pelo apoio e disponibilidade prestados ao longo deste ano.

Agradeço aos meus pais pelo apoio nas opções e caminhos que segui ao longo dos anos de estudo.

À minha família por todo o apoio e suporte.

Agradeço a minha namorada, Ana Sousa, por estar sempre presente no desenvolvimento deste projeto, pela ajuda prestada ao longo deste trabalho e pela paciência e motivação. Agradeço toda a dedicação, por me ajudar a não desistir nos momentos mais difíceis.

Agradeço a toda a gente que se cruzou comigo e contribuiu para este trabalho, pela experiência, ajuda e inspiração que me fez ir mais além.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo a criação de um livro ilustrado inspirado nas obras de J. R. R. Tolkien, mais propriamente na personagem Beorn.

Consiste, no desenvolvimento de um livro de fantasia, focado na ilustração e na criação de uma narrativa visual, feita partindo do estudo e análise de diferentes livros, sobre o Beorn e o seu passado, de modo a desenvolver um objeto editorial.

A escolha deste tema deve-se a vontade de explorar o universo de fantasia de J. R. R. Tolkien, em continuidade com o projeto do primeiro ano deste mestrado, através da criação de uma nova abordagem gráfica, ao pegar em fragmentos de histórias do autor e expandir as mesmas visualmente.

A metodologia deste trabalho dividiu-se em duas partes. Primeiro foi feita uma pesquisa e análise de ilustrações realizadas sobre o universo fantástico de Tolkien. Esta teve como objetivo o estudo das soluções visuais e editoriais destes autores.

Em seguida foi realizado o trabalho prático, focado em ilustrações, num primeiro momento realizado em diário gráfico, mais tarde selecionadas e feitas no formato ideal para o livro, editadas em formato digital.

Este trabalho procura compreender o conceito da ilustração e do álbum ilustrado, que irá potenciar a narrativa visual, utilizando várias ferramentas gráficas, desde o formato à escolha do papel.

Foi importante entender o contexto teórico da ilustração e a sua aplicação em livros de histórias e foram investigados contos e outros livros que tratam a história da personagem em questão.

O projeto consiste na criação de um álbum ilustrado sobre Beorn. Para tal foram exploradas soluções para a sua produção gráfica, procurando potenciar a personagem e a sua história no contexto do álbum ilustrado.

Palavras chave: Ilustração; álbum ilustrado; ficção; narrativa; Beorn; Tolkien

Abstract

This project has the goal of creating a picture book inspired by the work of J. R. R. Tolkien, more precisely the character Beorn.

It's main purpose is the development of a fantasy book, focused in illustration and the creation of a visual narrative, made from the study and analysis of different books about Beorn and it's pass, developing a editorial object.

The choice of the theme is due to the desire to explore Tolkien's universe of fantasy, in continuity with the project of the first year of the master's degree, by creating a new graphical approach, by picking up pieces of the author's history, and and expand them visually.

The methodology of the work was spread in two parts. First it was made a research and analysis of work related with Tolkien's literary universe. This has the purpose of studying diferent visual and editorial solutions of these authors.

Next the practical work was made, focused on illustrations, first made on the graphic jornal, later selected and made in the ideal format for the book, edited in digital format.

This work tries to comprehend the concept of illustration and the picturebook, that will power the visual narrative, utilizing different graphic tools, from the format to the paper of choice.

It was also important to understand the theoretical context of illustration and its application in books and stories, and other books that talk about the character in question were also investigated.

This project is about the creation of a picture book about Beorn. To do so different solutions for it's graphic production were explored, trying to power the character and its story on the context of the picture book

Keywords: Illustration; Picture Book; Fiction; Narrative; Beorn; Tolkien

Índice

Agradecimentos

Resumo

Abstract

Introdução 17

Capítulo 1. O álbum ilustrado 21

1.1. Contextualização histórica do livro ilustrado 21

1.1.1 O início da imprensa 21

1.1.2 Ilustração enquanto disciplina 23

1.2. Álbum, definição 25

1.2.1 O nome álbum 25

1.2.2 O Picture book 25

1.2.3 O livro para a criança 26

1.2.4 O álbum ilustrado para adulto 27

1.2.5 O álbum ilustrado na contemporaneidade 28

1.3. Imagens que criam uma narrativa 31

1.3.1 O texto que acompanha a imagem 31

1.3.2 A narrativa das imagens 32

1.3.3 Recursos estilísticos da imagem 34

1.4. O livro enquanto objeto editorial 37

1.4.1 A anatomia do livro 37

1.4.1 Outros elementos a considerar 37

1.5 Síntese do capítulo 40

Capítulo 2. Metodologia 43

2.1. Encontrar uma ideia 43

2.2 Onde desenhar 45

2.3 Roughs 45

2.4 Criação de personagens	47
2.5 The dummy	49
2.6 Desenhar	51
2.7 Digitalizar e pintar	53
2.8 Rever e corrigir	55
 Capítulo 3 - Desenvolvimento do projeto prático: Beorn	 59
3.1 Enquadramento	59
3.2. Desenvolvimento do álbum ilustrado Beorn	61
3.2.1 A Ideia	61
3.2.2 A maquete e os esquiços	65
3.2.3 Processo de desenho	67
3.2.4 As personagens	68
3.2.5 Cenários	74
3.3 Primeira Maquete	79
3.4 Maquete final	81
3.4.1 Imagens finais	81
3.4.2 Encadernação	82
 Conclusão	 87
 Bibliografia	 91
Apêndices	95

Índice de Figuras

Figura 1 - Evangelho de Miroslav, circa 1180	21
Figura 2 - Bíblia de Gutenberg, Johannes Gutenberg. 1455	21
Figura 3 - Duas xilogravuras Jost Amman, 1568	22
Figura 4 - Página de Orbis Pictus de John Amos Comenius, Circa, 1657.	22
Figura 5 - Trente histories en images sans paroles à raconter par les petits	26
Figura 6 - Histoires em 4 images, Gerda Muller. 1967	26
Figura 7 - What?; When?; Where?; Who? Leo Lionni. 1984	27
Figura 8 - Snail, Where are You? Tomi Ungerer. 1962.	27
Figura 9 - L 'Album d'Adèle, Claude Ponti. 1986	28
Figura 10 - Invisible, Katja Kamm. 2002	28
Figura 11 - The little Red Balloon, Iela Mari. 1967	28
Figura 12 - Book design: A comprehensive guide, Andrew Haslam. 2006	29
Figura 13 - Fenrir, serigrafia, Richey Beckett, 2014.	37
Figura 14 - Purple, John Baizley, 2015.	62
Figura 15 - Taira no Kiyomori 's spectral vision, Hiroshige. 1845.	62
Figura 16 - Mirkwood, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital...	63
Figura 17 - One Day Sketch 10, desenho no diário gráfico com caneta...	63
Figura 18 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal	64
Figura 19 - One Day Sketch 11, desenho no diário gráfico com caneta...	65
Figura 20 - #ONEDAYSKETCH, Bruno Ferraz, 2018	65
Figura 21 - One Day Sketch 12, desenho no diário gráfico com caneta...	66
Figura 22 - Beorn pág 6, aparo e tinta da china sobre papel...	66
Figura 23 - Fotografia do processo da técnica de aparo e tinta da china...	67
Figura 24 - Beorn pág 4, aparo e tinta da china sobre papel...	69
Figura 25 - Beorn pág 14, aparo e tinta da china sobre papel...	70
Figura 26 - Beorn pág 13, aparo e tinta da china sobre papel...	71
Figura 27 - Beorn pág 3, aparo e tinta da china sobre papel...	71
Figura 28 - The hobbit: An unexpected journey...	73
Figura 29 - Beorn pág 9, aparo e tinta da china sobre papel...	73
Figura 30 - Beorn pág 11, aparo e tinta da china sobre papel...	74
Figura 31 - Beorn pág 1, aparo e tinta da china sobre papel...	75

Figura 32 - Beorn pág 7, aparo e tinta da china sobre papel...	75
Figura 33 - Beorn pág 8, aparo e tinta da china sobre papel...	76
Figura 34 - Beorn pág 15, aparo e tinta da china sobre papel...	77
Figura 35 - The Hobbit: The battle of the five armies, Peter Jackson	77
Figura 36 - Beorn pág 16, aparo e tinta da china sobre papel...	78
Figura 37 - Primeira maquete do álbum ilustrado Beorn...	79
Figura 38 - Caderno interior com a introdução em runas...	79
Figura 39 - Dicionário das runas inserido no álbum ilustrado...	79
Figura 40 - Maquete final do álbum ilustrado	81
Figura 41 - Textura do papel Offset Flora	81
Figura 42 - Beorn, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital...	83
Figura 43 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	95
Figura 44 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	95
Figura 45 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	95
Figura 46 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	95
Figura 47 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	96
Figura 48 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	96
Figura 49 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	96
Figura 50 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	96
Figura 51 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal...	97
Figura 52 - Foto do processo de desenho 2018: Arquivo pessoal...	98
Figura 53 - Foto do processo de desenho 2018: Arquivo pessoal...	98
Figura 54 - Foto do processo de desenho 2018: Arquivo pessoal...	98
Figura 55 - One Day Sketch 5, desenho no diário gráfico com caneta...	99
Figura 56 - One Day Sketch 8, desenho no diário gráfico com caneta...	99
Figura 57 - One Day Sketch 14, desenho no diário gráfico com caneta...	100

Introdução

1. Motivações

O seguinte relatório de projeto foi desenvolvido no mestrado de Artes Plásticas, ramo de Desenho da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Tem como objeto de estudo focar na exploração do álbum ilustrado, e no desenvolvimento das ilustrações que o formam.

Este projeto tem origem nas obras escritas por J.R.R. Tolkien em 1937¹. No primeiro ano deste mestrado, na cadeira de desenho e projeto, foi desenvolvido um livro ilustrado baseado no mesmo autor. Para concretizar este trabalho, recolheu-se informação e material associado ao escritor — como livros da trilogia do *senhor dos anéis*, filmes e dicionários que complementam a saga.

Durante essa pesquisa a personagem Beorn foi encontrada no livro *The hobbit*². Este livro ilustrado suscitou o interesse na área da ilustração e publicação independente.

Da experimentação na forma de contar histórias e da criação de ilustrações, resultou um livro ilustrado a preto e branco, onde as imagens e o texto contam o percurso por uma floresta decadente. O próprio formato do livro refletia a ideia de diário gráfico, de um viajante que escreveu apontamentos do percurso e desenhou o que foi vendo.

Após um período de reflexão sobre esse projeto, surgiu a necessidade de adicionar cor aos desenhos, mas também tentar fazer com que estes fossem autónomos da escrita.

Numa procura de ideias para um novo projeto, a personagem de Tolkien referida transformou-se num modelo, especialmente devido ao fascínio que personagem tão misteriosa transmitia. Ao facto de existir pouco escrito sobre ele, mas também pela sua origem na mitologia nórdica.

O desenvolvimento deste projeto gerou um novo objetivo — a criação de um álbum ilustrado marcado pelo imaginário fantástico de J.R.R. Tolkien.

O trabalho prático é sustentado pela ideia do livro ilustrado, um género de onde o texto e as ilustrações têm o mesmo peso. Neste caso a própria utilização da palavra é feita de modo encriptado, pensando o objeto de uma forma estética.

1 J.R.R. Tolkien nasceu no dia 3 de janeiro de 1892. À parte da sua longa e distinta carreira académica, ele é conhecido pelos seus extraordinários trabalhos de ficção como *The Hobbit*, *The Lord of the Rings*, *The Silmarillion* e *The Children of Húrin*. Os seus trabalhos foram traduzidos em mais de 60 línguas por todo o mundo. Faleceu em 1973 aos 81 anos.

2 *The Hobbit* publicado em 1937 por George Allen & Unwin na Grã Bretanha.

A imagem pictórica aparece, não como uma clarificação do significado da palavra, mas como um complementar e ampliar da própria história. E por isso, a separação entre texto e imagem será importante na construção do livro.

Deste modo a motivação para a investigação do relatório de projeto é centrada no interesse tanto na área da ilustração, como no processo de realização de um álbum ilustrado e no crescente gosto pelas obras literárias de Tolkien.

O álbum ilustrado — a partir da história da personagem Beorn — procura proporcionar uma experiência valiosa ao encontrar formas de expressão que consigam enriquecer a sua leitura através da interação com o próprio objeto. Cativar o público alvo e criar uma contribuição positiva na sua leitura.

Tais objetivos podem ser concretizados através de uma contextualização histórica e formal do livro ilustrado, acompanhado de um apontamento sobre a personagem.

2. Apresentação da investigação

Este projeto propõe o desenvolvimento de uma componente teórico-prática que procura refletir sobre a construção do álbum ilustrado.

Para isso — no primeiro capítulo — foi feita uma contextualização histórica da ilustração, do livro e do álbum ilustrado, percebendo o surgimento das suas características intrínsecas, dificuldades iniciais de concepção e características que permitiram o reconhecimento da ilustração enquanto disciplina, tanto pelos publicadores e anunciantes, quanto pela sociedade recém-formada dos ilustradores em 1901³.

Como disposto anteriormente, o álbum ilustrado contém características complexas e específicas, pretendendo estabelecer uma relação intrínseca entre o texto e a imagem, utilizando modos de se complementarem para contar uma história e por isso foi importante, durante esta investigação, perceber quais são estas características e definir o álbum ilustrado.

Foi importante rever o papel do ilustrador enquanto mediador de pensamento e materialização de narrativas visuais, visto que estas narrativas sugerem e orientam o leitor a pequenos detalhes que enriquecem a história.

Também foi importante abordar as características físicas do livro, no que toca ao seu formato, capa e contracapa, guardas, entre outros elementos essenciais para o seu desenvolvimento.

O propósito principal de este projeto de mestrado aponta para a análise e

3 Society of Illustrators fundada em 1901 por Henry S. Fleming, Otto Henry Bacher, Frank Vincent DuMond, Henry Hutt, Albert Wenzell, Albert Sterner, Benjamin West Clinedinst, F. C. Yohn, Louis Loeb, and Reginald Birch.

desenvolvimento de um álbum ilustrado mostrando a importância de diferentes fatores, como a criação de diferentes desenhos — feitos de uma forma sistemática — que explorem a ilustração criando uma narrativa e analisar soluções visuais para a construção do objeto final tendo em conta os fatores necessários para o desenvolvimento do mesmo.

A metodologia utilizada no o desenvolvimento do trabalho prático — abordada em pormenor no segundo capítulo — centrou-se na estratégia para a criação de um livro ilustrado por Martin Ursell (2013). Sendo de destacar a procura de uma ideia, a criação de esboços e pequenos desenhos exploratórios e a criação de maquetes com o intuito de analisar a coerência do trabalho e corrigir possíveis problemas.

Tendo isto em conta, durante o trabalho prático — descrito no terceiro capítulo — foram desenvolvidos desenhos exploratórios no diário gráfico, analisados materiais sobre o protagonista e a sua história, exploradas as personagens tendo em conta as suas cores, origens e aspeto geral, trabalhados os cenários e feitas maquetes.

Por último — no capítulo da conclusão — foram analisados os resultados, feitas as considerações finais sobre o projeto e consideradas questões para desenvolvimento futuro.

Capítulo 1. O álbum ilustrado

1.1. Contextualização histórica do livro ilustrado

Segundo o Norman Rockwell Museum, as primeiras ilustrações registradas aparecem nas pinturas rupestres criadas em Lascaux, na França, cerca de 15.000 a.C. Essas imagens apresentavam representações pictóricas que detalharam eventos importantes (SA, 2018).

Nas antigas civilizações da Grécia e da Itália, a arte floresceu para honrar os deuses, a humanidade e as próprias culturas. Ilustrações de heróis e festivais, contos mitológicos e literatura, cenas funerárias e eventos esportivos foram desenhados e incisos em vasos cerimoniais (SA, 2018).

Enquanto que na Idade Média, imagens pictóricas narrativas apareceram em manuscritos iluminados (figura 1). A crença cristã na santidade dos escritos religiosos foi a principal razão para a preservação e cópia de livros (SA, 2018).

Estes têm um percurso com quase 4000 anos e as suas origens passam pelos escribas egípcios, que escreviam em colunas e ilustravam pergaminhos. Nesta altura eram feitos de folhas de papiros, coladas ponta a ponta e enrolados. Este material continuou a ser usado no passado como o principal material de escrita (Haslam, 2006: 6).

É possível que tenha sido Eumenes II, o rei do pergaminho na Ásia Menor, o primeiro a investigar o uso de peles de animal como uma alternativa ao papiro. Os seus alunos produziram uma pele de animal, esticada numa moldura, seca e alisada. Mais tarde, este material passou a ser usado na capa dos livros. Foi o códex que quebrou com a tradição dos pergaminhos (Haslam, 2006: 7).

1.1.1 O início da imprensa

Johannes Gutenberg, um alemão de Mainz, produziu o primeiro livro europeu impresso em 1455. A Bíblia de Gutenberg (figura 2), escrita em latim, impressa com caracteres móveis. Esta invenção tecnológica foi um marco de grande importância. A sua propagação pela Europa tornou possível a divulgação crescente de conhecimentos (HASLAM, 2006: 7).

A reprodução de imagens também teve um papel importante no processo de criação do álbum ilustrado. Com a xilogravura⁴, (figura 3) o desenho tornou-se reproduzível tecnicamente pela primeira vez, mesmo antes da imprensa o conseguir fazer com a



Figura 1 - Evangelho de Miroslav, circa 1180



Figura 2 - Bíblia de Gutenberg, Johannes Gutenberg. 1455

4 Técnica onde entalhes diretos na matriz de madeira são feitos com a goiva e o formão, deixando a imagem a ser impressa em relevo. A imagem recebe a tinta da impressão que será transferida para uma folha de papel. In Mestres da gravura: Coleção fundação da biblioteca nacional. Brasil: Centro Cultural Correios.

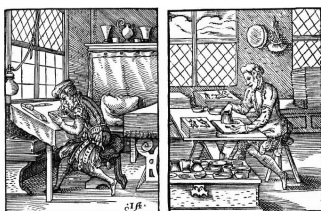


Figura 3 - Duas
xilografuras Jost Amman,
1568

palavra escrita (BENJAMIN, 1955). Estes primeiros processos foram utilizados na criação de pequenas publicações sobre temas religiosos ou contos morais. (FREIRE, 2016)

Segundo José Manuel Saraiva (2013) o surgimento da ilustração é um resultado direto deste aparecimento da impressão mecânica. A criação e distribuição de xilogravuras e impressões, trouxeram imagens, ideias e entretenimento a uma audiência mais abundante e ofereceu às pessoas fora das classes altas a possibilidade de observar arte (SA, 2018).

Na revolução industrial e com o aparecimento das máquinas a vapor, o número de impressões aumenta, mas mesmo com todos estes avanços tecnológicos, montar as páginas de cada livro levava um longo período de tempo, sendo necessário a utilização de uma mão de obra especializada (Freire, 2016).

À xilogravura, na Idade Média, seguem-se ainda a estampa em chapa de cobre e a água-forte⁵, assim como também a litografia, no início do século XIX (BENJAMIN, 1955).

Segundo Walter Benjamin (1995) a última técnica de reprodução permitiu colocar no mercado as produções de arte sob a forma de criações sempre novas e imprimir jornais ilustrados.

“A profissão de ilustração afirma-se no início do séc XIX. Caricaturistas ingleses e franceses conseguem viver de uma forma independente como ilustradores a tempo inteiro com vendas de gravuras impressas, através de pequenas lojas-galerias e barracas de livros da cidade. Isto fez da ilustração algo acessível e a barato.” (SA, 2018).

Mesmo assim as imagens ainda seriam impressas separadamente. O que era uma desvantagem para a impressão de publicações que utilizavam um grande número de ilustrações (FREIRE, 2016).

Nesta época foi criado o primeiro livro para crianças que não era didático, o livro *Alice no país das maravilhas* de 1865, o primeiro livro ilustrado não didático para este público segundo Matulka. (2008)

A reprodução direta e reprodução mecânica das imagens fotográficas feitas por jornais e revistas, tornou-se em algo viável no princípio de 1880. Mas, mesmo assim, foram ainda necessários alguns aperfeiçoamentos técnicos ao nível dos processos de impressão, como por exemplo o uso de máquinas a vapor, impressões rotativas e a invenção de compositoras automáticas de linhas tipográficas (GIACOMELLI, 2009).

5 Técnica utilizada desde o século xvi. Era usado uma matriz de cobre desenhadas com pontas de metal. A chapa de cobre é imersa no ácido para criar um negativo do desenho a imprimir. In *Mestres da gravura: Coleção fundação da biblioteca nacional*. Brasil: Centro Cultural Correios.

Foram realizadas experiências ao nível da impressão de imagem com o uso de fotolitografia⁶ e photo-gillotage⁷ até à implementação da heliogravura⁸ e da impressão em halftone em publicações na Europa e Estados Unidos, o que ajudou a aumentar a qualidade da reprodução de imagens (FREIRE, 2016).

1.1.2 Ilustração enquanto disciplina

“Publicadores reconheceram que as ilustrações ajudavam a vender revistas e aumentavam a venda de anúncios. Vendas altas e consistentes permitiam mais comissões de arte original e assim o negócio das ilustrações foi completamente estabelecido.” (SA, 2018).

Rockwell acrescenta ainda que as ilustrações começaram a ser vistas como uma necessidade, e a disputa entre diferentes empresas para conseguir obter ilustrações aumentou o valor da arte, o que resultou em maiores orçamentos para artistas assim como a popularidade dos mesmos (SA, 2018).

“A ilustração deixou assim a sua marca na história, mas, foi apenas reconhecida como uma disciplina recentemente. Nos USA a importância da mesma foi estabelecida em 1901 pela sociedade dos ilustradores, mas como médium e linguagem, já fizera parte de diferentes áreas das belas artes como a pintura, a gravura e o desenho” (MALE, 2007: 9).

Alan Male escreve aquilo que define a razão de ser da Ilustração, o seu fundamento é a sua função de comunicar uma mensagem específica e contextualizada a uma audiência alvo (MALE, 2007).

Esta mensagem é feita tanto por um ilustrador ou um cliente comercial e é a variedade destas tarefas, de transformar uma ideia num produto gráfico, que fazem da disciplina da ilustração uma linguagem visual tão influente.

A palavra ilustração está, num primeiro momento, associada ao ato ou efeito de ilustrar, no sentido de tornar ilustre, instruir e explicar, do latim *illustratio*, -onis, é a ação de esclarecer ou tornar brilhante (Priberam dicionário - Ilustração). E, segundo Saraiva (2013), a ilustração é uma forma de imagem pictórica com origem no texto que normalmente, mas nem sempre, acompanha a sua exposição.

Segundo Zeegan e Crush, determinar o exato momento em que a ilustração contemporânea “foi inaugurada não é uma tarefa fácil” (ZEEGAN; CRUSH, 2005: 13), no entanto é inegável que tem um poder de influência sobre gerações

6 Transferência de uma fotografia para uma matriz litográfica em pedra ou placa de zinco (FREIRE, 2016).

7 Fixação de imagens em placas de zinco (FREIRE, 2016).

8 Técnica que permite a transferência de fotografias para placas metálicas (FREIRE, 2016).

contemporâneas e o médium da impressão e a evolução digital ajuda-a a tornar-se acessível. Segundo Male isto é algo que define uma função distinta da ilustração, qualquer imagem classificada como tal, pode ser reproduzida e distribuída numa escala internacional (MALE, 2007: 9).

A prática da ilustração envolve a utilização de diferentes médiuns, tanto tradicionais como digitais e a exteriorização e visualização de diferentes conceitos e ideias nasce maioritariamente do processo do desenho,

“A prática de desenho académico é também um suporte essencial sobre a maior parte dos aspectos da ilustração, respectivamente a linguagem visual e ao estilo com o qual os ilustradores são associados.” (MALE, 2007: 11).

E segundo Zeegan e Crush, a essência de uma ilustração é o pensamento. As “ideias e conceitos que formam a espinha dorsal do que uma imagem está tentando comunicar.” (ZEEGAN; CRUSH, 2005: 17)

1.2. Álbum, definição

1.2.1 O nome álbum

No contexto deste trabalho de investigação e futura prática será importante definir o álbum ilustrado. Apesar de parecer semelhante ao livro ilustrado, o álbum é um produto distinto, neste o texto e a ilustração têm a mesma importância, enquanto que no primeiro, a imagem está ao serviço do texto, tendo como função explicar ou ajudar a compreender.

Luís Mendonça escreve sobre o álbum ilustrado, nomeadamente a definição da palavra em *A importância do ilustrador no processo do livro*, referindo que:

“A terminologia não é homogénea. No entanto, e no que respeita à relação texto-imagem, bem como ao livro enquanto objeto totalizador, será pacífico afirmar que no livro ilustrado o texto é prioritário em relação à imagem, podendo esta ser dispensada ou requisitada nesta subserviência, enquanto no álbum, a ligação entre o primeiro e a segunda é intrínseca.” (MENDONÇA, 2012: 29)

E Saraiva (2013) define o álbum narrativo como o livro de discurso narrativo no qual a ilustração tem presença ativa. A imagem relaciona-se com o texto, no entanto o avanço da narrativa não é definido pela linguagem escrita.

No entanto, segundo Mendonça, na língua portuguesa, o nome álbum não consegue concluir completamente a designação procurada, tendo a desvantagem de ser uma palavra polivalente. Tanto pode designar um livro de ficção como de não ficção e até referir-se a uma compilação de fotografias (MENDONÇA, 2012: 30).

1.2.2 O *Picture book*

Sara Reis da Silva escreve a sua definição para *picture book*:

“O vocábulo álbum, um termo de influência francófona, tem sido utilizado, em Portugal, para designar os livros que, nos países anglo-saxónicos, são apelidados como ‘picture story books’” (SILVA, 2006: 1)

Na língua inglesa, esta terminologia também divide os especialistas, existindo variações de diferentes termos. Kiefer cita Bárbara Bader, definindo o álbum como um livro de imagens que é texto, ilustração e design, um objeto de fabrico e um produto comercial e social que é também “um documento cultural e histórico e que acima de tudo é uma experiência” (Bader cit. por Kiefer, 2008: 9).

Segundo Navarro, o álbum é a designação portuguesa correspondente ao *picture book* anglo-saxónico, “um género de livro para crianças amplamente ilustrado, em que a história é suportada fundamentalmente pelas ilustrações” (NAVARRO, 2011: 5).



Figura 4 - Página de Orbis Pictus de John Amos Comenius, Circa, 1657.



Figura 5 - Trente histories em imagens sans paroles à raconter par les petits, Jean Perrot et Fernand Fau. 1902

Uri Shulevitz (1997) distingue o picture book do livro ilustrado e compreende que esta distinção é sobretudo uma questão de diferença de conceito.

O livro ilustrado conta sobretudo uma história com palavras, onde as imagens amplificam o conto e que pode ser entendido sem a sua presença, assim as ilustrações acabam por agir como um acessório, tendo um papel auxiliar sem implicações no significado da história. Mas no caso do picture book, o livro diz em palavras apenas o que as imagens não mostram (SHULEVITZ, 1997: 15). Navarro (2011) reitera esta posição explicando que o texto é escasso ou até ausente e acrescenta que as imagens podem ocupar o lugar das palavras assumindo a sua função.

Já Perry Nobleman (1998) questiona sobre o porquê da criação de livros ilustrados e o motivo para adicionar imagens a uma história ou criar livros de imagens que conseguem formular uma narrativa sem palavras, pois existe toda uma herança de livros sem ilustrações que conseguem passar a sua história, apenas por palavras.

1.2.3 O livro para a criança

A maioria dos educadores responderam a este problema, referindo as audiências mais comuns destes livros — Crianças que segundo tal respondem melhor a imagens do que a palavras. Mas não existe uma razão pedagógica ou psicológica irrefutável que prove que a maioria destas histórias sejam contadas com combinações de imagens e palavras. Nobleman cita um estudo de Jay Samuels de que a presença de imagens em livros pode até ser contraprodutiva (SAMUELS cit. por NOBLEMAN, 1988: 2).

No entanto historicamente todos os Livros com o público infantil como alvo contêm imagens, simplesmente porque eram informativos, como por exemplo o primeiro livro infantil de Comenius chamado *Orbis Pictus* (Circa, 1657) que utiliza ilustrações para definir significados das palavras (figura 4). Mais tarde quando surgiram livros não educacionais estes também eram ilustrados.

Um número significativo de álbuns ilustrados feitos até 1970 tendem a ter uma função pedagógica, um exemplo seria o livro *Trente histories em imagens sans paroles à raconter par les petits* publicado em 1902 por Nathan (figura 5).

Este tipo de livros sem palavras oferecia sequências de imagens com o objetivo de introduzir as crianças à narrativa e têm uma influência notável em livros de *histoires en images*, como o trabalho do ilustrador Gerda Muller, *Histoires em 4 images*, de 1967, em que uma pequena narrativa é contada em quatro painéis semelhantes sem palavras, por página (figura 6).

Perry Nobleman apresenta uma definição de *pictures Books* em *Words About Pictures, The Narrative Art of Children's Picture Books* dizendo que estes são:

“Livros com o público infantil como alvo, que comunicam informação ou contam histórias através de uma série de imagens combinadas com algum texto ou então nenhum.” (NOBLEMAN, 1988 preface)

Apesar de os livros ilustrados poderem provocar estimulação visual ou excitar as nossas sensibilidades estéticas, Nobleman escreve que o propósito de estes livros é primariamente assistir na função de contar histórias. (NOBLEMAN, 1988: preface)

Sandra Beckett aponta em *Crossover Picturebooks, A genre for All Ages*, que existe uma série de críticas face a este tipo de livros, pois são apenas livros dos quais o texto fora retirado com a expectativa de ser restaurado pelo leitor (2012: 81).

Num estudo francês feito em 1975 sobre a imagem em livros para crianças, Marion Durand e Gérard Bertrand escolhem referir estas “mini-histórias” sem palavras como livros “para falar” em vez de livros sem palavras.

Tradicionalmente estes livros seriam destinados a crianças, pré-leitores, mas Durand e Bertrand insistem sobre o facto de que estes terem como função encorajar crianças a falar. O ilustrador Leo Lionni, cria os livros ilustrados *What?; When?; Where?; Who?* (figura 7) publicados em 1984, todos com o subtítulo de “imagens para falar sobre”. (BECKETT, 2012: 82)

1.2.4 O álbum ilustrado para adulto

Os livros abordados no subcapítulo anterior têm objetivos educacionais e necessitam da mediação entre adultos e crianças, dando ao adulto o papel de mediador e fazendo da criança o espectador alvo. No entanto em décadas mais recentes, livros sem palavras não estão apenas ligados ao propósito de educar e em vários casos desenvolvem-se livros mais “sofisticados” que são direcionados não só para crianças, mas também para adultos.

Na sua dissertação de mestrado, Andreia Gonçalves escreve em *Imagens que falam em palavras* sobre a análise do álbum ilustrado feita por José António Gomes. Ao analisar jovens, percebe-se que, nos últimos anos, o álbum ou *picture book* tem um crescente relevo e apesar de vocacionado para os mais jovens, há um acréscimo no interesse entre leitores de diferentes faixas etárias.

Esta questão leva-a a dizer que o *picture book* poderá ser o exemplo de uma obra de receção transgeracional ou transversal. Aquilo Sandra Lee Beckett designa de *crossover fiction*, a ficção cruzada. O género de ficção que ultrapassa as fronteiras do que é dirigido para adultos ou para crianças (GOMES cit por GONÇALVES, 2012: 7).

Isto é algo que se deve aos livros de artistas como Bruno Munari, Iela Mari e Warja Lavater, que em 1960 transformam o livro ilustrado sem palavras num médium favorito para experiências gráficas e artísticas.



Figura 6 - Histoires em 4 images, Gerda Muller. 1967

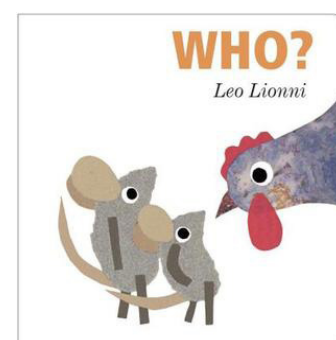


Figura 7 - What?; When?; Where?; Who? Leo Lionni. 1984

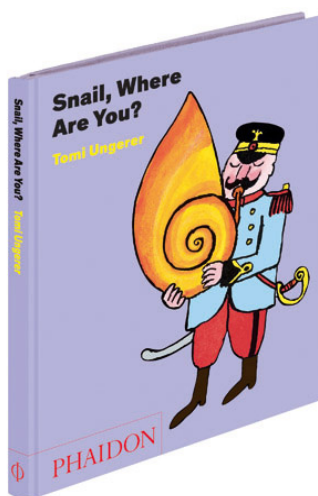


Figura 8 - Snail, Where are You? Tomi Ungerer. 1962.

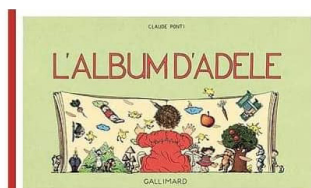


Figura 9 - L'Album d'Adèle, Claude Ponti. 1986

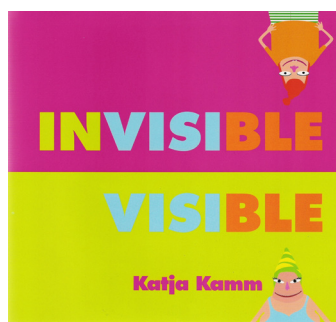


Figura 10 - Invisible, Katja Kamm. 2002

Sandra Beckett acrescenta que a passagem do “material pedagógico para a narrativa gráfica” teve lugar em França por volta dos anos 70, com o aparecimento de álbuns ilustrados com narrativa e sem palavras. O objetivo destes livros já não era listar, mas sim contar. Isto não implica que já não existissem livros do mesmo gênero feitos no passado. (BECKETT, 2012: 82)

A obra de Tomi Ungerer *Snail, Where are You?* que fora publicada nos Estados Unidos da América em 1962 (figura 8), aparece numa extensa lista de livros sem palavras, apesar de este não estar inteiramente livre de texto, na capa e contracapa, está escrita uma pergunta formulada pelo título e nele os leitores têm de encontrar um caracol que se encontra escondido numa série de imagens.

Este conceito pode ser entendido como um livro infantil, no entanto a participação de artistas na conceção das imagens para o livro, transformam estes em produtos estéticos de modo a incentivar autores mais velhos a ler.

Um outro exemplo será as obras do ilustrador Claude Ponti, como *L'Album d'Adèle*, publicado por Gallimard em 1986 (figura 9). Beckett aponta que apesar de ser criada para a sua filha Adèle, os livros vivem da ideia de Ponti que “crianças são seres humanos em progresso” (BECKETT, 2012: 83).

Este livro existe no universo dos livros infantis com brinquedos de crianças e objetos do dia a dia dispostos para serem reconhecidos, mas quando escapa dos códigos convencionais deste gênero, pela defesa ao favor da imagem plástica que não tem como função servir o texto, existe para além de um livro para crianças e o seu público alvo altera-se.

E Leroy (2017: 58) explica que, ao conceber um álbum ilustrado deve ter-se em conta o público alvo a fim de balizar o trabalho, no entanto, esta informação serve apenas como uma orientação para o autor porque a audiência para este tipo de publicação é diversa e polivalente na atualidade.

1.2.5 O álbum ilustrado na contemporaneidade

Na contemporaneidade os álbuns ilustrados têm se estabelecido desde 1990, como um gênero ou subgênero distintos, na área dos livros infantis. Novos artistas exploram a possibilidade oferecida pela imagem quando esta é o único médium narrativo (BECKETT, 2012).

Um exemplo seria o trabalho da ilustradora suíça Katja Kamm, que ganhou o prémio, Deutscher Jugendliteraturpreis em 2003. Esta lançou a sua carreira com dois aclamados álbuns ilustrados. Nestes os seus designs têm um papel essencial na construção do livro.

Em *Invisible* publicado em 2002 (figura 10), a autora joga com a percepção visual do leitor, tornando as cores das páginas invisíveis/visíveis em relação aos elementos visuais ao longo do livro: Um rapaz perde as calças, um outro choca com a bicicleta

contra uma árvore invisível etc...

No seu segundo livro *The Round red* publicado em 2003, trabalha a representação figurativa inspirada no *The little Red Balloon* de Iela Mari (figura 12), pois conta a viagem de uma forma vermelha redonda que continua a mudar a sua aparência pelo livro: uma xiclete, um chupa-chupa, um yo-yo... até que eventualmente voa até as mãos da rapariga.

No seu livro *Crossover Picturebooks, A genre for All Ages* Sandra Beckett afirma que muitos destes álbuns ilustrados — também referidos neste capítulo — são autênticos livros artísticos e que o papel do ilustrador deve ser entendido como tal, um artista, citando Brad Holland:

“Quase toda a gente é um artista na atualidade. Cantores de Rock são artistas. Assim como diretores de cinema, artistas de performances, artistas de maquiagem, artistas de tatuagem, “con artists”, cantores de rap. Estrelas de cinema são artistas... As únicas pessoas que na América não parecem ser aceites como artistas são os ilustradores.” (HOLLAND Cit por BECKETT, 2012: 84)

O conceito de álbum ilustrado refere então um livro de imagens, em que apesar de poder existir um texto, as ilustrações podem ser autônomas, como refere Andreia Gonçalves:

“Um picture book é caracterizado, essencialmente, por ser um livro constituído por texto e por imagem, numa associação única, onde as ilustrações são uma forma de comunicação que ganha especial relevo, uma vez que, normalmente, o picture book usa o mínimo de palavras possíveis, podendo, inclusivamente, não apresentar palavras” (GONÇALVES, 2012: 9)

Desde os primeiros livros com ilustrações, a imagem tem ganho emancipação, passando de dicionários informativos, a livros para crianças com funções pedagógicas, livros interativos até aos álbuns ilustrados, onde as imagens criam uma narrativa entre si, podendo co habitar com as palavras, mas não estando obrigatoriamente ao serviço das mesmas.

Apesar de estabelecido, o *picture book* não possui uma definição concreta. Alguns autores pensam que a palavra álbum com o seu significado polivalente não consegue caracterizar o *picture book*. Para o propósito deste projeto a definição utilizada para caracterizar o livro de ilustrações será álbum ilustrado.

O álbum ilustrado é um livro constituído sobretudo por imagem, nele as ilustrações são uma forma de comunicação que, apesar de poder apresentar palavras estas têm igual ou menor importância que os desenhos. Este tipo de livro é o resultado da valorização da imagem perante a palavra.

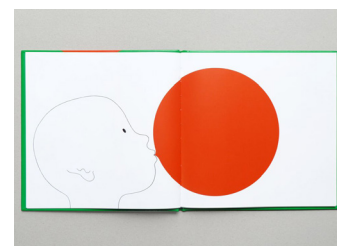


Figura 11 - The little Red Balloon, Iela Mari. 1967

1.3. Imagens que criam uma narrativa

Uri Shulevitz (1997) considera que o texto e a imagem interagem entre eles e que ao mesmo tempo que se complementam. O mais importante para criar uma história passa por saber *o que dizer* e não *como o dizer*. Assim, defende que a ação representada no livro deve ser transmitida da forma mais natural e simples possível.

O papel que cabe às imagens, não é a função de apenas ilustrar o texto, mas de o expandir, assim como de fornecer as informações importantes para a história, podendo existir a possibilidade de não se entender o significado das palavras escritas, sem a sua presença.

Entende que estas imagens têm a possibilidade de apresentar os cenários, as personagens assim como a ação e normalmente não repetem o que as palavras dizem e vice-versa, a não ser que a repetição seja usada para enfatizar algo.

Histórias que contam mudanças e movimentos, existem num contexto temporal, imagens podem representar como as coisas se apresentam num determinado momento, separadamente do correr do tempo (NOBLEMAN, 1988).

1.3.1 O texto que acompanha a imagem

Segundo Azevedo (1993), a transformação da palavra em imagens é complexa e nem sempre obedece a regras lógicas e debate a ideia da ilustração que é “fiel ao texto”. Palavras possibilitam várias leituras, tantas quanto o número de leitores e o ilustrador apenas fará a sua. E segundo Leroy, “as palavras mudam a compreensão das imagens e as imagens mudam a compreensão das palavras.” (2017: 28)

No seu livro *Words About Pictures, The Narrative Art of Children's Picture Books*, Perry Nobleman exemplifica a importância do texto que acompanha imagens:

“Uma imagem pode mostrar-nos um coelho que se encontra nos braços de uma pessoa, mas necessita de um texto para adicionar tempo a este instantâneo congelado- um texto que nos indique que, por exemplo, os braços humanos são do Mr. McGregor, que está prestes a caçar o coelho Peter, e que este salta mesmo a tempo.” (NOBLEMAN, 1988: 158)

Sem o texto o leitor não consegue ler esta imagem corretamente e interpretar toda a informação oferecida pela mesma. No entanto neste caso estamos perante uma imagem apenas, perante um livro ilustrado ou um conjunto de imagens o mesmo não acontece (NOBLEMAN, 1988).

Ao questionar-se sobre diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro de livros, Ricardo Azevedo procura encontrar a função da imagem e das palavras em livros ilustrados.

Este escreve que o texto escrito e as imagens “constituem códigos diferentes

dotados de recursos peculiares e por vezes incompatíveis.” (AZEVEDO, 2004: 2).

Este propõe um esquema que, apesar de um pouco redutor, serve como um modelo para pensar o livro ilustrado, dizendo assim que há diferentes tipos de livros:

Livros texto: livros sem imagens a não ser, eventualmente, uma ilustração de capa. Geralmente pensados para adultos;

Livros texto-imagem: livros em que o texto vem acompanhado de imagens, mas essas são nitidamente secundárias. Neles o protagonista principal é, sem dúvida, o texto escrito, sendo que se este fosse publicado sem as imagens não fazia grande diferença;

Livros mistos: casos em que texto escrito e imagens dividem em pé de igualdade essa espécie de palco que é o livro. Aqui, ambos são protagonistas e atores principais. Nesse tipo de livro, texto e imagem estão nivelados, são absolutamente complementares e atuam sinérgica;

Livros imagem-texto: livros em que as imagens vêm acompanhadas de textos escritos, mas estes são nitidamente secundários. Nessas obras, o conjunto das imagens é, sem dúvida, o protagonista principal. Nestes livros, os textos atuam como atores coadjuvantes e se fossem publicados sem os textos, não haveria grande perda no que diz respeito ao universo significativo em questão pois este está concentrado nas imagens;

Livros imagem: livros de imagem, sem texto escrito, cujo enredo é criado e construído exclusivamente através de imagens. A sua característica, é ser um conjunto de imagens. Nele o artista—solo brilha sozinho e ocupa todos os lugares do livro.

Neste último o autor acrescenta que estes livros são muitas vezes considerados majoritariamente infantis, destinados a crianças que não sabem ler, no entanto que refere ainda que isto é um equívoco e que livros de imagem “trabalham com uma linguagem riquíssima e podem inclusive ser dirigidos especificamente ao público adulto.” (AZEVEDO, 2004: 4).

1.3.2 A narrativa das imagens

Para Saraiva (2013) toda a ilustração literária figurativa — diferente de outros gêneros de ilustração como a científica — tem, por definição, uma característica narrativa porque representa uma ação entre ações.

“uma única fotografia é raramente “cômica”, ao contrário do desenho; o comic necessita de movimento, repetição (que é obtida já no cinema) ou tipificação (que é possível através do desenho) estas duas “conotações” são negadas da fotografia. (BARTHES cit. por” NOBLEMAN, 1988: 158)

Nobleman acrescenta que não é apenas o *comic* que necessita de tipificação ou movimento, na verdade qualquer história visual necessita, e isso oferece a existência de *cartooning* ou movimento em livros ilustrados, mesmo em livros que não sejam bandas desenhadas.

No entanto, enquanto que imagens individuais em livros com imagens, podem comunicar uma narrativa através de distorções expressivas e tipificações de *cartooning*, nenhuma delas pode expressar movimento real, nem a repetição que Barthes escreve, que gera os *comics*, nem a mudança de uma série de ações que criam um argumento narrativo.

Perry Nobleman escreve ainda que mesmo assim, livros ilustrados comunicam movimento, sendo que a sequência das imagens assim o faz, mostrando as mesmas personagens em diferentes posturas, dando a ideia de uma ação que é contínua, através do uso de convenções estabelecidas, nomeadamente as tipificações que representam movimento (NOBLEMAN, 1988: 159).

Estas tipificações podem estar ligadas a fotografia, como por exemplo os *blurs*. Nobleman escreve que, durante muitas décadas estes arrastos captados pela fotografia convencional, estavam associados a um trabalho inferior, não vemos um arrasto como uma atividade rápida, sendo que as pessoas não compreendiam os *blurs* nas fotos (NOBLEMAN, 1988: 159).

Mas agora aprendemos com os fotógrafos a interpretar estes arrastos como objetos em movimento. Hoje vários ilustradores utilizam esse conceito para dar a ideia de velocidade nos seus desenhos.

Leroy (2017) reitera esta ideia e acrescenta que o movimento pode ser retratado a partir de vários recursos plásticos — composição, a posição das personagens, os planos de luz, fundo e formas, os borrões, as linhas de movimento ou até a utilização de ícones como relógios, ou mudanças sazonais.

Como tendemos a ler livros da esquerda para a direita, costumamos assumir que as figuras de personagens apontadas para a direita estão se a mover para a frente. Perry Nobleman acrescenta que se existirem duas imagens em páginas seguidas de um livro, então devemos assumir que a da esquerda apresenta a ação primária e que mesmo uma imagem sozinha vai, por vezes, mostrar eventos na esquerda que aconteceram primeiro que os da parte direita da mesma (NOBLEMAN, 1988: 163).

No entanto, segundo Leroy (2017), apesar da leitura do texto, convencionalmente, ocorrer da esquerda para a direita a imagem poderá ter uma leitura mais subjetiva podendo ser lida de forma livre e de diversas formas.

Apesar disso as personagens têm tendência a progredir da esquerda para a direita, durante todo o livro e a maneira mais óbvia de uma imagem dar a ideia de movimento, é manipular as suposições dos espectadores sobre o seu contexto (NOBLEMAN, 1988).

Uma imagem está parada no tempo, mas é possível associá-la à vida, supondo aquilo que aconteceu antes e depois daquilo que realmente vemos, por exemplo, se num desenho existirem umas mãos que atiraram uma bola e ela se encontra suspensa no ar, assumimos que esta ou está a subir ou a descer.

Compreendemos um fragmento de uma ação representada numa imagem, e o nosso imaginário visualiza aquilo que vêm a seguir ao que realmente vemos. Nós os espectadores construímos o movimento.

“Livros ilustrados estão cheios de imagens que mostram uma ação antes de esta chegar ao seu climax. Em Where The Wild Things Are, vemos o martelo do Max quase a bater no prego, o Max quase a cair no chão, o pé do Max no ar quase a tocar no chão.” (NOBLEMAN, 1988: 160)

Um uso mais complicado de convenções direcionais é a mistura de movimento da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, esta costuma ser utilizada para representar confusão ou falta de concentração.

Também é possível a direção de um movimento implicado que não é paralelo com as bordas superiores e inferiores da imagem. Segundo Nobleman, costumamos atribuir às linhas diagonais a ideia de gravidade. (NOBLEMAN, 1988: 165)

Numa imagem linhas que ligam o canto esquerdo inferior ao canto direito superior conferem a ideia de um movimento ascendente, enquanto que, diagonais que ligam o canto superior esquerdo ao canto inferior direito conferem uma ideia de movimento descendente.

Em suma, para a criação da narrativa entre as imagens deste álbum ilustrado é imperativo ter estes conceitos em mente.

A ideia de movimento e progresso que oferece a um livro de imagens a sua história, pode ser criada pela forma como as personagens são representadas ao longo da mesma. Através da repetição, como a disposição e direção das mesmas.

As imagens devem acrescentar algo que não é explícito no texto e que potenciem a experiência da leitura e o desenvolvimento da história.

1.3.3 Recursos estilísticos da imagem

Neste ponto será feita uma breve análise dos principais recursos estilísticos e expressivos da imagem ilustrada, propostos por Sean Hall (2007):

A Comparação

Segundo Hall (2007) a comparação visual apresenta de forma explícita a semelhança entre duas ideias, imagens ou objetos. Estabelecendo uma conexão entre eles, evidenciando aquilo que têm em comum.

A Metáfora

Segundo Saraiva a metáfora corresponde a uma transferência de sentido que se efetua entre os constituintes textuais de uma frase (2013: 238). E, segundo Hall (2007), há uma comparação implícita na metáfora e esta é mais interessante quando os objetos comparados são assíncronos.

Para além disso, o autor explica que este recurso funciona a partir de um processo de transferência. “apesar de x não ter certas propriedades literalmente, ainda poderá tê-las metaforicamente.” (2007: 38)

A Metonímia

Segundo Hall (2007), a metonímia acontece quando um objeto é representado a partir de outro. Por exemplo, uma rainha poderia ser representada por uma coroa ou um ladrão pela sua sombra. Segundo Saraiva, “embora o elemento a que se refere esteja ausente, a sua presença é ainda implícita” (2013: 240).

A Sinédoque

Segundo Hall, por vezes, no que toca á semiótica, “aquilo que interessa não é a peça de comunicação, mas aquilo que é extraído dela” (2007 :42). A sinédoque é a figura de estilo onde a parte de algo representa o todo ou vice-versa. O autor dá o exemplo de um italiano para representar as pessoas de Itália.

A Ironia

Segundo Hall (2007), a ironia é usada de forma a expressar uma contradição e baseia-se nos opostos. Uma imagem aparentemente literal poderá significar um oposto, no entanto, a poderá ser mal interpretada e por isso o autor aconselha o exagero.

1.4. O livro enquanto objeto editorial

1.4.1 A anatomia do livro

A reprodução gráfica de palavras e ideias projeta o livro cuja estrutura convencional é composta por uma série de elementos, onde podem existir variações. Assim apresenta-se as características gráficas que são indispensáveis para a criação de um livro (HASLAM, 2006) (Figura 14)

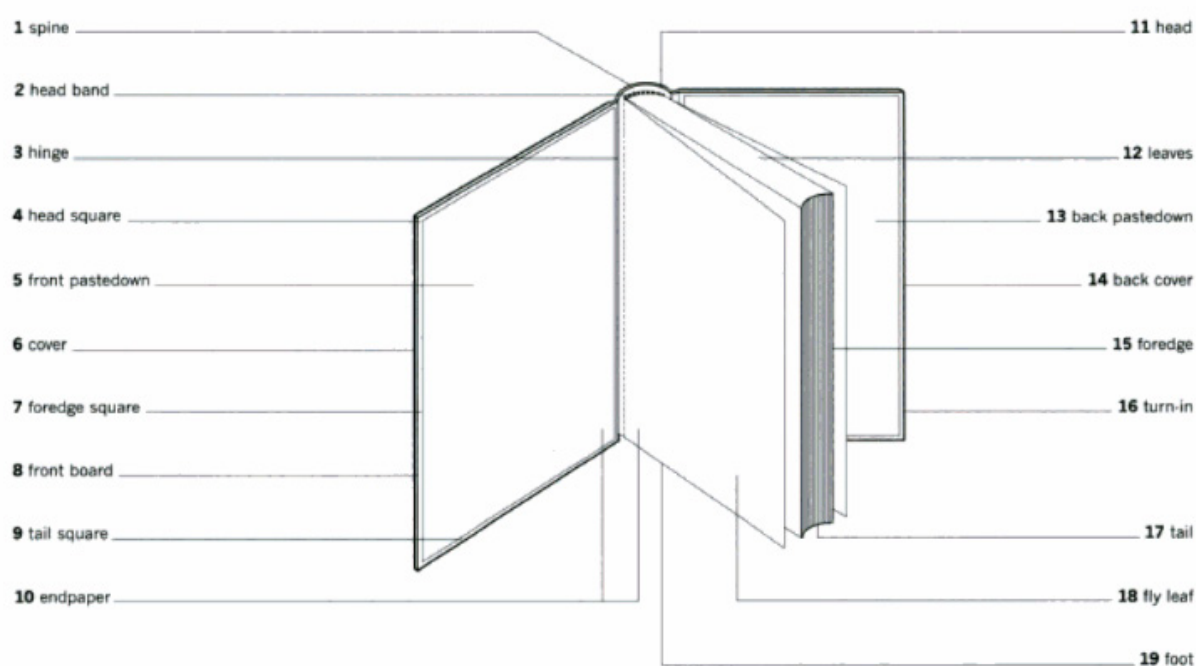


Figura 12 - Book design: A comprehensive guide, Andrew Haslam. 2006

1. Lombada – A lombada é a parte onde as folhas do miolo estão coladas, cozidas ou agrafadas. No exterior normalmente contém algumas informações sobre o livro, como por exemplo o título, o autor e a editora.

Segundo Navarro (2011), a lombada é a parte visível do livro quando este é arrumado nas estantes e a ilustração da capa e contracapa pode ter continuidade na lombada, no entanto este também pode ser um elemento autônomo.

2. Cabeceado – No caso do livro de capa dura, este é o pedaço de tecido colado na parte interior da lombada.

3. Charneira – A charneira, o eixo da abertura da capa.

4. Seixa superior – A seixa superior é uma projeção da capa dura que se prolonga para além do final da cabeça do livro para proteger o miolo.

5. Pasta frontal – É a parte da frente da capa dura feita pela placa de cartão, o papel que a reveste e a folha das guardas.

6. Capa - É o revestimento exterior do livro e pode ser mole ou dura. Uma capa mole pode ser feita com um papel de alta gramagem. A capa dura é colada, costurada ou agrafada ao miolo do livro. Nela estão as informações sobre o livro, como o título, o nome do autor e da editora, e pode também conter ilustrações.

Segundo Navarro (2011), este é o primeiro elemento de contacto com o livro e, por isso, capaz de gerar expectativas e também tem uma função estética e decorativa. E segundo Matulka (2008), a ilustração da capa pode ser uma imagem contínua ocupando a capa e a contracapa, uma imagem única que poderá ocupar ou não a totalidade da capa ou ter duas imagens, uma para a capa e outra para a contracapa.

7. Seixa lateral – O prolongamento da capa dura para lá do refile da frente.

8. Borda frontal – Borda da capa frontal do livro.

9. Seixa do pé – Prolongamento da capa dura para lá do refile do pé do livro.

10, 13 e 18. Guardas anteriores e posteriores – As primeiras situam a seguir da capa, são as primeiras a serem visualizadas após a abertura do livro. E as segundas situam-se no fim do livro, após o miolo e antes da contracapa.

Inicialmente a sua função é de proteger o miolo do livro, mas pode também conter as sugestões gráficas ou do conteúdo da narrativa, acabando por desempenhar um papel estimulante para o leitor.

“As guardas são normalmente páginas duplas (...) e são normalmente idênticas, apesar de não terem que o ser. Estas são muitas vezes puramente decorativas, mas, não têm que o ser.” (URSELL, 2013:120)

Segundo Zaparaín e González, as guardas devem articular a transição entre a capa e o conteúdo do livro e o seu posicionamento em relação ao miolo implica que a história não depende delas. Por isso, são como que complementos ao conteúdo do livro (NAVARRO, 2011: 14).

11. Cabeça – Topo do livro.

12. Miolo – Conjunto de folhas que formam a parte interior do livro. Normalmente o papel do interior tem menos gramagem que o papel utilizado na capa e contracapa e apresenta-se agrupado em cadernos.

14. Contracapa – O verso da capa do livro. Pode ocupar parte da capa e contém um tipo de informação, como o resumo da história ou sínteses biográficas de autor e ilustrador.

Segundo Navarro, esta pode conter informação como por exemplo o resumo da história, críticas literárias, síntese biográfica do autor e ilustrador, informação do editor, preço e faixa etária de destino do livro (2011: 9).

15. Frente – É borda frontal do livro.

16. Turn-in – O prolongamento da capa dura dobrado para dentro da contracapa.

17. Cauda – Define-se pela parte inferior do livro.

19. Pé – Base do miolo do livro.

1.4.2 Outros elementos a considerar

Para além destes componentes do livro deve ter-se em consideração outras páginas e elementos que existem de forma quase obrigatória:

Sobrecapa - Uma coberta de papel que envolve e protege a capa de um livro.
(NAVARRO, 2011, Cit. VILELLA, 1998: 259)

Página de rosto - Segundo Ursell (2013), esta página informa sobre o título do livro e o autor e normalmente é uma *double page spread*. Segundo Navarro (2011) o título funciona como a identidade do livro e pode aparecer na capa, na página de rosto — juntamente com a ilustração e outras informações como nome do autor e editora — e sozinho na página de anterosto.

Página da dedicatória e colofão - Segundo o mesmo autor (2013), o autor poderá querer dedicar o livro a alguém e poderá precisar de colocar as informações de direitos de autor, o ano de publicação e onde o livro foi impresso em algum lado. Para isso, será necessário pensar nestes componentes e arranjar-lhes um local adequado no livro.

Segundo Martin Ursell (2013), o livro ilustrado costuma ter 32 páginas e é composto por 2 cadernos de 16 páginas. Cada um destes cadernos é constituído por 3 folhas dobradas e tendo esta composição em mente, dois *spreads* terão uma dobra natural. Segundo o autor isto é importante porque nestas páginas a ilustração não correm o risco de ficar distorcidas quando os cadernos forem cozidos.

No entanto os livros ilustrados podem apresentar muitas formas, dimensões e números de páginas diferentes (URSELL, 2013).

1.5 Síntese do capítulo

O livro ilustrado nasce da necessidade de introdução de imagens em livros de palavras. Estas tinham inicialmente o propósito de explicar o texto, mas com o passar do tempo ganharam autonomia perante este.

Um livro ilustrado pode conter palavras que narram a história representada nas imagens. As ilustrações devem acrescentar algo que não está identificado no texto potenciando a leitura do espectador. Noutros tipos de livros ilustrados pode haver uma clara e distinta separação do texto e da imagem, neste caso ambos se completam.

O livro ilustrado é uma plataforma onde imagens e palavras coabitam criando uma narrativa.

A narrativa é oferecida por um conjunto de técnicas gráficas, escolhidas pelo ilustrador, que possibilitam a ideia de progressão de uma história.

A reprodução gráfica de palavras e ideias projeta o livro cuja estrutura convencional apresenta características e componentes indispensáveis para a sua criação como a lombada, a capa, a contracapa, o miolo entre outras.

Capítulo 2. Metodologia

No decorrer deste capítulo será abordada a arquitetura do projeto que se focou numa metodologia para a realização de um álbum ilustrado segundo Martin Ursell (2013).

Para o autor (2013), o pilar para todas as decisões artísticas e de design deve ser o encontrar de uma ideia. Seguida da preparação de um lugar para trabalhar. Criação de esboços ou *roughs*, de personagens e um *dummy*. Digitalizar e pintar. Finalizando com a revisão e correção das ilustrações.

2.1. Encontrar uma ideia

Zeegan e Crush chamam a esta fase a folha de papel em branco, descrevendo que não há nada mais desconcertante do que a “rigidez de uma folha de papel em branco ou o brilho ofuscante e uma tela vazia” (LAWRENCE, 2005: 18).

Segundo o Martin Ursell, deve ser usado o diário gráfico e nele deve ser desenhado todos os dias:

“Recordar aquilo que vês à tua volta e apontar, seja com palavras ou de uma forma visual, ideias e pensamentos que te possam ocorrer, é provavelmente a coisa mais útil e produtiva que possas fazer.”
(URSELL, 2013: 39)

Com isto, será criado um arquivo visual, uma coleção de pontos de partida e referências visuais para o projeto e que poderão vir a ser explorados mais tarde. “Many of the best picture books start like this” (URSELL, 2013: 42). Zeegan e Crush são da mesma opinião e acrescentam que o primeiro passo é “levar o lápis ao papel” (2005: 18) e é fundamental compreender como as ideias tomam forma.

Para isso, Ursell (2013) aconselha a desenhar tudo aquilo que for interessante para o autor e enfatiza que o desenho de observação é uma ótima prática para o desenvolvimento de um livro ilustrado.

Para Zeegan e Crush (2005) esta busca pela ideia é importante porque a capacidade de criar imagens fundamentadas num pensamento criativo sólido e coerente é tão importante como a técnica ou o estilo. Por isso, os autores aconselham à investigação sobre o assunto futuramente abordado no álbum ilustrado.

2.2 Onde desenhar

Segundo o Martin (2013), encontrar um bom local para trabalhar sem distrações é essencial e se o ilustrador tiver essa possibilidade, melhor.

“Organizar o espaço de trabalho, limpar o desktop de seu computador e a sua mesa também ajudam a libertar metaforicamente um espaço limpo no qual você poderá pensar.” (ZEEGAN e CRUSH, 2005: 32)

2.3 Roughts

Esta fase, tal como a primeira, faz parte do processo de exploração. Segundo o Ursell (2013) devem ser feitos esquiços daquilo que as ilustrações poderão vir a parecer.

“Ao manter a escala destes esquiços, num primeiro momento, pequena, significa que estás mais inclinado a não te preocupares com o desenho e a precisão das coisas que possas tentar desenhar. É também mais rápido produzir mais ideias se os esquiços forem pequenos, e provavelmente vais explorar mais e rabiscar, ao jogar com as possíveis maneiras de criar uma imagem.” (URSELL, 2013: 68)

2.4 Criação de personagens

Esta fase foi muito importante para o processo visto que este trabalho é sobre uma personagem específica e, segundo o Martin Ursell (2013), existem muitas formas de desenvolver uma personagem e diferentes ilustradores irão abordar o trabalho de formas diferentes.

“Podes basear a tua personagem em alguém que conheças ou talvez num compósito de diferentes pessoas. Talvez a tua personagem é completamente imaginada, ou um puro estereótipo, ou uma mistura de todas estas coisas. Mas onde é que começamos? Simplesmente olhar em volta e desenhar é um bom ponto de partida.” (URSELL, 2013: 81)

Ursell acrescenta que, criar uma personagem é um trabalho intrínseco ao de observação dos comportamentos e reações. Reconhecer estas ideocracias e exagerá-las para que se tornem facilmente reconhecíveis.

2.5 The dummy

É usual a criação de maquetes em branco com o mesmo número de páginas do livro final. Segundo Ursell (2013), isto serve para que o ilustrador possa perceber exatamente como é que o livro final ficará. Podendo experimentar pormenores como o papel ou o tamanho.

“O trabalho do ilustrador é desenhar no dummy como ele ou ela pensa que as ilustrações vão ficar. Isto pode ser feito de uma forma mais imperfeita, deixando possibilidades abertas para explorar estudos mais detalhados numa fase final, ainda mais, os desenhos no dummy são mais parecidos como vão ser no livro impresso, mas desenhados a lápis.”
(URSELL, 2013: 112)

O autor (2013) acautela para o tamanho das ilustrações que, se forem maiores do que o tamanho original do livro, poderão, durante o momento da digitalização e redução, perder pormenor e ter um aspeto diferente dos originais. Para além disso, se os originais forem criados em papel maior que A3, podem ter que ser cortados a meio no momento da digitalização.

2.6 Desenhar

Esta é talvez a fase mais óbvia, no entanto, para aqui chegar já existiu todo um trabalho de pesquisa e preparação.

O desenho é a faculdade principal da ilustração, a sua fundação, onde a imagem é construída. Das formas representacionais dêo do realismo ao abstracionismo, qualquer ilustração tem de ser concebida, trabalhada e completada, e o desenho tem um papel importante neste aspecto.

“Este também ajuda o ilustrador a desenvolver e a estabelecer a sua identidade, uma iconografia pessoal. É o primeiro atributo que este deve adquirir e determina a fundação do seu vocabulário visual.” (MALE, 2007: 37)

No âmbito da prática o desenho tem um papel de projetar, constrói a imagem, quer esta seja livre e imaginativa, ou baseada num modelo geométrico e matemático. Desenhar trabalha a composição, cor, forma, textura, proporção e perspectiva. Atua como uma maneira de aprofundar o vocabulário visual.

É o médium que exterioriza todas as ideias visuais, desde a conceptualização de um trabalho a sua conclusão. (MALE, 2007)

2.7 Digitalizar e pintar

O autor não aprofunda muito esta fase, no entanto será uma parte importante do trabalho a desenvolver visto que todas as ilustrações são digitalizadas a 600 DPI e pintadas usando o software Adobe Photoshop.

Para Zeegan e Crush (2005), o desenho a preto e branco deverá ser digitalizado e editado no Photoshop onde poderão ser acrescentadas cores. Para os autores, podem ser testadas e salvas várias versões com diferentes cores de modo a perceber o seu impacto na composição, luz, sombra e profundidade.

2.8 Rever e corrigir

Finalmente será importante, segundo o autor, rever todo o trabalho para que o resultado seja coerente e proceder às modificações necessárias para que tal aconteça.

“É improvável que todas as peças de arte que produzas saiam exatamente como esperas. Num livro de 32 páginas é possível existirem um número de páginas que não saiam bem! Tenta não ficar preso nestas e refazer sem parar uma página em particular várias vezes, mas trabalha sobre o resto do livro e revisita esses erros no fim. Poderás ver o objeto de forma diferente nessa altura. Aquilo que tu pensas que não está bem, após um tempo pode parecer perfeitamente bem.”
(URSELL, 2013: 181)

Capítulo 3 - Desenvolvimento do projeto prático: Beorn

3.1 Enquadramento

O ponto de partida deste projeto foi o livro *The Hobbit* de J.R.R. Tolkien. No meio deste conto o autor descreve uma personagem que tem como função ser uma figura protetiva, esta personagem é Beorn.

Em *the Hobbit*, não é a personagem principal e é apenas descrito em alguns momentos, no meio da história quando é introduzido, age como um guia para as restantes principais, mais tarde volta a surgir no clímax da história.

Para criar um livro ilustrado que sobre a história de Beorn, foi necessário extrair o máximo de informação possível do conto e ao mesmo tempo, utilizar outros livros secundários que estudam diferentes personagens, acontecimentos e locais relacionados com os contos de Tolkien.

Em *The Hobbit* Beorn é descrito pelo narrador como um homem gigante com uma barba espessa e cabelo comprido. Estava debruçado sobre um machado comprido, e tinha braços e pernas repletos de músculos entrelaçados, vestido com uma túnica até aos joelhos (TOLKIEN, 2011: 131).

Momentos antes, à conversa com Bilbo, Gandalf explicou que Beorn possuía uma habilidade de mutação. Num momento podia ser um ser humano, noutra um urso gigante. Ninguém sabia de onde este descendia, mas era possível que viesse das montanhas.

“alguns dizem que ele é um urso que descende dos grandes antigos ursos das montanhas que viviam antes dos gigantes chegarem. Outros dizem que é um homem que descende dos primeiros homens antes de Smaug ou outros dragons virem de outro mundo para as colinas, antes dos goblins virem do norte das montanhas.” (TOLKIEN, 2011: 131)

Gandalf acrescenta que Beorn não caça nem come animais, mas que vive com eles e fala com eles.

O álbum ilustrado desenvolvido para este projeto, trata a personagem Beorn inventada por J. R. R. Tolkien e tem como objetivo explorar e potenciar a sua história.

3.2. Desenvolvimento do álbum ilustrado Beorn

No início do álbum existe uma breve introdução escrita em runas. Esta introduz e sintetiza a história de Beorn ao leitor, fazendo uma contextualização à personagem, às suas motivações e aos acontecimentos chave que fizeram progredir a história. Esta solução será aprofundada no capítulo 2.3.8. *A primeira maquete*.

Do ponto de vista das imagens, a história começa com a invasão dos goblins à casa do Beorn — nas Misty Mountains — e consequente expulsão da personagem. Segue-se a viagem e isolamento de Beorn na floresta, onde constrói uma quinta. Aqui é importante destacar que a personagem vive em harmonia com os animais, todos eles peculiares, como a colônia de abelhas gigantes que produzem o mel com o qual Beorn se alimenta.

Os momentos que se seguem foram retirados livro *The hobbit* de Tolkien e contam o aparecimento da armada de Thorin, Gandalf e Bilbo que procuram abrigo dos Goblins. Estes três contam a Beorn que ao atravessar a montanha mataram o rei Goblin e agora existe um exército à sua procura. Como têm um inimigo em comum Beorn dá abrigo a Thorin e explica-lhe como atravessar a floresta, oferecendo escolta e transporte até Mirkwood.

O final do álbum trata a batalha dos cinco exércitos, onde Beorn aparece para finalmente lutar contra os goblins, saindo vitorioso.

As soluções encontradas para contar esta história em imagens serão expostas no decorrer deste capítulo.

3.2.1 A Ideia

A construção deste álbum ilustrado, parte da vontade de corrigir e refazer certos aspetos que foram pouco explorados no projeto realizado no primeiro ano do mestrado. Este serviu como inspiração para um novo livro ilustrado, mas um em que as ilustrações fossem coloridas e as imagens não fossem apenas breves apontamentos e contassem uma história.

O trabalho gráfico dos trabalhos desenvolvidos até à altura foram influenciados por vários ilustradores, sendo Richey Beckett e John Dyer Baizley os principais.

O trabalho de Richey Beckett (Figura 13) motivou a utilização do aparo e a tinta da china, assim como o uso de cores planas nas ilustrações finais, onde os próprios degradês são criados através da técnica de ponteadado.

John Baizley (figura 14) inspirou a forma de sombrear as figuras, com linhas que se entrelaçam e se desfazem em pontos oferecendo volumetria às formas.

Outro artista que motivou o trabalho desenvolvido, especialmente em relação a detalhes gráficos, foi o ilustrador Japonês Hiroshige. No seu trabalho *Taira no*

Figura 13 - Fenrir,
serigrafia, Richey Beckett,
2014.

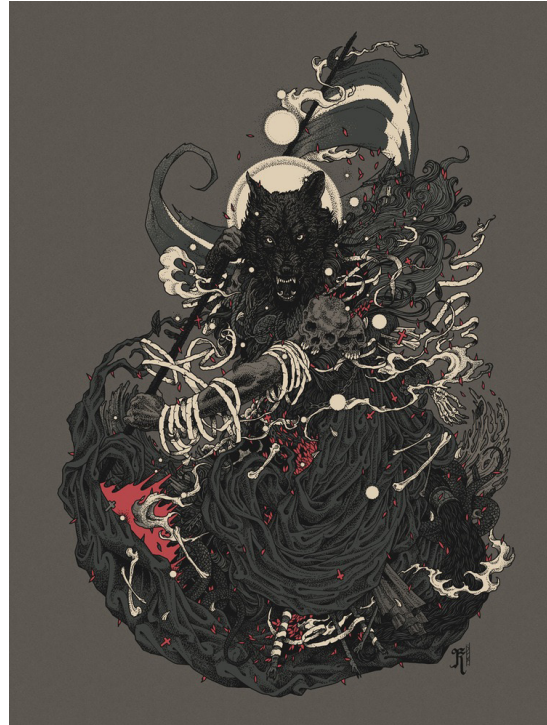


Figura 14 - Purple, John
Baizley, 2015.





Figura 15 - Taira no Kiyomori's spectral vision, Hiroshige. 1845.

Kiyomori's spectral vision (1845) (figura 15), Hiroshige desenha um guerreiro samurai assombrado pelas mortes que causou em batalha, a olhar sobre uma paisagem, nela as árvores cobertas de neve formam múltiplas caveiras.

Esta ideia influenciou a transformação das árvores do livro ilustrado em mãos que fazem gestos apelativos e que convidam viajantes a entrar na floresta amaldiçoada *Mirkwood*. (figura 16)



Figura 16 - Mirkwood, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2018

Isto é algo que foi reutilizado no álbum ilustrado Beorn, fazendo com que os pequenos galhos das árvores formam, de forma muito subtil, mãos que apontam para onde o leitor deve olhar.

No entanto, estes conceitos ficaram um pouco por explorar durante o primeiro ano, devido à quantidade de tempo utilizada na fase de experiências de cor e meios riscadores. Deste modo um objetivo deste novo projeto foi explorar mais a fundo algumas das questões gráficas que mais interessaram durante o ano anterior.

One day sketch

Durante a busca pela ideia foi importante desenhar no diário gráfico todos os dias — pelo menos uma página por dia — para aumentar a produção de desenhos e fazer o trabalho prático ganhar ritmo e forma. (figura 17)

Figura 17 - One Day Sketch 10, desenho no diário gráfico com caneta, Bruno Ferraz, 2018



Estes primeiros desenhos feitos no diário gráfico, foram realizados ao ar livre no parque da lavandeira em Vila Nova de Gaia.

Durante essas visitas ao parque, foi também criado um banco de fotografias (ver figuras 46 a 54 no apêndice) para servirem de referência para outros estudos.

Assim que a ideia de criar um livro sobre a personagem Beorn, os desenhos começaram a focar-se em cenários iniciais porque nesta fase do projeto as personagens ainda não tinham sido desenvolvidas.

A técnica usada é demorada e por isso, nem sempre os desenhos foram possíveis de finalizar no local. Nesses casos parte do desenho foi realizada no local e outra parte foi acabada no atelier, misturando levantamentos do espaço com desenhos feitos a partir da imaginação. (figura 18 e 19)

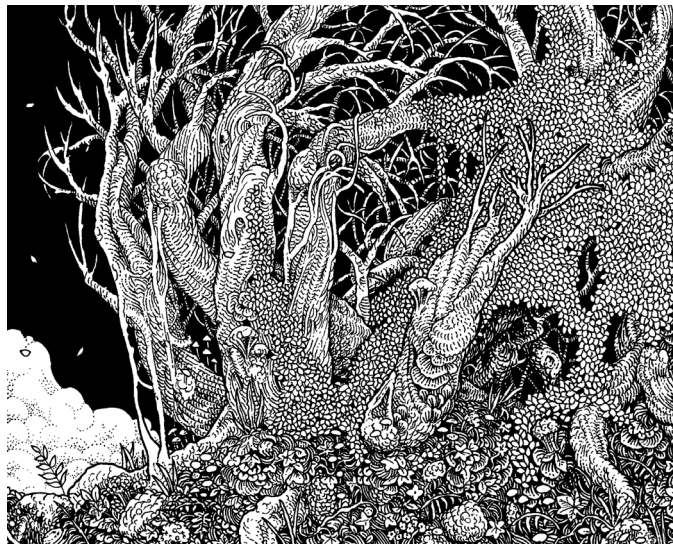
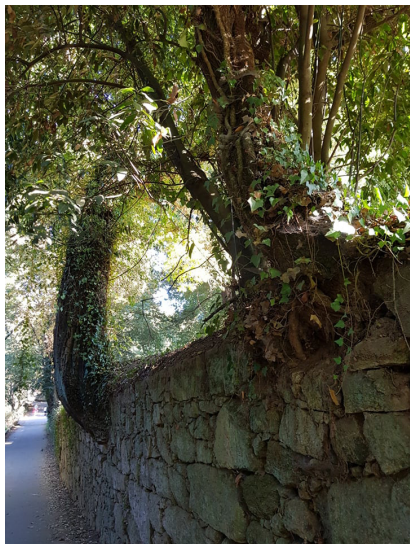


Figura 18 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal e figura 19 - One Day Sketch 11, desenho no diário gráfico com caneta, Bruno Ferraz, 2018

Estes desenhos foram agrupados numa *zine* auto publicada chamada *#Onedaysketch*. (figura 20)

Esta pequena revista foi o primeiro contacto prático com algo parecido a um álbum ilustrado, visto que o texto estava isolado do resto das ilustrações. E serviu como um ensaio para o livro proposto fazer. (ver figuras 58 a 60 no apêndice)

Estas *zines* foram impressas numa série de 10 exemplares, numerados, assinados e vendidos com recurso às redes sociais.



Figura 20 - *#ONEDAYSKETCH*, Bruno Ferraz, 2018

3.2.2 A maquete e os esquiços

Alguns levantamentos referidos no ponto anterior foram seleccionados, retocados e dispostos de modo a iniciar uma pequena narrativa. (figura 21)

Neste momento alguns locais chave da história começam a ser definidos, e alterados até atingir a sua forma final. (figura 22)

No caso deste projeto as primeiras maquetes ou *dummys* foram desenhados em folhas soltas — na forma de um *story board* — de um modo muito rápido. Desta forma foi possível decidir onde poderiam encaixar as ilustrações já feitas e que ilustrações deveriam ser refeitas e realizadas para manter a narrativa da história interessante e coerente.

No final deste processo uma outra maquete foi realizada sem desenhos e apenas com o nome das ilustrações em cada página para ter uma ideia de como seria o

Figura 21 - One Day
Sketch 12, desenho no
diário gráfico com caneta,
Bruno Ferraz, 2018



Figura 22 - Beorn pág 6,
aparo e tinta da china
sobre papel, Bruno
Ferraz, 2019



aspecto do livro final, no que toca ao formato, número de páginas, tipo de folhas e a sua gramagem. Este pequeno caderno foi cozido e encadernado com uma folha branca visto que a própria forma da capa também estava por decidir.

3.2.3 Processo de desenho

O processo das ilustrações passa primeiro pela divisão da página em duas partes, deste modo é possível ter uma melhor ideia de como ficará a composição uma vez que o livro for impresso.

O próximo passo é a realização de um desenho a grafite. Assim são esboçados os primeiros traços que vão definir o que cada página conta. Este método por vezes é feito por camadas devido à complexidade das formas tratadas. Assim primeiro é esboçado o plano frontal, esse desenho a grafite é sublinhado com a tinta da china e o aparo ficando mais próximo do resultado final. De seguida altera-se para o plano inferior e repete-se o processo.

Todas as ilustrações finais foram realizadas com o mesmo tamanho, o mesmo tipo de aparo e digitalizadas no mesmo formato, de modo a não existir qualquer tipo de incoerências técnicas que possam distrair o leitor.

Aparo e tinta da china

Para a criação das ilustrações é usada uma trama que oferece volumetria às formas, traduzindo as gradações tonais do objeto em linhas pretas. Para além disso, nos espaços mais luminosos, também é usada a técnica do ponteadado ou pontilhismo derivada da ilustração científica. Para este tipo de trabalho foi utilizado a técnica do aparo e tinta. (figura 23)

O aparo é um instrumento riscador que oferece maior expressão no traço do que por exemplo uma caneta de ponta fina.

É mais simples controlar a qualidade destas linhas se os desenhos mantiverem um tamanho mais pequeno que 28 x 35,5 cm, no entanto os desenhos não devem ser tão pequenos que necessitem de ser aumentados digitalmente. Porque quando um desenho é impresso, a tinta tem tendência a espalhar-se no papel, fazendo as linhas assumirem um aspecto irregular (HODGES, 2003).

Este aspecto é algo a ter em mente pois todos os desenhos são trabalhados digitalmente e mais tarde impressos.

Digitalizar, pintar e imprimir

Como referido anteriormente todas as ilustrações finais foram realizadas no mesmo formato e com os mesmos materiais oferecendo coerência na qualidade dos trabalhos digitalizados.



Figura 23 - Fotografia do processo da técnica de aparo e tinta da china.

De um modo a obter cores mais opacas e planas, influenciadas pelas serigrafias de Richey Beckett, optou-se pela utilização do *software* Adobe Photoshop para a pintura das ilustrações. Um outro motivo pela escolha deste método foi a possibilidade de focar certos detalhes dos desenhos, isto seria algo extremamente difícil de executar derivado à complexidade de formas que compõem as obras.

Após pintados, todos os desenhos foram impressos em papel *offset flora*. Este é portador de uma textura que completa os desenhos atenuando as zonas onde a mancha é mais predominante e a área pintada é mais vazia, atenuando os cortes abruptos entre a linha e a mancha.

Mais tarde estas folhas foram digitalizadas e a sua textura foi aplicada sobre os desenhos digitalmente mantendo a textura das mesmas.

Esta sobreposição foi feita devido à densidade da gramagem das folhas escolhidas, deste modo as impressões para o álbum são feitas num papel com menos gramagem, possibilitando a construção de cadernos para montar o livro final.

3.2.4 As personagens

Para a realização deste projeto foi necessário estudar a obra literária de J.R.R. Tolkien, *The hobbit*. Este estudo foi complementado com a análise aos dicionários de David Day que ajudaram numa melhor compreensão das personagens tratadas neste álbum ilustrado.

É também importante referir o peso das imagens cinematográficas da trilogia de *Lord of the rings* e a trilogia *The hobbit an unexpected journey* ambos dirigidos por Peter Jackson.

Beorn

A personagem Beorn foi desenvolvida a partir das descrições que Gandalf oferece a Bilbo em *The Hobbit*. Este caracteriza Beorn como um homem gigante musculado com barba que trás vestido uma túnica até aos joelhos e carrega um machado comprido. E acrescenta que Beorn tem o poder de se transformar num urso, que consegue mudar de escala.

No livro *Battles of Tolkien* de David Day, a personagem é comparada a um guerreiro *berserker* da mitologia Nórdica e Germânica.

“Apesar dos berserkers históricos se sentirem possuídos pelo espírito de um urso enraivecido, as utilizações da pele de urso eram apenas rituais que tentavam imitar a transformação de um homem num urso. Ainda assim Tolkien oferece a coisa real quando Beorn entra no campo de batalha e se transforma de um guerreiro enfurecido num urso gigante, evento que altera o curso da batalha.” (DAY, 2016: 134)

Durante o álbum ilustrado Beorn é representado como um urso, como um humano e como um híbrido entre os dois. Encontra-se sempre rodeado por uma aura branca e dela saem uns pequenos focos de luz que iluminam o seu redor. Isto é feito para destacar o protagonista da paisagem que a envolve e do resto das personagens. Para além disso, confere um certo misticismo à personagem mitológica.

No início do projeto as cores das personagens iam ser cores planas. Usando apenas uma ou duas cores. (figura 24)

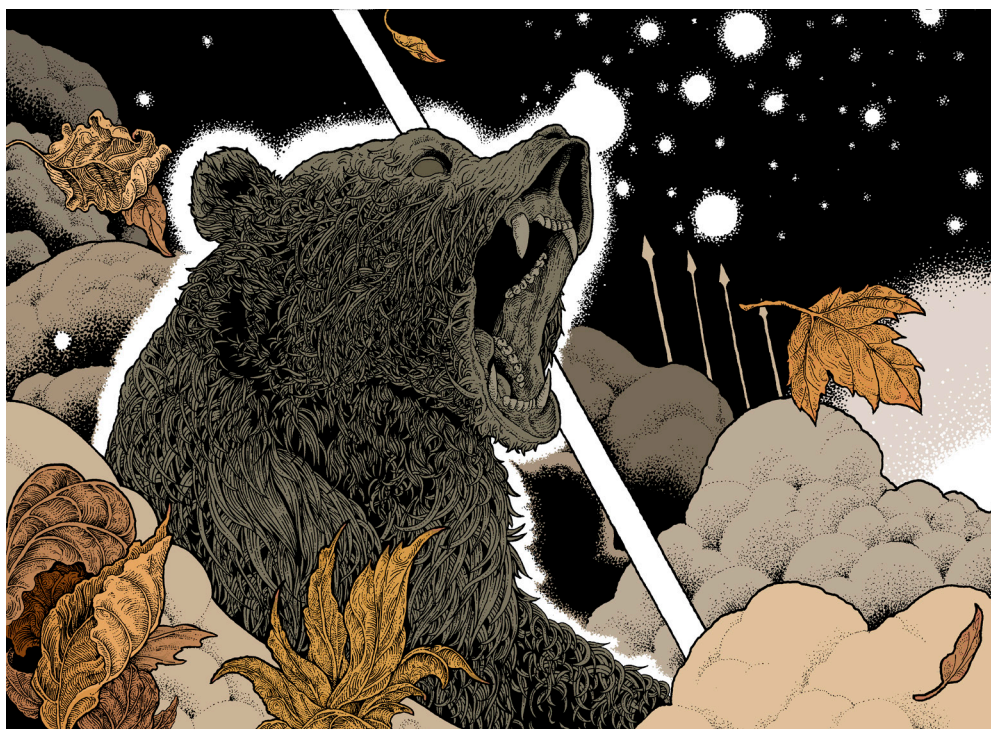


Figura 24 - Beorn pág 4, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019

No entanto, com o decorrer do projeto percebeu-se que deveriam ser exploradas volumetrias e os jogos de luz e sombra podiam ser acentuados nesta fase, como será descrito mais à frente no capítulo 3.2.7 *Digitalizar e pintar*.

Segundo Ursell, quando as personagens são criadas, tudo deve ser considerado e, “just because elephants are grey in real life does not mean they must be grey in your book. One could have an elephant blue or lilac, brown or sandy.” (URSELL, 2013: 102)

Tendo isto em conta, a personagem principal foi pintada de verde. Esta cor foi escolhida para o leitor associar a personagem à natureza (figura 25).

Goblins

Os antagonistas inicialmente foram pensados com uma cor vermelha, no entanto, nas ilustrações finais ganharam uma cor cinza ou desnaturada que remete para as trevas e para o mal.

Figura 25 - Beorn pág 14, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019



“Aqueles criaturas que o homem agora chama de Goblins são habitantes das trevas de onde nasceram para propósitos malvados. Anos mais cedo, eram chamados de Orcs. Tinham sangue negro, olhos vermelhos e eram maldosos de natureza, apesar de estarem agora reduzidos a seres que se comprometem a exercer tarefas maldosas menores, eles foram em tempos uma raça dedicada a vastos planos de uma tirania terrível.” (DAY, 2016: 105)

Tolkien descreve os *goblins* em *The Hobbit* no capítulo *over hill and under hill* dizendo que estes são cruéis, perversos e malvados e que não faziam construíam coisas belas, mas faziam várias coisas inteligentes (TOLKIEN, 2011: 72).

Acrescenta também que é possível que os *goblins* tenham inventado máquinas de destruição que serviam para eliminar várias pessoas de uma vez, estes espectros são explorados nas ilustrações onde, sobre o campo de batalha, sobrevoam bolas de fogo catapultadas pelos exércitos de *goblins*. (Figura 26)

Outra característica dos *goblins* é o facto de estes fazerem as coisas de forma pensada e inteligente. Ou seja, mantinham-se escondidos e no momento do ataque surgiam de forma inesperada e violenta, apanhando as suas vítimas desprevenidas para não as deixar lutar (TOLKIEN, 2011).

Esta característica é explorada no início do álbum ilustrado logo após à introdução da personagem principal. (figura 27) Aqui existe uma mudança de cena abrupta e violenta que inicia o rumo da história.



Figura 26 - Beorn pág 13, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019



Figura 27 - Beorn pág 3, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019

Thorin, Gandalf e Bilbo Baggins

No decorrer do álbum ilustrado o leitor é introduzido a mais personagens, estas são a armada de Thorin, Gandalf e Bilbo Baggins. Em *The Hobbit* este grupo de personagens são principais e secundárias e para o desenvolvimento do álbum ilustrado têm a função de mensageiros. A este arquétipo Christopher Vogler designa como Herald¹ visto que anunciam uma mudança significativa na história e têm o propósito de motivar a personagem principal (VOGLER, 2007: 56).

Em *A dictionary of Tolkien*, David Day descreve os *dwarfs*, a espécie de Thorin e da sua armada, como sendo “uma raça poderosa, ríspida e com longas barbas. Tinham mais ou menos um metro e meio de altura e estavam habituados a trabalhar em minas e oficinas.” (DAY, 2016: 60).

O desenvolvimento destas personagens foi inspirado numa mistura entre a obra literária de Tolkien e o universo cinemático de Peter Jackson. Assim, foram desenhados com uma aparência semelhante à que apresentam no filme *The hobbit: An unexpected journey*, (figura 28) com umas ligeiras alterações motivadas pelas descrições oferecidas por Tolkien. (figura 29) Estas descrições são feitas no início do livro conforme estas personagens entram em cena e apontam o modo como estes *dwarfs* são distinguidos nomeadamente pela cor das suas roupas:

Dwalin tinha um barba azul arranjada por dentro de um cinto de ouro, e tinha um manto verde escuro (TOLKIEN, 2011: 9);

Balin tinha um aspecto mais velho e uma barba branca, o seu manto era escarlate (TOLKIEN, 2011: 10);

Os irmãos Kili e Fili tinham ambos mantos azuis, cintos cinzentos e barbas amarelas (TOLKIEN, 2011: 11);

Dori, Nori, tinham ambos mantos roxos, Ori tinha um manto cinzento e Golin tinha um azul. (TOLKIEN, 2011: 12);

Bifur e Bofur tinham mantos amarelos, Bombor um manto verde pálido e por fim Thorin tinha um manto azul (TOLKIEN, 2011: 13).

A personagem de Bilbo foi inteiramente inspirada no universo cinemático e tendo em conta a descrição da sua espécie realizada por David Day.

“Todos os hobbits tinham entre sessenta centímetros a um metro de altura; tinham dedos compridos, um aspecto de alguém bem alimentado e uma atitude simpática, tinham também cabelo castanho encaracolado. Andavam descalços e tinham pés peculiarmente grandes.” (DAY, 2016:

1 Em *The Writer's Journey*, Christopher Vogler escreve que nos mitos as personagens designadas por *Heralds* introduzem desafios e anunciam a chegada de uma mudança significativa no rumo do herói.



Figura 28 - The hobbit: An unexpected journey, cartaz promocional do filme. 2012



Figura 29 - Beorn pág 9, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019

121)

No Capítulo *An Unexpected Party*, Tolkien escreve sobre as características de Gandalf, sendo que este é um homem velho, com uma barba branca comprida e sobrancelhas espessas. Traz vestido um chapéu pontiagudo azul, um casaco comprido cinzento e um cachecol prateado. Tem um cachimbo comprido de madeira e um bastão mágico (TOLKIEN, 2011).

Gandalf *the grey* era um mago, no universo de Tolkien, “magos eram espíritos que se manifestavam em forma de homens velhos, vestidos com robes compridos e possuíam conhecimento sobre as terras de onde viajavam.” (DAY, 2016: 253).

Cada mago tinha uma cor associada a ele e a cor de Gandalf seria o cinzento, deste modo optou-se por representar a roupa da personagem em tons de cinzento.

Outras personagens secundárias

As águias gigantes aparecem em *The hobbit* inicialmente como um meio de transporte, para salvar Gandalf, Thorin e os seus companheiros dos *goblins*, quando estes fogem das *misty mountains* após terem morto o rei *goblin*. Mais tarde durante a batalha dos cinco exércitos voltam e lutam contra os *goblins*, aliadas aos humanos, elfos e *dwarfs* (TOLKIEN, 2011).

Ao escrever sobre a batalha dos cinco exércitos, Tolkien deixa em aberto o motivo pelo qual Beorn sabe que precisam da sua ajuda. Para este álbum ilustrado pensou-se na possibilidade de serem as águias a avisar Beorn do que se passava. (figura 30)

Os morcegos gigantes são mencionados apenas no capítulo The clouds burst são seres aliados ao exército dos goblins (TOLKIEN, 2011). No álbum ilustrado fazem

Figura 30 - Beorn pág 11, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019



duas aparições, uma no início, quando os goblins expulsam Beorn da montanha, e outra no combate final e a sua aparência é semelhante à dos goblins em termos de cor.

3.2.5 Cenários

As paisagens desta história vão alternar em três espaços chave, as Misty Mountains, a floresta onde Beorn monta a sua casa e o campo de batalha perto da Lonely Mountain.

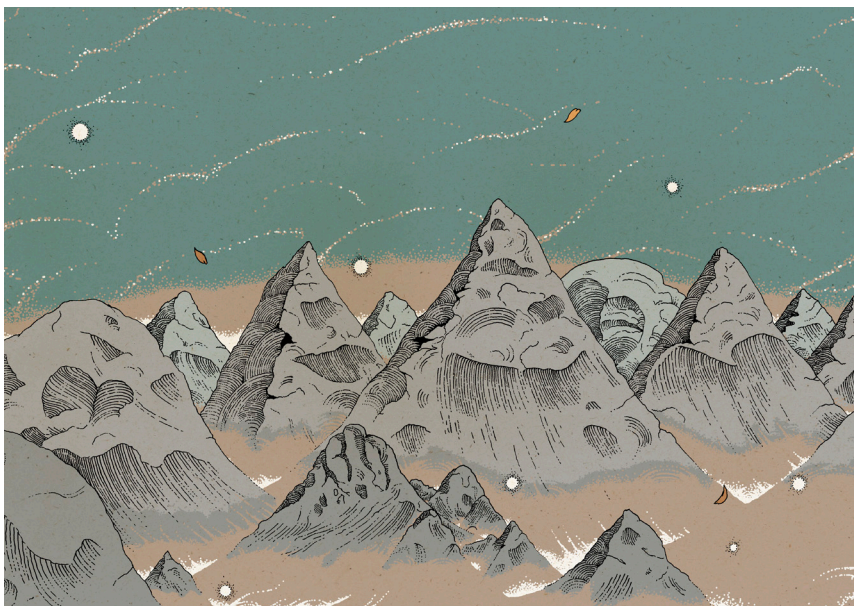


Figura 31 - Beorn pág 1, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019

Estes espaços são desenvolvidos no diário gráfico ao longo do projeto, feitos a partir de levantamentos fotográficos que servem como referências, desenhos feitos no local, ou desenhos imaginados. São alguns exemplos de estudos que foram construídos e que poderão aparecer no projeto final.

As Misty Mountains

As Misty Mountains (figura 31) eram uma cadeia de montanhas, cobertas por nevoeiro, com milhares de quilômetros. Corriam desde o Norte de Middle-earth até ao Sul e separava as terras de Eriador e Rhovanion. Nelas habitavam *goblins*, *orcs* e as águias gigantes (DAY, 2016).

Em *The Hobbit* Gandalf introduz Beorn a Bilbo Baggins e explica que ouviu rumores que este vivia nesta cadeia de montanhas, sendo expulso pela chegada dos *goblins* (TOLKIEN, 2011).



Figura 32 - Beorn pág 7, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019

Ao longo do álbum ilustrado estas montanhas são representadas por um conjunto de montes que se repetem entre ilustrações. Com o decorrer da história vão aparecendo cada vez mais longe no horizonte, sempre nas costas do personagem principal, sugerindo a ideia de abandono, por parte deste. (figura 32)

As florestas e a casa de Beorn

As ilustrações das florestas foram inspiradas no momento em que Gandalf, Thorin e Bilbo chegam a casa de Beorn.

“Brevemente chegaram a um portão de madeira, alto e largo, para além conseguiam ver jardins e um conjunto de edifícios de madeira baixos, alguns montados de troncos em forma: Celeiros, estábulos, tendas e uma casa de madeira longa e baixa. Lá dentro numa área mais a sul, encontravam-se filas e filas de colmeias feitas com palhas. O som de abelhas gigantes a voar e a entrar e sair preenchia o ar.”
(TOLKIEN, 2011: 133)

Beorn viva numa floresta de carvalhos, com os seus animais e abelhas gigantes. Esta quinta é ilustrada na figura 35 onde são representadas ovelhas com pequenas tendas feitas de troncos e palha, a própria casa de Beorn apresenta um telhado baixo e é construída a partir de largos troncos. Na fachada é possível observar uma cabeça de urso esculpida num dos troncos, para sugerir ao leitor que neste momento estamos perante a casa da personagem.

Do telhado da casa sai uma corrente de fumo, algo que foi desenhado com o propósito de fazer a casa coincidir com a ilustração que Tolkien fez sobre o interior da casa. (figura 33)

As florestas restantes são representadas pela acumulação de diferentes objetos orgânicos como árvores, folhas, relvas, etc...

Figura 33 - Beorn pág 8, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019





Figura 34 - Beorn pág 15, aparo e tinta da china sobre papel, pintura digital, Bruno Ferraz, 2019

As árvores são desenhadas com um aspeto rústico e orgânico, os troncos saídos destas formam pequenos galhos que apontam em direção ao ponto focal da ilustração. Por entre a vegetação estão, por vezes, escondidos alguns animais de porte pequeno, assim como alguns objetos ou até mesmo restos humanos.

O Campo de Batalha

A Batalha final decorre na entrada da Lonely Mountain. Esta montanha é a casa dos *dwarfs*. De modo ao leitor diferenciar esta montanha das outras, nas suas sombras foram desenhados uns caminhos geométricos com ângulos retos, misturados com linhas redondas oferecendo textura à montanha.

De modo a criar um ambiente confuso, todas as ilustrações realizadas para contar o decorrer do combate estão repletas de fumo e poeira. (figura 34)



Figura 35 - The Hobbit: The battle of the five armies, Peter Jackson, 00:12 min, 2014

Figura 36 - Beorn pág 16,
aparo e tinta da china
sobre papel, pintura
digital, Bruno Ferraz,
2019



O portão frontal foi inspirado nos filmes de Peter Jackson (2014) e apresenta uma aparência semelhante ao portão representado em *The Hobbit: battle of the five armies* (figura 35). Este aparece ilustrado no final do livro após o combate acabar e a poeira assentar (figura 36).

3.3 Primeira Maquete

Uma primeira maquete foi construída com as ilustrações finais. Esta maquete foi realizada num tamanho inferior para ser mais económico e serviu para verificar como ficaram as ilustrações em formato de livro, se a sequência pensada fazia sentido, se o projeto apresentava estrutura e coerência, sendo uma maquete realizada com a função de rever e corrigir. (figura 37)

Ao desenvolver este álbum ilustrado optou-se pela separação do texto e das imagens, de modo a estes serem independentes um do outro. No entanto, coabitam os dois o mesmo livro visto que têm ambos um papel no momento de contar a história.

Desenvolveu-se um livro apenas com o texto num formato mais pequeno que o álbum ilustrado. (figura 38) Este livro foi cozido dentro do próprio álbum depois das guardas e antes das ilustrações.

Optou-se por colorir as guardas num tom de cinzento, para que o livro de texto, impresso numa cor mais clara, pudesse sobressair, assumindo e acentuando a separação do texto e das imagens que têm os mesmos tons e textura das guardas

Ao pensar o livro como um objeto estético, foi proposta a utilização de runas, semelhantes às que aparecem no livro *The hobbit*. E por isso, neste pequeno livro dentro do álbum existe uma breve introdução escrita em runas que introduz e sintetiza a história de Beorn, fazendo uma contextualização à personagem, às suas motivações e aos acontecimentos chave que fizeram progredir a história.



Figura 37 - Primeira maquete do álbum ilustrado Beorn



Figura 38 - Caderno interior com a introdução em runas e figura 39 - Dicionário das runas inserido no álbum ilustrado

Para a compreensão destas runas foi inserido um cartão no meio do texto com a tradução das mesmas. Assim, apesar da história conter texto, o livro ilustrado como um todo remete para um objeto saído do universo de Tolkien (figura 39).

3.4 Maquete final

A maquete final (figura 40) foi construída de uma forma semelhante à primeira maquete. Manteve-se o livro com as runas no interior, alterando a posição onde este foi inserido anteriormente.

Os cadernos do livro contêm apenas duas páginas, isto foi feito de modo a evitar que os desenhos ficassem desfasados evitando possíveis distorções.

O tipo de papel escolhido foi *munken pure* com 90 de gramagem, assim as folhas são flexíveis o suficiente para quando o leitor estiver a ler o livro, este não oferecer resistência e fechar-se sobre si mesmo e ao mesmo tempo não é tão finas que as imagens das páginas anteriores se notem nas páginas em que o livro esteja aberto.



Figura 40 - Maquete final do álbum ilustrado.

Por último o tamanho do livro foi alterado do formato 148 x 210 mm para aproximadamente 210 x 297 mm. Assim o formato do livro corresponde diretamente ao formato original das ilustrações.

3.4.1 Imagens finais

A imagens finais têm o seu ponto de partida nos desenhos a tinta da china e aparo, após digitalizadas foram pintadas utilizando o *software Photoshop*.

Optou-se pela pintura digital porque esta permite aplicar diferentes soluções tonais nos desenhos de uma forma mais rápida e ao mesmo tempo é possível aumentar/diminuir a escala dos desenhos sem que a pintura perca qualidade.



Figura 41 - Textura do papel Offset Flora

As imagens finais foram impressas no papel *munken*, no entanto ao realizar as ilustrações, estas foram pensadas com uma textura oferecida pelo papel *offset flora* (figura 41).

Para que as ilustrações mantivessem este padrão, foram digitalizadas as costas dos prints finais realizados antes da primeira maquete. Através de um *software* digital a gramagem do papel foi sobreposta às ilustrações, criando assim o aspecto do papel pretendido.

3.4.2 Encadernação

Optou-se pela utilização de uma capa dura, esta opção foi influenciada pelo projeto anterior onde também se recorreu à utilização da mesma, acabada em tecido. Isto foi inspirado pelo livro *The Hobbit* de Tolkien e a minha experiência tátil ao ler o livro e carregá-lo comigo.

As guardas são portadoras da textura do papel *offset flora* assim como as ilustrações no interior, isto foi feito para manter harmonia e coerência ao longo do álbum ilustrado.

De modo a oferecer ao leitor uma experiência imersiva, para além de runas, não existem palavras nem números ao longo de todo o livro. Optando-se assim por inserir o título o autor e o ano numa luva de papel que cobre a capa do livro.

Segundo Alan Male, a capa de um livro é a primeira coisa que um espectador vê e esta “tem ou deve de estar associada ao objeto e dar-lhe identidade, algo que o destaque de outros produtos” (MALE, 2007: 178).

“O objetivo de um ilustrador é então desenhar e conceber uma imagem que é consistente ao livro e ao mesmo tempo convidativa, integrada com todos os aspectos importantes do mesmo, como títulos, nome do autor e data de publicação” (IDEM: 178).

“Este deve ser o mais genérico possível na ilustração da capa, manter-se dentro do que está descrito no livro e estar familiarizado com o mesmo, entendendo os seus conteúdos, a sua narrativa e aquilo que nele é dito. Assegurando que uma identidade visual apropriada é utilizada” (IDEM: 178).

Assim a capa de papel exterior ao livro apresenta uma montagem digital de um desenho da floresta Mirkwood realizado em 2018 e no centro está Beorn em modo Urso, num céu estrelado iluminado pela lua cheia (figura 45).



Figura 42 - Beorn, aparo
e tinta da china sobre
papel, pintura digital,
Bruno Ferraz, 2019

Conclusão

1 Considerações finais

A realização desta investigação e deste projeto de mestrado foi uma experiência positiva. O contacto e realização de todo o processo levou-me a trabalhar e adquirir novos conhecimentos teóricos e práticos.

A investigação de este projeto focou o desenvolvimento do álbum ilustrado a partir da personagem Beorn, inventada por J. R. R. Tolkien, percorrendo a área da ilustração e da construção de um objeto editorial.

O processo existente no projeto, quer na teoria, nas ilustrações ou na criação da maquete final, tornou-se um desafio pessoal, porque apesar de ser uma área em parte já explorada no primeiro ano do mestrado, nunca tinha construído um livro onde as ilustrações fossem tão autónomas à palavra.

Através da pesquisa sobre o álbum ilustrado foi possível conhecer e compreender a sua estrutura e diferentes abordagens para a sua construção.

A partir dos estudos realizados foi possível verificar a origem das ilustrações, como simples desenhos que ajudam a explicar um texto, à sua emancipação face à palavra.

É possível também observar na pesquisa feita, a existência de diferentes opções relacionadas com a construção de um álbum ilustrado, assim como entender a sua potencialidade como um objeto editorial, desde a seleção de uma boa imagem de capa, as ilustrações que criam uma narrativa, oferecendo ao leitor uma experiência imersiva.

Apesar de se tratar de um álbum ilustrado convencional, o objeto em si foi desenhado para ser portador de uma estética semelhante a algo que se poderia encontrar no universo de Tolkien.

Através da união entre o trabalho prático e o trabalho teórico realizados neste projeto foi então produzido um álbum ilustrado, inspirado na história de Beorn, de Tolkien, procurando a criação de novas ilustrações e de um novo livro que oferecesse um prelúdio à personagem, construído a partir de diferentes passagens no livro *The Hobbit*.

O objeto tridimensional é um livro com o formato 210 x 297 mm, contém uma capa dura e no seu interior as folhas têm 90 gramagem. Na capa de papel exterior ao livro existe uma ilustração de Beorn realizada à dimensão do objeto e tem o propósito de fazer álbum saltar à vista e cativar o interesse do leitor.

No desenvolvimento deste projeto existiam algumas dúvidas e desafios, estes devem-se à falta de experiência e de conhecimentos na área editorial, no que toca à encadernação do livro ou até mesmo à escolha do papel ideal para a impressão final.

Com alguma pesquisa e diferentes tentativas alguns destes constrangimentos foram ultrapassados, tornando isto numa experiência gratificante.

2 Desenvolvimento futuro

Através da realização desta investigação adquiri novos conhecimentos tanto na área do design editorial como no desenvolvimento das ilustrações, adicionando esse conhecimento ao meu progresso no ramo das artes plásticas.

Ao estar em contacto com diferentes processos e materiais, o interesse pelo mercado editorial aumentou, o que me inspirou para a realização de trabalhos futuros na área da ilustração.

No que toca ao projeto Beorn, seria interessante continuar com este trabalho, fazendo algumas modificações e correções, criando uma versão mais comercial, com encadernação diferente.

Seria também de grande interesse avaliar a receção deste projeto pelo público alvo que compreende e investe o seu tempo nas obras literárias de J. R. R. Tolkien.

Este projeto é assim um ponto de partida para o desenvolvimento de novos livros, explorando formatos e soluções, direccionados a um público diferente.

Bibliografia

- Beckett, S. L. (2012). *Crossover picturebooks: A genre for all ages*. Londres: Routledge.
- Day, D. (2015). *An atlas of tolkien*. Londres: Octopus Publishing Group.
- Day, D. (2015). *A dictionary of tolkien: A-z*. Londres: Octopus.
- Day, D. (2016). *The battles of tolkien*. Londres: Octopus.
- Fonseca, L. (2013). *A importância do ilustrador no processo do livro*. (Doutoramento), Faculdade de Belas Artes, Porto.
- Freire, M. (2016). *Jornalismo de revista em tablets: Um estudo dos aplicativos para ipad da revista wired e katachi*. Beira interior.
- Giacomelli, I. L. (2009). *Antecedentes da fotojornalismo*. VII Encontro Nacional de História da Mídia.
- Gonçalves, A. C. L. (2012). *Imagens que falam em palavras: O picture book enquanto género editorial*. (Mestrado), Faculdade de ciências sociais e humanas, Lisboa.
- Haslam, A. (2006). *Book design: A comprehensive guide*. New Jersey: Laurence King.
- Hodges, E. R. S. (2003). *The guild handbook of scientific illustration*. EUA: Wiley.
- Kiefer, B. (2008). *What is a picturebook anyway?: The evolution of form and substance through the postmodern era and beyond*. *Postmodern picturebooks: Play and self-referentiality*.
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Sem Autor, Museum, N. R. (2018). *Illustration history: An educational resource and archive*: retirado de: https://www.illustrationhistory.org/history?fbclid=IwAR2yemJ3v9E4JvU-zs3v5eygpiyLEGt4gnsRvfx9GfyQuJu_s--z8ofGIPO%20Visitado%20em%2016/06/19
- Nobleman, P. (1998). *Words about pictures*. Georgia: University of Georgia Press.
- Shulevitz, U. (1997). *Writing with pictures: How to write and illustrate children's books*. Nova York: Watson-Guption Publications.
- Silva, S. R. d. (2006). *Quando se “traz à luz das cores e das formas” as vozes das histórias: Tendências do álbum para crianças*. Paper presented at the 9th encontros Luso, Galaicos do livro infantil, Porto.

- Tolkien, J. R. R. (2012). *The hobbit: Or there and back again* :Great Britain.: HMH Books.
- Ursell, M. (2013). *Illustrating children's books*. Wiltshire: The Crowood Press Ltd.
- Azevedo, R. (2004). Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro de livros. Joaçaba: Boletim Infantil e Juvenil, Ano V.
- Lawrence Zeegen, C. (2005). *Fundamentos de ilustração: Como gerar ideias, interpretar briefings e se promover. Uma exploração dos aspectos práticos, filosóficos e profissionais do mundo da ilustração digital e analógica*. Singapore: Bookman
- Azevedo, R. (1993). Pensando em ilustrações de livros. Paper presented at the Linguagem e linguagens, São Paulo.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey*. Michigan: Michael Wiese Productions.
- Navarro, E. (2011). Relatório de projeto: A hora do banho: A influência das guardas ilustradas na interpretação do álbum narrativo para crianças. (Mestrado), Faculdade de Belas Artes, Porto.
- Matulka, D. I. (2008). *A Picture book primer: Understanding and using picture books*. London: Greenwood Publishing Group.
- Leroy, N. C. S. (2017). *Os recursos narrativos metaficcionais na expansão da audiência do álbum ilustrado: Um estudo a partir dos prêmios Jabuti e do Prêmio Nacional de Ilustração*. (Mestrado), Faculdade de Belas Artes, Porto.
- Saraiva, J. M. P. (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*. (Doutoramento), Faculdade de belas artes Porto.
- Hall, S. (2007). *This Means This, This Means That: A User's Guide to Semiotics*. Londres: Lawrence King Publishing.

Apêndices



Figura 43, 44, 45 e 46 -
Foto de referência 2018:
Arquivo pessoal

Figura 47, 48, 49 e 50 -
Foto de referência 2018:
Arquivo pessoal

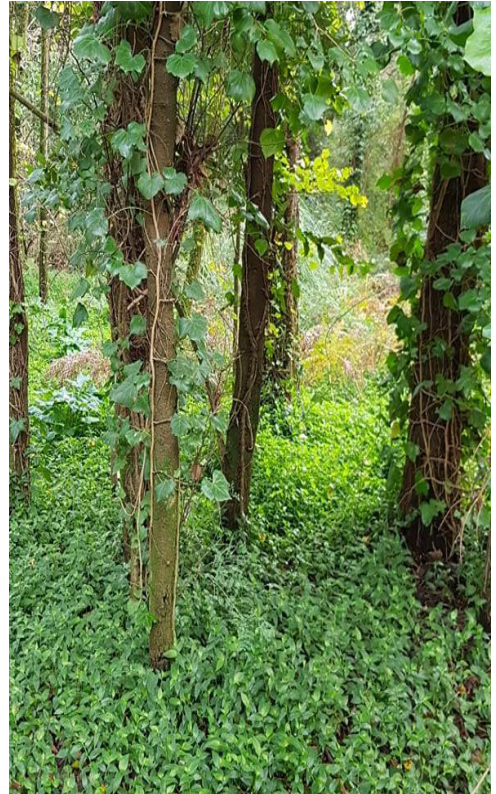
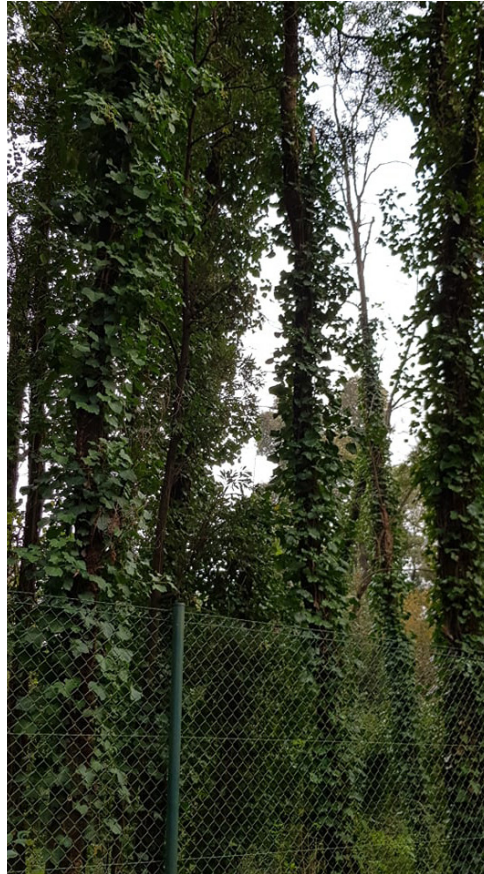




Figura 51 - Foto de referência 2018: Arquivo pessoal

Figura 52, 53 e 54 - Foto
do processo de desenho
2018: Arquivo pessoal

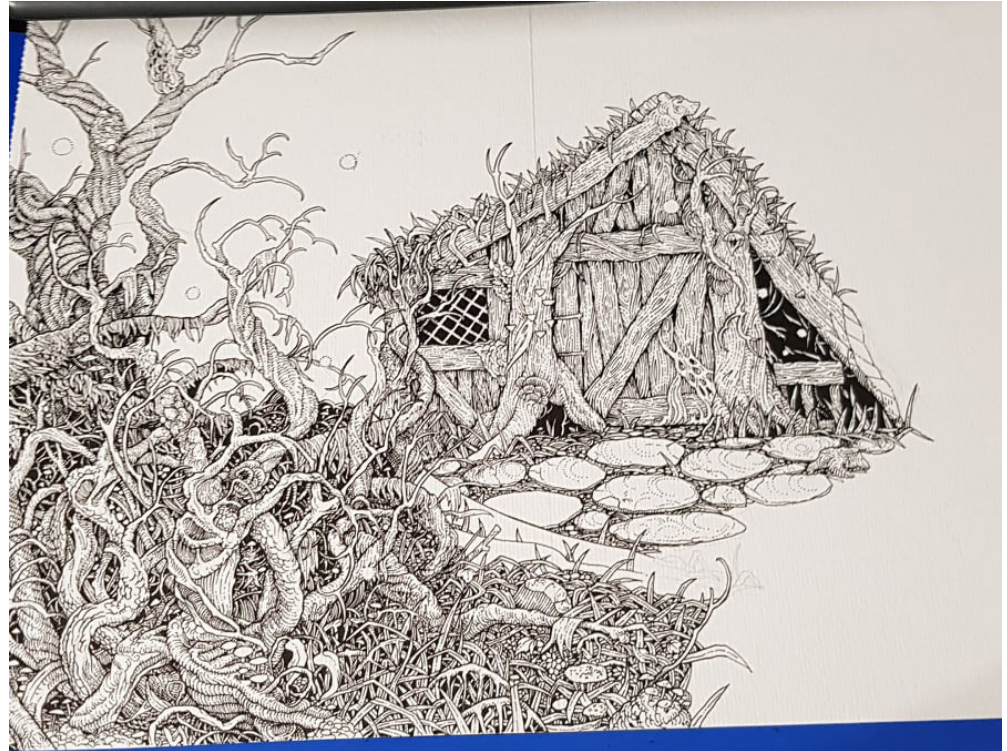




Figura 55 - One Day
Sketch 5, desenho no
diário gráfico com caneta,
Bruno Ferraz, 2018



Figura 56 - One Day
Sketch 8, desenho no
diário gráfico com caneta,
Bruno Ferraz, 2018

Figura 57 - One Day
Sketch 14, desenho no
diário gráfico com caneta,
Bruno Ferraz, 2018



