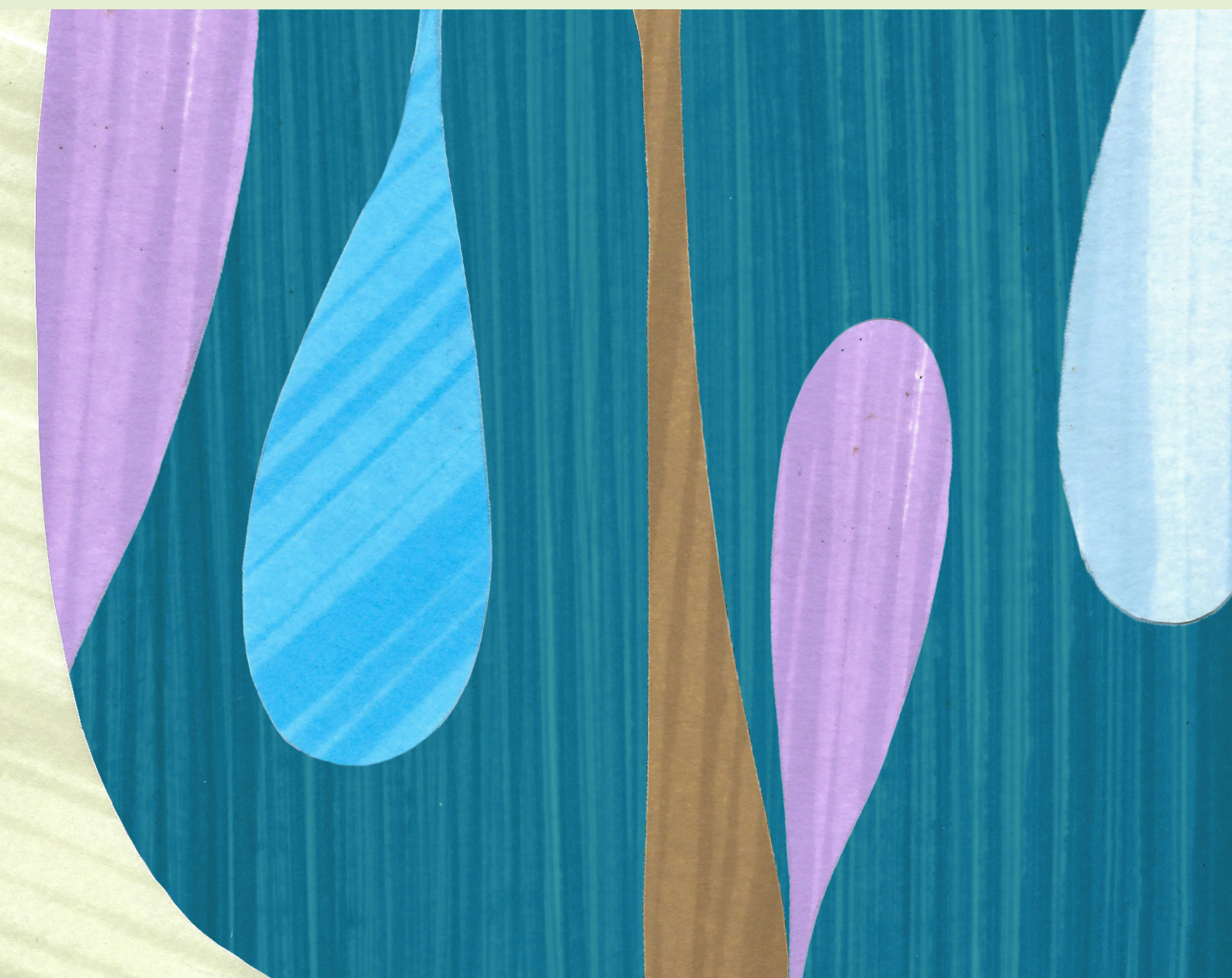


Adaptações de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Ilustração no Contexto Web

Porto,
Janeiro, 2023

**Mestrado em
Design de Comunicação**
Beatriz Inês Vasconcelos Cerqueira



Adaptações de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Ilustração no Contexto Web

Porto,
Janeiro, 2023

Mestrado em Design de Comunicação
Beatriz Inês Vasconcelos Cerqueira

Orientadora:
Marta Varzim

Co-orientador:
José Saraiva



Resumo

O presente projeto, inserido na proposta de Mestrado em Design de Comunicação da ESAD-Matosinhos, tem como objetivo o estudo da relação entre texto e imagem na narrativa ilustrada e interativa. Neste sentido, serão analisadas algumas fábulas e as suas respetivas adaptações com o intuito de investigar a ilustração como uma linguagem que conta histórias.

A evolução dos meios digitais e suportes de comunicação implicaram um inevitável desenvolvimento das técnicas de ilustração, as quais pretendemos analisar no âmbito do Design de Comunicação e Web.

Propõe-se, uma investigação teórico-prática, que reflete uma pesquisa sobre a ilustração aplicada em narrativas, com o objetivo de as adaptar aos meios digitais, usufruindo da potencialidade das suas ferramentas e suportes para a construção de um protótipo de site interativo, destinado ao público infante juvenil.

Os grandes criadores de fábulas, dos quais Esopo se destaca, conceberam um mundo de histórias repleto de signos e símbolos que transmitem padrões impostos pela sociedade. Nestas histórias, as condutas humanas traduzem genericamente a fragilidade sobre o poder e a astúcia dos mais soberbos, bem como o abuso de poder, sendo este o tema que se pretende explorar no presente projeto.

Assim sendo, há necessidade de esclarecer alguns princípios de um tema do senso comum e da realidade humana visando convidar o utilizador, através de ilustrações interativas e algumas técnicas de animação, a ser um participante ativo na narrativa.

Palavras Chave:

Fábulas;
Web Design;
Ilustração;
Moral;
Narrativa.

Abstract

This project, part of the Communication Design Master's Degree at ESAD in Matosinhos, aims to study the relationship between text and image in illustrated and interactive narrative. Taking this into account, some fables and their respective adaptations will be analyzed in order to question the limits of illustration as a language that tells stories.

The evolution of digital media and communication has generated an inevitable development of illustration techniques, which we intend to analyze within the scope of Communication and Web Design.

A theoretical-practical investigation is proposed, which reflects a research on illustration applied in narratives, with the aim of adapting them to digital media, taking advantage of the potential of these tools for the construction of an interactive website prototype, intended to the youngest audience.

The great creators of fables, of which Aesop stands out, conceived a world of stories full of signs and symbols, which transmit standards imposed by society. In these stories, human conduct generically translates the fragility of power and the cunning of the greediest, as well as the abuse of power, which is the main subject to be explored in this project.

Thus, there's a need to clarify some principles of a common sense and human reality subject with the aim of inviting the user, through interactive illustrations and some animation techniques, to be an active participant in the narrative.

Keywords:

Fables;
Web Design;
Illustration;
Moral;
Narrative.

Agradecimentos

Agradeço à professora Marta Varzim, orientadora deste trabalho, pela disponibilidade, entrega, dedicação e entusiasmo com que orientou esta tese. E também ao professor José Saraiva, co-orientador do projeto, agradeço pela prontidão, interesse e empenho com que aceitou e ajudou a orientar a proposta.

À professora Mariana Rio, agradeço pela ajuda e por me ter orientado na exploração do belíssimo mundo da ilustração.

Aos meus colegas, Ricardo, Rita e Catarina que sempre estiveram ao meu lado na luta constante de chegar à conclusão da tese e também pela preciosa ajuda e motivação de todos os dias que passámos a trabalhar na faculdade. O vosso incentivo foi essencial.

Às minhas amigas de sempre, Ana, Bia, Helena e Catarina que sempre me apoiaram a levar este projeto até ao fim e pelas palavras de motivação extra.

Aos meus pais, um agradecimento especial, por todo o apoio, investimento no meu percurso académico e incentivo a seguir os meus sonhos e à minha irmã, pela paciência e ajuda.

Índice de Figuras

Figura 1 – Hieróglifos egípcios de KV17, o túmulo de Seti I, século XIII a.C. Retirado de Wikipédia. (Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hieróglifos_eg%C3%A4-Dpcios)	23
Figura 2 – Pintura Rupestres na Gruta de Lascaux. Retirado de Wikipédia. (Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lascaux)	23
Figura 3 – Coluna de Trajano, Roma. (Fonte: https://dicasdaitalia.com.br/roma/coluna-de-trajano-em-roma/)	23
Figura 4 – Orbis Sensualium Pictus, de Comenius, 1657. Retirado de British Library. (Fonte: https://www.bl.uk/collection-items/orbis-sensualium-pictus-animal-tales-space)	24
Figura 5 – Songs of Innocence, de William Blake, 1789. Retirado de Wikisource. (Fonte: https://en.wikisource.org/wiki/Songs_of_Innocence)	24
Figura 6 – Folheto da literatura de cordel. The Groans of the Gallows, or the past and present life of WM. Calcraft, the living hangman of Newgate (1847) de William Calcraft. Retirado de British Library. (Fonte: https://www.bl.uk/collection-items/the-groans-of-the-gallows)	25
Figura 7 – A Little Pretty Pocket-Book, de John Newbery, 1744. Retirado de Wikisource. (Fonte: https://en.wikisource.org/wiki/A_Little_Pretty_Pocket-book/Reading)	25
Figura 8 – Contos de Fadas dos Irmãos Grimm, 1959. Retirado de BBC. (Fonte: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2012/03/120312_galeria_irmaos_grimm_cc)	26
Figura 9 – A Book of Nonsense de Edward Lear 1846. Retirado de British Library. (Fonte: https://www.bl.uk/collection-items/a-book-of-nonsense-by-edward-lear)	26
Figura 10 – Chá do Chapelheiro – Alice no País das Maravilhas, de John Tenniel, 1865. (Fonte: https://www.fantasticacultural.com.br/artigo/801/as_ilustracoes_originais_de_alice_no_pais_das_maravilhas_pelo_artista_john_tenniel)	26
Figura 11 – The Frog Prince, de Walter Crane, editado em 1874. (Fonte: http://www.waltercrane.com/illustrations/FrogPrince/)	26
Figura 12 – The Babes in the Wood, de Randolph Caldecott, 1879. (Fonte: https://www.gutenberg.org/files/19361/19361-h/19361-h.htm)	26
Figura 13 – The Tale of Peter Rabbit, Beatrix Potter, 1902. (Fonte: https://www.bbc.com/culture/article/20160728-the-hidden-adult-themes-in-beatrix-potter)	26
Figura 14 e 15 – Capa do livro Henri’s Walk to Paris de Saul Bass, 1962. (Fonte: https://www.designofthepicturebook.com/henris-walk-to-paris/)	27
Figura 16 – Pinocchio, de Sara Fanelli, 2003. (Fonte: http://www.sarafanelli.com/docs/bg02.html#)	27

Figura 17 – Conjunto de imagens do Ebook Cinderella Spinderella, 2014. (Fonte: https://www.dropcards.com/light/content/index.php)	29
Figura 18 – O livro de Esopo fabulario português medieval, 1900. Retirado de Wikisource. (Fonte: https://pt.wikisource.org/wiki/Página:O_livro_de_Esopo_fabulario_português_medieval.pdf/17)	31
Figura 19 – Exposição “Ciscos” – Referência Chapeuzinho Vermelho e Alice no país das maravilhas, 2013. (Fonte: https://revistacontinente.com.br/edicoes/147/pedro-lucena)	31
Figura 20 – Artist’s Island de James C. Christensen, 2017. (Fonte: http://www.greenwichworkshop.com/details/default.asp?p=4784&a=16&t=4&page=1&detail-type=artist)	31
Figura 21 – Esquema geral sobre a narrativa.....	34
Figura 22 – When Sophie gets angry-really, really angry, 1999. (Fonte: http://en.childrenslibrary.org/library/books/b/bngwhns_00260007/book/page0032.html)	39
Figura 23 – The Aesop for Children, 1919. (Fonte: http://en.childrenslibrary.org/library/books/b/bngwhns_00260007/book/page0032.html)	39
Figura 24 – Alice for the ipad, 2010. (Fonte: https://theliteraryplatform.com/news/2010/04/making-alice-for-the-ipad/)	39
Figura 25 – Conjunto de imagens da aplicação “Hat Monkey” de Chris Haughton, 2014. (Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobileventures.HatMonkey&hl=en&gl=US)	41
Figura 26 – Fabulário Grego – Esopo. Retirado de Wikipédia. (Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Esopo)	45
Figura 27 – Conjunto de Fábulas selecionadas para primeira análise.....	46
Figura 28 – Jarra com a história da fábula “A Raposa e as Uvas”, de Château-Thierry, em França. Retirado do Trabalho de Projeto de Mestrado em Desenho da Universidade De Lisboa Faculdade De Belas-Artes. Do Registo do Natural à Ilustração para a Infância de Caeiro, S. (2017).....	50
Figura 29 – Poltrona estampada por Claude-Louis Burgat, (1717-1782). Retirado do Trabalho de Projeto de Mestrado em Desenho da Universidade De Lisboa Faculdade De Belas-Artes. Do Registo do Natural à Ilustração para a Infância de Caeiro, S. (2017)	50
Figura 30 – Painéis de Azulejo da Tabacaria Mónaco em Lisboa. (Fonte: https://museubordalopinheiro.pt/item/painel-de-azulejos-tabacaria-monaco-ra-a-tomar-rape/).....	50
Figura 31 – Claustros do Mosteiro de São Vicente de Fora. (Fonte: https://mosteirosaovicentedefora.com/fabulas-de-la-fontaine/)	50

Figura 32 – Coleção de outono/inverno de 2022, de Simone Rocha. (Fonte: https://graziamagazine.com/articles/simone-rocha-a22w-london-fashion-week/?fbclid=IwAR33vtFfBuNOu2JzddUVnOV2LyGQtQNgkhkxNEuyas8kiEYDdiDDba7u_x8) 50

Figura 33 – Gama de cerâmica para a cadeia Monoprix, de Bela Silva. (Fonte: <https://www.rui-freire.com/en/news/6-bela-silva-x-monoprix-a-artista-prepara-se-para-assinar-uma-gama-de/>) 50

Figura 34 – “The Panic Room”, de JeeYoung. (Fonte: <https://www.metroworldnews.com.br/entretenimento/2020/02/14/jeeyoung-lee-instalacoes-fabulas-farol-santander.html>) 50

Figura 35 – “My Chemical Romance”, de JeeYoung. (Fonte: <https://www.metroworldnews.com.br/entretenimento/2020/02/14/jeeyoung-lee-instalacoes-fabulas-farol-santander.html>) 51

Figura 36 – Fábulas de Esopo e La Fontaine, Lino Guerreiro juntamente com a Orquestra Juvenil Metropolitana – concerto. (Fonte: <https://linoguerreiro.com/2018/04/12/fontaine/>) 51

Figura 37 – Painel inspirado na fábula “O Galo e a Raposa”, de Thiago Mazza para o Circuito Urbano de Arte (CURA). (Fonte: https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2017/08/05/interna_gerais.889510/galo-e-raposa-agora-em-campo-vertical.shtml) 51

Figura 38 – The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend, de Caroline Leaf. (Fonte: http://www.carolineleaf.com/the_owl_who_married_a_goose.php) ... 51

Figura 39 – “Garatujo”, de Pedro Brito. (Fonte: https://www.cinanima.pt/wp-content/uploads/2017/11/CATALOGO2017_web.pdf) 51

Figura 40 – Alice for the Ipad (2010). (Fonte: <https://apps.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad/id354537426>) 55

Figura 41 – The Heart and the Bottle (2009). (Fonte: <https://www.oliverjeffers.com/the-heart-and-the-bottle>) 55

Figura 42 – The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore (2011). Retirado de Wikipedia. (Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Fantastic_Flying_Books_of_Mr._Morris_Lessmore) 55

Figura 43 – The Aesop for Children (1919). Retirado de Open Library. (Fonte: https://openlibrary.org/books/OL22141989M/The_Aesop_for_children) 55

Figura 44 – Conjunto de imagens do projeto The Boat (2015) – Site interativo: <https://www.sbs.com.au/theboat/>. (Fonte: <https://www.matthuyh.com/theboat>) 57

Figura 45 – Conjunto de imagens do projeto NASA Prospect (2013) – Site interativo. (Fonte: http://nasapropect.com/?fbclid=IwAR1_NsokQ903PKQKAJFV-7zUc-DN8ITU5gYcJWTqnY5rTxZ-uDXFSn2xleVQ) 59

Figura 46 – Lil’Red (2013) – App interativa: <https://appadvice.com/app/lil-red-an-interactive-story/561436050>.

d-an-interactive-story/561436050. (Fonte: <https://appadvice.com/app/lil-red-an-interactive-story/561436050>) 61

Figura 47 – Esquema sobre critérios e objetivos do site 65

Figura 48 – Violeta Lópiz – Les Poings Sur Les Iles, Editions Du Rouergue, 2011. (Fonte: <https://www.itsnicethat.com/articles/illustration-violeta-lopiz>) 66

Figura 49 – Joan Negrescolor – A Cidade dos Animais, Coleção Orfeu Mini, 2017. (Fonte: <http://negrescolor.com/portfolio/a-cidade-dos-animais>) 66

Figura 50 – Bernardo Carvalho – Não Viu Uma Luzinha A Piscar?, Planeta Tangerina, 2013. (Fonte: <https://www.planetatangerina.com/pt-pt/loja/olhe-por-favor-nao-viu-uma-luzinha-a-piscar-corre-coelhinho-corre/>) 67

Figura 51 – Mariana Zanetti – O Leão da Estrela, Companhia das Letrinhas, 2013. (Fonte: <https://www.marianazanetti-illustration.com/o-leao-e-a-estrela>) 67

Figura 52 – Esquema sobre a análise de personagens e cenário da fábula *Águia e a Raposa* 69

Figura 53 – John Tenniel (1820–1914) – 1848. Retirado de British Library. (Fonte: <https://www.bl.uk/collection-items/1848-edition-of-aesops-fables-illustrated-by-john-tenniel>) 70

Figura 54 – Charles H. Bennett (1828–1867) – 1857. (Fonte: <https://artvee.com/dl/the-fox-and-the-crocodile/>) 70

Figura 55 – Ernest Henry Griset (1843–1907) – (s.d). (Fonte: <https://www.meisterdrucke.pt/kunstdrucke/Ernest-Henry-Griset/136759/Die-Krähne-und-der-Krug.html>) 70

Figura 56 – Arthur Rackham (1867–1939) – 1912. (Fonte: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Arthur-Rackham/101769/The-Quack-Frog-ilustração-de-39;Fábulas-de-Esopo39;-publicado-por-Heinemann,-1912.html>) 70

Figura 57 – Milo Winter (1888–1956) – 1919. (Fonte: <https://www.loc.gov/resource/gdclccn.19014083/?sp=11&r=-0.799,-0.194,2.598,1.598,0>) 70

Figura 58 – Agnes Miller Parker (1895–1980) – 1931. Retirado de National Galleries Scotland. (Fonte: <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/16428>) 70

Figura 59 – Alexander Calder (1898–1976) – 1931. Retirado de Calder Foundation. (Fonte: <https://calder.org/historical-photos/installation-photograph-the-museum-of-modern-art-new-york-1943/>) 70

Figura 60 – Jacob Lawrence (1917–2000) – 1969. Retirado de DC Moore Gallery. (Fonte: <https://www.dcmooregallery.com/museum-exhibitions/jacob-lawrence-aesop-s-fables>) 70

Figura 61 – Brian Wildsmith (1930–2016) – 1987. (Fonte: <https://www.brianwildsmith.com/favourite-fables>) 70

Figura 62 – Martin Jarrie(1953–)– 2014. (Fonte: https://martinjarrie.com/2015/02/fables-de-la-fontaine/).....	71
Figura 63 – Susanne Janseen (1965–)– 2007. Retirado de Quora. (Fonte: https://bookillustrations.quora.com/Susanne-Janssens-Illustrations-for-Hansel-und-Gretel?ch=1&share=5a826e57).....	71
Figura 64 – Gémeo Luís (1965–)– 2020. (Fonte: https://eterogemeas.com) ...	71
Figura 65 – Sara Fanelli (1969–) – 2003. (Fonte: http://www.sarafanelli.com/docs/bg03.html#).....	71
Figura 66 – Simone Rea (1975–) – 2012. (Fonte: http://picturebookillustration.blogspot.com/2012/02/simone-rea.html).....	71
Figura 67 – Ayano Imai(1980–)– 2013. Retirado de Quora. (Fonte: https://bookillustrations.quora.com/Illustrations-for-Aesops-Fables?ch=1&oid=4688295&share=efd7872e&target_type=post).....	71
Figura 68 – Conjunto de imagens da narrativa em papel.....	76
Figura 69 – Esquema da narrativa para o site online.....	77
Figura 70 – Conjunto de imagens com vários elementos gráficos do projeto..	79
Figura 71 – Ilustração de fundo do site – cenário.....	80
Figura 72 – Estudos de esboços – cenário.....	81
Figura 73 – Ilustração da personagem águia.....	82
Figura 74 – Estudos de esboços – águia.....	83
Figura 75 – Ilustração da personagem raposa.....	84
Figura 76 – Estudos de esboços – raposa.....	85
Figura 77 – Ilustração da personagem raposinha.....	86
Figura 78 – Estudos de esboços – raposinha.....	87
Figura 79 – Ilustração dos camponeses.....	88
Figura 80 – Ilustração das aguiazinhas.....	89
Figura 81 – Explicação geral do projeto.....	90
Figura 82 – Conjunto de imagens de esboços da narrativa.....	91
Figura 83 – Conjunto de imagens da narrativa no programa Figma.....	93

Índice

1. Introdução
 - 1.1 Introdução
 - 1.2 Problemática e Considerações Iniciais
 - 1.3 Metodologia e Objetivos
 - 1.4 Estrutura e Definição de Áreas de Estudo
2. Enquadramento Teórico do Género Literário – Fábula
 - 2.1 Posicionamento da Ilustração Contemporânea
 - 2.1.1 Definição e Origem da Ilustração
 - 2.1.2 Relação entre Texto e Imagem
 - 2.2 Género Literário
 - 2.2.1 Fábula
 - 2.2.2 Narrativa
 - A) Estrutura do Enredo
 - B) Narração
 - C) Universo Narrativo
 - 2.2.3 Álbum Narrativo
 - 2.2.4 Literatura Digital
 - 2.3 Interatividade
 - 2.3.1 Interatividade no Contexto de Web Design
3. Contexto Histórico
 - 3.1 Vida de Esopo
 - 3.2 Obras de Esopo
 - 3.3 Aplicações e Adaptações
4. Narrativas no Contexto de Web Design
 - 4.1 Estudos de Caso
5. Projeto Prático
 - 5.1 Introdução ao Projeto
 - 5.2 Considerações Iniciais do Projeto
 - 5.3 Análise da Fábula – A Águia e a Raposa
 - 5.4 Interpretação da Mensagem
 - 5.5 Estrutura e Criação Visual da Narrativa
 - 5.6 Planificação
 - 5.6.1 Planificação da Narrativa em Papel
 - 5.6.2 Planificação da Narrativa na Web
 - 5.7 Composição Visual
 - 5.8 Desenvolvimento Conceptual da Narrativa
 - 5.8.1 Cenário
 - 5.8.2 Águia
 - 5.8.3 Raposa
 - 5.8.4 Raposinha
 - 5.8.5 Camponeses
 - 5.8.6 Águias (filhos)
 - 5.9 Protótipo do Projeto
 - 5.10 Protótipo da Narrativa
 - 5.11 Site
6. Conclusão e Considerações Finais do Projeto
7. Referências Bibliográficas

“Longe da igualdade ser uma utopia, o mundo atual exige que repensemos essa ordem universal de poder – esta não é humana, nem natural. Nascemos biologicamente iguais, vivemos em desigualdade e ao morrer novamente nos tornamos iguais. Talvez resida aí a chave para o entendimento da nossa própria humanidade!”

Almeida, J. (2011), pág. 180

Neste capítulo é apresentado o tema e problema de investigação e de que forma os meios de comunicação e as imagens podem ajudar a criar novas formas e experiências de leitura.

1

Introdução

Problemática e
Considerações
Iniciais

Metodologias e
Objetivos

Estrutura e
Definição de
Áreas de Estudos

Introdução

1.1 | Introdução

Com a evolução das novas tecnologias e meios de comunicação, cada vez mais presentes no dia a dia, foi essencial criar, adaptar e transformar a forma de ler uma história. Começaram por surgir, então, os livros digitais que por vezes incluem a imagem com novos conceitos como a interatividade, a animação e a multimédia com uma linguagem diferente. Uma adaptação que trabalha a relação entre texto e imagem de forma a existir uma comunicação e relação interpessoal com o leitor. Para isso, é necessário compreender o leitor, pois nós somos seres humanos que damos primazia ao simbolismo do que nos é comunicado. Por norma, a imagem está mais associada a livros infantis, e um desses casos é a fábula, género literário que se encontra em constante evolução, pois é conhecida como uma das artes mais famosas de contar histórias.

A fábula trouxe uma nova forma de narrar histórias, uma vez que antigamente só se contavam oralmente. A partir dessa descoberta, foram muitos os autores que utilizaram a fábula como meio de contar o que se passava no seu quotidiano. Sendo este um género literário muito antigo e que já correu o mundo todo, atualmente continua a ser bastante utilizado. Através dos novos meios de comunicação, vários autores inovaram a forma de construir uma fábula, tendo em conta também como é que o leitor vai consumir essa história. Posto isto, é necessário perceber não só a história da narrativa e que questões estéticas e técnicas podemos utilizar, como também que tipo de ferramentas e imagem podem ser úteis para reunir bons elementos de forma a criar uma boa narrativa.

1.2 | Problemática e Considerações Iniciais

A fábula é um género dentro da literatura infantil com uma vasta tradição, caracterizada pelo uso da personificação. Esta prática é distinguida pela sua dimensão alegórica que pretende explicar a crianças e a adultos assuntos do senso comum e da realidade humana. Através de exemplos de um mundo que lhes é relativamente familiar, a fábula atribui aspetos e características humanas a seres que não o são, trabalhando assim a antropomorfização. Para além destes aspetos, a fábula destaca-se por ser uma narrativa curta e por ter normalmente uma moral associada, que enfatiza os valores da história e esses mesmos princípios relativamente ao comportamento humano. Inicialmente, não existiam quaisquer documentos escritos, pois as histórias eram contadas oralmente, não sabendo assim qual a origem da fábula. Porém, Demetrius de Phalerum, no início do século III, compilou várias fábulas esopianas, fazendo com que cada vez mais fossem utilizadas e dando a conhecer já em meados do século IV a.C o grande compilador de fábulas, Esopo (Ferreira, 2014).

Esopo, fabulista grego, é considerado o maior compilador de fábulas que se disseminaram em muitas línguas em tradição oral e mais tarde, através de várias adaptações, em tradição escrita. As suas obras são conhecidas pelas ações das personagens (homens, animais e mesmo deuses) que exemplificam a vida quotidiana e a cultura popular com a intenção de apresentar os comportamentos humanos inseridos na sociedade. Deste modo, as fábulas têm capacidade de influenciar as ações e atitudes do ser humano visto que, o leitor sente uma aproximação da história da narrativa com a sua própria vida.

Com a evolução da narrativa, este género literário foi sofrendo algumas alterações, ganhando mais poder de influência perante as abordagens e adaptações feitas através de novos meios de comunicação como é o caso do teatro, do cinema, da literatura e da ciência.

A fábula é um elemento importante e essencial no mundo da leitura, pois é um dos primeiros livros a serem lidos pelas crianças ou pelos pais ou professores. E para além disso, é a narrativa que ensina como é que o ser humano deve agir perante os problemas da sociedade. Com o progresso e o desenvolvimento da tecnologia, abriram-se novas oportunidades e abordagens diferentes para o mundo da narrativa.

A web é a plataforma de comunicação mais utilizada pelo ser humano no século XXI. É um espaço onde temos acesso a todo o tipo de informação de todas as áreas. Além disso, é a ferramenta principal que a maioria das pessoas usa para interagir com o outro. Ou seja, é um bom meio de comunicação para partilhar narrativas nesta nova dimensão interativa.

Introdução

Problemática e Considerações Iniciais

Metodologias e Objetivos

Estrutura e Definição de Áreas de Estudos

1.3 | Metodologia e Objetivos

Este projeto cumpre essencialmente uma metodologia de investigação, encontrando-se também inerente à metodologia projetual de ilustração no qual é necessário analisar vários ilustradores, com o objetivo de pesquisar as técnicas utilizadas, identificando as diferenças e semelhanças visuais. Assim, de forma qualitativa vão ser analisadas várias fábulas de Esopo com o objetivo de propor uma nova solução adaptada à atualidade. Consequentemente, é também importante explorar as diferentes abordagens narrativas e de relação intersemiótica entre texto e imagem.

Primeiro, foi feita uma pesquisa e analisadas outras dissertações e projetos feitos sobre o tema Fábulas, Ilustração e Narrativa, de forma a recolher o que já tinha sido feito e de que forma estes temas tinham sido abordados.

Posteriormente, foram analisados projetos, artigos e livros focados na vida de Esopo. A partir daqui, percebemos que não podíamos trabalhar todas as fábulas ou até mesmo algumas fábulas, uma vez que Esopo é considerado o maior compilador deste género literário. Ou seja, era melhor escolher uma fábula e focar-nos na abordagem que iríamos fazer tendo em conta a vida de Esopo e a sua moralidade, que é a principal intenção do projeto.

A metodologia de investigação foi sobretudo utilizada em princípios bibliográficos sobre a vida de Esopo, a Ilustração Narrativa e a Narrativa no contexto de Web Design. Desta forma, foi um método essencial que serviu de aprendizagem sobre vários assuntos.

A metodologia projetual foi outro meio fundamental para chegar à solução do projeto. Tendo como base toda a informação recolhida na metodologia de investigação, através do enquadramento teórico e histórico, podemos analisar um conjunto de tarefas a realizar. Tal como, a recolha de palavras-chave; criação de mapas mentais; desconstrução do tema da moral; pesquisa de imagens e influências visuais para a concretização da narrativa; fase laboratorial; criação de esboços; experimentação de técnicas; seleção e digitalização dos esboços; criação da narrativa; construir o protótipo do site; idealizar a narrativa no contexto web e por fim a concretização de animações de cada ilustração.

Deste modo, propomos explorar a narrativa de uma fábula no contexto web, com o objetivo de explorar a relação entre texto e imagem e perceber de que forma a ilustração pode ser benéfica na leitura da narrativa na web. Através da evolução da tecnologia e dos mecanismos digitais, é possível enriquecer a leitura da história e transpor-nos ainda mais para a atualidade do mundo digital. Assim sendo, o propósito deste projeto é criar uma adaptação e apresentar uma abordagem diferente, através destes novos meios digitais que dão oportunidade a designers e artistas visuais de interpretar um tema tão atual.

Tem-se como objetivo desta tese, refletir sobre os benefícios de comunicação que a ilustração tem ao acompanhar uma narrativa e de que forma a aplicabilidade dessas ilustrações na web pode favorecer e enriquecer a leitura da mesma. Para isso, o projeto tem como intenção desconstruir o tema da moral da fábula *A Águia e a Raposa* para narrar e comunicar a mensagem específica da história. Para tal, existem diversos passos que devem ser implementados, desde a criação de mapas mentais, a análise de projetos que já foram feitos através de fábulas, até à representação visual, à técnica e à produção. Este, é um projeto que trabalha de forma híbrida os comportamentos humanos presentes nas fábulas

de Esopo, através da ilustração juntamente com a evolução da tecnologia web e técnicas de animação, com o objetivo de criar um protótipo de um site com grafismos dinâmicos e mais comunicativos.

O principal foco deste estudo insere-se na área da ilustração, porém, também se pretende sensibilizar os jovens adultos para o conhecimento e compreensão de assuntos atuais na sociedade, como é o caso do abuso de poder (tema abordado na fábula em análise). Quanto mais souberem e compreenderem o quão grave este tema é, melhor conseguirão debatê-lo e tentar erradicar o mesmo ao nosso redor.

Tendo conhecimento que o tema das fábulas é recorrente na área da ilustração e já havendo muitas interpretações feitas, não deixamos de querer trabalhar e trazer uma abordagem diferente. Deste modo, com o objetivo de realizar um conjunto de ilustrações sobre a moral da fábula, resultante da pesquisa literária, gráfica e toda a informação obtida, esperamos ter encontrado uma solução e que acrescente algo de novo ao universo da narrativa e da fábula.

Até hoje foram poucos os estudos feitos sobre a ilustração manual no contexto de web design. Na web existem muitos projetos que abordam a ilustração narrativa, ilustração digital, porém, ilustração totalmente manual não é tão comum. Com isto, quisemos investigar de que forma a ilustração pode beneficiar o conteúdo narrativo na web, não deixando de parte a beleza da ilustração manual.

Vivendo num mundo em que problemas de anos passados continuam presentes, cabe-nos a nós sensibilizar tanto jovens como adultos a quebrar barreiras e lutar pela igualdade entre géneros.

De forma a alcançar essa finalidade, irão ser utilizadas maioritariamente três fases: a idealização do projeto gráfico, focado no planeamento da narrativa através da adaptação da fábula em questão; a oficina experimental de ilustração, criação de personagens, cenário e espaço e por fim a elaboração de uma narrativa e aplicação de animações no contexto do web design. O projeto prático será composto por um site com ilustrações compostas com várias camadas que serão animadas através das ferramentas do *click* e do *scroll*, dando oportunidade do utilizador interagir com a narrativa.

Introdução

Problemática e Considerações Iniciais

Metodologias e Objetivos

Estrutura e Definição de Áreas de Estudos

1.4 | Estrutura e Definição de Áreas de Estudo

Tal como foi referido na metodologia, a presente tese de investigação introduz a problemática e o contexto em que se inscreve numa estrutura organizada, desde os métodos utilizados para o desenvolvimento do projeto, os objetivos, o contexto histórico e teórico, até à realização do objeto de estudo.

Tendo como objetivo a investigação da relação entre texto e imagem e entender de que forma a ilustração pode beneficiar a leitura de uma narrativa, foi analisado o género literário fábulas. De seguida, após uma investigação sobre a vida e obras do maior compilador de fábulas, foi escolhido como objeto de estudo a fábula *A Águia e a Raposa*, consolidando a mensagem da narrativa com o problema da realidade humana.

As fábulas, são caracterizadas pelo forte carácter pedagógico devido a serem abordados temas diversos, atuais e morais. Por causa disso, existem milhares de adaptações de fábulas pois é um dos géneros literários mais utilizados para crianças e jovens adultos. Estas histórias são normalmente utilizadas e contadas por professores, pais e até mesmo políticos e figuras públicas, de forma a apresentar costumes ou mesmo injustiças na sociedade. Elas podem e devem ser utilizadas com o objetivo de inculcar novos valores na comunidade e promover a alegoria moral e didática junto dos mais novos.

Desta forma, apesar do projeto se circunscrever em três áreas principais: Ilustração, Narrativa e Interatividade na Web, de forma a responder aos problemas e objetivos do projeto, a presente tese contém mais capítulos. Estes, estão organizados, segundo o enquadramento teórico que diz respeito à fase da ilustração, fábulas e narrativa; o contexto histórico onde pesquisamos a vida de Esopo e as respetivas fábulas; o capítulo das narrativas no contexto de web design em que analisamos alguns estudos de caso e também o capítulo de todo o desenvolvimento e criação do projeto.

Introdução

Problemática e
Considerações
Iniciais

Metodologias e
Objetivos

**Estrutura e
Definição de
Áreas de Estudos**

Com o objetivo de entender melhor o tema, este capítulo explica o que é uma fábula, qual a sua origem, a sua utilidade e o porquê de ser a escolha de muitos jovens adultos para ler. Após iniciar um enquadramento mais geral da fábula, desenvolve-se ainda uma definição mais específica abordando temas como a narrativa, o enredo e o universo narrativo. Partindo dessa caracterização, sucedem os conceitos trabalhados no contexto do web design, ferramenta escolhida por conseguir captar a atenção do leitor e comunicar de forma mais direta, transformando essa informação em elementos interativos.

2

Posicionamento da Ilustração Contemporânea

Gênero Literário

Interatividade no Contexto Web

Enquadramento Teórico do Gênero Literário – Fábula

2.1.1 | Definição e Origem

A palavra ilustrar vem do latim – “*illustrare*” e é caracterizada pela ação de esclarecer, iluminar ou tornar algo mais brilhante. Através do significado etimológico da palavra presente no projeto *outro.pt* (2017) foi importante analisar o seu significado, podendo verificar a origem e características da palavra.

Tanto na área da arte como no design, o papel da ilustração é controverso, pois não existe consenso no que diz respeito à sua definição. Para muitos, a ilustração é apenas uma representação visual. No entanto, para outros, como é o caso de Mark Wigan (2009, p.10, tradução livre), a ilustração tem também o propósito fundamental de comunicar visualmente de forma a “*resolver problemas, decorar, entreter, comentar, informar, inspirar, educar, provocar, seduzir, encantar e narrar histórias*”. Com estes novos valores e funções no seu papel de comunicar, a ilustração evoluiu cada vez mais, nascendo uma nova visão sobre a mesma. De acordo com Alan Male (2007, p.10), a ilustração trata de “*comunicar um contexto de uma mensagem específica a um público*”. Deste modo, a ilustração deixou de ter como objetivo principal representar exclusivamente a narrativa, passando a evidenciar a importância da mensagem da história comunicada ao leitor. Já um pouco mais tarde do seu reconhecimento enquanto matéria visual, através destas funções e características de comunicar, Alan Male (2007) reconhece a ilustração enquanto disciplina independente.

A ilustração é uma prática visual já utilizada há vários milénios, pois desde que o homem recorre à imagem de forma a comunicar, podemos considerar o início das primeiras formas de comunicação (Costa, 2018). A título exemplificativo, temos as pinturas rupestres e os hieróglifos egípcios e até mesmo a Coluna de Trajano, onde podemos encontrar um dos primeiros exemplos de narrativa, tal como é possível verificar nas figuras 1, 2 e 3. Estes exemplos são considerados pontos de discórdia, pois Heller e Chwast (2008), citados por Saraiva (2013) ao desenvolver o resumo do progresso da ilustração, denominaram as pinturas rupestres como ilustrativas e não como ilustrações. No entanto, já Sanmiguel (2001) e Pennell (1896), a partir da origem da tipografia começaram a diferenciar a ilustração moderna, percebendo assim que, provavelmente, já houveram outros exemplos de ilustração anteriores.



Definição e Origem

Relação entre Texto e Imagem

2.1 | Posicionamento da Ilustração Contemporânea

Mais tarde, com o aparecimento dos primeiros códigos e também as iluminuras dos manuscritos, as ilustrações passaram a ter a função de acompanhar o texto de forma decorativa ou informativa (Costa, 2018). Segundo Zeegan (2009), os artistas começaram a ter o cuidado de explicar a mensagem de textos religiosos, lendas e mitos através de imagens, principalmente para pessoas analfabetas, tendo assim, também, uma função pedagógica. Para além do cuidado com este público, os artistas tinham também como objetivo oferecer uma experiência apelativa e de fácil aprendizagem para os mais novos (Salisbury, 2004). Assim sendo, surgiram os primeiros livros para crianças, como é o caso de *Orbis Sensualium Pictus*, de Comenius, 1657 (figura 4). Esta prática foi evoluindo através do desenvolvimento da tecnologia e a evolução das técnicas de impressão, sobretudo a partir do século XV, quando os livros começaram a ser ilustrados em xilogravura. Com esta técnica, o livro começou a ser um produto mais económico e ao longo dos séculos cada vez mais pessoas tinham acesso a ele devido à sua produção em massa (Salisbury, 2012). A partir deste momento, em função do progresso da ilustração, cada vez mais os artistas trabalhavam a relação entre texto e imagem. Tal como Maria Rius (1990, p.157) afirma, “*toda ilustración es consubstancial a un texto, a una circunstancia determinada, que es preciso expresar en imágenes*”, manifestando assim a necessidade de trabalhar mais essa relação, segundo a vida do quotidiano. Já no fim do século XVII, surgiu a litografia que trouxe novas ferramentas para reproduzir as ilustrações, como é o caso das ilustrações em água-forte do notável ilustrador William Blake (figura 5). Esta foi uma época caracterizada pelo progresso de técnicas de ilustração, explorando assim, novas formas de trabalhar a imagem e o texto.

De acordo com Maria Nikolajeva (1995), antigamente, mais ou menos até ao início do século XVIII, todo o tipo de livros, fábulas, romances, contos de fada tinham um público alvo vasto. Tanto eram escritos para adultos, como para crianças, não tendo o cuidado de diferenciar a escrita. Deste modo, era difícil limitar e controlar o que as pessoas liam ou não. Os textos eram caracterizados por terem um valor exageradamente doutrinal, fazendo com que as crianças não se interessassem pela literatura destinada ao público adulto. Nesta época a literatura de cordel era uma das mais conhecidas e lida por todos, pois encontrava-se mais facilmente através de pequenos folhetos com ilustrações grotescas, vendidos em meados

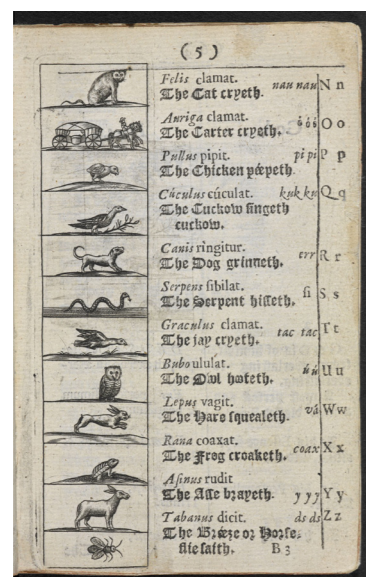


Fig. 4 - Orbis Sensualium Pictus, de Comenius, 1657.

Fig. 5 - Songs of Innocence, de William Blake, 1789.



do século XVII e XIX (figura 6). Este tipo de literatura, devia ser um produto com funções pedagógicas em virtude dos seus textos morais e religiosos, porém devido às suas ilustrações extravagantes e por ser um produto acessível, acabou por despertar um grande interesse nas crianças durante todo o século XVIII (Hunt, 2004, p.320; Weinstein, 2005, p.4). À medida que as instituições educativas e religiosas perceberam a relevância que os livros tinham para as crianças, estes começaram a sofrer alterações na escrita. Vários autores estudaram uma nova forma de escrita, como é o caso de John Newbery que estudou os livros já existentes, como os folhetos, os livros escolares, os manuais de aconselhamento, as fábulas de Esopo, e através de histórias morais e educativas, bem como histórias de animais, tentou aumentar a qualidade dos seus livros, sendo o livro *A Little Pretty Pocket-Book* (figura 7) um perfeito exemplo da literatura infantil (Nikolajeva, 1995). Posto isto, a partir do século XIX, começou a existir um cuidado na escrita que antes não existia, com o objetivo de inculcar valores, aumentando o número de narrativas morais e religiosas, difundidas por todo o mundo (Zipes, 1995).

À medida que a população se tornou mais alfabetizada, começou-se a explorar novos campos dentro da área da ilustração. A partir do século XVIII, no qual existiu uma grande expansão e progresso devido à Revolução Industrial, os artistas começaram a experimentar novas técnicas e formatos, destacando-se nesta época o livro para a infância e juventude. Apesar destes livros terem muitas publicações francesas, como é o caso das *Fábulas de La Fontaine* (1668 e 1694), foi em Inglaterra que surgiu a literatura infantojuvenil (Ribeiro, 2011). Entre os séculos XVIII e XIX, houve um grande foco na educação da criança, existindo, nesta época, um consumo em maior escala de livros ilustrados. Estes já eram reproduzidos com fotografias e cores, uma vez que no século XIX quando surgiu a fotografia, a ilustração começou a abordar novas funções, focando-se principalmente na simbologia da mensagem, em vez de optar por uma abordagem mais realista e descritiva (Costa, 2018). Deste modo, a diversidade de livros para a infância e juventude com um alto relevo no setor do editorial aumentou, uma vez que houve um grande desenvolvimento das técnicas de ilustração, bem como um grande aumento no interesse deste tipo de produto por parte da burguesia, fazendo com que o seu preço reduzisse, e por isso, este produto tornou-se mais acessível (Hunt, 1996, p.646-647).



Fig. 7 - A Little Pretty Pocket-Book, de John Newbery, 1744.

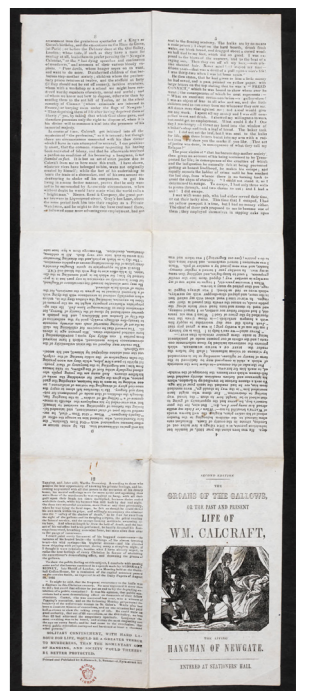


Fig. 6 - Folheto da literatura de cordel. The Groans of the Gallows, or the past and present life of WM. Calcraft, the living hangman of Newgate (1847) de William Calcraft

Definição e Origem

Relação entre Texto e Imagem

2.1 | Posicionamento da Ilustração Contemporânea

O crescimento da ilustração durante o século XIX (destacando-se o período vitoriano), ficou, assim, caracterizado por um aumento da produção de livros infantis com outros valores visuais e gráficos (Ribeiro, 2011). Esta foi uma época conhecida como "Golden Age", na qual se destacaram vários artistas, como é o caso dos irmãos Grimm com os vários contos e fábulas infantis em 1812 (figura 8), Edward Lear como o livro *A Book of Nonsense* em 1846 (figura 9), e John Tenniel com o livro *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll em 1865 (figura 10). Apesar de que, neste período, a moral da história já não se destacava tanto nos livros infantojuvenis, estes autores acabaram por ficar muito conhecidos na idade de ouro devido à impressão a cores, tornando a ilustração mais imaginativa e dinâmica (Cilínio, 2017).

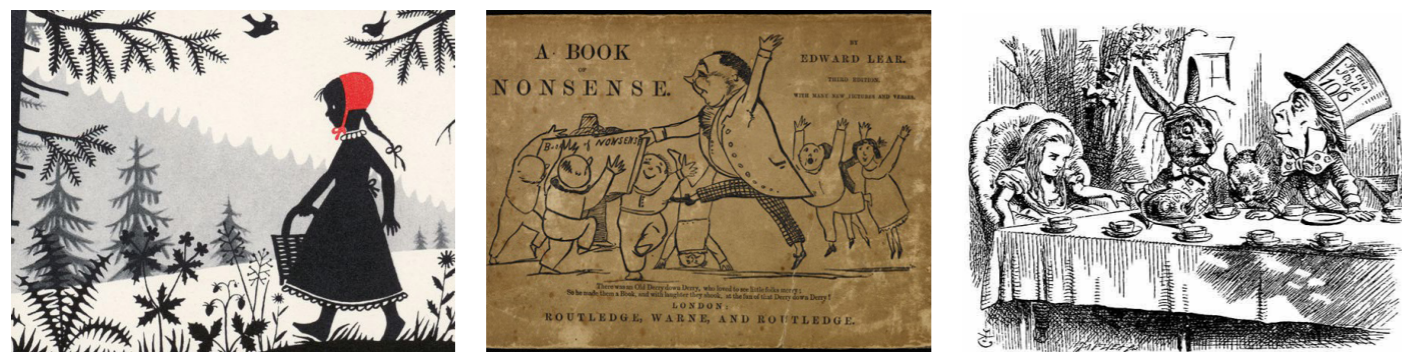


Fig. 8, 9 e 10 – Contos de Fadas dos Irmãos Grimm, 1959; *A Book of Nonsense* de Edward Lear 1846; *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, 1865.

Outras figuras importantes neste período do livro ilustrado foram Walter Crane, ilustrador de *The Frog Prince* editado em 1874 (figura 11), que trouxe um progresso no que diz respeito à qualidade dos livros infantis, e Randolph Caldecott (figura 12), considerado o pai do álbum ilustrado moderno. Já no fim do século XIX, ficaram também conhecidos através da descoberta da cromolitografia, e mais tarde no século XX com o aparecimento da serigrafia no Ocidente, os ilustradores Beatrix Potter e Arthur Rackham. Nesta época, houve um grande crescimento na variedade de técnicas de ilustração, realçando assim as obras de Beatrix Potter (1866-1943) com o surgimento da técnica de aquarela como se pode visualizar na figura 13 (Costa, 2018).

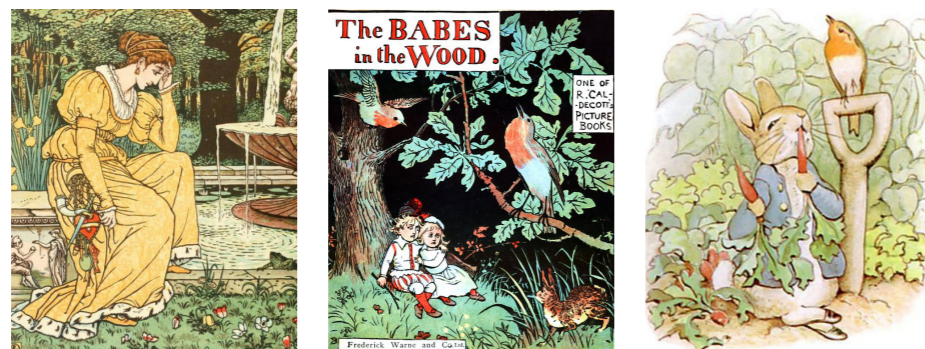


Fig. 11, 12 e 13 – *The Frog Prince*, ilustração de John Tenniel, editado em 1874; *The Babes in the Wood*, Randolph Caldecott, 1879; *The Tale of Peter Rabbit*, Beatrix Potter, 1902

A expansão da ilustração nos livros para a infância e juventude continuou ao longo do século XX, e devido ao progresso da imprensa e ao surgimento de novos meios de comunicação, apareceram novas técnicas como "é o caso do uso de cores planas, formas abstractas e um tratamento minimalista do espaço" (Male, 2007, p.146). Com isto, os artistas foram quebrando algumas regras mais tradicionais e impondo novos formatos e diferentes estilos de design, como é o caso do livro *Henri's Walk to Paris* de Saul Bass que expandiu a ilustração até à capa e guardas do livro (figura 14). Outro exemplo de uma abordagem diferente, é o trabalho da artista Sara Fanelli, já um pouco mais tarde, que inovou na ilustração com as suas colagens, diferentes materiais e formas (figura 15). É ainda de referir que também posteriormente surgiram novos suportes de comunicação, como é o caso do CD, DVD e a internet.



Fig. 14-15 e 16 – Capa do livro *Henri's Walk to Paris* de Saul Bass, 1962; *Pinocchio*, de Sara Fanelli, 2003.

Já em Portugal, a ilustração na literatura infantil também foi muito aplicada e cada vez mais é utilizada. Com a disponibilidade de técnicas e a possibilidade de experimentação que a ilustração permite, os artistas conseguem criar e inovar a cada dia, devido aos avanços tecnológicos (Costa, 2018). Destacando-se atualmente o trabalho de André da Loba, entre muitos outros autores talentosos como André Carrilho, Catarina Sobral, Madalena Matoso, Marta Madureira, Bernardo Carvalho e Joana Estrela. Estas referências também podem ser conhecidas e analisadas através de editoras que surgiram para ajudar e valorizar a ilustração em Portugal, como é o caso do Planeta Tangerina, Pato Lógico, entre outras.

De acordo com Saraiva (2013), com a evolução da tecnologia, a ilustração começou a ser trabalhada noutras áreas, surgindo assim novas categorias como é o caso da ilustração publicitária, a ilustração científica, ilustração infográfica, entre outras. Dentro da abrangente área de ilustração, o livro foi um dos objetos muito utilizado de variadas formas, principalmente direcionado para o público infantojuvenil.

Conclui-se, assim, que a ilustração acompanhou o progresso da tecnologia, sendo que quando surgiu a imprensa, a ilustração passou a ser pensada de forma diferente, com o objetivo de ser impressa várias vezes, tal como podemos fazer neste momento no digital. Deste modo, podemos verificar que a função atual da ilustração já não é reproduzir a narrativa tal como ela é, mas sim colocar ao dispor do leitor novas dimensões e formas de ler a história. A narrativa já não apresenta só o texto ou conceito, mas também ideias novas, estilos diferentes de comunicar e uma relação entre texto e imagem onde a ilustração tenta decifrar a ideia do texto.

Definição e Origem

Relação entre Texto e Imagem

2.1.2 | Relação entre Texto e Imagem

De acordo com Nikolajeva e Scott (2011), nas narrativas ilustradas, que adquirem em livro a forma do álbum ilustrado, apesar de a narrativa e a ilustração poderem interagir entre si e complementar-se, ambas comunicam de forma diferente. As palavras têm como propósito narrar uma história, tendo como objetivo criar uma leitura fluida, coerente e linear. Enquanto que as imagens representam visualmente a narrativa podendo serem lidas de forma alterada, não seguindo uma ordem concreta.

É a partir da relação entre texto e imagem que, Martine Joly (2007, p.135) afirma que a "Palavra e imagem é como a cadeira e mesa: para estar à mesa necessitamos das duas." Cada elemento tem as suas características, mas ambos estão associados. Segundo Necyk (2007), é importante que seja trabalhada a relação espacial entre texto e imagem, pois tanto os elementos visuais como os elementos textuais disponibilizam uma maior facilidade na leitura devido à sua complementaridade e à sua ligação de conteúdo, podendo na mesma ter uma leitura independente (Necyk, 2007, p.101). Porém, quando o texto interfere com a imagem, a sua leitura pode ser mais difícil, tal como Lewis (2001) afirma:

"(...) the words are never just words, they are always words-influenced-by-pictures. Similarly, the pictures are never just pictures, they are pictures-as-influenced-by-words. Thus the words on their own are always partial, incomplete, unfinished, awaiting the flesh of pictures. Similarly the pictures are perpetually pregnant with potential narrative meaning, indeterminate, unfinished, awaiting the closure provided by the words." (Lewis, 2001, p. 74)

Assim, o leitor interpreta estas duas formas de representação de um tema com o objetivo de entender a mensagem e ideias por detrás da história, preenchendo as falhas que por vezes existem de forma propositada. Segundo Nikolajeva e Scott (2011, p.15), existem lacunas tanto ao nível das palavras como a nível visual. Ambos os elementos podem preencher as lacunas mutuamente ou serem independentes entre si. Também Linden (2011) através destas ferramentas, acredita que o livro digital foi evoluindo a sua funcionalidade, podendo na mesma delimitar as capacidades expressivas, tendo já sido determinadas. Portanto, através de uma relação semântica a nível da imagem, das palavras e de algumas lacunas que possa haver ou não, o leitor passa a ter um papel participativo na narrativa, pois sente-se estimulado a compreender de uma forma mais profunda a mensagem da narrativa. Através dessa liberdade, a autora (ibid,2011) define o livro ilustrado contemporâneo, como um exemplo de diagramação, sendo que é possível encontrar diferentes formatos e organização da página do livro. *Cinderella Spinderella*, vencedor do The Digital Book Awards (2014) é um dos exemplos de ebook com estas características, que dá a oportunidade ao leitor de alterar a tipografia e a diagramação da narrativa, tal como se pode visualizar nas imagens 17.

Tendo em conta a complexidade (ou riqueza) da relação entre texto e imagem, decidiu-se explorar o género literário das fábulas no Ponto 2.2.1 deste trabalho. As fábulas representam costumes e assuntos da vida quotidiana passada, que ainda se encontram presentes na sociedade contemporânea, tendo estas histórias o intuito de consciencializar jovens adultos. Deste modo, pode-se aprender desde cedo temas importantes e ajudar a identificar estereótipos e a "corrigir" valores. Perante isto, tal como Wigan (2008) defende, para que a narrativa funcione e seja comunicativa, o ilustrador tem de ser observador, crítico, culturalmente ativo e explorar o texto de forma conceptual, redimensionando a narrativa textual. Assim, o ilustrador desenvolve ideias diferentes e inovadoras tal como o narrador tem de fazer com o texto.

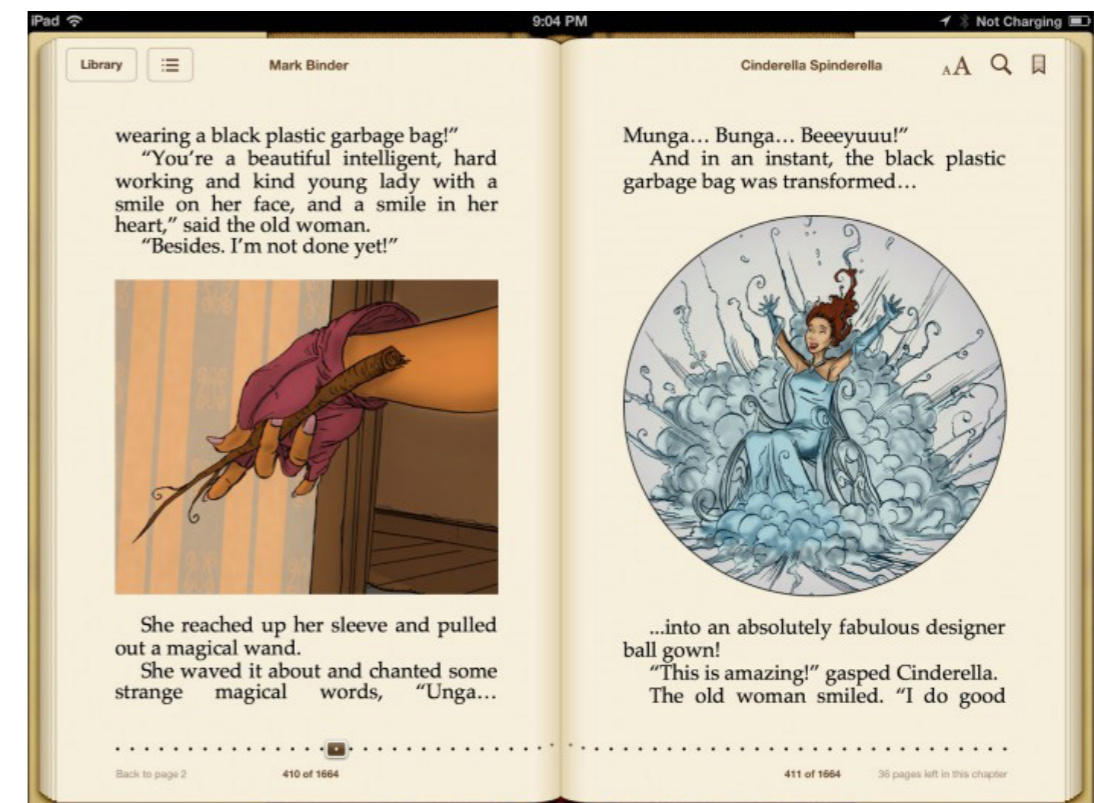
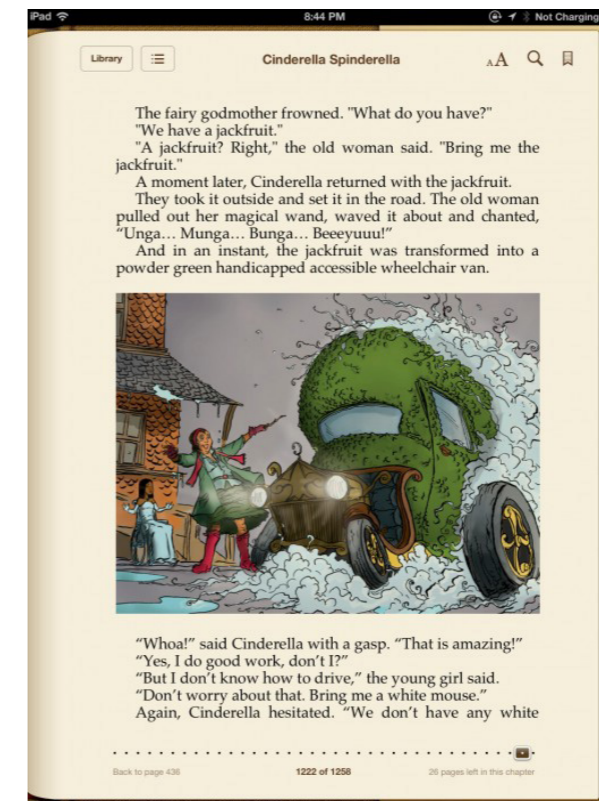


Fig. 17 – Conjunto de imagens do Ebook *Cinderella Spinderella*, 2014.

Definição e Origem

Relação entre Texto e Imagem

2.2.1 | Fábula

A fábula é uma composição literária muito popular, com uma vasta tradição apreciada por muitas pessoas, desde crianças, jovens e adultos. Este género, é caracterizado por narrar histórias de aventuras, factos e ações exemplificadas por animais, exatamente como o comportamento dos homens. Por norma, a fábula é composta por uma narrativa curta, escrita em prosa ou versos com a moral apresentada no fim da narrativa. Esta última característica, mais conhecida pelo termo da “moralidade”, não apenas recapitula os valores da narrativa, como também enfatiza a analogia que a fábula contém entre o quotidiano do ser humano e as personagens da história.

Muitos confundem a fábula, com o apólogo e a parábola, pois estes géneros metafóricos são um pouco parecidos. Porém, tal como José Viale Moutinho (2017) no *Livro Português das Fábulas* afirma, é possível nomear algumas diferenças entre estes géneros alegóricos. Por exemplo, o apólogo é uma narrativa em prosa ou verso que “ilustra um ensinamento de vida através de situações semelhantes às reais, envolvendo pessoas, objetos ou animais, seres animados ou inanimados” (Moutinho, p.17). É uma história que se foca na forma de como pode apresentar os conceitos humanos com o propósito de alterar e adaptar as ações humanas. Já a parábola, é uma narrativa curta com características alegóricas que “se utiliza de situações e pessoas para comparar a ficção com a realidade e através dessa comparação transmitir uma lição de sabedoria (a moral da história)” (ibid, p.17). Assim, de forma indireta a parábola sugere uma questão moral e ética tal como as fábulas, sendo assim muito semelhantes. No entanto, distingue-se da fábula e do apólogo, uma vez que a narrativa é interpretada por seres humanos e contém princípios mais religiosos. A exemplo deste género literário, temos as *Parábolas de Jesus* que podemos encontrar na *Bíblia*. Deste modo, podemos concluir que os géneros em questão distinguem-se entre si, pois a fábula dá preferência à narrativa interpretada pelos animais, o apólogo dá primazia aos objetos como as suas principais personagens e possui também um teor moralizante mais subtil e, por fim, a parábola foca-se muito mais na questão da ética e questões religiosas.

É relevante entender que não se tem conhecimento de quando é que a fábula surgiu. As suas primeiras obras foram contadas oralmente, não havendo então registo por escrito das mesmas. Ou seja, não se sabe ao certo a origem da fábula. Porém, no início do século III surgiu o primeiro registo na Grécia, feito por Demetrius de Phalerum, que compilou as fábulas esopianas para o uso de oradores. Assim, estas histórias alegóricas tornaram-se cada vez mais usadas em meados do século IV a.C, pois até então o pensamento helénico dirigia-se mais para uma escrita poética e ficcional. No entanto, para além de nessa época terem existido uns primeiros textos já com principal foco na moralidade criados pelos Sete Sábios da Grécia, foi Esopo que ficou conhecido por ser o grande criador de histórias com uma moral no final da narrativa. Mas, é de se referir que foi através dos seus contemporâneos que obteve inspiração e influência para criar as famosas histórias, que se tornaram universais.

Ao longo da história foram várias as versões das fábulas esopianas editadas, desde La Fontaine, Aquilino Ribeiro, Fedro, sendo que cada uma destas interpretações são caracterizadas por abordagens distintas e traduzidas em várias línguas. Atualmente, as mais conhecidas versões das fábulas de Esopo que podemos destacar são: a versão Townsend; Caldecott; Samuel Croxall; Thomas Bewick; L’Estrange e a versão Henrich Steinhöwel. Esta última, ficou conhecida pela sua tradução de Remicio para o latim e ainda é de destacar a versão de William Caxton (1484) que é a adaptação para o inglês. Todas elas contêm características

idênticas mas igualmente, evidenciam particularidades, como por exemplo, ao contrário de Esopo, Manuel Mendes da Vidigueira na composição cénica (1864), escolhe não dar importância à moral da história. Nesta fixação do texto, a moral foi eliminada, pois o autor acredita que esta representa o tema central, já inerente em toda a narrativa. Bauman (2003), concorda com esta posição, pois considera que as fábulas já encerram por si a sua devida moral. Ambos se referem a este elemento textual como redundante, pois já não acrescenta nada de novo à narrativa.

Já em Portugal, as fábulas chegaram no fim do século XVIII, com a tradução de Miguel do Couto Guerreiro em 1788, mas foi em 1903-1905 que José Leite de Vasconcelos teve o privilégio de encontrar um manuscrito em português na Biblioteca Palatina de Viena de Áustria. Esta descoberta permitiu-lhe registar pela primeira vez um manuscrito de um fabulário português que teria sido escrito em meados do século XV (figura 18). Tendo o manuscrito em questão referências esopianas, José Leite de Vasconcelos intitulou o documento como *Fabulário Português* (Moutinho, 2017). Deste modo, devido às fábulas correrem pelo mundo e terem sido tantas vezes adaptadas e reescritas, acabaram por perder algumas características do local onde foram originadas e assim sofreram algumas transformações. Antigamente, as fábulas gregas e mesmo francesas através do seu tom de autoridade, acabavam por ter um valor hierárquico mais alto, sendo reconhecidas como uma obra de arte. Assim sendo, foram muitos os artistas que se inspiraram nelas para criar os seus projetos artísticos, desde escritores, músicos e também ilustradores como Pedro Lucena e James C. Christensen. O primeiro artista destaca-se pelo uso de elementos antropomórficos, misticismo e alusões a contos de fadas (figura 19). O segundo, é conhecido por ilustrar mundos surreais com personagens carismáticas e cenas cheias de cores e detalhes (figura 20).



Fig. 18, 19 e 20 – O livro de Esopo fabulário português medieval (1900); Exposição “Ciscos” – Referência Chapeuzinho Vermelho e Alice no país das maravilhas, 2013; Artist’s Island de James C. Christensen, 2017.

De acordo com estes princípios, os adultos eram o grande público destas obras. Porém, devido a todas as alterações que as fábulas passaram, atualmente, encontramos mais facilmente este género literário destinado a crianças. Não só porque os autores começaram a dar mais ênfase à antropomorfização (ações humanas realizadas através de animais), como começaram a simplificar a mensagem moralizante com o cuidado emocional e o valor pedagógico instruído na

Fábula

Narrativa

Álbum
NarrativoLiteratura
Digital

atualidade. Na verdade, hoje em dia temos como exemplo os estúdios de Walt Disney, que através das animações, usam as fábulas e as suas características humanas e moralizantes de uma forma mais subtil e cheio de fantasias. De acordo com Mariuzzo (2007), as histórias infantis são um género literário que ajudam na criação de personalidades dos mais jovens, visto que a imaginação de uma criança e de um adulto são distintas, pois os jovens conseguem ter uma imaginação diferente dos adultos uma vez que a sua perceção da realidade ainda se está a formar. De facto, podemos perceber que a fábula resiste ao longo de todas as gerações e que atingiu uma expressão cultural como nunca antes vista. A fábula permite contar uma história, dialogar entre várias culturas, tornando-se assim um género universal.

De acordo com Umberto Eco (1979), a fábula é “o esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe dos personagens”, que pretende criar uma sequência de ações humanas que pode dizer respeito a vários acontecimentos que se referem a objetos inanimados ou simplesmente a ideias. Sendo que, “tal como a vida, a narração nasce, cativa, cresce, persegue, culmina e desaparece”, a narrativa também precisa de ser uma história com princípio, meio e fim. Ou seja, tudo se inicia com a fábula. Isto quer dizer que é importante pensar numa história com uma sequência narrativa, com várias possibilidades de narrar, que vai evoluindo e que pode utilizar práticas mais antigas como é o caso do *incipit*. Esta, é uma prática clássica e conhecida por logo no início da história abordar o tema desenvolvido ao longo da narrativa.

2.2.2 | Narrativa

A narrativa tem como base a representação de ações, caracterizadas pelos atos das personagens que têm a necessidade de agir entre si segundo a cadeia: *desejo – motivo – ação – objetivo*, de forma a alcançar o seu propósito (Saraiva, 2013).

As ações são determinadas segundo a organização da narrativa em que deve ser construída consoante uma lógica com um início, meio e fim. De modo a obter uma sequência das ações bem estruturada, é necessário que a narrativa contenha as descrições das personagens relativamente ao aspeto físico e também um ou mais pontos de tensão, resultantes das consequências das ações. Este último aspeto, é um elemento essencial pois faz parte da íntegra que implica a presença de um enredo, determinado pela situação inicial, o nó, a ação, o desenlace e a situação final, tal como Jean Michel Adam e Françoise Revaz recomendam no livro *Análise da Narrativa* (1997, p.79).

Também Propp, no livro *Morfologia do Conto Maravilhoso* (1928, 1984, 2000), apresenta uma metodologia de análise do conto maravilhoso russo, definindo e dividindo este tipo de narrativa relativamente à sua composição e construção em sete personagens fixas: o herói, o antagonista (ou agressor), o doador, o auxiliar, a princesa e o seu pai, o mandante e o falso herói. Nem todos os contos têm presentes estas funções, no entanto Propp menciona que é importante que a narrativa seja definida segundo uma sequência bem organizada, derivada de uma regra de composição que conduz o sentido da narrativa: parte introdutória, o nó da intriga, a intervenção dos doadores e o retorno do herói. Esta estrutura é então diferen-

ciada pela sua hierarquização de ações, porém só podemos referir-nos a ela como uma sequência qualitativa, se for possível analisar momentos de conflitos, desenvolvimento das ações, desfecho e também soluções para o problema.

Esta obra literária, é caracterizada por se apresentar em prosa, mas pode surgir também em versos, como é o caso de alguns romances. A narrativa distingue-se principalmente pela forma de contar acontecimentos reais ou imaginários, criando assim uma história. De acordo com Roland Barthes (1965, p.103-104), a narrativa está “presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, começa com a própria história da humanidade”, pois a narrativa é caracterizada pelas ações, descrições e personagens que encontramos em simples situações do quotidiano e em todas as histórias. Deste modo, no século XX, alguns estudiosos decidiram analisar a narrativa em geral, como por exemplo nos filmes, romances, músicas, contos, fábulas, entre outros. Assim sendo, a definição de narrativa foi expandido os seus valores, conseguindo agora relatar eventos através da tradição oral, escrita, imagem estática ou em movimento e também de forma mais interpretativa como é o caso nas áreas da arte e música.

Walter Benjamim (1993), um desses estudiosos, decidiu estudar e analisar de forma histórica e social o papel da narrativa. O objetivo deste estudo era tentar perceber melhor como é que as narrativas podem influenciar a vida humana e qual a importância de contar histórias. Segundo o filósofo, o homem moderno deixou de ser capaz de contar histórias, pois considera que as histórias contadas oralmente são muito mais ricas do que as histórias atuais, que são contadas de forma rápida, tendo assim um fácil consumo. Portanto, Benjamim dá primazia às histórias que conseguem passar uma mensagem segundo uma visão tradicional e inovadora trazendo consigo acontecimentos e ensinamentos novos. Desta forma, o autor é apologista da narrativa que contém uma mensagem moralizante, pois para ele é fundamental que o narrador através das tradições e costumes, consiga pôr em prática temas da sociedade já antes abordados. Assim, através do ato de contar histórias de geração em geração e de unir as tradições com novas informações, a narrativa consegue criar dinamismo social e partilhar experiências e conhecimentos.

As narrativas têm quase sempre por base o ser humano, e toda a sua história envolvente desde a intriga, à ação principal e secundária centra-se principalmente nas personagens, sendo elas humanas ou não (Crawford, 2013). Este género literário consiste numa sequência de ações, no qual as personagens se movimentam num determinado espaço ocupando assim os elementos secundários sem poderem controlar por completo a narrativa. Já as personagens, ocupam um lugar mais principal, uma vez que por norma estão envolvidas em alguns conflitos, sendo este o elemento central da narrativa. Deste modo, pode-se verificar na figura 21 que a narrativa é definida pela estrutura do enredo, a narração e o universo narrativo.

1 – A Estrutura do Enredo é constituída por três ações: Início ou Apresentação; Conflito e o Fim.

2 – A Narração é baseada numa sequência de factos no qual a história é inserida num determinado momento: Estilo e Época.

3 – O Universo Narrativo consiste nas ações que as personagens estão envolvidas: Personagens e as suas características Físicas e Psicológicas; Espaço e Cenário.

Fábula

Narrativa

Álbum
NarrativoLiteratura
Digital

Narrativa	A. Estrutura do Enredo	1. Início Apresentação
		2. Conflito
		3. Fim
	B. Narração	1. Estilo
		2. Época
	C. Universo Narrativo	1. Personagem
		2. Espaço
		3. Cenário

Fig. 21 – Esquema geral sobre a narrativa.

A) Estrutura do Enredo

O enredo é um elemento fundamental para a narrativa, pois é através dele que os outros elementos, como é o caso das personagens, se vão formando e relacionando com o ambiente envolvente construindo histórias com mais coerência. Na verdade, após percebermos melhor o funcionamento da narrativa, é mais fácil entender o papel do enredo. Enquanto a narrativa é mais caracterizada pela forma como narra e representa os acontecimentos que são transmitidos numa história, o enredo tem a capacidade de descrever esses acontecimentos.

De acordo com Umberto Eco (1979), o enredo caracteriza-se pela “*história como de facto é contada, tal como aparece em superfície, com as suas deslocações temporais, saltos para a frente e para trás (ou seja, antecipações e flash-back), descrições, digressões, reflexões parentéticas*”. Na verdade, o enredo é um processo de montagem que o autor utiliza para que o leitor projete toda a sequência da fábula, pois ela não existe logo no início. A sequência narrativa é assim criada pelo leitor ao longo da história através de determinados espaços e alguns desenrolamentos da narrativa. Ou seja, o autor deixa sempre em aberto a sequência da narrativa, dando possibilidade ao leitor de dar seguimento à história cada vez que se penetra mais no enredo.

Deste modo, esta trama que decorre em torno da história está dividida em três ações: início, conflito e o fim. Na apresentação do enredo, por norma, o leitor é situado na narrativa através do espaço e período de tempo em que a história se passa e ainda podem ser apresentadas as personagens e alguns acontecimentos até a história se desenrolar. Já no conflito, é a parte mais extensa da fábula, onde se proporciona o envolvimento do leitor com a trama. No fim, temos então a conclusão da narrativa que é conhecida pela solução do conflito, onde nos deparamos também com a moral da história, chegando assim ao *clímax* (momento em que o conflito alcança a plenitude) e o desfecho (momento em que determinam o conflito e o destino das personagens).

B) Narração

O texto narrativo é caracterizado por o narrador relatar uma série de acontecimentos representados por uma sequência que é chamada de enredo. Dentro dessa estrutura, a narração foca-se principalmente no estilo e na época da narrativa. O primeiro aspeto diz respeito ao uso do enquadramento da narrativa, à escolha da escrita ou voz do narrador e à montagem da sequência narrativa. O segundo, tem mais a ver com a fase em que narrativa é realizada e também com o cenário e espaço da história. Ambas as perspetivas costumam surgir logo no início da narrativa com o intuito de estimular a mente do leitor a imaginar e a criar um universo narrativo.

Por norma, estas visões podem aparecer de forma cronológica ou até mesmo surgirem por acontecimentos numa ordem sequencial. E podem ainda serem reveladas através das emoções definidas por lembranças das personagens que podem surgir em vários momentos, podendo combinar diferentes tempos tais como o passado, o presente e o futuro.

C) Universo Narrativo

O universo narrativo consiste nas ações que as personagens estão envolvidas. De acordo com Umberto Eco (1979), “*Tudo começa por um modelo abstrato, um conjunto essencial e simples de eventos, uma atmosfera, uma personagem – às vezes nascida a partir de alguém (...)*”. Uma narrativa, consiste principalmente em contar uma história, que muitas das vezes, especialmente nas fábulas, dizem respeito em representar momentos do quotidiano. Deste modo, os autores não consideram o universo narrativo um elemento palpável, mas sim subjetivo, pois a narrativa é criada a partir dos acontecimentos que os rodeiam, no qual é apenas uma das realizações possíveis (Herman, 2009).

A construção das personagens é então uma das fases fundamentais para a criação de uma narrativa, podendo atribuir “*ações de personagens a crenças, desejos, traços ou papéis sociais em evidências bastante pequenas. Assumimos que as personagens têm todos os atributos de uma pessoa, e tais pressuposições nos permitem preencher lacunas e extrapolar inventivamente*.” Tal como Bordwell (2008, p.113) afirma, o leitor tem todo um mundo de possibilidades para criar e imaginar a narrativa. O espectador através das características das personagens, das ações e as suas personalidades podem fazer suposições perante elementos que na sua história encontram-se ausentes. Assim, através do relacionamento das ações das personagens, características físicas e psicológicas e todo o cenário envolvente, o leitor consegue analisar a história como um todo e não de forma isolada (Bordwell, 2014).

Fábula

Narrativa

Albúm
NarrativoLiteratura
Digital

2.2.3 | Álbum Narrativo

O álbum narrativo, e que no nosso país é também designado por álbum ilustrado, é um gênero editorial caracterizado pela sua relação entre texto e imagem, que se complementam em detrimento do significado da mensagem, ao narrar uma história. De acordo com Rodrigues (2009), segundo a versão anglo-saxônicas, um dos exemplos qualificados com estas duas modalidades é o *Picture Story Book*, pois é caracterizado pela sua relação semântica definida pela imagem e pelo texto.

Uma vez que os álbuns narrativos são sobretudo dedicados ao público infantil, os autores cada vez mais dão preferência à narrativa ilustrada em substituição do texto. Os artistas começaram então a preocupar-se com a sintonia das palavras e com a mensagem da narrativa. Segundo Florindo (2012), citado por Bruno Pinto (2013), houve uma preocupação e interesse de inovar e adaptar a relação entre a palavra e a imagem, usando assim novas formas, formatos e dimensões para combinar a modalidade verbal com a ilustração.

Muitos são os livros, principalmente na área da literatura infantil, que utilizam a ilustração de forma a acompanhar o texto e a narrativa. Esta prática passou a ter um papel essencial nesta área, sobretudo para crianças e jovens visto que, conseguem cativar os leitores a esclarecer e interpretar a narrativa. Consequentemente, a ilustração começou a conquistar outros valores, podendo estar assim simultaneamente ao mesmo nível do texto. Linden (2003), citado por Saraiva (2013), menciona que apesar de ambas se relacionarem, é importante compreender alguns elementos paratextuais que possam existir, estudar e interpretar a narrativa e a intervenção híbrida que existe entre o texto e a ilustração nos álbuns narrativos.

Não se sabe ao certo a origem do álbum narrativo, tal como a fábula, porém, de acordo com Carina Rodrigues (2009), os primeiros surgiram nos anos de 1960/1970 em alguns países como o Reino Unido, Alemanha e França. Em Portugal, surgiu um pouco mais tarde, entre os anos 1980 e 1990 com o registo dos primeiros artistas como Leonor Praça, Maria Keil, Cristina Malaquias e Manuela Bacelar. Posteriormente, surgem também os nomes de Marta Torrão e Alain Corbel e cada vez mais a área do álbum narrativo foi crescendo contando assim com cada vez mais artistas prestigiados como é o caso dos Gémeo Luís, André Letria, André da Loba, Inês Oliveira, Bernardo Carvalho e muitos mais.

A imagem cada vez mais tem tido um papel importante e eficaz na leitura dos jovens, comprovando assim que as instituições devem ter o cuidado de reproduzi-las de forma a haver uma melhor compreensão da narrativa. Necyk (2007) no seu estudo sobre o livro ilustrado contemporâneo, dá relevância a Nodelman através do seu livro *Words about Pictures*, onde refere que:

“Picture book–books intended for young children, which communicate information or tell stories through a series of many pictures combined with relatively slight texts or no texts at all–are unlike any other form of verbal or visual art.”
(Nodelman, 1988:VII)

O autor enfatiza o papel da imagem relativamente ao texto, devido à forma como a imagem tem tido uma grande importância para a leitura dos jovens. Deste modo, Nodelman (1988), considera que a publicação *Orbis Sensualium Pictus*, de Comenius (1657, Alemanha), conhecido por ser o primeiro livro infantil devido ao uso de ilustrações, um *picture book*. Porém, já mais tarde, por volta do século XIX com a Era de Ouro da ilustração, os autores começaram a diferenciar os *Picture books* mais antigos dos atuais.

Muitos foram os autores que estudaram a área do *Picture book*, ganhando também novas terminologias consoante os seus estudos relativamente aos formatos e características diferentes em relação à ilustração. Diversos nomes distinguem estes aspetos, desde o *picture–book* (com hífen), *picturebook* (sem espaço), livro ilustrado, álbum ilustrado, entre outros. Essa diferenciação foi analisada na tradução de Cosac Naify do *Livro ilustrado: palavras e imagens de Maria Nikolajeva & Scott*, realçando a diferença entre livro ilustrado e livro com ilustração.

Tanto Nikolajeva & Scott (2011), como também Linden (2006) estudaram estas terminologias, no entanto, caracterizaram-as de formas distintas. As primeiras autoras consideram que o livro é definido pela independência da imagem e do texto de forma subjetiva, enquanto Linden acredita que o espaço onde é trabalhado o texto e imagem de forma mais objetiva é que define o objeto.

Deste modo, conclui-se que o álbum narrativo não é só caracterizado pela sua narrativa verbal, mas também pictórica. A imagem, deve corresponder ao texto da narrativa, mas não tal como é descrito. Pode ter mais informação e novos elementos, de forma a facilitar a interpretação da história e com o objetivo de conquistar uma certa qualidade artística (Jalongo, 2004).

2.2.4 | Literatura Digital

Cada vez mais com o desenvolvimento das tecnologias, os novos meios de comunicação e os novos dispositivos comprometem a durabilidade do livro impresso, uma vez que o formato digital inovou a forma de leitura (Chartier, 1999). Isto, só foi possível, devido à relevante mudança de organização da narrativa e às novas ferramentas digitais que foram criadas para um novo meio hipermídia e digital (Santaella, 2013). Neste sentido, com o progresso digital, são cada vez mais as crianças que têm acesso a dispositivos como o computador, podendo interagir com o produto que maioritariamente destaca-se pela literatura infantil. No entanto, segundo Richtel e Bosman (2011), citado por Bruno Pinto (2013), refere que o livro impresso continua a ser o escolhido por muito estudiosos, visto que em termos de forma, tamanho e até mesmo o toque é importante, pois é um momento de aprendizagem, de estimulação da imaginação e da criatividade para a criança.

Porém, é inegável o crescimento tecnológico que acabou por dominar principalmente os jovens adultos, influenciados pelas novas ferramentas. De acordo com El Far (2006), o computador disponibiliza ferramentas que o livro não tem, trazendo assim uma experiência inovadora, dinâmica e estimulante para a leitura através da interatividade.

Os livros digitais, para além de envolverem uma preparação que já antes os livros impressos tinham, como o cuidado com o layout, texto, imagens, também tem de ter outros cuidados como a redefinição da informação do livro, sem alteração; a adaptação, onde é necessário pré determinar a organização do conteúdo relativamente às novas ferramentas digitais e também a criação de novos objetos, que já são trabalhados desde o início para a web, como por exemplo as apps (Miller, 2014).

Os primeiros livros digitais, surgiram em 1971, nos EUA por *Project Gutenberg*, no entanto, Miller (2014) defende, que nessa altura a adaptação do livro impresso

Fábula

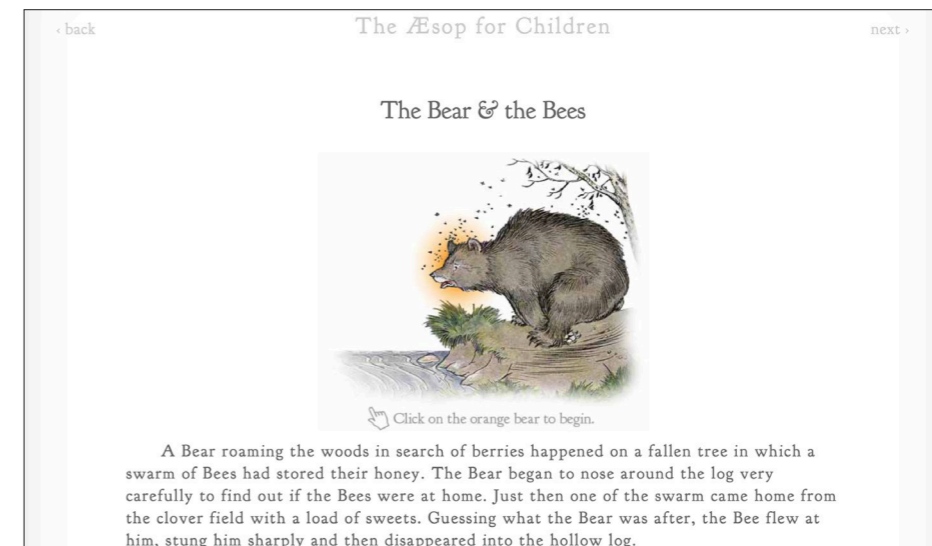
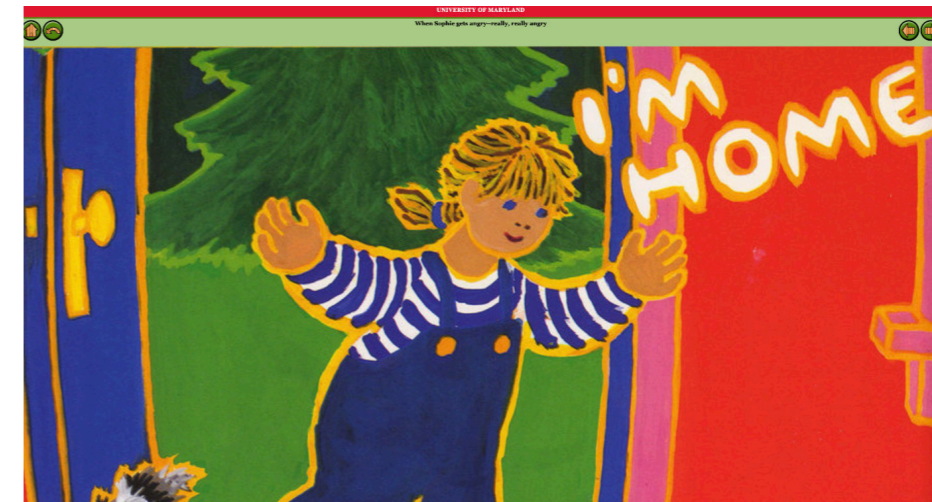
Narrativa

**Álbum
Narrativo**
**Literatura
Digital**

para o digital era mínima, pois era uma mera digitalização das páginas do livro. O objetivo era ter um documento que pudesse reunir toda a informação do livro (Rodrigues, 2013). Segundo Yokota (2014), existem assim várias fases de progresso relativamente ao livro digital, organizando assim em três momentos importantes: O primeiro momento está relacionado com o *Project Gutenberg*, onde os livros impressos eram digitalizados, estando assim disponibilizados na web (figura 22). O segundo momento é quando os livros digitais começaram a realçar algumas ferramentas digitais, como é o caso da música e das perspectivas diferentes que o computador disponibiliza, podendo transformar a narrativa estática em animações, começando a existir uma relação mais direta entre texto e imagem (figura 23). E por fim, o terceiro momento, em que os livros digitais já surgem também como aplicações, trabalhando ainda mais a interatividade com todas as características anteriores e ainda uma interação mais direta, como por exemplo em atividades com o espectador (figura 24).

Com estes desenvolvimentos tecnológicos e da hipermídia, cada vez mais artistas exploram as novas ferramentas digitais, criando assim novas estratégias de progresso para a história, como é o caso dos *links*, que maioritariamente são trabalhos através das setas, com o intuito de avançar, saltar e retroceder na narrativa. Para isso, os autores começaram a pré-determinar a narrativa, com o objetivo de que o espectador pudesse interagir com a história (Hunt, 2010). Dentro da área da literatura, temos por exemplo o livro *Choose your Own Adventure*, na década de 1970, que utiliza estas ferramentas de forma a terminar com a linearidade da narrativa.

Com isto, foi fundamental estudar a transição da narrativa impressa para o suporte digital e verificar os potenciais benefícios que os novos meios poderão trazer para a narrativa uma vez que tal como Yokota (2014) afirma, é necessário que a narrativa integre a ilustração, o texto, o som, a interatividade, a imagem em movimento e até mesmo atividades com o espectador, para que através da sua funcionalidade em conjunto, transforme a história numa narrativa expressiva.



Fábula
Narrativa
Álbum
Narrativo
**Literatura
Digital**

Fig. 22, 23 e 24 – When Sophie gets angry—really, really angry, 1999; The Æsop for Children, 1919; Alice for the iPad, 2010.

2.3 | Interatividade no contexto de Web Design

A interatividade é um processo tecnológico e cíclico entre dois participantes que se comunicam entre si. Cada agente ouve, pensa e age mediante a conversa, o ambiente e também os *inputs* e *outputs* que podem ser utilizados (Crawford, 2013). Consequentemente, no contexto do web design surge assim a técnica da usabilidade com a aplicação na melhoria da relação homem-máquina. Deste modo, os designers trabalham para que haja um equilíbrio entre as expectativas dos usuários e os seus avanços, explorando novos paradigmas e possibilidades tecnológicas. Assim, a interação não pode ser só considerada como uma atividade de troca de comunicação, pois ela encontra-se também inerente aos avanços tecnológicos. Desta forma, podemos ainda caracterizar o conceito da interatividade em graus distintos uma vez que os computadores (nível 2) são mais interativos que os jornais (nível 1). Tal como Moraes (1998) apresenta, existem três níveis de interatividade. O primeiro nível diz respeito a só um tipo de comunicação linear, como é o caso dos jornais. No segundo nível o utilizador já consegue comunicar com o outro meio de comunicação, tendo os dois um papel participativo, como é o caso dos computadores. No terceiro nível, o usuário interage de forma ativa com o produto final, podendo envolver-se dinamicamente no projeto. O ato de ler um jornal é então limitado pois não existe uma resposta de retorno, tendo apenas a reação do leitor, enquanto o computador contém a reação de ambos os indivíduos.

Segundo Stewer (apud Martins Silva; Barros,[s. d.]) é necessário perceber que o homem tem um papel mais ativo que o computador, para que possamos focar o trabalho no processo – “*estímulo -cognição-resposta*” entre os dois indivíduos. Para isso, o autor estabelece três fatores essenciais – velocidade, amplitude e mapeamento. A velocidade trabalha a qualidade da narrativa visto que, pode ser trabalhada de forma real, sincronizada ou lenta podendo afetar a reação do usuário. A amplitude refere-se à possibilidade de escolhas de ações da narrativa, sendo este um dos fatores mais importantes na experiência humana. E por fim, o mapeamento que conecta o utilizador e o computador por meio de ferramentas de base de dados na web através da voz ou do toque, como se pode visualizar na imagem 25.

Efetivamente, conclui-se que a interatividade, mais especificamente na web, contém diferentes classes e graus de interação. Sims (apud Martins Silva; Barros,[s. d.]), afirma que apesar das escolhas dos utilizadores serem limitadas, uma vez que muitas das vezes os produtores do site já têm as escolhas predeterminadas, existe na mesma interatividade e diferentes tipos de interação como é o caso da interação linear; interação hierárquica; interatividade de suporte; interatividade de simulação e interatividade de hiperlinks.

Estas interações propostas por Sims, citadas por Almeida (2003), são uma forma de testar novos meios para criar movimento e um modo de simular a interação que o site pode ter com o espectador, tendo assim um papel participativo na narrativa. Assim sendo, a interação que existe entre homem e computador, permite que haja uma troca de signos e informações através de novas ferramentas, como é o caso do som, das transformações gráficas do texto, do destaque da imagem e ilustrações no ecrã, sendo possível criar uma narrativa mais próxima da realidade. Desta forma, a interatividade é importante para web pois trouxe consigo a conexão entre as pessoas e os novos meios de comunicação, provocando um maior controle, autonomia e assertividade.

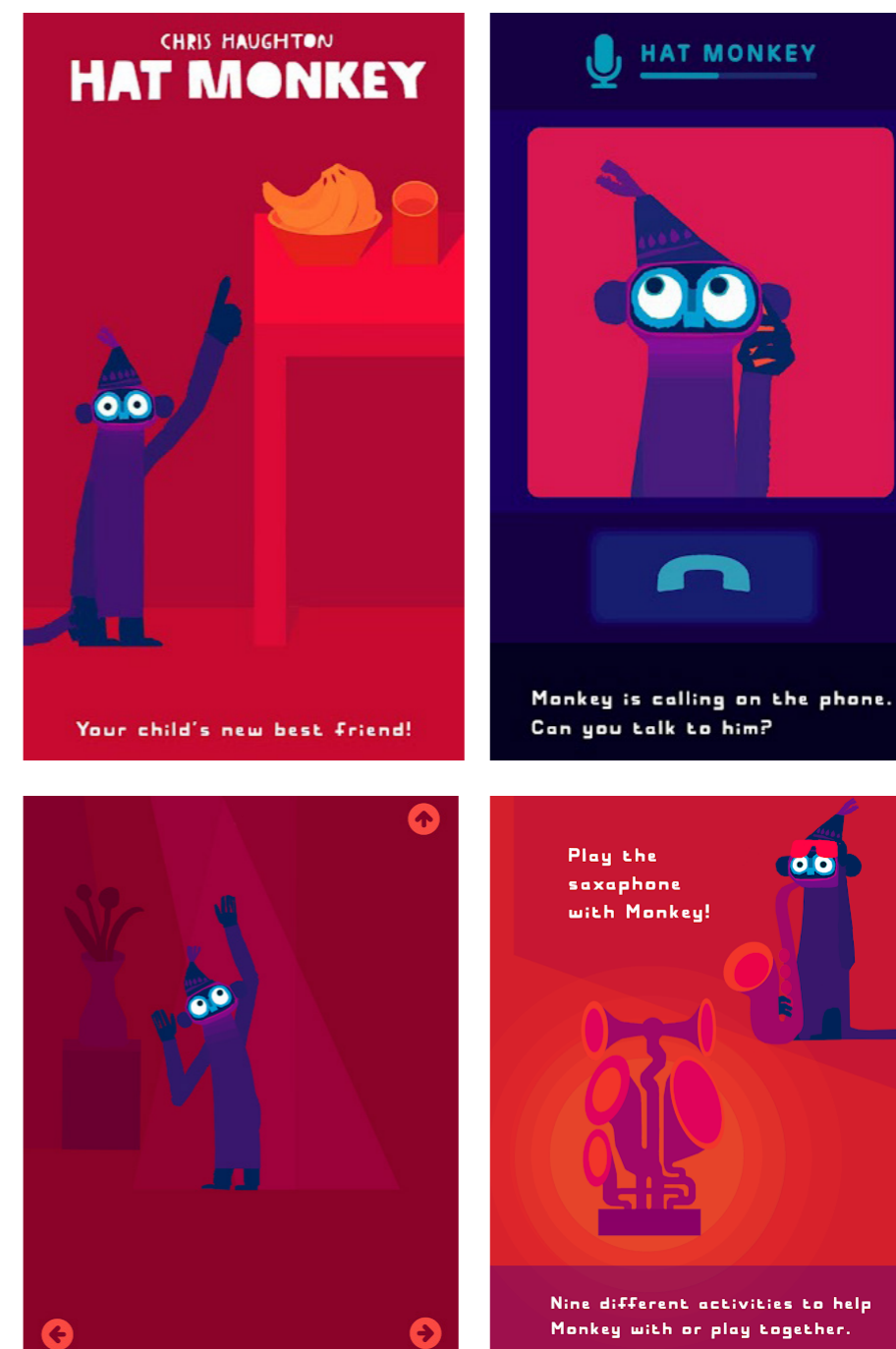


Fig. 25 – Conjunto de imagens da aplicação “Hat Monkey” de Chris Haughton, 2014.

De forma a explicar o tema a ser desenvolvido, este capítulo pretende contextualizar a fábula historicamente, estudando e analisando a história e vida de Esopo, o grande compilador de fábulas. Nesta secção são mencionados vários autores que também adaptaram as fábulas de Esopo e foram analisadas algumas dessas fábulas com o objetivo de escolher apenas uma.

3

Vida de Esopo

Obras de Esopo

Aplicações e Adaptações

Contexto Histórico – Fabulário Grego

3.1 | Vida de Esopo

Esopo, conhecido por ser um fabulista grego, terá vivido entre 620 a.C e 560 a.C, mas o local e data do seu nascimento são incertos. Segundo a biografia egípcia do século I a.C, Esopo teria nascido na região de Trácia, porém segundo o livro *Fábulas – As Cem Mais Famosas Fábulas de Esopo*, “não se sabe se veio da Trácia, da Frígia, da Etiópia, de Samos, Atenas ou Sárdis” (pag.13). As únicas informações credíveis que chegaram até aos dias de hoje foram divulgadas pelos filósofos Heródoto, Heráclides do Ponto e Plutarco, no entanto foram tão escassas e por vezes contraditórias que se continua a duvidar de algumas informações. Hoje em dia, até existe a hipótese de Esopo ter tido uma nacionalidade africana, pois os gregos acham que o nome “Esopo” pode ser uma contração da palavra “etíope” que costumavam utilizar para se referirem a aos africanos subsaarianos. Para além de que nas fábulas esópicas também são mencionados vários animais que naquela época só existiam em África e não na Europa.

Através destes autores ficamos a saber que Esopo terá sido escravo de um cidadão, em Samos, na atual Grécia. Porém, mais tarde, foi libertado viajando pelo Egito, Babilónia e pelo Oriente, contando as suas histórias por todo o mundo. De acordo com um documento escrito duzentos anos mais tarde, Heródoto afirma que Esopo teve uma morte trágica, tendo sido condenado pela população de Delfos que o atiraram por um precipício. Várias são as suposições sobre a sua morte. Um autor culpa o sarcasmo das suas fábulas, Plutarco sabendo que Esopo teria sido conselheiro de Creso, rei da Lídia, também menciona que se pôs em causa que roubou dinheiro ao rei e por fim, segundo o filósofo, existe também a versão de que roubou uma taça.

Não se sabe ao certo se estas histórias são verdadeiras, nem mesmo como é que era realmente Esopo. De acordo com a forma como Roma o apresenta na estátua de mármore da Villa Albani, podemos verificar que Esopo era uma figura anã, malparecida e deformada. E segundo o monge Planudes no documento *Vida de Esopo* escrito no século XIV, menciona que “Esopo era o mais feio de seus contemporâneos, tinha a cabeça em ponta, nariz esborrachado, o pescoço muito curto, os lábios salientes, a tez escura... barrigudo, pernas tortas, encurvado... e, pior ainda, era lento para expressar-se e sua fala era confusa e desarticulada”. No entanto, tanto Plutarco como os gregos que eram grandes admiradores de Esopo, apresentam-o sendo um homem normal e sem qualquer deformidade. Ao contrário de Roma, Grécia atribuiu uma estátua a Esopo apresentando uma figura comum e proporcional, feita pelo escultor Lisípedes (Smolka, 2012).

Muitas são as suposições e histórias contadas sobre a vida de Esopo. Sabemos que é o maior contador de histórias e o maior compilador de fábulas, mas para muitos ele não foi o autor das famosas fábulas. A prova disso, é que ao longo do tempo foram descobertas algumas fábulas mais antigas como é o caso da fábula *O Leão e o Rato* que foi encontrada num antigo papiro egípcio e a fábula *O Rato do Campo e o Rato da Cidade* que também foi identificada nas Sátiras de Horácio.

Deste modo, muitos autores acham que a fábula não é de origem grega, mas sim de origem árabe, indiana ou até mesmo persa. Sendo Esopo um bom contador de histórias, eles acham que usufruiu das fábulas para ter histórias para contar. A verdade é que as fábulas só foram reunidas muitos anos mais tarde no início do século III a.C por Demétrio de Faleros. Este, reuniu as fábulas mais conhecidas até aqueles tempos que tinham sido atribuídas a Esopo, pois apesar de existirem referências que muitas dessas fábulas não eram da sua autoria, foi Esopo que as utilizava para contar histórias e também foi ele que as inovou

com a introdução da moralidade. Outros autores que também são mencionados na origem da fábula são Bábrio e Fedro. As fábulas de Bábrio foram escritas em grego, mas só ficaram a ser conhecidas através de relatos de outros escritores em 1842. No entanto, também há registo de fábulas em alguns fragmentos de papiros encontrados num convento no monte Atos e também num manuscrito que se encontra no Vaticano. Já as fábulas de Fedro ficaram conhecidas por satirizar algumas figuras importantes e por modificar algumas narrativas como é o caso da fábula *O Cão e a Sombra*, onde passou a ver o seu próprio reflexo em vez de ser o cão a ver o seu reflexo.

Deste modo, podemos concluir que poucas são as informações certas que temos sobre Esopo, porém não se pode deixar de apreciar a criatividade das suas histórias. Por norma, são narrativas curtas, mas ricas na alegoria em que os animais conseguem falar e têm características humanas. As fábulas que lhe são atribuídas passaram a ter uma notoriedade gigante e Esopo passou a ser considerado o pai da fábula como género literário.



Fig. 26 - Fabulário Grego - Esopo.

Vida de Esopo

Obras de Esopo

Aplicações e Adaptações

3.2 | Obras de Esopo

Esopo, sendo o maior compilador de fábulas é o autor de muitas e conhecidas fábulas. Para a realização de uma narrativa ilustrada de uma fábula foi necessário analisar as diferentes fábulas e escolher apenas uma. Para isso, foi feita uma pesquisa online pelos livros e fábulas esópicas.

Os resultados foram de dezenas de fábulas. Após uma leitura atenta às referências encontradas, fomos excluindo algumas segundo alguns critérios.

Critérios de Exclusão

1. Falta de personagens;
2. Falta de Referências sobre o local e cenário;
3. Mensagem associada à moral da história;

O Leão e o Rato	A Raposa e a Rã
O Atum e o Golfinho	A Serpente e a Lima
As Lebres e as Rãs	O Pavão e o Grou
A Leoa e a Raposa	A Lamentação do Pavão
A Raposa e a Cegonha	O Urso e as Colmeias
As Vespas e o Pote do Mel	A Raposa e o Leão Doente
O Boi e a Rã	O Leão e os Quatro Touros
O Macaco e o Golfinho	O Cão e o Lobo
Os Pássaros, as Feras e o Morcego	A Águia e a Raposa

Fig. 27 - Conjunto de Fábulas selecionadas para primeira análise.

Seguidamente à seleção feita, desenvolveu-se uma análise individual considerando os critérios anteriormente referidos, de forma a escolher uma fábula rica em elementos importantes para a concretização de uma narrativa e de modo a que também se pudesse trazer um tema atual para a sociedade. Para isso, foram implementados alguns critérios de pesquisa, reduzindo a análise para seis fábulas.

Elementos a analisar nas fábulas

1. Local
2. Tempo
3. Enredo
4. Personagens
5. Momento Importante da Fábula
6. Moral

3.3 | Aplicações e Adaptações

As fábulas são um gênero literário que sempre foi trabalhado e estudado até aos dias de hoje. Quando as fábulas surgiram, não existiam quaisquer elementos figurativos e ilustrados. No entanto, consoante a evolução dos meios de impressão foram surgindo ilustrações sobre as narrativas e os costumes populares. Desde o início que essas ilustrações eram representadas por animais, tal como a história mencionava segundo Esopo. Estas histórias correram o mundo, percorrendo mais tarde mesmo na área artística outros campos como é o caso da animação, escultura, música, tapeçaria, cerâmica, entre outros.

Para muitos artistas, as fábulas continuam a ser uma referência de inspiração para as suas obras. Continuando com o uso de metáforas e simbologias que remontam àquela época, tentaram abordar de forma diferente as famosas fábulas como é o caso de Château-Thierry em França, que no fim do século XVIII, criou uma jarra com a história da fábula *A Raposa e as Uvas* (figura 28). Outro exemplo também no campo artístico e decorativo é a poltrona do conjunto de seis sofás, estampada por Claude-Louis Burgat (1717-1782), para a Rainha. Esta, foi esculpida em faia natural, inspirada nas temáticas fábulas de La Fontaine (figura 29). Em Portugal (1893-1894), podemos mencionar o artista Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905) que recorreu à atribuição de atitudes humanas a animais, de forma caricatural nos Painéis de Azulejo integrados no mobiliário da fachada e interior da Tabacaria Mónaco em Lisboa, remodelada em 1893 pelo pintor António Raimalho (1859-1916) e por Rafael Bordalo Pinheiro (figura 30). É ainda de referir os claustros do Mosteiro de São Vicente de Fora, revestidos com azulejos azuis e brancos, onde Policardo de Oliveira Bernardes (1695-1778) após o terramoto de Lisboa, atribuiu-lhes um novo olhar inspirado na fábula *O Galo e a Raposa* e *A Raposa e o Bode* (figura 31).

Na área da moda também muitos artistas se inspiraram nas fábulas como por exemplo Simone Rocha que para a coleção de outono/inverno de 2022 se inspirou numa fábula irlandesa *Filhos de Lir*. É um conto sombrio sobre 4 filhos de um rei irlandês que foram transformados em cisnes por 900 anos pela sua madrasta. A artista nesta obra usou então babados de algodão branco, criados para representar asas fora do outwear, enquanto os vestidos transparentes eram decorados com elementos de cisnes e fitas com pernas de pássaros (figura 32). Já Bela Silva tem um design mais simples, decorativo e também funcional. Foi a primeira portuguesa a desenhar um lenço para a marca Hermès em 2020, apesar de já ter tido outras colaborações. Para além do lenço, também trabalhou noutra área, criando uma gama de cerâmica para a cadeia Monoprix, inspirada nas faianças do século XVIII e nas fábulas de La Fontaine (figura 33).

JeeYoung, artista sul coreana também inspirada nas fábulas, criou duas instalações no Farol Santander criando imagens surreais e moldando os espaços físicos em grandes cenários imaginativos. O primeiro intitulado como *The Panic Room*, deriva dos lugares onde costumava brincar na infância e é também sobre as suas lembranças afetivas. Desta forma, a artista convida a que o público entre no universo da sua fantasia, em alusão a *Alice no País das Maravilhas* (figura 34). O segundo tem o nome de *My Chemical Romance* que surge dos vários elementos que a artista ativista via no seu bairro. Para este projeto, JeeYoung usa apenas uma câmara fotográfica e uma diversidade de materiais para produzir o cenário (figura 35).

Já na área da música, as fábulas também foram muito utilizadas como referência. Por exemplo, Charles Mingus usa o *Fables of Faubus* através do seu jazz, para

criticar a superioridade moral sobre as pessoas que estão por detrás da injustiça racial. Em Portugal, temos também Lino Guerreiro juntamente com a Orquestra Juvenil Metropolitana, que se inspiraram nas fábulas de Esopo e La Fontaine, mas com um objetivo diferente. Estes últimos, têm como propósito convidar o público a participar num concerto, despertando consciências e curiosidades, tal como acontece ao ler um livro (figura 36).

Outra área que também recorreu às fábulas foi a arte urbana como é o caso de Thiago Mazza que para o Circuito Urbano de Arte (CURA) projetou um painel grafitado inspirado na fábula *O Galo e a Raposa* em que cada animal representa um clube, inclusive o da sua cidade (figura 37). O cinema também não é exceção, e temos como exemplo a Caroline Leaf com um dos filmes de referência, feito com areia e que se refere a uma lenda Esquimó. Nesta curta de animação, um ganso casa-se com uma coruja, têm filhos, mas os seus hábitos de vida nem sempre são compatíveis (figura 38). E por fim, e não menos importante, é ainda de referir a atuação das fábulas nas instituições e festivais como é o caso do Festival Cinanima onde Pedro Brito apresenta o *Garatujo* que é uma fábula sobre o crescimento, a mudança, a descoberta e a conquista de um lugar no mundo. É uma história de busca e de encontro do desenho rejeitado, que procura um propósito para a sua existência (figura 39).

Estas referências foram importantes de serem analisadas, pois percebemos que as fábulas continuam muito presentes no dia a dia. E também podemos verificar como é que os artistas adaptaram as narrativas a diferentes suportes, materiais, técnicas e diferentes maneiras de interpretação.

Vida de
Esopo

Obras de
Esopo

Aplicações e
Adaptações



Fig. 28 - Jarra com a história da fábula "A Raposa e as Uvas", de Château-Thierry, em França.



Fig. 29 - Poltrona estampada por Claude-Louis BURGAT, (1717-1782).



Fig. 30 - Painéis de Azulejo da Tabacaria Mónaco em Lisboa.

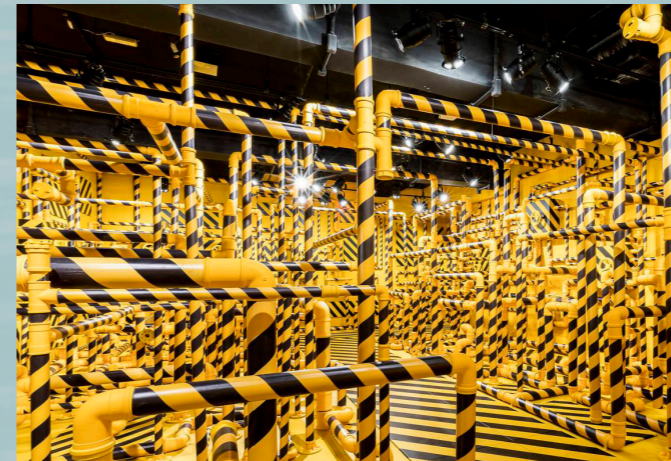


Fig. 35 - "My Chemical Romance", de JeeYoung.



Fig. 36 - Fábulas de Esopo e La Fontaine, Lino Guerreiro juntamente com a Orquestra Juvenil Metropolitana - concerto.



Fig. 31 - Claustros do Mosteiro de São Vicente de Fora.



Fig. 32 - Coleção de outono/inverno de 2022, de Simone Rocha.



Fig. 37 - Painel inspirado na fábula "O Galo e a Raposa", de Thiago Mazza para o Circuito Urbano de Arte (CURA).



Fig. 38 - The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend, de Caroline Leaf.



Fig. 33 - Gama de cerâmica para a cadeia Monoprix, de Bela Silva

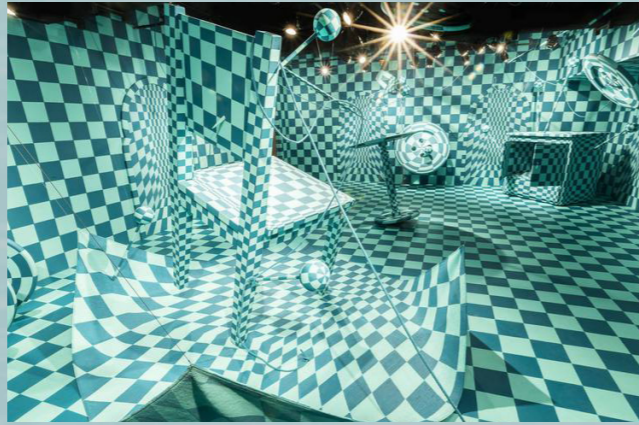


Fig. 34 - "The Panic Room", de JeeYoung.



Fig. 39 - "Garatujo", de Pedro Brito.

Após já ter sido estudado a narrativa e a ilustração foi também necessário analisar as narrativas interativas e de que forma elas podem ser trabalhadas no contexto web.

4

Narrativas no
Contexto de Web
Design

Estudos de Caso

Narrativas no Contexto Web Design

4.1 | Narrativas no contexto de Web Design

Tendo em conta a pesquisa feita anteriormente, percebemos que tanto a arte, o design como a ilustração são áreas importantes no desenvolvimento das crianças e jovens adultos. Ao longo dos avanços tecnológicos verificamos que a ilustração foi crescendo consoante esses progressos e passou a ter um papel fundamental em relação ao texto. Por vezes tem uma função de acompanhamento, outras vezes o seu papel passa por substituir o texto. No entanto o seu dever é mesmo de passar uma mensagem e de comunicar, daí ser uma ferramenta relevante e essencial que beneficia a leitura.

De forma a que essa leitura passa-se a ter uma experiência rica nestes avanços tecnológicos, nos anos de 1990 surgiram as primeiras narrativas no meio digital. Estas versões iniciais eram simplesmente os livros ilustrados que já existiam, mas de forma digitalizada. Ou seja, acabamos por ter quase a mesma experiência, pois os elementos eram os mesmos, só o suporte é que tinha mudado. Nessa época muitos foram os autores que não concordaram muito com esta tentativa de inovar, tal como Junko Yokota e William H. Teale (2014, p.579), que mencionam que ao fazerem esta troca de suportes de leitura acabam por perder certas características que acham fundamental, como é o caso da "interacção com o objeto originalmente desenhado para a experiência".

Com o passar do tempo e das descobertas tecnológicas surgiram novas narrativas digitais, já com uma maior preocupação na leitura da história, pois tal como Junko Yokota e William H. Teale (2014, p.578-579) criticaram, é necessário que a adaptação feita do livro para o computador tenha aspetos fundamentais a ter em conta, como é o caso da dimensão e forma. Antigamente, as narrativas não tinham essa preocupação, pois não eram feitas com o intuito de serem lidas em dispositivos digitais, como é o caso do computador e do tablet. Após essa análise, também outras características foram exploradas consoante as novas tecnologias, tirando partido de novas técnicas como é o caso do movimento e do som. Como exemplo destas narrativas digitais com elementos essenciais para uma leitura na web temos em 1992 um CD-ROM *Just Grandma and Me* lançado pela editora Random House e a Broderbund.

Mais tarde, após o surgimento dos dispositivos móveis digitais como é o caso do iPad ou até mesmo dos ecrãs de telemóveis sem teclado, apareceu a oportunidade do lançamento das narrativas digitais com possibilidades mais facilitadas e novas ferramentas de interação consoante as novas funções e técnicas que foram descobertas. A título exemplificativo, temos em 2010 os primeiros livros interativos para os tablets, como é o caso de *Alice for the iPad*, que é uma adaptação de *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, com ilustrações de John Tenniel (figura 40). Esta versão é conhecida pela inovação das ferramentas digitais no qual é possível interagir com a narrativa, podendo abanar o tablet fazendo com que o Chapeleiro se conseguisse desviar e inclinando o tablet para fazer com que a Alice crescesse. Outros exemplos do progresso destas ferramentas tecnológicas, é a adaptação do livro ilustrado *The Heart and The Bottle* de Oliver Jeffers, e a adaptação para uma app *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* de William Joyce. O projeto de Jeffers, é caracterizado por utilizar efeitos sonoros e movimentos para narrar a história (figura 41), já a app desenvolvida pela Moonbot Studios foi uma das primeiras apps a serem desenvolvidas para crianças, sendo que este livro digital teve inspirações numa curta metragem de animação (figura 42). É ainda de referir as adaptações de fábulas feitas para a web, como por exemplo a adaptação digital, feita pela Biblioteca do Congresso, do livro *The Aesop for Children* de Rand, McNally & Co (figura 43). Este projeto destacou-se ao longo da pesquisa pois, para além de estar disponível para leitura

online, também introduz animação às ilustrações originais desenhadas por Milo Winter. Estes são alguns exemplos de autores que adaptaram os seus livros ilustrados para dispositivos digitais com o objetivo de "contar histórias de maneiras que o formato impresso não consegue" (Yokota, 2015, p.82).

Cada vez mais os artistas tentavam tirar partido das ferramentas digitais para uma melhor experiência de leitura. Desta forma, começou a surgir um grande interesse pela interatividade que passou a ser um elemento essencial para as adaptações digitais para jovens-adultos. Esta ferramenta inovou, pois a sua função é interagir com o leitor. Começou a existir a possibilidade de relação entre texto e imagem ou até mesmo o som e também dá a oportunidade de o leitor fazer escolhas ao longo da narrativa. O espectador, por vezes, pode mudar a disposição das personagens, pode saltar para outras histórias paralelas e pode igualmente mudar a história da narrativa. Porém ao fazer essas mudanças não quer dizer que mude realmente a história, pode simplesmente influenciar a narrativa. Desta maneira, recorreu-se à análise de alguns exemplos como é o caso das narrativas *The Boat*, *NASA PROSPECT* e *Lil'Red*.

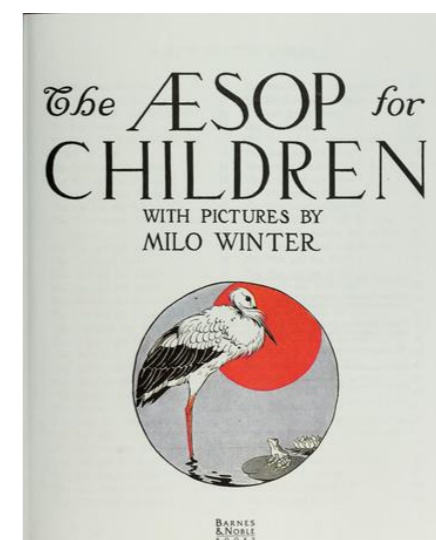
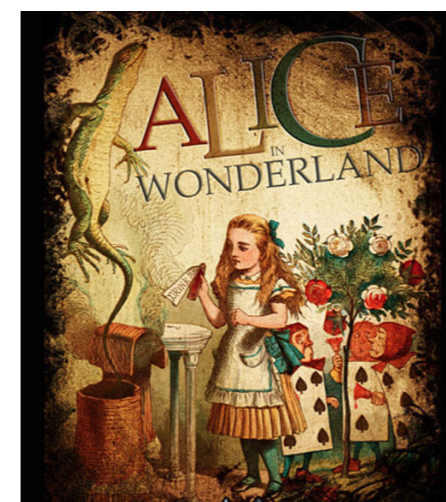


Fig. 40 - Alice for the iPad (2010)

Fig. 41 - The Heart and the Bottle (2009)

Fig. 42 - The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore (2011)

Fig. 43 - The Aesop for Children (1919)

4.2 | Estudos de Caso

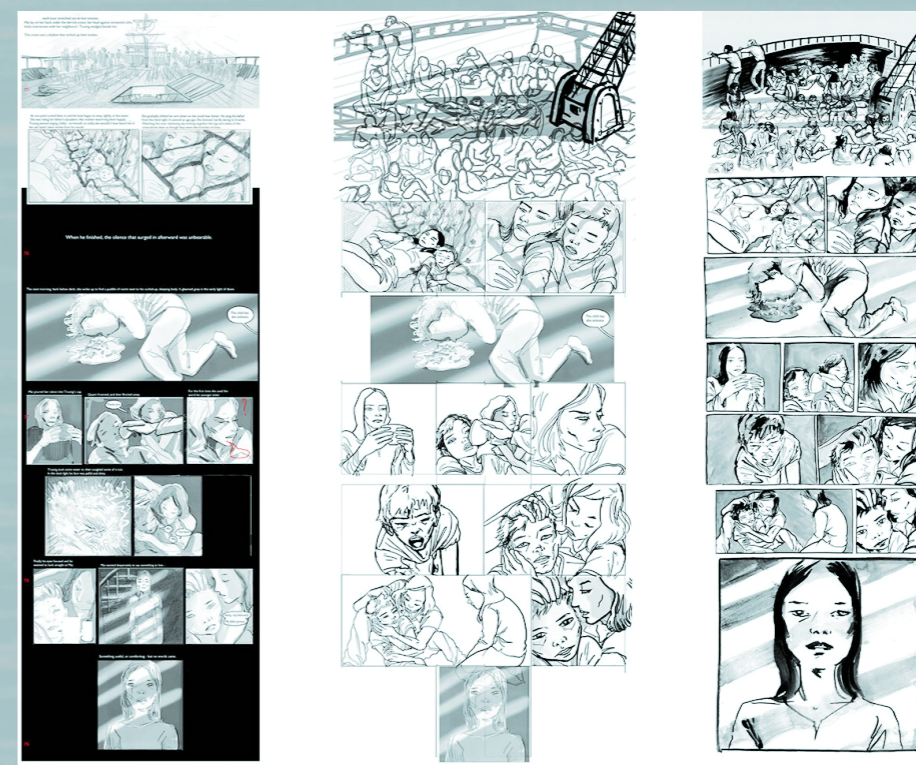
The Boat

The Boat é um projeto animado e interativo baseado numa história de Nam Lee, produzido pela SBB (*Special Broadcasting Service*) e adaptado por Matt Huynh, em 2015. A história é apresentada em ilustrações em quadrados, quase como se de uma banda desenhada se tratasse, onde expõe a imigração ilegal na Austrália, analisando a imigração do Vietnã nos anos 70.

Segundo o site do artista Matt Huynh, é possível verificar que esta proposta é caracterizada pela tecnologia web e ilustrações manuais de tinta da china. O artista decidiu juntar ambas e criar uma história interativa rica em animações e detalhes sobre as realidades combatidas pelos refugiados. Após um ano de produção, o conto foi adaptado a uma história interativa com 222 ilustrações, 11 fotos, 1 vídeo e 59 sequências animadas. Ao longo da narrativa o espectador é surpreendido com várias animações, histórias mais pequenas dentro da história principal e com diferentes técnicas no uso das ilustrações, com o objetivo do indivíduo ter uma melhor leitura. Além destas características o autor juntou ainda ao projeto uma experiência sonora, produzida pelo designer Sam, vencedor do prémio AFI. E ainda deixou o leitor escolher se quer utilizar a opção automática ou não de *scroll*, dando-lhe a oportunidade de ter uma leitura da narrativa ao seu próprio ritmo. O autor teve esse cuidado para que a experiência de leitura fosse a mais parecida com a realidade e conseguisse que o indivíduo se sentisse imerso na história.

Com o uso de diferentes técnicas, como é o caso do som e da animação, Lee faz com que as ilustrações apareçam consoante o som, e o efeito das ondas do mar sobre a tempestade. Usando uma sequência de planos e seguindo a característica emocional presente na narrativa, há momentos em que o artista apresenta ilustrações mais próximas e também estáticas, representando assim o desespero e tristeza no rosto das personagens como é possível visualizar na imagem 44.

Deste modo, com o uso do movimento, animações, tempo, ilustrações manuais, som e ainda deformações de textos relacionados com a história, os autores fizeram um trabalho com diferentes meios de comunicação com o intuito de ajudar os leitores a manterem-se focados, interessados e conscientes do tema da narrativa.



Narrativas no
Contexto de
Web Design

Estudos de
Caso



Fig. 44 - Conjunto de imagens do projeto The Boat (2015) - Site interativo: <https://www.sbs.com.au/theboat/>

NASA Prospect

NASA Prospect é um site online desenvolvido pela NASA em parceria com os estudantes de design da Universidade de Dakota do Sul e o concurso internacional de arte juvenil (*Human in Space Art*). Em 2013, a NASA percebeu que a internet poderia ser um bom meio de comunicação para informar melhor o público sobre o sistema solar.

Desta forma, a agência espacial dos EUA juntou-se aos universitários e criaram uma narrativa interativa, caracterizada pela sua ilustração vetorial juntamente com texto de informação sobre o tema e ainda utilizaram mais que uma camada, tendo uma layer principal estática à frente e uma layer secundária com o fundo e texto que se move consoante o scroll na parte de trás. Para além da tecnologia web como por exemplo o uso do *scroll* e do *parallax*, foram também inseridas algumas opções como saltar layers e ainda uma opção sonora de forma a que o espectador tivesse ainda mais interação com a narrativa.

Ao longo da narrativa, podemos verificar que a layer principal corresponde ao local onde se encontram as duas personagens principais, situadas sempre a meio do ecrã do dispositivo. No entanto, apesar de parecer uma layer estática, durante a narrativa podemos perceber que existe animação, tornado assim a layer fixa ao ecrã. Esta é uma das formas de fazer com que a narrativa se torne animada, fazendo com que uma das layers fique fixa e a outra se mova, dando assim uma perspetiva de *scroll*.

O presente estudo de caso, para além de utilizar ferramentas interessantes de animação como já foram analisadas, também teve o cuidado de trabalhar a relação entre texto e imagem sendo que por norma, o texto surge consoante o *scroll* ou o *click* num elemento redondo, como podemos verificar na imagem 45. Deste modo, ao trabalhar ambos os elementos em sintonia, conseguiram criar uma narrativa simples, apelativa e comunicativa, que era esse o principal objetivo.



Narrativas no Contexto de Web Design

Estudos de Caso

Fig. 45 – Conjunto de imagens do projeto NASA Prospect (2013) – Site interativo: http://nasapropect.com/?fbclid=IwAR1_NsokQ903PKOKAJFV-7zUcDN8ITU5gYcJWtqnY5rTxZ-uDXFSn2xleVQ

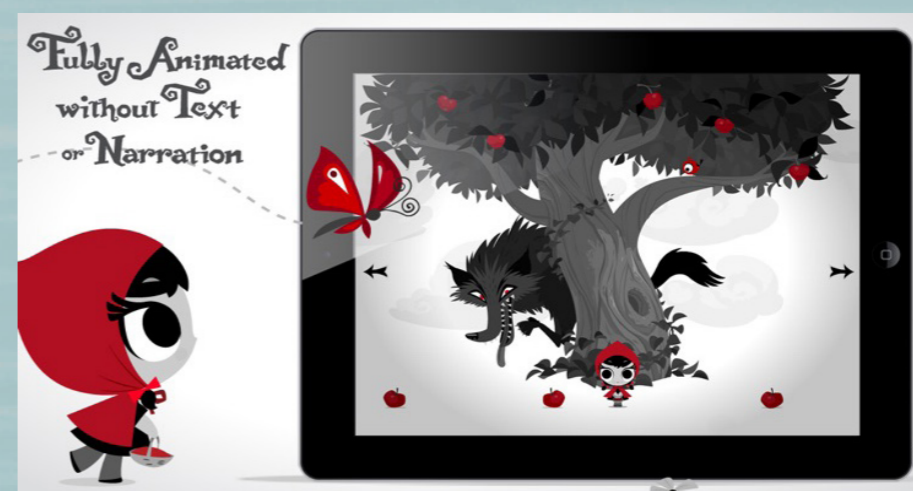
Lil' Red

Lil'Red é uma app online desenvolvida por Brian Main, baseada na história do *Capuchinho Vermelho*. É uma história criativa, completamente animada, com o objetivo de interagir com crianças, jovens e adultos.

Uma vez que o público alvo é principalmente os mais jovens, o autor quis passar uma experiência mais calma para o público, minimizando o medo da história. Para isso, de forma a criar uma narrativa divertida, focou-se apenas nas ilustrações e nas animações, não recorrendo ao texto (Bircher,2016).

Relativamente às ilustrações, como se pode visualizar na imagem 46, Brian usou uma paleta restrita de preto, branco e cinza juntamente com alguns detalhes a vermelho como é o caso da capa do capuchinho, os olhos do lobo e algumas informações da natureza. Apesar de ter uma composição visual mais restrita a nível da paleta cromática, o artista deu relevância aos detalhes dos elementos da narrativa, tendo o cuidado de os desenhar em diferentes perspetivas, realçando assim a sua profundidade e também salientado a plasticidade e textura dos mesmos, enriquecendo assim a narrativa. Para além destas informações, é ainda possível verificar que o autor recorre também ao uso da animação automática como é o caso de alguns elementos da natureza, porém outros componentes visuais já não são animados, dando assim a oportunidade ao espectador de interagir com a narrativa através do *click*.

Por fim, para enriquecer ainda mais a narrativa na horizontal, o autor decidiu juntar a opção de saltar para a frente e para trás e a opção de som às ilustrações, trazendo uma comunicação clara e uma visão mais emocional à narrativa, proporcionando uma experiência de leitura diferente da habitual.



Narrativas no Contexto de Web Design

Estudos de Caso

Fig. 46 - Lil'Red (2013) - App interativa: <https://appadvice.com/app/lil-red-an-interactive-story/561436050>

Neste capítulo é feita uma introdução ao projeto e uma análise da fábula escolhida. Após esse estudo foi trabalhada a desconstrução da mensagem da história e feita uma interpretação visual com o objetivo de criar uma narrativa ilustrada focada na moral da história. Criaram-se assim quatro fases de desenvolvimento do projeto: a primeira diz respeito à pesquisa de adaptações e ilustradores que trabalham a fábula em questão; na segunda foi criada uma fase de laboratório experimental onde está incluído todo o processo do projeto; na terceira foi trabalhada a narrativa ilustrada; e por fim foi feita uma análise relativamente a como a narrativa podia ser inserida no contexto de web design, surgindo assim o objeto de comunicação final.

5

- Introdução ao Projeto
- Considerações Iniciais do Projeto
- Análise da Fábula – A Águia e a Raposa
- Interpretação da Mensagem
- Estrutura e Criação Visual da Narrativa
- Planificação
- Composição Visual
- Desenvolvimento Conceptual da Narrativa
- Protótipo do Projeto
- Protótipo da Narrativa
- Site

Projeto

5.1 | Introdução ao Projeto

Ao longo dos capítulos anteriores, podemos verificar que devido ao impacto da era digital a ilustração evoluiu muito à custa do progresso das técnicas de impressão e dos avanços tecnológicos. Foram várias as mudanças e evoluções que existiram, sendo que “A interação estética entre imagem e ideia mudou em forma, da parede da caverna ao rolo de papiro, do manuscrito iluminado ao livro impresso” (Kiefer, 2008, p.19). Estas substituições cada vez mais foram utilizadas e “continuam a aparecer em formas e formatos cada vez mais sofisticados, promovendo o envolvimento cada vez mais activo do utilizador/participante/leitor, assim como acontece com outros media dinâmicos” (Dresang, 2008, p.294-295).

Esta época foi importante na área da ilustração, pois com o aparecimento dos media e das novas tecnologias, a imagem foi crescendo e tomando partido de certas ferramentas conseguindo tomar outras proporções. Tal era a evolução, chegou um momento em que as pessoas começaram a pôr em causa o desaparecimento do livro. No entanto, o objetivo da criação de ilustrações em suportes digitais não é acabar com o álbum ilustrado livro, mas sim adaptar e inovar a ilustração/imagem ao meio digital. Com essa transposição e transformação é possível ter acesso a ferramentas que só são capazes de ser trabalhadas no meio computacional e por este meio é possível também, estimular e interagir ainda mais com o leitor.

Para uma melhor utilização das ferramentas e da interpretação da ilustração é importante definir antecipadamente o público-alvo deste projeto. Desta forma, podemos criar uma narrativa focada em temas mais atuais e ilustrações mais cuidadas para os jovens-adultos, que neste caso passam a ser um participante ativo na narrativa.

Sendo assim, o projeto *Adaptações de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Imagem* tem como propósito perceber como é que a ilustração pode beneficiar a leitura de uma narrativa, tendo que entender consequentemente os limites da ilustração como uma linguagem que conta uma história. O projeto em desenvolvimento define-se por ser um trabalho atual, contemporâneo e interativo com o objetivo de estudar como é que uma narrativa com ilustração manual pode se adaptar no contexto web e de que forma estes meios se interligam e se complementam.

Perante estas premissas, pretende-se fazer um projeto de ilustração na web (formato protótipo de um site) com animações da narrativa *A Águia e a Raposa*. Este projeto pretende propor uma narrativa ilustrada manualmente para uma adaptação em suporte digital, com uma nova interpretação fora do conceito mais comum trabalhado em fábulas que é o facto de se trabalhar sem a antropomorfização. A composição visual é desenvolvida em torno da moral da fábula, interpretada consoante as personagens da narrativa, abordando assim as temáticas da superioridade e do poder.

5.2 | Considerações Iniciais do Projeto

O início do projeto começou com uma importante análise e investigação sobre o contexto histórico e enquadramento teórico, pois é a base para a construção do projeto final. Através deste processo conseguimos um maior conhecimento sobre áreas como a ilustração, fábulas, narrativa, interatividade e as obras de Esopo, criando assim uma relação entre texto e ilustração de umas das fábulas: *A Águia e Raposa*. Este projeto é adaptado à área do digital através de um protótipo de um site com a narrativa da fábula em questão, focando-se maioritariamente na moral da fábula: Abuso de Poder.

Após uma ideia geral do que iria ser o projeto, era essencial trabalhar e focar nos objetivos do produto final. Perante isto, foi feito um levantamento de tarefas, critérios e elementos importantes para a concretização do projeto como podemos visualizar, presentes no esquema da figura 47.

No início do processo criativo, foi importante estabelecer algumas tarefas, começando por fazer uma pesquisa sobre a fábula em diversos livros de Esopo e adaptações, livros e documentos sobre ilustração e interatividade, e também perceber de que forma é que a fábula é trabalhada por vários artistas e em diferentes áreas. Deste modo, conseguimos entender como é que os autores interpretaram as fábulas, que tipo de narrativa criaram e que materiais usaram, servindo assim de fonte de inspiração. Também foi essencial estudar mais sobre a ilustração, podendo assim evidenciar algumas inspirações em artistas como a Violeta Lópiz, Joan Negrescolor, Bernardo Carvalho e Mariana Zanetti (Figura 48,49,50 e 51).

Propósito	Público Alvo	Crítérios de Sucesso	Produto Final
Construção de uma narrativa; Abordar um tema da atualidade; Integração de movimento numa página web; Utilizador com papel ativo; Diferenciação/ Inovação;	Pessoas que gostem de Fábulas; Jovens-Adultos (incutir temas atuais nos mais novos e também no adultos); (design, estética,...); Designers e artistas que queiram seguir a mesma ideia;	Narrativa controlada pelo utilizador; Responsividade; Experiência web - interativa e diferenciadora;	Um protótipo de um site com uma narrativa ilustrada e interativa;

O que pode correr mal?	Soluções
Site confuso; Interações excessivas e sem sentido; Falta de navegação; Animações demasiado rápidas ou lentas;	Informação clara; Cuidado com as interações (nem muitas, nem poucas); Adicionar navegação; Ter cuidado com as animações para que o usuário consiga-as ver; Adicionar hiperligações ou sons;

Fig. 47 - Esquema sobre critérios e objetivos do site.

Introdução ao Projeto

Considerações Iniciais do Projeto

Análise da Fábula - A Águia e a Raposa

Interpretação da Mensagem

Estrutura e Criação Visual da Narrativa

Planificação

Composição Visual

Desenvolvimento Conceptual da Narrativa

Protótipo do Projeto

Protótipo da Narrativa

Site



Fig. 48 – Violeta Lópiz – Les Poings Sur Les Iles, Editions Du Rouergue, 2011



Fig. 50 – Bernardo Carvalho – Não Viu Uma Luzinha A Piscar?, Planeta Tangerina, 2013



Fig. 49 – Joan Negrescolor – A Cidade dos Animais, Coleção Orfeu Mini, 2017



Fig.51 – Mariana Zanetti – O Leão da Estrela, Companhia das Letrinhas, 2013

5.3 | Análise da Fábula – A Águia e a Raposa

Começando pela escolha da fábula, foi fundamental minimizar quantidades de fábulas que iriam ser analisadas, pois existem imensas fábulas, porém queríamos analisar ao máximo pormenor a sua estrutura. E para isso, foi necessário criar um critério de avaliação, segundo elementos principais da fábula: personagens, cenário, tempo e moral, como já foi referido anteriormente. O objetivo era perceber e trabalhar esses elementos para que pudessem-nos ajudar na interpretação da narrativa, incluindo também a moral da fábula. Para uma melhor e fidedigna interpretação, foi utilizada a fábula *A Águia e a Raposa* do livro *Fábulas – As Cem Mais Famosas Fábulas de Esopo*. De seguida, foi essencial analisar a narrativa, para possibilitar uma melhor compreensão de cada elemento e também consequentemente, ajudou numa maior qualidade na criação da narrativa.

A fábula, foi assim dividida em sete momentos, destacando o momento da conversa entre a mãe da raposinha e a águia, em que é o único momento ao longo da narrativa que há um discurso direto e não é o narrador a falar. E também podemos ainda salientar o momento do incêndio, que é quando há uma reviravolta na narrativa.

1. // A águia avista a raposa a dormir e desce da árvore (procura de comida);
2. // Surge a mãe da raposinha e há uma conversa entre as duas;
3. // A águia não liga e decide levar a raposinha para a árvore;
4. // Depois avista uns camponeses a assar carne;
5. // Decide voltar a descer da árvore e leva a cabra assada;
6. // Ao levar a carne ainda tinha brasas e acaba por incendiar o ninho dos seus filhos que ainda não sabiam voar;
7. // As aguiazinhas ainda tentaram voar, mas não conseguiram, acabando por cair mesmo dentro da boca da raposa;

// Os que ocupam os lugares elevados não têm dificuldade em oprimir os menos afortunados.

Depois da análise, realçamos logo um aspeto importante: a superioridade. Este tema foi analisado não só pelo comportamento da águia para com a mãe da raposinha e a sua filha, como também através dos planos em que a narrativa é inserida (plano inferior – “desce”, associado ao prado/natureza e o plano superior – “sobe”, relacionado com as árvores).

Este foi então o tema que decidimos abordar na interpretação da narrativa. Deste modo, podemos verificar que a personagem principal – a Águia – é caracterizada pelo abuso de poder que tem sobre a Raposa. Consequentemente, associamos então a personagem Águia ao homem e a personagem Raposa à mulher.

Assim sendo, foi essencial estudar as personagens, contexto da narrativa, cenário, espaço, e tudo o que conseguíssemos relacionar com a fábula e a sua moral como se pode visualizar no esquema da figura 52.

Águia / Homem	Raposa / Mulher	Filhos da Raposa e da Águia	Camponeses e a Cabra
Superioridade; Desdenhosa; Gananciosa; Egocentrismo; Interesseira; Ambiciosa; Poder; Satisfação; Insensível; Soberba;	Humilde; Simples; Preocupada; Amedrontada; Maternal; Triste; Magoada; Astúcia; Vingativa; Esperta;	Indefesos;	Expressão Neutra;

Cenário	Espaço	Provérbios	Contexto
Dia de sol; Árvore; Ninho; Prado (natureza);	Ar livre; Exterior; Floresta;	“Mais vale um pássaro na mão do que dois a voar”; “O feitiço virou-se contra o feiticeiro”;	Temos tudo e de um momento para o outro perdemos tudo o que tínhamos; Se fizermos algo de mal a alguém, mais tarde essa pessoa pode-se vingar; Superioridade / Manipulação / Poder; Brasa (objeto que muda a história) – vingança/ justiça;

Fig.52 – Esquema sobre a análise de personagens e cenário da fábula *A Águia e a Raposa*.

Após a investigação da narrativa, passamos para a fase da ilustração, pois é uma etapa necessária e importante para a concretização deste projeto. Para isso, começamos com uma recolha de imagens relacionadas com a categoria de fábulas e também uma pesquisa sobre os ilustradores do passado e do contemporâneo que interpretaram fábulas.

- Introdução ao Projeto
- Considerações Iniciais do Projeto
- Análise da Fábula – A Águia e a Raposa**
- Interpretação da Mensagem
- Estrutura e Criação Visual da Narrativa
- Planificação
- Composição Visual
- Desenvolvimento Conceptual da Narrativa
- Protótipo do Projeto
- Protótipo da Narrativa
- Site

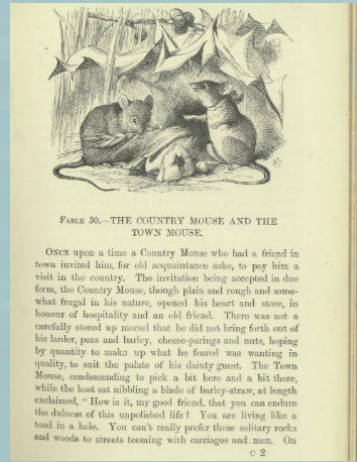


Fig.53 – John Tenniel (1820–1914) – 1848



Fig.54 – Charles H. Bennett (1828–1867) – 1857



Fig.55 – Ernest Henry Griset (1843–1907) – (s.d)

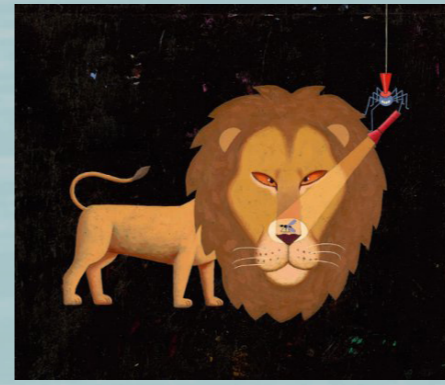


Fig.62 – Matin Jarrie (1953–) – 2014



Fig.63 – Susanne Janssen (1965–) – 2007



Fig.64 – Gémeo Luís (1965–) – 2020



Fig.56 – Arthur Rackham (1867–1939) – 1912

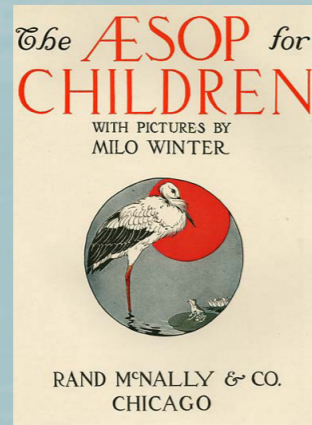


Fig.57 – Milo Winter (1888–1956) – 1919



Fig.58 – Agnes Miller Parker (1895–1980) – 1931



Fig.65 – Sara Fanelli (1969–) – 2003



Fig.66 – Simone Rea (1975–) – 2012



Fig.67 – Ayano Imai (1980–) – 2013

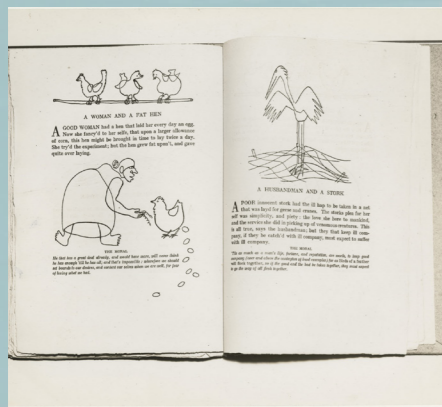


Fig.59 – Alexander Calder (1898–1976) – 1931



Fig.60 – Jacob Lawrence (1917–2000) – 1969



Fig.61 – Brian Wildsmith (1930–2016) – 1987

5.4 | Interpretação da Mensagem

A análise feita sobre os ilustradores passados e contemporâneos na área da fábula ilustrada foi essencial para o projeto. Desta forma, foi possível investigar quais as técnicas desenvolvidas nos trabalhos anteriores, podendo verificar que nos trabalhos mais atuais, por vezes, é utilizada uma técnica híbrida, usando assim uma mistura de materiais. Através da análise feita das ilustrações e também de uma pesquisa comparativa entre elas, é possível analisar algumas semelhanças e também diferenças entre as técnicas e o processo utilizado pelos artistas.

Assim sendo, no desenvolvimento da pesquisa verificamos assim uma diferença na criação de uma narrativa ilustrada entre os autores do passado e os autores contemporâneos. Antigamente, os artistas ilustravam a narrativa tal e qual a história, porém, neste momento, os ilustradores interpretam a mensagem da história, criando assim elementos gráficos que apelam o público alvo a interpretar a narrativa de uma forma diferente.

Partindo do esquema anterior, o projeto *Adaptações de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Imagem* explora o tema do abuso de poder, através de uma narrativa sobre uma família em que o pai sobrepõe-se à mãe relativamente às ações / ao estado da filha.

A narrativa é uma recriação da fábula *A Águia e a Raposa*, uma história que aborda a superioridade através dos mais poderosos, que colocam-se acima dos outros e não têm qualquer problema em desprezar os mais frágeis.

A fábula *A Águia e a Raposa* foi a escolhida devido à sua mensagem – uma moral que não serve só para expor um tema que cada vez mais existe, como também alertar os leitores sobre problemas que muitas vezes encontram-se abafados, que toda a gente sabe do que se passa, mas não querem falar deles, nem transparecer que vivem num problema. Deste modo, o incêndio na fábula representa o elemento principal, pois é uma consequência do ato que o homem teve. Na verdade, simboliza o facto de que muitas vezes damos importância ao exterior, desprezando o que realmente está a acontecer por de trás.

Porém, como a fábula tem como personagens principais o homem e a mulher e não querendo priorizar nenhuma das personagens, decidimos que a narrativa iria trabalhar a igualdade de género, não tomando partido de nenhum dos lados.

O título *“Adaptações de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Imagem”* para o projeto, tem uma associação clara entre as fábulas e a ilustração. A relação entre texto e imagem apresenta um dos pontos fundamentais do projeto, tendo como objetivo relacionar a ilustração manual com a narrativa e ferramentas atuais da era digital. Desta forma, podemos criar uma narrativa interativa e diferente de entender problemas passados e ainda atuais na sociedade.

Assim sendo, este estudo da fábula e de todos os conceitos anteriormente analisados, serviu de base para a criação da narrativa. A partir desta investigação, começamos a construir a narrativa do projeto (ilustração) e a respetiva adaptação para a web (protótipo de site digital), trabalhando a relação de texto e imagem.

Introdução ao Projeto

Considerações Iniciais do Projeto

Análise da Fábula – A Águia e a Raposa

Interpretação da Mensagem

Estrutura e Criação Visual da Narrativa

Planificação

Composição Visual

Desenvolvimento Conceptual da Narrativa

Protótipo do Projeto

Protótipo da Narrativa

Site

5.5 | Estrutura e Criação Visual da Narrativa

O projeto *Adaptações de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Imagem*, baseia-se numa narrativa de uma fábula, dividida em sete momentos e adaptada para o digital.

Ao longo da narrativa existem alguns pontos de tensão, que vão evoluindo consoante a ação de cada momento, como é o caso da personagem principal – a Águia – que tira a filha dos braços da mãe. Consequentemente, no decorrer da narrativa existe assim o conflito, que acontece quando a Águia ao pousar a sua filha e não estando satisfeita, avista uns camponeses a cozinhar e decide ir buscar comida. No entanto, com a sua soberbia, deixou cair a panela, incendiando a árvore onde estava os seus filhos.

Adaptações de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Imagem é um projeto com uma reinterpretação da fábula *A Águia e a Raposa* para o digital, seguindo os sete momentos anteriormente referidos. Esta sequência, ajuda-nos na concretização e interpretação da narrativa focada no tema: abuso de poder. Com isto, não se pretende enfatizar apenas o ato de superioridade do homem (como já tínhamos mencionado o facto de querer trabalhar a igualdade de género), como também demonstrar o poder que o ser humano ainda usufrui sobre o outro. Daí este projeto ser importante e também priorizar valores atuais, dinâmicos e digitais para captar uma maior atenção do público-alvo, deixando sempre um espaço livre para a interpretação.

A estrutura narrativa apresenta-se como uma sequência, dividida em sete momentos que pretendem explorar as ações que uma pessoa superior tem para com uma pessoa frágil e as emoções que uma personagem indefesa e humilde pode sentir em determinadas situações – insegurança, solidão, bem como preocupação e tristeza.

A intenção do projeto é que o utilizador tenha uma participação ativa na narrativa, tendo assim liberdade para interagir com as camadas e elementos e interpretar a narrativa de várias formas. Para uma melhor experiência, recorreu-se ao uso de pequenas animações, associadas principalmente à sequência da perspetiva ilustrada e também ao uso das ferramentas, como o *scroll* e o *click* na transição de layers. Paralelamente será ainda feito um tratamento sonoro com o objetivo de dar ênfase à narrativa e apelar à atenção do leitor através do envolvimento de mais um sentido perceptivo ao longo da narrativa com o objetivo de enriquecer a leitura da narrativa devido à sua capacidade de interação com a imagem.

5.6 | Planificação

Para planear uma narrativa foi necessário perceber como é que a história se desenrola, criando assim uma sequência de imagens lógicas com princípio meio e fim.

Uma das ferramentas que nos pode ajudar nesta tarefa é o storyboard, que permite organizar a estrutura da narrativa, estabelecendo divisões de grupos para cada elemento, como o texto e as imagens. Desta forma, é possível hierarquizar informações e planear que parte do texto corresponde a certa ilustração e vice-versa.

De acordo com Martin Salisbury (2004), o ritmo é outra particularidade na criação da narrativa, sendo que:

“O desejo de virar as páginas pode ser enfraquecido se as imagens ou folhas se sentirem repetitivas em termos de forma, cor, ou escala. Cada folha deve ser trabalhada com a sua relação com as páginas anteriores e as seguintes em mente, e efectivamente a sua relação com o fluxo do livro como um todo” (Salisbury, 2004, p.83).

Deste modo, é fundamental criar uma narrativa lógica, interativa e expectante, para que o leitor tenha curiosidade para continuar a ler. No entanto, não é necessário que nesta fase de criação as imagens tenham um ar de ilustrações terminadas, pois nesta etapa é apenas essencial focar-nos na criação da narrativa. Deste modo, é construído uma sequência de esboços rápidos, com o intuito de apresentar uma visão geral da narrativa.

Introdução ao Projeto

Considerações Iniciais do Projeto

Análise da Fábula – A Águia e a Raposa

Interpretação da Mensagem

Estrutura e Criação Visual da Narrativa

Planificação

Composição Visual

Desenvolvimento Conceptual da Narrativa

Protótipo do Projeto

Protótipo da Narrativa

Site

5.6.1 | Planificação da Narrativa em papel

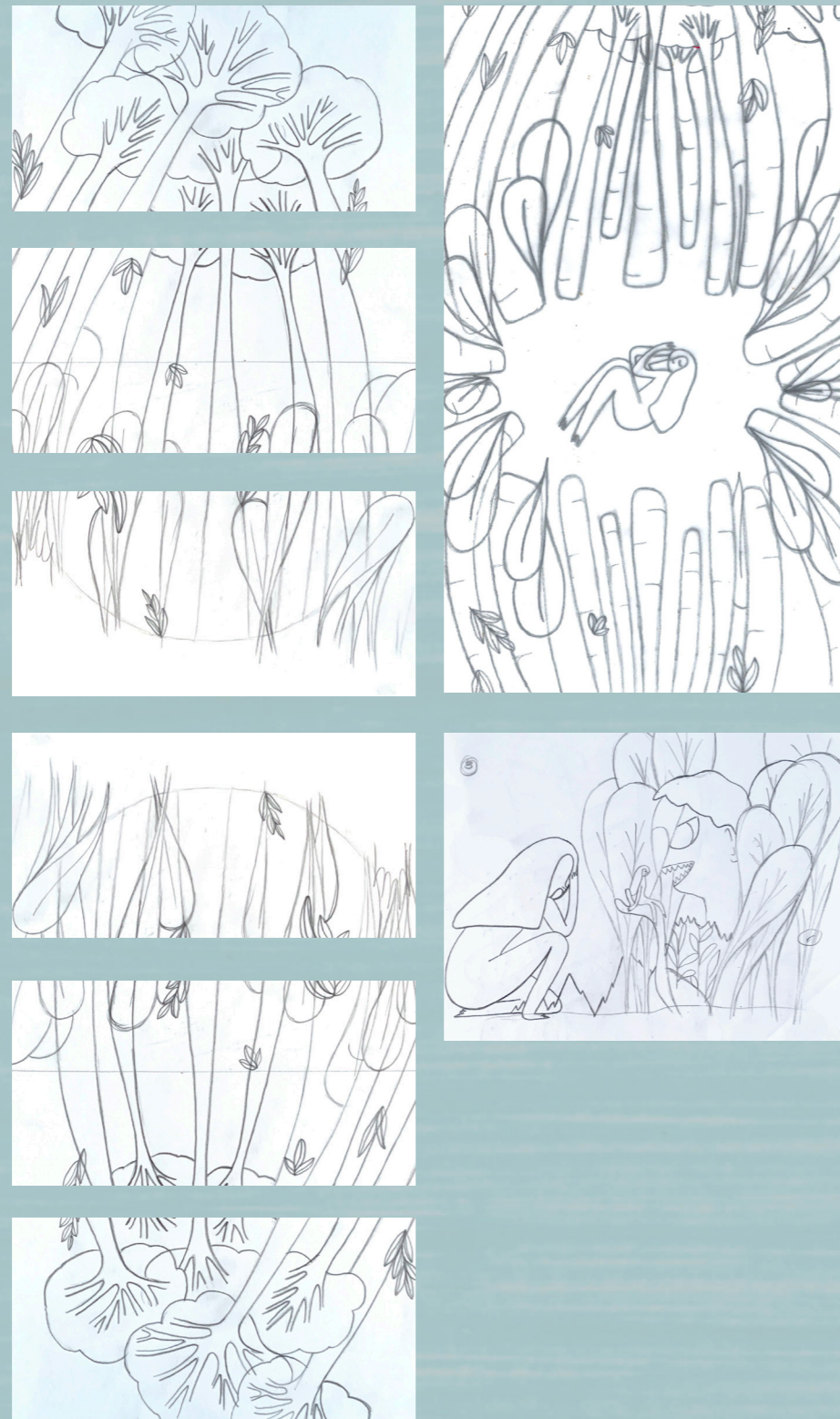


Fig.68 – Conjunto de imagens da narrativa em papel.

5.6.2 | Planificação da Narrativa para a web

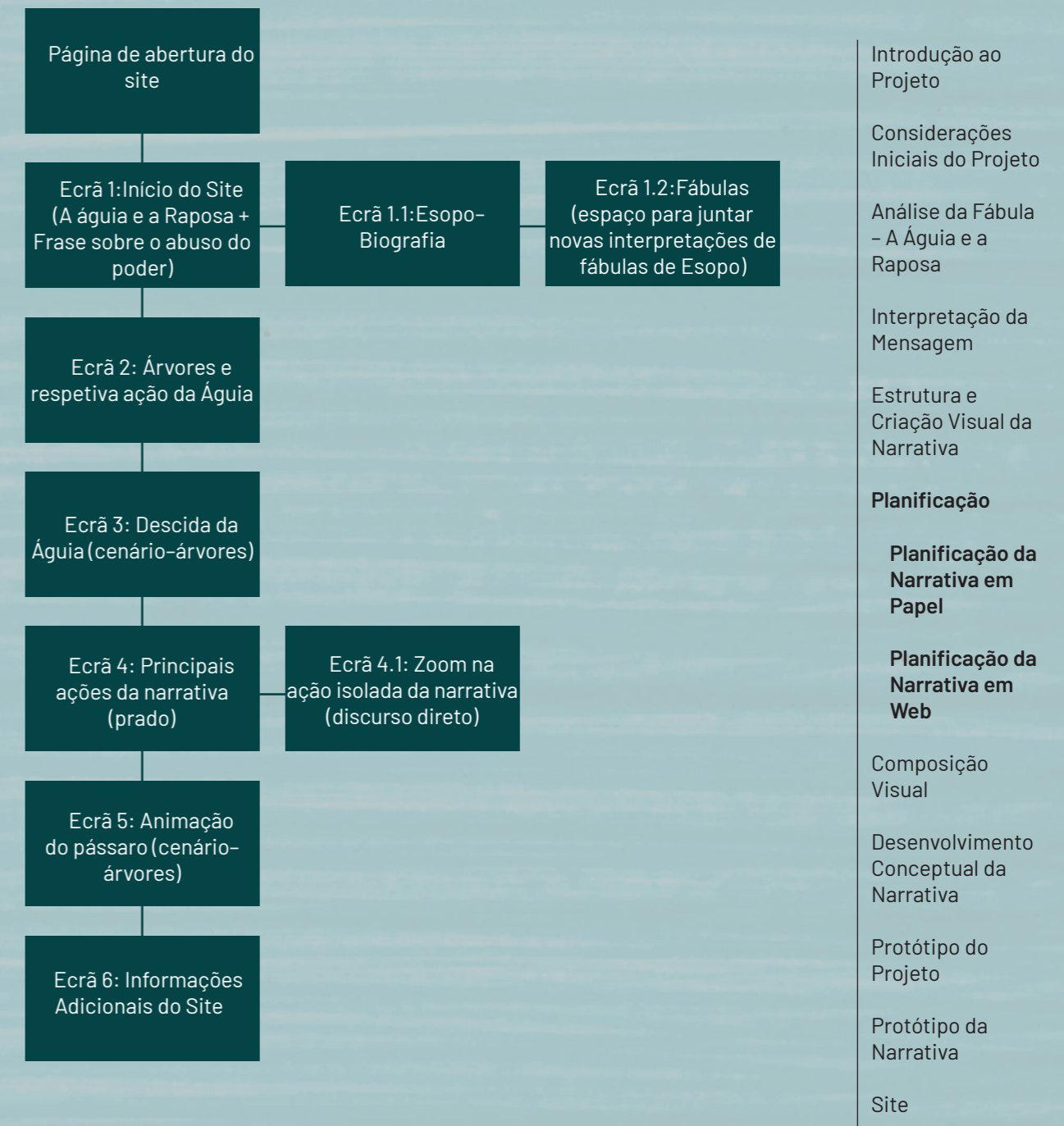


Fig.69 – Esquema da narrativa para o site online.

5.7 | Composição Visual

A composição visual é um momento muito importante para a criação da narrativa. Através desta fase é possível posicionar elementos visuais e organizá-los de acordo com o objetivo da história. Para isso, é também fundamental escolher a técnica utilizada nas ilustrações que neste caso, para este projeto foi escolhida uma técnica híbrida com o uso das colagens e o uso das ferramentas digitais. O propósito desta escolha é evidenciar as sobreposições dos elementos, como podemos também visualizar a vida de uma pessoa que sofre do abuso de poder, que vive à volta de problemas sobrepostos uns aos outros.

Sendo uma narrativa que tem um cenário com elementos naturais, a cor predominante da narrativa é o verde, dos quais também foram usadas outras cores tais como diferentes tons de azul, roxo e castanhos.

Após alguns testes com materiais, como por exemplo acetatos e papel branco com acrílicos, percebemos que ainda não era a melhor solução para o estilo que iria ser utilizado no projeto. Ao longo da pesquisa de ilustradores e técnicas, percebemos que uma das técnicas que poderia ser benéfica para este projeto seriam as colagens. Primeiro, começamos por fazer recortes em folhas de cor, porém queríamos que as ilustrações para além das sobreposições tivesse mais plasticidade. Deste modo, durante o processo do laboratório experimental, em vez de utilizar acrílicos, como já anteriormente tínhamos utilizado, desta vez, utilizamos marcadores promaker que têm um aspeto mais aguados, dando assim uma textura bastante interessante para os recortes. Uma vez que também já tínhamos pensado em acetatos e folhas de papel vegetal, esta textura mais transparente, veio ajudar a enriquecer mais as ilustrações.

Desta forma, as ilustrações passaram pelo um moroso processo, pois primeiramente foram desenhadas em papel vegetal com o intuito de passar para a folha de cor e mais tarde ser recortada. Em segundo lugar, tivemos de pintar com os marcadores promaker várias folhas brancas em todas as cores das paletas das personagens e cenários. Após o suporte estar pronto e os desenhos também, seguidamente foram decalcados, e recortados peça a peça. Esta foi uma opção que decidimos ter logo no início do processo, pois é uma forma mais fácil de ao adaptar as ilustrações para a web, ser mais fácil de juntar, girar, ampliar e reduzir os elementos para o site.



Fig.70 – Conjunto de imagens com vários elementos gráficos do projeto.

Introdução ao Projeto

Considerações Iniciais do Projeto

Análise da Fábula – A Águia e a Raposa

Interpretação da Mensagem

Estrutura e Criação Visual da Narrativa

Planificação

Composição Visual

Desenvolvimento Conceptual da Narrativa

Protótipo do Projeto

Protótipo da Narrativa

Site

5.8 | Desenvolvimento Conceptual da Narrativa

Para que uma narrativa funcione é necessário que as personagens sejam cre-díveis e bem desenvolvidas para encenar as ações da história, visto que muitas vezes elas são compatíveis com a vida do leitor. Para isso, é preciso estudar, ana-lisar e investigar ao mínimo pormenor cada personagem.

Esta análise, por norma é feita logo no início do processo onde surgem mui-tos esboços tanto do aspeto físico, como da expressividade dos sentimentos das personagens, como também das ações e movimentos que elas vão necessitar ao longo da narrativa. Mais tarde, é também fundamental a escolha do tipo de material em que as personagens vão ser desenhadas e também é importante in-vestigar e analisar como é que o cenário envolvente pode ser construído, pois contribui para a construção final da ilustração. Portanto, este é um processo um pouco demorado devido à procura dos elementos certos para construir a perso-nagem e cenário final.

5.8.1 | Cenário

O cenário do projeto é composto pelo meio envolvente em que a fábula “A Águia e a Raposa” se desenrola, a natureza. Através da análise feita à fábula, per-cebemos que existe duas perspetivas, a que é vista de baixo para cima (árvores) e a que é vista de cima para baixo (prado). Deste modo, o cenário foi desenhado com o objetivo de se notar essa perspetiva, evidenciando os dois locais.



Fig.71 - Ilustração de fundo do site - cenário.

Estudos

Fase 1



Fig.72 - Ilustração de fundo do site - cenário.

- Introdução ao Projeto
- Considerações Iniciais do Projeto
- Análise da Fábula – A Águia e a Raposa
- Interpretação da Mensagem
- Estrutura e Criação Visual da Narrativa
- Planificação
- Composição Visual
- Desenvolvimento Conceptual da Narrativa**
- Cenário**
- Águia
- Raposa
- Raposinha
- Camponeses
- Aguizainhas
- Protótipo do Projeto
- Protótipo da Narrativa
- Site

5.8.2 | Águia

A águia é um animal geralmente de grande porte, conhecida por ser um animal omnívoro de grande perspicácia visual. Por norma, costumam fazer os seus ninhos em locais altos, como por exemplo, no topo e ramos das árvores. Sendo também conhecidas e utilizadas como símbolos em vários contextos e culturas devido à sua grandeza, foi então interpretada e associada ao homem.

O aspeto físico da personagem foi desenvolvido tendo em conta a sua personalidade: Superioridade; Desdenhosa; Gananciosa; Egocêntrica; Interesseira; Ambiciosa; Poderosa; Insatisfeita; Insensível e Soberba.

Superioridade é a palavra chave que caracteriza esta personagem. É uma personagem que só olha para si próprio, não tendo qualquer preocupação pelo outro. Deste modo, o seu rosto poderoso é representado por elementos que dizem respeito à águia como é o caso do nariz bicudo, tendo na mesma um aspeto mais humanizado.

Na passagem da ilustração para o digital para criar a animação, foi necessário trabalhar diferentes expressões e as várias posições (frente, lateral).

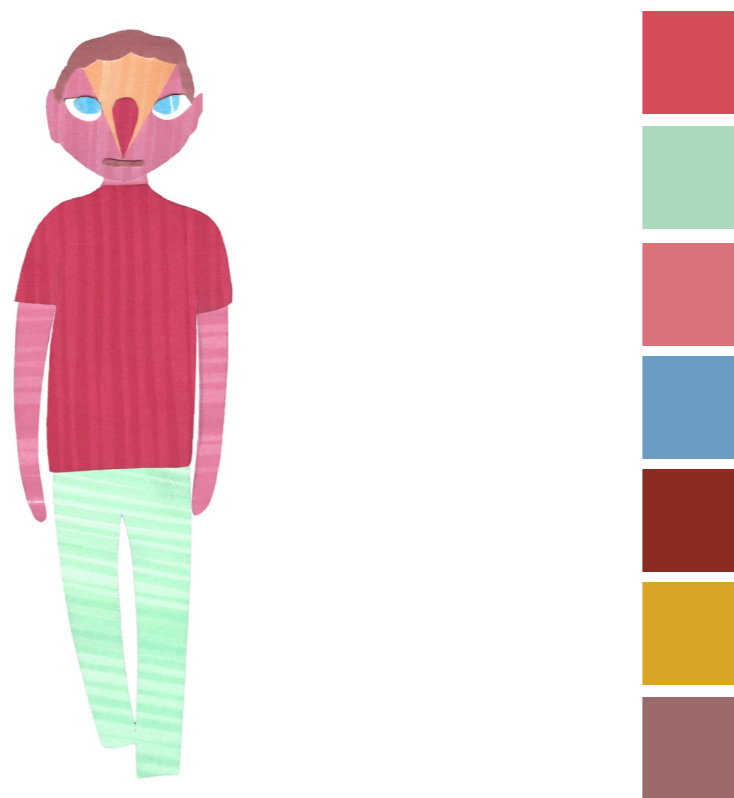


Fig.73 - Ilustração da personagem águia.

Estudos

Fase 1



Fase 2

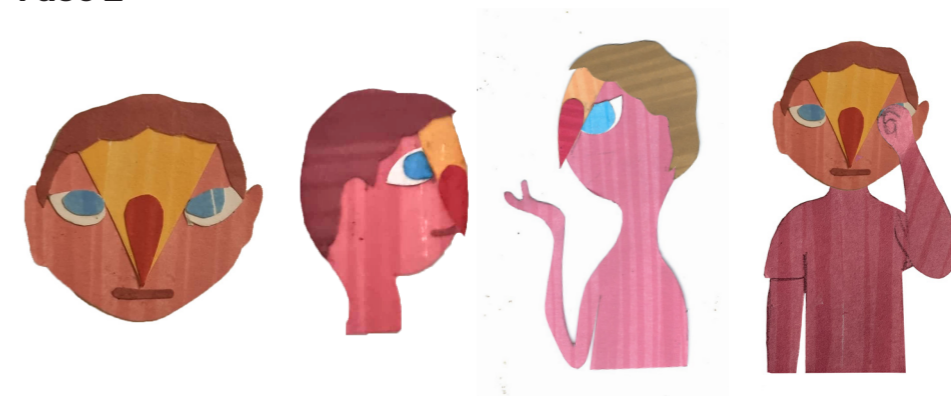


Fig.74 - Estudos de esboços - águia.

- Introdução ao Projeto
- Considerações Iniciais do Projeto
- Análise da Fábula - A Águia e a Raposa
- Interpretação da Mensagem
- Estrutura e Criação Visual da Narrativa
- Planificação
- Composição Visual
- Desenvolvimento Conceptual da Narrativa**
 - Cenário
 - Águia**
 - Raposa
 - Raposinha
 - Camponeses
 - Aguizainhas
- Protótipo do Projeto
- Protótipo da Narrativa
- Site

5.8.3 | Raposa

As raposas são pequenos a médios mamíferos, geralmente caracterizadas por terem o crânio achatado, orelhas triangulares verticais, focinho pontiagudo e uma cauda longa e espessa. Este animal, é também reconhecido pela sua reputação de astúcia, que contribuiu para a sua representação na cultura popular e no folclore. Sendo assim, a personagem foi construída segundo a sua personalidade: Humilde; Simples; Preocupada; Amedrontada; Maternal; Triste; Magoada; Vingativa e Esperta.

Humildade é a palavra chave que descreve a raposa, sendo que mesmo magoada e triste com o ato do homem, não o deixou para trás e ajudou-o. Desta forma, esta personagem é representada com um rosto mais caído, e uma cabeça mais achatada tal como a característica do animal em questão.

Na realização desta personagem para o digital já foi mais fácil fazer a adaptação, uma vez que a raposa não tem tantos movimentos como tem a águia.

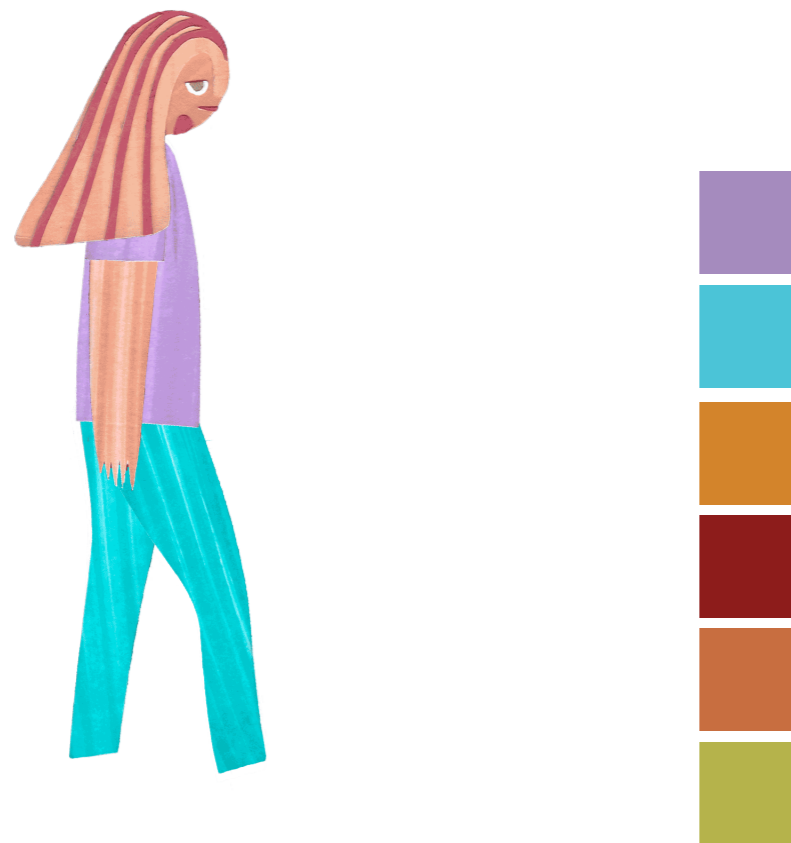


Fig.75 - Ilustração da personagem raposa.

Estudos

Fase 1



Fase 2



Fig.76 - Estudos de esboços - raposa.

- Introdução ao Projeto
- Considerações Iniciais do Projeto
- Análise da Fábula - A Águia e a Raposa
- Interpretação da Mensagem
- Estrutura e Criação Visual da Narrativa
- Planificação
- Composição Visual
- Desenvolvimento Conceptual da Narrativa**
 - Cenário
 - Águia
 - Raposa**
 - Raposinha
 - Camponeses
 - Aguizainhas
- Protótipo do Projeto
- Protótipo da Narrativa
- Site

5.8.4 | Raposinha

A raposinha é a filha de ambas as personagens principais. Contendo características do animal – raposa, a aparência física da filha é praticamente igual à da mãe, só que uma versão mais pequena. Esta personagem não tem muita ação na história, visto que é transportada de um sítio para o outro pelo pai.

Para a adaptação da ilustração manual para o digital, mais uma vez foi preciso trabalhar na sequência da trajetória que a raposinha faz devido ao ato do seu pai, elaborando distintos pontos de vista.

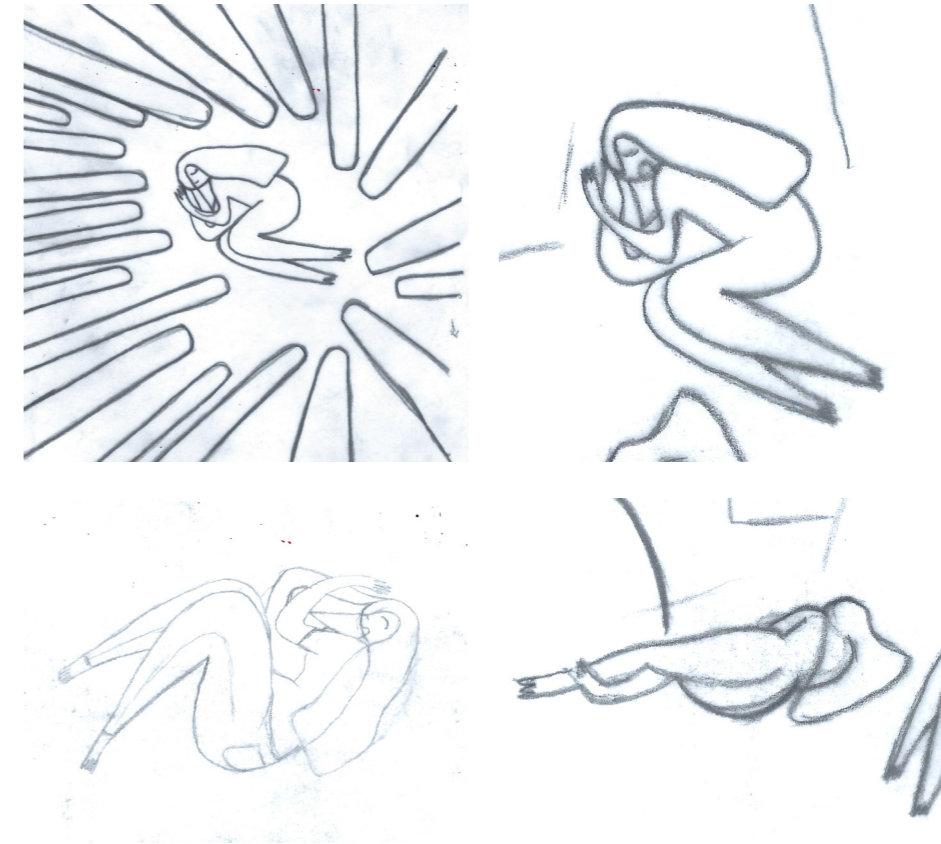


Fig.77 – Ilustração da personagem raposinha.



Estudos

Fase 1



Fase 2



Fig.78 – Estudos de esboços – raposinha.

Introdução ao Projeto

Considerações Iniciais do Projeto

Análise da Fábula – A Águia e a Raposa

Interpretação da Mensagem

Estrutura e Criação Visual da Narrativa

Planificação

Composição Visual

Desenvolvimento Conceptual da Narrativa

Cenário
Águia
Raposa
Raposinha
Camponeses
Aguizainhas

Protótipo do Projeto

Protótipo da Narrativa

Site

5.8.5 | Camponeses

Os camponeses são os trabalhadores que vivem e trabalham no campo, na agricultura e na produção que visa o autoconsumo. Na narrativa, os camponeses são uma personagem importante, pois são eles que trazem o elemento essencial que muda a história.

Tendo um papel importante, são as únicas personagens que surgem no meio da narrativa, porém são consideradas personagens secundárias, não tendo muita ação na narrativa. Estas, são caracterizadas por elementos associados à agricultura, como o chapéu e têm um aspecto mais velho, pela sua experiência no campo e pela sua sabedoria.

Na transformação para a animação foi necessário desenhar diferentes movimentos, devido ao movimento frontal.



Fig.79 - Ilustração dos camponeses.

6.8.6 | Aguiazinhas

As aguiazinhas são uma personagem um pouco inofensivas e encontram-se desprotegidas. O seu aspeto físico é praticamente igual ao pai, uma vez que eles não são filhos da raposa, porém expressam mais tristeza devido a ficarem quase a narrativa toda sozinhos.

Na transição da ilustração para o digital não existe muita variação, pois são as personagens que menos são ativas na narrativa. Por isso, apenas têm uma pequena animação e não é muito recorrente.



Fig.80 - Ilustração das aguiazinhas.

- Introdução ao Projeto
- Considerações Iniciais do Projeto
- Análise da Fábula – A Águia e a Raposa
- Interpretação da Mensagem
- Estrutura e Criação Visual da Narrativa
- Planificação
- Composição Visual
- Desenvolvimento Conceptual da Narrativa**
 - Cenário
 - Águia
 - Raposa
 - Raposinha
 - Camponeses**
 - Aguiainhas**
- Protótipo do Projeto
- Protótipo da Narrativa
- Site

5.9 | Protótipo do Projeto

No desenvolvimento do projeto pôde-se verificar que não ia haver tempo suficiente para realizar um site interativo até ao fim, e para além disso também era necessário ter uma grande capacidade de trabalho a nível de programação para a concretização do produto final. Com isto, decidiu-se optar por um método que permitisse na mesma estabelecer uma aproximação da realidade, podendo trabalhar a ilustração de uma narrativa e a adaptação da narrativa no contexto web. Para isso, foi desenvolvido um protótipo de um site interativo, com o objetivo de testar e perceber de que forma é que a ilustração manual pode estar aliada a ferramentas digitais, tal como a animação.

A construção do protótipo, permitiu estudar que tipo de ferramentas eram mais úteis para este projeto, quais os melhores caminhos a seguir relativamente a escolhas de narrativas e técnicas para as ilustrações. O objetivo deste protótipo, é dar a conhecer uma interpretação diferente de uma fábula muito reconhecida pela sociedade e permitir a artistas e designers a poderem continuar com o projeto, dando a possibilidade de poderem também criar e interpretar outras fábulas de Esopo.

Posto isto, é ainda de referir que no desenvolvimento do protótipo, toda a informação recolhida da investigação permite identificar potenciais erros e solucionar novas ideias, facilitando assim a criação do produto final.

Fábula – “A Águia e a Raposa”		
Interpretação do enredo	Moral – Abuso de Poder	Protótipo de um site – Adaptação da Fábula no Contexto Web

Fig.81 – Explicação geral do projeto.

5.10 | Protótipo da Narrativa

O protótipo da narrativa tem como objetivo chegar a uma versão quase final do projeto. Como já foi referido anteriormente, não é considerada uma versão final, pois um protótipo tem a possibilidade de ainda serem feitas algumas melhorias, porém, o protótipo tem o intuito de se apresentar visualmente o mais parecido possível já com o produto final.

Para tal, foi desenvolvido um estudo e processo de ilustrações com um cuidado peculiar em todos os elementos para que o protótipo fosse o mais parecido possível. Um dos conceitos trabalhados na ilustração desta narrativa foi a sobreposição. Desta forma, o projeto *Adaptação de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Ilustração no Contexto Web* pretende que o site disponha interpretações diferentes de fábulas, com uma única exigência que é o facto de não fugir à moral da fábula, elemento esse muito conhecido pelo fabulário grego, Esopo.

Para o protótipo da narrativa, foi fundamental seguir a divisão feita da fábula, já mencionada anteriormente. A partir dessa análise, conseguimos interpretar e criar um nova visão desta história realçando a superioridade e a sobreposição. No desenvolvimento da narrativa, é fundamental ter em conta o espaço para a imagem, porém, também é importante analisar de que forma iríamos trabalhar o texto, pois todos os elementos devem encontrar-se em cada página em harmonia.

Apesar de o grande foco deste projeto ser a ilustração, também a tipografia é muito importante para a leitura da narrativa. Um dos fatores principais a ter ao escolher tipos de letras é perceber que público-alvo vai ler. Tendo em conta, que o nosso espectador é o público infantojuvenil, é necessário ter atenção a algumas características. Na verdade, não existem regras determinadas sobre a utilização de uma tipografia para cada geração, porém, há elementos tipográficos que são mais adequados às crianças e jovens, facilitando assim a escolha de uma fonte ou diagramação de um texto para o público infantil.



Fig.82 – Conjunto de imagens de esboços da narrativa.

- Introdução ao Projeto
- Considerações Iniciais do Projeto
- Análise da Fábula – A Águia e a Raposa
- Interpretação da Mensagem
- Estrutura e Criação Visual da Narrativa
- Planificação
- Composição Visual
- Desenvolvimento Conceptual da Narrativa
- Protótipo do Projeto**
- Protótipo da Narrativa**
- Site

5.11 | Site

O projeto *Adaptação de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Ilustração no Contexto Web* pretende que o site disponha interpretações diferentes de fábulas, com uma única exigência que é o facto de não fugir à moral da fábula, elemento esse muito conhecido pelo fabulário grego, Esopo.

Desta forma, a narrativa criada neste protótipo, teve principal foco na moral da fábula *A Águia e Raposa*. Tendo como objetivo deste site unir técnicas híbridas, como a ilustração manual e o uso das ferramentas digitais, este projeto foi criado com vários grafismos por camadas, em que cada uma, é animada através do *input* do leitor, consoante a sua interação com o dispositivo. Para atingir este objetivo, era necessário programar para que o utilizador pudesse ativar essas animações. Não tendo uma grande capacidade de criar código, optamos por utilizar o programa Figma, que também nos dá várias opções, tal como animar elementos, criar efeitos e dar a experiência de *scroll* e *click* ao utilizador.

A estrutura base foi criada através do formato e dimensões do ecrã do computador, com as animações dos *walkcycles* já concretizadas noutro programa (Photoshop) e também com os elementos da narrativa inseridos no Figma através das animações do *scroll*, *click* e *parallax scrolling*. Apesar de o programa Figma, ter algumas facilidades para criar animações sem ser preciso entender código, não dispensa a aprendizagem e o processo de funcionamento e conhecimento de ferramentas, como o *scroll* e também os plugins que o programa contém. É através deles, que é possível por exemplo transmitir um vídeo com som, porém ainda não é possível transmitir som com uma imagem sem fundo. Com isto, foi necessário estudar e investigar uma forma de coincidir ambas as ferramentas, para que conseguíssemos chegar ao objeto final e para isso, entendemos que seria mais fácil se o vídeo tivesse fundo. Desta forma, para obter o resultado final que idealizamos, foi necessário trabalhar a entrada das personagens, juntamente com o fundo e o tratamento sonoro. Assim sendo, optámos por seguir com o protótipo do site juntamente com as ilustrações manuais e animações, tendo na mesma como objetivo perceber como é que estas duas ferramentas híbridas podem beneficiar a leitura de uma narrativa.

Para o presente projeto, pretende-se que o protótipo do site tenha um formato vertical, destacando assim a superioridade da história da fábula. Apesar de o espectador visualizar a narrativa num ecrã horizontal, a narrativa é caracterizada por ser uma narrativa vertical, podendo assim navegar pelo site através do *scroll* vertical.

Com o desenvolvimento do protótipo da narrativa ilustrada para a web e a sua respetiva interpretação da história com ilustrações manuais e a aplicação de animações através das ferramentas digitais, permitiu perceber que:

1. É possível criar uma narrativa e interpretar uma história conhecida, sem ser necessário replicar tal e qual o seu conteúdo;
2. O estudo e desenvolvimento experimental feito na realização das personagens e ambiente foram importantes na adaptação para a web, uma vez que usufruímos de uma transformação já predefinida;
3. A investigação e o desenvolvimento de um conceito, neste caso o abuso de poder, mais a criação de uma composição visual de personagens e cenário, juntamente com características físicas e psicológicas permitiu que fosse possível criar uma nova história;
4. A estrutura e composição visual de uma narrativa é fundamental para uma experiência de leitura diferente e mais apelativa para o utilizador.

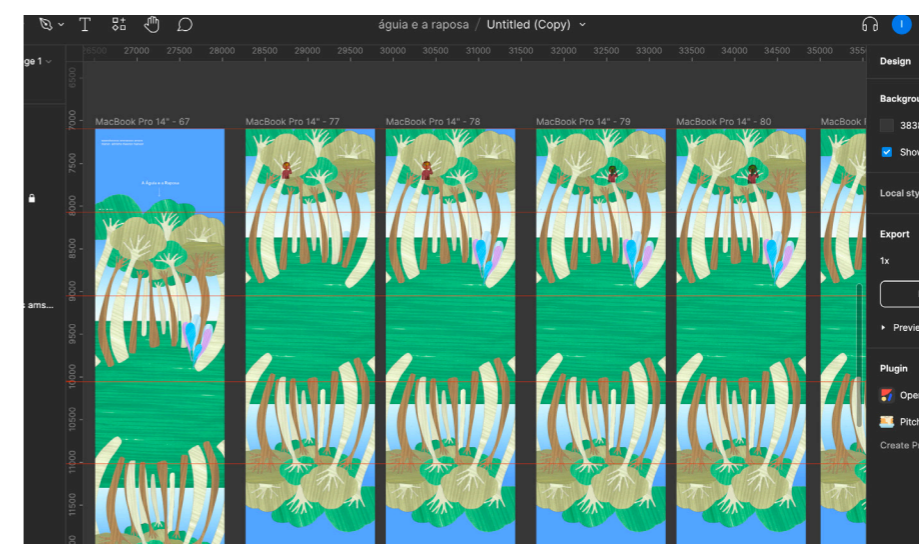
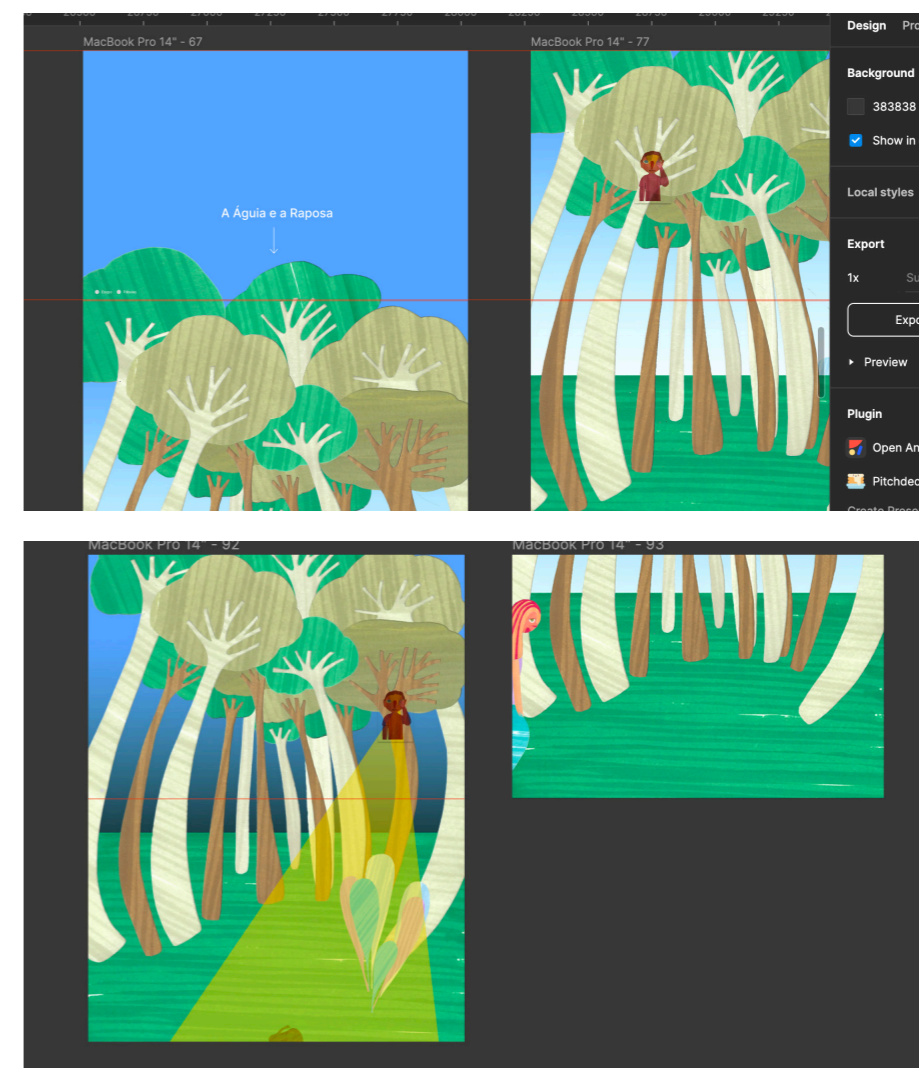


Fig.83 – Conjunto de imagens da narrativa no programa Figma.

Introdução ao Projeto

Considerações Iniciais do Projeto

Análise da Fábula – A Águia e a Raposa

Interpretação da Mensagem

Estrutura e Criação Visual da Narrativa

Planificação

Composição Visual

Desenvolvimento Conceptual da Narrativa

Protótipo do Projeto

Protótipo da Narrativa

Site

Com o desenvolvimento dos capítulos anteriores, pode-se verificar que com a potencialidade das técnicas de ilustração e das ferramentas digitais desenvolveu-se um conjunto de novas experiências de leitura para os espectadores. Deste modo, o capítulo apresenta a conclusão da tese e projeto, referindo assim o que correu melhor e também o que correu pior relativamente aos objetivos pretendidos.

6

Conclusão e
considerações
Finais do Projeto

Conclusão

6 | Conclusão e Considerações Finais do Projeto

As narrativas interativas são caracterizadas pela sua complexidade e riqueza de interação que surgem através do desenvolvimento tecnológico, proporcionando diferenças significativas no campo digital, trazendo uma outra realidade e experiência à narrativa. Esta área do digital, encontra-se cada vez mais presente na vida das pessoas, inclusive nos jovens adultos que são considerados o grande público desta era digital. Para além destas novas ferramentas possibilitarem novas experiências relativamente à inovação de ferramentas e software, também explora uma nova forma de leitura, podendo assim transformar, inovar e explorar novas aptidões não só dos dispositivos tecnológicos, como também da interação do utilizador com o computador.

Apesar desta constante inovação ser um aspeto bastante favorável para o mundo tecnológico que espreita o engenho mas também o consumo das sociedades, também contém aspetos mais negativos, como o facto da sucessiva inovação e também de alguns limites impostos pela mesma.

Deste modo, o presente projeto de investigação procurou refletir e explorar de que forma é que uma narrativa ilustrada pode ser adaptada para o digital. Neste caso a proposta de um protótipo de um site foi o objeto de comunicação escolhido, que tem como objetivo entender quais os benefícios e limitações que as ferramentas tecnológicas podem trazer à leitura da narrativa.

Para isso, através de uma metodologia qualitativa e uma análise restrita na escolha de fábulas de Esopo, de forma a garantir a concretização da criação da narrativa, bem como a obtenção de resultados e o desenvolvimento de uma narrativa ilustrada animada, optamos por escolher apenas uma fábula que fosse rica em informação para ajudar numa melhor criação da narrativa e personagens.

De forma a alcançar esses objetivos, foi feita uma análise da fábula *A Águia e a Raposa*, pois foi uma das fábulas em análise que mais se destacou relativamente à qualidade de informação que contém, bem como a moral que apresenta.

Ao longo do projeto, foram várias as fases que podemos realçar que foram essenciais no processo de investigação, uma vez que foram fundamentais para a análise e concretização do desenvolvimento projetual. A pesquisa sobre a definição e origem da ilustração; a relação entre texto e imagem; o estudo do género literário fábulas e narrativas; a pesquisa sobre narrativas interativas no contexto web design e a respetiva análise de casos de estudo; e a realização da desconstrução da mensagem da fábula e criação visual da narrativa, que estabelecem assim, a base para a realização do projeto final.

A investigação realizada ao longo do enquadramento teórico, uma pesquisa mais focada sobretudo na definição e origem da ilustração e das fábulas, permitiu não só obter informações e conhecimentos importantes sobre a prática da ilustração no passado e no presente, como também analisar a evolução do livro impresso e ilustrado e mais tarde a evolução das ferramentas digitais. Com o aparecimento desses meios digitais, os artistas passaram a não reproduzir as narrativas tal como elas são, mas sim a interpretar as histórias de forma a proporcionar uma nova experiência de leitura ao utilizador.

A análise do contexto histórico dividiu-se em três partes: vida de Esopo; obras de Esopo e aplicações e adaptações. Estas fases possibilitaram um maior conhecimento sobre o grande fabulário grego, Esopo, e também permitiram analisar não só algumas fábulas do autor, incluindo a escolhida para o projeto, como também estudar de

que forma é que artistas dentro e fora do campo do design trabalham e se inspiraram no tema fábulas.

Através da pesquisa feita às narrativas interativas no contexto de web design e aos estudos de caso inseridos na mesma temática, adquiriu-se um maior conhecimento relativamente a caminhos que podemos escolher analisar e trabalhar na adaptação da narrativa ilustrada para o digital.

Com este estudo, foi possível identificar métodos, e elementos importantes, servindo assim de referências fundamentais para a concretização do produto final. Dos estudos de caso analisados no presente projeto, destacou-se a escolha da paleta cromática, a criação de *storytelling* que permite uma composição visual mais fluida e coerente e o desenvolvimento da criação dos elementos gráficos segundo as características interativas que iriam obter mais tarde, como a animação, o som e o uso de ferramentas digitais como é o caso do *scroll*.

Neste momento, cada vez mais a tecnologia oferece mais possibilidades e ferramentas a autores e artistas a criarem novos projetos, sendo assim também difícil a constante inovação dos mesmos. Porém, é importante referir que algumas destas aplicações digitais ainda estão um pouco limitadas na reprodução no contexto web caso não se saiba escrever código, tornando assim mais difícil o uso de algumas ferramentas digitais.

Neste caso no presente projeto, não tendo a facilidade de escrever código, foi escolhido o programa Figma, de edição gráfica e de prototipagem de projetos de design para a web para criar o objeto final. Apesar de no princípio ser um ótimo programa para trabalhar, houve também algumas falhas no desenvolvimento do projeto. Inicialmente, foi testado que era possível colocar ilustrações animadas no programa, porém, após algumas experiências pode-se verificar que não era possível colocar animações sem *background*, incluindo também o som. Deste modo, através de uma vasta investigação sobre o programa, envolvendo toda as transformações que o programa teve nestes últimos anos, incluindo a compra feita pela a Adobe em Setembro de 2022 e também os *plugins* que o site contém, concluiu-se que iria ser um objetivo mais complicado de se realizar. No entanto, através do uso das ferramentas do programa Figma juntamente com as ferramentas do programa Photoshop, foi possível encontrar uma solução para o problema.

Desta forma, o projeto apresenta um protótipo de um site, com aspetos que poderão ser futuramente trabalhados, como é o caso da melhoria do tratamento sonoro no site interativo e também da junção de novas interpretações de outras fábulas. Assim sendo, o presente projeto representa um longo processo de trabalho – exploração de esboços e técnicas, formas e recortes no desenvolvimento das personagens e cenário, bem como uma profunda pesquisa de software do programa Figma, para uma melhor e interativa adaptação no contexto web.

Posto isto, o projeto *Adaptação de Fábulas de Esopo: Relação entre Texto e Ilustração no Contexto Web*, apresenta-se como um exemplo de um site interativo com uma narrativa ilustrada através da combinação híbrida da técnica manual juntamente com ferramentas digitais. Assim sendo, é um projeto que tem como objetivo oferecer uma leitura diferente e interativa ao leitor, tendo ainda a possibilidade de continuar esta investigação. Deste modo, o presente projeto para além de possibilitar artistas e designers a partilhar as suas interpretações de fábulas, também tem potencial para uma futura investigação dentro da área sonora e também em futuras ferramentas digitais.

Bibliografia

7 | Referências Bibliográficas

- Almeida, C. (2003). *Novas Tecnologias e Interatividade: Além das interações mediadas*. DataGramZero - Revista de Ciência da Informação, Volume 4, n.4.
- Adam, J. & Revaz, F. (1997). *A Análise da Narrativa*. Lisboa: Gradiva.
- Almeida, J. S. (2011). *As relações de poder nas desigualdades de gênero na educação e na sociedade*. Série-Estudos - Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of cinema*. New York: Routledge.
- Barthes, R. (1965). *A aventura semiológica*. São Paulo.
- Benjamin, W. (1993). *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura*. Obras Escolhidas. Volume I. (5ª ed.). São Paulo: Brasiliense.
- Bauman, Z. (2003). *Amor líquido*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on Interactive Storytelling* (2ª ed.). New Riders.
- Castro, F. (s.d). *Fábulas - As Cem Mais Famosas Fábulas de Esopo*. Publicações Europa-América.
- Cilinion, J. (2017). *Contos Ilustrados a partir de J.k. Rowling*. [Dissertação de Mestrado, IADE-U] Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/22959>.
- Costa, M. (2018). *A Ilustração Editorial em Suportes Digitais Narrativas Ilustradas em Livros Infantis*. [Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco e Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa] Repositório Científico do Instituto Politécnico de Castelo Branco. <http://hdl.handle.net/10400.11/6130>.
- Chartier, R. (1999). *A aventura do livro: Do leitor ao navegador*. São Paulo: Unesp.
- Doyle, S. (2018). *History of Illustration* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
- Dresang, E. T. (2008). *Radical change revisited: Dynamic digital age books for youth*. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 8(3), 294-304.
- Eco, U (1979). *Leitura do texto literário-Lector in Fabula*. Lisboa: Editorial Presença.
- El Far, A. (2006). *O livro e a leitura no Brasil*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Ferreira, N. (2014). *Aesópica: A Fábula Esópica e a Tradição Fabular Grega*. Imprensa Da Universidade De Coimbra Coimbra University Press.
- Florindo, C. (2012). *O Álbum Narrativo de Potencial Recepção Infantil: uma nova forma de edição*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa]. Repositório Universidade Nova. <http://hdl.handle.net/10362/7752>.
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Hunt, P. (Ed.). (1996). *International companion encyclopedia of children's literature*. Londres: Routledge.
- Hunt, P. (Ed.). (2004). *International companion encyclopedia of children's literature*. Oxfordshire: Routledge.
- Hunt, P. (2010). *Crítica, Teoria e Literatura Infantil*. São Paulo: Cosac Naify.
- Jalongo, M. R. (2004). *Young Children and Picture Books* (2ª ed.). Washington: National Association for the Education of Young Children.
- Joly, M. (2007). *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa: Edições 70.
- Lewis, D. (2001). *Reading Contemporary Picture books, Picturing Text*. London: Routledge Farmer.
- Linden, S. (2011). *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naif.
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Lausanne: AVA Publishing.
- Miller, C. H. (2014). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Taylor & Francis.
- Moutinho, J. (2017). *Livro Português das Fábulas*. Ebook. Temas e Debates.
- Necyk, B. (2007). *Texto e imagem: um olhar sobre o livro infantil contemporâneo*. [Dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas, PUC-Rio].
- Nikolajeva, M. (Ed.). (1995). *Aspects and issues in the history of children's literature*. Connecticut: Greenwood Publishing Group, Inc.
- Nikolajeva, M., Scott, C. (2011). *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo: Cosac Naif.
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. Georgia: The University of Georgia Press.
- Pennell, J. (1896). *The Illustration of books in versão facsimilada do original*. Charlston: Fisher Unwin, Bibliobazaar, LLC.
- Pinto, A. (2016). *Do clic ao gesto - o livro híbrido para a infância no tempo das interfaces tangíveis*. [Tese de Doutorado, Universidade do Minho]. Repositório Aberto da Universidade do Minho. <https://hdl.handle.net/1822/44965>.
- Pinto, B. (2013). *Álbum Narrativo Digital: Uma nova forma de edição*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/68657>.
- Propp, V. I. (1928). *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.
- Propp, V. I. (2000). *Morfologia do Conto Maravilhoso*. (4ª ed.). Lisboa: Vega Editora.

Ribeiro, M. (2011). *Do desenho à ilustração infantil*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa] Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/6343>.

Rius, M. (1990). "Texto – Ilustración" in Ponencias del Primer Simposio Premi Internacional Catalònia d'il·lustració. Catalònia: Edicions Proa, S.A.

Rodrigues, C. (2013). *Palavras e Imagens de Mãos Dadas: A Arquitetura do Álbum narrativo em Manuela Bacelar* [Tese de doutoramento, Universidade de Aveiro]. Repositório Institucional da Universidade de Aveiro. <http://hdl.handle.net/10773/10586>.

Sanmiguel, D. (2001). *Técnicas de Ilustración*. Manuales Parramón. Barcelona: Parramón ediciones, S.A.

Santaella, L. (2013). *Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.

Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*. Londres: Barron's Educational Series.

Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Londres: Lawrence King Publishing.

Saraiva, J. (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*. [Tese Doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto] Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/74119>.

Smolka, N. (2012). *Fábulas Completas*. Moderna.

Weinstein, A. (2005). *Once upon a time: Illustrations from fairytales, fables, primers, pop-ups, and other children's books*. Nova Iorque: Princeton architectural press.

Wigan, M. (2008). *Text and Image*. Lausanne: AVA Publishing.

Wigan, M. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. Lausanne: AVA Publishing.

Yokota, J. & Teale, W. H. (2014). *Picture Books and the Digital World - Educators Making Informed Choices*. The Reading Teacher, Volume 67, Issue 8 (pp.577-585). International Reading Association.

Yokota, J. (2015). *The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children*. Mireia Manresa & Neus Real (Eds.), Digital Literature for Children - Texts, Readers and Educational Practices. Presses Interuniversitaires Europeennes Peter Lang.

Zeegan, L. (2009). *What is Illustration?*. Hove: RotoVision.

Zipes, J. (1995). *Breaking the Disney spell*. In Bell, E., Haas, L. & Sells, L. (eds.). From mouse to mermaid: The politics of film, gender and culture. Bloomington: Indiana University Press.

Referências Eletrônicas:

Bircher, K. (2016). Lil' Red: An Interactive Story app review. Acedido em Agosto. Retirado de <https://www.hbook.com/story/lil-red-an-interactive-story-app-review>.

Bordwell, D. (2014, janeiro 12). Understanding film narrative: The trailer [post em blog]. Retirado de <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/01/12/understanding-film-narrative-the-trailer/>.

Kiefer, B. (2008). What is a Picturebook, Anyway? The evolution of form and Substance Through the Post Modern Era and Beyond. Acedido em Setembro. Retirado de <https://www.studocu.com/en-us/document/capital-university/liberal-arts/postmodern-picturebooks-play-parody-and-self-refer-1-what-is-a-picturebook-anyway-the-evolution-of-form-and-substance-thr/33761449>.

Leão, J. & Vieira, S. (2017). outro. Acedido em Novembro. Retirado de <https://www.outro.pt/sobre>.

Lee, N. & Huynh, M. (2015). The Boat. Acedido em Fevereiro. Retirado de <https://www.sbs.com.au/theboat/>.

Mariuzzo, P. (2018, maio 24). Contos de fadas ensinam as crianças a lidar com seus medos [post em blog]. Retirado de <http://notempoquearrobaera15quilos.blogspot.com/2018/05/contos-de-fadas-ensinam-as-criancas.html>.

NASA Prospect (2013). NASA: Prospect. Acedido em Setembro. Retirado de <http://nasapropect.com>.

Richtel, M. & Bosman, J. (2011, novembro 20). For Their Children, Many E-Book Fans Insist on Paper. The New York Times. <http://www.nytimes.com/2011/11/21/business/for-their-children-many-e-book-readers-insist-on-paper.html>.

Rodrigues, C. (2009). O álbum narrativo para a infância: os segredos de um encontro de linguagens. Acedido em Outubro. Retirado de http://http://www.casadaleitura.org/portalfbeta/bo/documentos/ot_o_album_narrativo_para_a_infancia_b.pdf.

