

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

O papel do ilustrador na educação e desenvolvimento das crianças

Relatório de Estágio

Daniela Carneiro Caldeira

Orientado por:

Doutor Gonçalo Falcão e Doutora Hália Costa Santos, IPT

*Relatório de Estágio apresentada ao Instituto Politécnico de Tomar
para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau
de Mestre em Mestrado de Design Editorial*

Agradecimentos

Obrigada aos meus pais, que sempre acreditaram em mim e que me apoiaram emocional e financeiramente, de forma incondicional, em todo o meu percurso escolar e académico.

Obrigada ao meu parceiro de vida, João Veríssimo, pela sua enorme paciência e amor incondicional, que me ajudou a superar esta etapa importante da minha vida, por me ouvir e mitigar todas as minhas preocupações exageradas, por ser a pessoa com quem posso sempre contar para estar do meu lado e por me tornar-me numa pessoa melhor e mais confiante.

Obrigada à minha grande amiga Inês Alves, por todo o apoio e companhia nos momentos de maior procrastinação e desmotivação.

Obrigada a todos os elementos da equipa da Anyforms, que me receberam de braços abertos e me deram a incrível oportunidade de trabalhar lado-a-lado com os grandes profissionais que são.

Obrigada aos professores Hália Santos e Gonçalo Falcão, pela orientação na realização deste relatório.

Obrigada às ilustradoras Inês do Carmo e Mafalda Milhões, pela sua disponibilidade e cooperação na realização das entrevistas.

Resumo

Neste relatório, irei reportar os seis meses da minha experiência de estágio que, devido à situação de pandemia, foi muito peculiar e inesperada. Não vos poupo de detalhes sobre as minhas dificuldades, expectativas e preocupações. Vão poder ver alguns trabalhos realizados em estágio, que se encontram divididos em várias categorias, desde a banda desenhada à ilustração semi-realista.

A ilustração para crianças foi o tópico de investigação escolhido e pretendo saber como afeta a educação e desenvolvimento das crianças. Para acompanhar a pesquisa, escolhi casos de estudo para analisar as características da ilustração. Também realizei entrevistas com ilustradores portugueses, com trabalhos incríveis e reconhecidos na área do álbum infantil, para perceber quais são as suas preocupações, referências e processos na realização de uma ilustração.

Acho que seria importante haver uma pesquisa mais aprofundada sobre o ponto de vista do ilustrador e como é afetado neste ramo de trabalho.

Palavras-chave: *Ilustração; Crianças; Design Editorial; Educação; Literatura Infantil.*

Abstract

On this report, I will talk about the six months of my internship experience that, due to the pandemic situation, was very peculiar and unexpected. I won't spare you the details about my difficulties, expectations and worries. You will be able to see some of the projects carried out in internship, which are divided in several categories, from comics to semi-realistic illustration.

Illustration for children was the chosen investigation topic and I aim to know how it affects the children's education and development. To go along with the research, I chose case studies to analyse the characteristics of illustration. I also did interviews with portuguese illustrators, with incredible and recognized work on the area of picture books, to understand what are their worries, references and illustration process.

I think it would be important to have a more in dept research about the illustrator's point of view and how they're affected on this line of work.

Keywords: *Illustration; Children; Editorial Design; Education; Children's Literature.*



Índice

III Agradecimentos

V Resumo

VII Abstract

15 Introdução

1. O ESTÁGIO

17 Anyforms Design

19 Experiência de Estágio

23 O processo dos trabalhos

2. OS TRABALHOS

27 Cartoon

36 Banda Desenhada e Povos do Mundo

50 Manual Escolar Areal

65 Retoques e Correções

70 Outros Trabalhos

3. A ILUSTRAÇÃO

77 O que é ilustração?

79 O papel do ilustrador

83 Características da ilustração

4. OS ESTUDOS DE CASO

95 Catarina Sobral - “O Meu Avô”

99 André Carrilho - “A Menina com os Olhos Ocupados”

103 João Fazenda - “O Pai mais Horrível do Mundo”

5. AS ENTREVISTAS

108 Inês do Carmo

109 Mafalda Milhões

6. A CONCLUSÃO

117 Referências Bibliográficas

119 Anexos

Índice de Figuras

17	Figura 1 Luís Taklim - Fundador e director de arte da Anyforms.	35	Figura 14 Ilustração “Justiça Social”.
25	Figura 2 Exemplos do uso da fotografia e 3D na ilustração “Cristandade Ocidental”.	37	Figura 15 Banda Desenhada “Sonho Concretizado pelo Amor”.
28	Figura 3 Detalhe da ilustração - o buraco provocado na nau pelo mar turbulento.	38	Figura 16 Banda Desenhada “Resgate no Viaduto”.
28	Figura 4 Processo da ilustração “Conservação da vida selvagem”.	39	Figura 17 Banda Desenhada “Viver é Amar”.
29	Figura 5 Ilustração “Conservação da vida selvagem”.	40	Figura 18 Detalhe - A personagem principal.
30	Figura 6 Processo da ilustração “Violência Policial”.	40	Figura 19 Detalhe - O cavalo de carga.
30	Figura 7 Detalhe da ilustração - os danos feitos ao livro da Constituição da República.	41	Figura 20 Ilustração do povo Arhuaco.
31	Figura 8 Ilustração “Violência Policial”.	42	Figura 21 Detalhe - A mulher bengali e o seu filho.
32	Figura 9 Processo da ilustração “Justiça Social”.	42	Figura 22 Detalhe - Riquixá, meio de transporte de tração humana.
32	Figura 10 Detalhe da ilustração - mulher africana no ponto de partida.	43	Figura 23 Ilustração do povo Bengali.
33	Figura 11 Ilustração “Justiça Social”.	44	Figura 24 Detalhe - Personagens com as roupas do festival.
34	Figura 12 Processo da ilustração “Faltas à Verdade”.	44	Figura 25 Detalhe - Basílica de Santo Niño de Cebu.
34	Figura 13 Detalhe da ilustração - senhora mostra uma fake news no seu smartphone.	45	Figura 26 Ilustração do povo Filipino.
		46	Figura 27 Detalhe - Os edifícios da região.
		46	Figura 28 Detalhe - O traje feminino.

- 47 **Figura 29**
Ilustração do povo Sorábio.
- 48 **Figura 30**
Detalhe - Os personagens principais.
- 48 **Figura 31**
Detalhe - Crianças a brincar.
- 49 **Figura 32**
Ilustração do povo Cabécar.
- 51 **Figura 33**
Ilustração de uma Pólis (Cidade da Antiga Grécia).
- 52 **Figura 34**
Detalhe - Soldados gregos.
- 52 **Figura 35**
Processo da ilustração de uma cidade da grécia antiga.
- 52 **Figura 36**
Processo da ilustração sobre modalidades atenienses.
- 52 **Figura 37**
Detalhe - Gregos a meio de uma luta.
- 53 **Figura 38**
Ilustração de Modalidades Atenienses.
- 54 **Figura 40**
Processo da ilustração do senhorio.
- 54 **Figura 41**
Detalhe - Casas da aldeia.
- 54 **Figura 39**
Ilustração de um senhorio.
- 56 **Figura 42**
Processo da ilustração dos sumérios.
- 56 **Figura 43**
Detalhe - Produção das plaquetas.
- 56 **Figura 44**
Detalhe - Jovem a ser ensinado como escrever.
- 57 **Figura 45**
Ilustração de Sumérios.
- 58 **Figura 46**
Detalhe da ilustração - castelo.
- 58 **Figura 47**
Progresso da ilustração "Cristandade Ocidental".
- 58 **Figura 48**
Ilustração "Cristandade Ocidental".
- 60 **Figura 49**
Processo da ilustração "Megalitismo".
- 60 **Figura 50**
Detalhe da ilustração - Homens a empurrar o menir.
- 61 **Figura 51**
Ilustração "Megalitismo".
- 66 **Figura 52**
Correção da menina - Antes.
- 66 **Figura 53**
Correção da menina - Depois.
- 67 **Figura 54**
Retoques da fachada do Convento de Jesus - Antes e Depois.
- 67 **Figura 55**
Retoques da fachada da Casa da Baía - Antes e Depois.
- 67 **Figura 56**
Retoques da fachada da Casa do Turismo - Antes e Depois.
- 67 **Figura 57**
Imagem original encontrada.
- 68 **Figura 58**
Correções e retoques de um registo fotográfico de Malafaia - Antes.
- 68 **Figura 59**
Correções e retoques de um registo fotográfico de Malafaia - Depois.
- 69 **Figura 60**
Correções e retoques de uma ilustração - Antes.
- 69 **Figura 61**
Correções e retoques de uma ilustração - Depois.
- 71 **Figura 62**
Detalhe do mapa - algumas casas realizadas.
- 71 **Figura 63**
Casas que foram ilustradas por mim.
- 72 **Figura 64**
Mapa de Contenda.

- 74 **Figura 65**
Detalhe da ilustração.
- 74 **Figura 66**
Processo de ilustração do retrato do Frei Diogo Álvares da Cunha.
- 75 **Figura 67**
Todos os retratos realizados.
- 80 **Figura 68**
Ilustração do conto “O pastor mentiroso e o lobo”.
- 88 **Figura 69**
Publicidade da campanha “See the reality”, de SANCCOB, que mostra-nos o declínio dos pinguins Sul Africanos.
- 88 **Figura 70**
Trabalho de Shigeo Fukuda, designer gráfico que incorpora o uso de espaço negativo nos seus designs.
- 89 **Figura 71**
Exemplos da regra de ouro em obras famosas, “Monalisa” de Leonardo Da Vinci e “A grande onda de Kanawaga” de Katsushika Hokusai.
- 89 **Figura 72**
A regra dos terços na obra de Aleix Gordo Hostau.
- 95 **Figura 74**
Capa do livro “O Meu Avô” de Catarina Sobral.
- 95 **Figura 73**
Catarina Sobral - ilustradora, autora e designer de comunicação.
- 96 **Figura 75**
Análise da composição das ilustrações de Catarina Sobral.
- 97 **Figura 76**
Ilustrações do livro “O Meu Avô”, por Catarina Sobral.
- 99 **Figura 78**
Capa do livro “A Menina com os Olhos Ocupados” por André Carrilho.
- 99 **Figura 77**
André Carrilho - ilustrador, cartunista, animador e caricaturista.
- 100 **Figura 79**
Análise da composição das ilustrações de André Carrilho.
- 101 **Figura 80**
Ilustrações do livro “A Menina com os Olhos Ocupados” por André Carrilho.
- 103 **Figura 82**
Capa do livro “O Pai mais Horrível do Mundo” por João Fazenda.
- 103 **Figura 81**
João Fazenda - ilustrador.
- 104 **Figura 83**
Análise da composição das ilustrações de João Fazenda.
- 105 **Figura 84**
Ilustrações do livro “O Pai mais Horrível do Mundo” por João Fazenda.
- 108 **Figura 85**
Inês do Carmo - Ilustradora, designer e *freelancer*.
- 108 **Figura 86**
Capa do livro “O Planeta de Cristal” ilustrada por Inês do Carmo.
- 109 **Figura 88**
Capa do livro “Afinal o Caracol” ilustrada por Mafalda Milhões.
- 109 **Figura 87**
Mafalda Milhões - Ilustradora, editora, livreira, autora e mediadora de leitura.

Introdução

Enquanto aspirante a ilustradora, e agora com experiência de estágio na área de ilustração, comecei a colocar questões sobre o que realmente é importante numa ilustração. Tento perceber quais são os aspetos que deva ter em consideração na realização de qualquer ilustração e compreender como o ilustrador influencia o leitor.

Com este relatório vamos conseguir perceber quais questões consegui responder através da minha experiência de estágio e iremos aprofundar alguns aspetos sobre a pedagogia da ilustração, desde a teoria das cores e composição, à relação entre texto e imagem.

Após compreender todos esses aspetos e variantes, faço uma breve análise das obras dos ilustradores portugueses Catarina Sobral, André Carrilho e João Fazenda. Esta análise vai ajudar-nos a perceber como as características da ilustração são aplicadas.

Para complementar toda a pesquisa, também realizei entrevistas com as ilustradoras Inês do Carmo e Mafalda Milhões, com o objetivo de compreender os seus pontos de vista em relação à ilustração para crianças.

Anyforms Design

A agência acolhedora do meu estágio académico, *Anyforms Design*, é sediada em Queluz, Lisboa. É uma agência de design de comunicação nascida para desenvolver, promover e divulgar a infografia e a ilustração no panorama editorial português. Desde a ciência e tecnologia à recriação da história, património cultural e conteúdos para o ensino escolar, dedica-se à criação de trabalhos compostos por vários campos de conhecimento.

Os seus principais projetos atualmente são brochuras, folhetos informativos com mapas ilustrados e rigorosas infografias de locais, monumentos históricos nacionais e internacionais. Recorre à ilustração, infografia, recursos gráficos e texto para representar informação visualmente em suportes impressos ou digitais.

Realizaram trabalhos editoriais para títulos da imprensa internacional como a espanhola *El Mundo*, *El País* e *La Vanguardia*; a francesa *Science & Vie*; e a norte-americana *The New York Times*. Nacionalmente, trabalhou para a *Expresso*, *Visão*, *National Geographic Magazine* e *A Bola*. Desenvolveu trabalhos para as editoras de manuais escolares *LeYa* e *Santillana* assim como trabalhos de comunicação social para a *Galp*, *Repsol*, *EDP* e *Luz Saúde*.

As suas detalhadas e bem trabalhadas infografias foram distinguidas internacionalmente com seis prémios de infografia *SND-E Malofiej* e nove distinções da *National Geographic Magazine*, como melhor conteúdo editorial entre as 19 publicações internacionais da revista. Em Portugal ganhou o Prémio de Edição *LER/Booktailors*, para ilustração.

Utilizam o desenho e a infografia para contar histórias, mostrar percursos, atividades e factos de uma forma apelativa para o destinatário. “Como se vê, comunicamos melhor fazendo um desenho.”

1. Disponível em: www.anyformsdesign.com/generic.html



Figura 1

Luís Taklim – Fundador e director de arte da Anyforms.



"No meu modesto quarto, o meu espaço pessoal passou a ser partilhado com o meu espaço de trabalho durante 6 meses."



Experiência de Estágio

Expectativas, receios e objetivos

Quando fui aceite pela *Anyforms*, como estagiária, fiquei radiante, entusiasmada e nervosa. Como primeira experiência de trabalho, quis esforçar-me para fazer bons trabalhos, cumprir prazos e ter uma boa experiência.

Apesar do nervosismo, consegui adaptar-me aos trabalhos pedidos. O facto de ter experiência e interesse na área de ilustração ajudou na motivação e execução dos trabalhos.

Uma das grandes dificuldades que enfrentei foi o ritmo de trabalho; tive que aprender rapidamente a adaptar o meu próprio ritmo de trabalho à rapidez das entregas, sem pôr em causa a qualidade exigida.

Houve momentos de frustração, quando não conseguia cumprir prazos pessoais, como acabar uma certa parte de uma ilustração num certo dia. Houve momentos de pressão, quando os próprios prazos dos trabalhos começavam a aproximar-se e teria que trabalhar mais algumas horas para os cumprir. Mas sentia uma grande satisfação e orgulho quando conseguia enfrentar dificuldades e resolver problemas.

Antes de começar a estagiar, falei com o senhor Luís sobre a minha situação de teletrabalho. Ele falou-me dos seus receios, que eu podia não conseguir aprender alguma coisa ao trabalhar remotamente, haver falta de comunicação com os colegas e não conseguir retirar dúvidas tão rapidamente.

Felizmente, posso dizer com confiança que aprendi técnicas e algumas ferramentas para ajudar no meu processo de ilustração. Enquanto que a comunicação, sim, não foi tão constante quanto seria noutras circunstâncias, senti garantidamente que podia facilmente entrar em contacto com os meus responsáveis e retirar assim as minhas dúvidas.

Integração e convívio na equipa

A minha integração na equipa e no trabalho foi comprometida devido às circunstâncias em que nos encontramos com a pandemia mundial. Felizmente, a natureza do trabalho permitiu e facilitou-me trabalhar remotamente.

Fui muito bem recebida e acolhida pela equipa, principalmente pelas pessoas responsáveis de me enviarem e orientarem os trabalhos, o Luís Taklim e a Carla Matos.

A comunicação entre mim e os meus responsáveis, sobre os trabalhos, era feita através do telemóvel, com chamadas e mensagens. Quando me era atribuído um trabalho, que era sempre enviado através de e-mail, ligavam-me ou vice-versa, para assim esclarecer dúvidas e receber indicações adicionais. Mostraram-se sempre disponíveis a responder às minhas questões, mesmo depois desse esclarecimento inicial.

Felizmente, tive a oportunidade de visitar o atelier na primeira reunião de equipa em que participei. Adorei ver o espaço de trabalho, as ferramentas que utilizavam e de conhecer pessoalmente alguns membros da equipa, os quais me receberam de braços abertos.

As reuniões de equipa

Apesar de não ter tido a oportunidade de conviver com os colegas e experienciar o espaço de trabalho no meu dia-a-dia, foram feitas reuniões online, através do Skype, com toda a equipa. Estas reuniões serviam para o convívio e a partilha de ideias. Em cada reunião, uma pessoa da equipa tinha a responsabilidade de criar e apresentar uma aula. O objetivo dessas aulas é de partilhar os seus conhecimentos numa área em que se sentissem mais à vontade, ou da qual possuísem formação académica ou profissional. A escolha da pessoa que iria apresentar era feita pelo Luís Taklim.

Acho que estas apresentações são uma adição fantástica para toda a equipa, não só como forma de socialização, mas também como forma de adquirir e melhorar capacidades orais.

A equipa da Anyforms é composta por pessoas de várias áreas e formações, desde o jornalismo ao design, fotografia e ilustração científica. Com esta variedade de conhecimento, cada apresentação ensinava-nos algo novo.

Para além das aulas, eram dados exercícios de infografia. Não podíamos recorrer a quaisquer ferramentas digitais para a criação dos gráficos. Esta regra serve para adquirirmos sensibilidade e rigor na representação dos dados que não são facilmente adquiridos ao utilizar programas como o *Adobe Illustrator*, que já criam os gráficos automática e rigorosamente.

Estes exercícios eram posteriormente apresentados e discutidos nas reuniões. Cada pessoa explicava o seu processo e a razão da representação visual dos dados escolhidos, assim como as conclusões retiradas desses dados. De seguida, todos tinham a oportunidade de dar a sua opinião sobre o que podia ser melhorado ou o que tinha sido bem executado.

Teletrabalho como primeira experiência de trabalho

No meu modesto quarto, o meu espaço pessoal passou a ser partilhado com o meu espaço de trabalho durante 6 meses. Gostaria de falar desta experiência, partilhar as minhas dificuldades, vantagens e desvantagens, com o objetivo de poder ajudar futuros estagiários em teletrabalho.

Trabalhar em casa é confortável, estamos no nosso próprio espaço, rodeados das nossas possessões. Podemos vestir o que for mais conveniente, trabalhar em qualquer divisão da casa e preparar os nossos *snacks* ou refrescos favoritos.

Financeiramente foi uma grande vantagem, pois não houve despesas de deslocação e alimentação. O tempo de deslocações para o atelier seria desgastante física e mentalmente. Seriam perdidas 3h diariamente, devido à distância da minha residência atual ao atelier. Por consequência, consegui gerir melhor o meu tempo e trabalhar com mais eficácia.

Uma das grandes desvantagens, e a mais importante dentro do estágio, foi a carência social. Senti falta das possíveis interações com colegas e com o espaço de trabalho da agência. A minha

motivação e produtividade aumenta quando estou em convívio e na companhia de colegas.

Mentalmente e pessoalmente, prefiro que exista uma separação entre o meu espaço pessoal e o meu espaço de trabalho. E, consequentemente, uma separação, não obrigatória claro, entre a socialização profissional e pessoal.

Retirar dúvidas também provou-se ser mais complicado. Por vezes, é mais fácil esclarecer dúvidas ao mostrar exemplos ou com uma conversa cara-a-cara. No meu caso, não tive esse privilégio e o esclarecimento teve que ser verbal, através de chamadas, com o ocasional e-mail repleto de exemplos visuais.

Ao longo destes 4 meses não me permiti desleixar com os trabalhos, prazos e até com o próprio horário de trabalho. Mas acredito que seja provável, para qualquer pessoa, quando não existe uma constante interação e orientação dos seus superiores dentro do estágio, que se desenvolva uma falta de organização dos trabalhos, na qual pode resultar no incumprimento de prazos ou decadência da qualidade dos trabalhos pedidos. Portanto, é importante desenvolver a capacidade de gestão desses aspetos e ter um bom senso de responsabilidade.

No meu estágio, para prevenir o descuido no trabalho, pediam-me que enviasse um *preview* no final de todos os dias, quer fosse uma captura de ecrã, quer fosse o próprio documento do trabalho. Este *preview* servia para verem o progresso dos meus trabalhos e para que me pudessem dar algum *feedback*.

"Ao longo destes 4 meses não me permiti desleixar com os trabalhos, prazos e até com o próprio horário de trabalho."

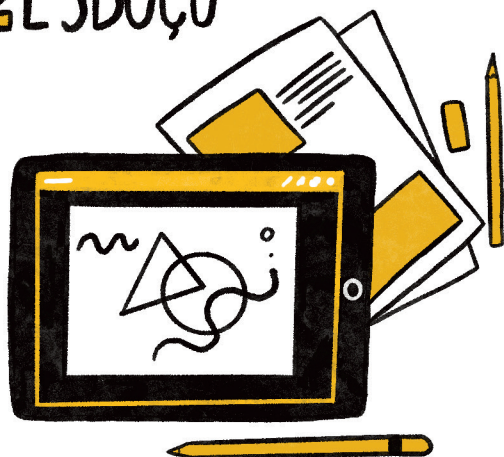


o meu PROCESSO DE TRABALHO

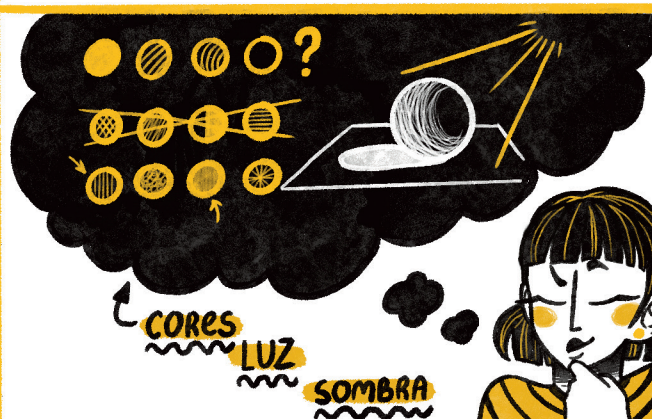


1 RECEBER

2 ESBOÇO



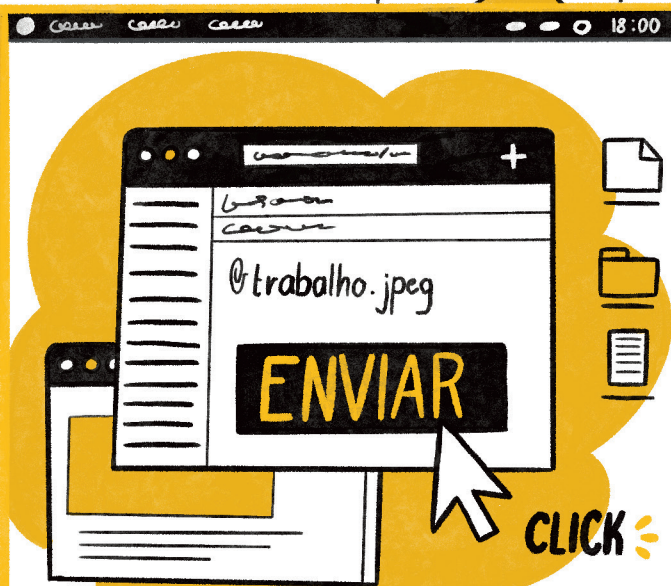
+ PESQUISA DE REFERÊNCIAS



3 PINTURA

4 RETOQUES
FINAIS

AJUSTES DE COR
ALTERAÇÕES
CORREÇÕES



5 ENTREGA

O processo dos trabalhos

No início do meu estágio, os meus responsáveis perguntaram-me se tinha acesso a um computador e a uma mesa gráfica para desenhar. Caso não tivesse, creio que me iriam disponibilizar material da agência. Felizmente, eu tinha um computador *Macbook* e um *iPad Air* para a realização dos trabalhos.

No atelier eram utilizadas mesas gráficas *desktop* e *Macbooks* com o *Adobe Photoshop*. Como não tinha uma mesa gráfica perguntei se não haveria problema em usar o meu *iPad* com o programa *Procreate*. Dada a luz verde por parte dos meus superiores, pude então pôr mãos à obra.

O fluxo de todos os trabalhos ocorria da seguinte forma: era-me dado um esboço e informação sobre a ilustração num documento *Photoshop*. De seguida, e se achasse necessário, refazia o esboço para ficar mais próximo do resultado que era pretendido. Depois, passava para a pintura, que consistia na realização de detalhes, cores, sombra e luz. Por fim, fazia retoques ou possíveis emendas, quer me tivessem sido pedidos, quer eu entendesse ser necessário, no final da ilustração. Dado por terminado, enviava por e-mail para a agência e telefonava a avisar que a entrega tinha sido feita.

Os prazos de entrega variavam de acordo com os trabalhos, alguns tinha uma semana para completar, outros tinha que entregar no próprio dia.

Fiz trabalhos variados e com estilos distintos. Desde a banda desenhada e o cartoon à ilustração semi-realista e retratos. Com cada projeto aprendi várias técnicas, desenvolvi o meu sentido crítico em relação ao meu próprio desenho e aprendi também a fazer pesquisas mais rápidas.

**Fiz trabalhos
variados e com
estilos distintos.**

Pesquisa de referências e informação

Nalguns trabalhos que realizei era essencial existir rigor na representação das épocas e figuras históricas. Para que isso aconteça, é necessário fazer-se uma pesquisa rápida e eficaz, ou seja, eficiente. Rápida porque, devido à rapidez das entregas, não tinha muito tempo a perder na consulta de informação. E eficaz, pois é preciso saber selecionar e usar palavras-chave para chegar ao que se procura mais rapidamente.

Os sites dos quais se recolhe informação também devem ser cuidadosamente escolhidos, pois podem conter informação errada ou desatualizada. No meu caso, artigos com imagens e texto, que descreviam as principais características do que eu precisava, eram os mais vantajosos. Se fosse roupas, por exemplo, procurava imagens, como pinturas históricas ou fotografias das roupas, que me mostrassem todas as características mais importantes. Claro que nem sempre as pesquisas eram bem sucedidas, podendo

não encontrar de imediato uma só referência que compusesse toda a informação pretendida.

Nas minhas pesquisas observei que, para o conteúdo histórico, os sites educacionais eram os mais adequados. Estes já oferecem um resumo de toda a informação essencial e mostram como a representar num conteúdo educacional.

Hoje em dia, com a internet, a pesquisa de referências e informação é muito facilitada, mas também é preciso saber como recolher e escolher o mais essencial. Houve alturas que dava por mim a escrever longos textos e a recolher uma panóplia de imagens que no fim nem eram necessárias. Portanto, aprendi a ser mais criticamente seletiva e então ser mais rápida na execução das ilustrações pedidas.

Novas técnicas, métodos e ferramentas

Como disse, a ilustração para conteúdo histórico requer uma melhor representação de edifícios, locais e personagens. Portanto, utilizei técnicas que nunca tinha experimentado antes, como o uso da fotografia, texturas e bases 3D, com o objetivo de obter resultados mais realistas.

Utilizei fotografias de pessoas, retiradas de bancos de imagens ou através do Google imagens, para ser o mais fiel possível nas proporções humanas. Fotografias de vegetação, como árvores ou arbustos, também ajudam na representação de paisagens com florestação mais densa. Texturas e bases 3D eram mais convenientes para representar objectos, edifícios e pavimento, que requerem mais rigor na perspetiva e nos materiais que os compõem.

Observando a figura 2, uma das ilustrações que realizei para o manual escolar *Areal* (pág. 58 para mais detalhes), podemos ver que utilizei várias referências e alterei aspetos de modo a adaptar à época representada, neste caso entre os séculos IX e XII.

Através das ferramentas do *Photoshop* ou *Procreate* conseguia manipular a perspetiva e proporções das imagens para chegar ao visual pretendido. Após colocar as imagens, pintava por cima de modo a acrescentar detalhes, alterar roupas e feições.

Por vezes, as imagens não apresentavam a melhor qualidade. Nestes casos eu “refazia” toda a imagem através da pintura e assim compunha as personagens com mais qualidade.

Para além da fotografia, também era comum reutilizar partes de outras ilustrações realizadas para fazer novas ilustrações. Esta técnica mostrou-se especialmente útil em ilustrações que representavam a mesma época, ou nas quais fosse fácil alterar algumas características para outra época.



Figura 2
Exemplos do uso da fotografia e 3D na ilustração “Cristandade Ocidental”.

Cartoon

Ao longo do meu estágio fiz 4 ilustrações em estilo *cartoon*, tratando vários temas, para a *Além-Mar*, revista mensal dedicada a um público mais jovem.

Para estas ilustrações eram enviados esboços feitos pelo cliente e um *briefing* com a descrição do conceito e dos elementos visuais. Era-me dada liberdade artística para desenhar no “estilo” em que eu preferisse desde que fosse *cartoon*.

Para a realização destas ilustrações procurei referências, caso não me tivessem enviado, que ajudassem na composição. Para estes trabalhos era pedido que colocasse a legenda correspondente ao tema, a qual me era apresentada no *briefing* do trabalho, assim como a minha própria assinatura.

Outros aspetos importantes a serem escolhidos seriam os elementos de personagens ou objetos, as cores usadas e os sentimentos ou sensações que o desenho transmitia.

Como a revista é para um público jovem, as ilustrações puderam ser mais detalhadas e complexas. As cores não tinham de ser obrigatoriamente vibrantes, mas também não podiam ser sombrias nem demasiado escuras.

Estes aspetos variaram de acordo com o tema do *cartoon*, mas o processo de trabalho manteve-se semelhante.

Programas utilizados:

Procreate, Photoshop.

Tempo dispendido (média):

1 a 3 dias (8 a 24 horas).

Processo dos trabalhos:

Começava com os esboços enviados pelo cliente. Como os enviavam em formato *jpeg*, podia colocá-los numa nova *artboard* no *Procreate*.

Compunha toda a ilustração seguindo os esboços. Usava a aplicação para realizar toda a ilustração e quando estava pronta para enviar, exportava para formato *Photoshop*.

Nota

Os seguintes trabalhos, *Cartoon*, Povos do Mundo e Banda Desenhada, foram realizados para missionários combonianos.

Os *Missionários Combonianos* são uma congregação religiosa fundada em Verona, a 1 de Junho de 1867. Chegaram a Portugal em 1947 e a primeira casa foi construída em Viseu. Para anunciarem a sua missão gerem um *website online* e publicações como as revistas *Além-Mar* e *Audácia* e o jornal *Família Comboniana*. Estas publicações promovem a animação missionária das igrejas locais, a pastoral juvenil e vocações.



Cartoon - Conservação da Vida Selvagem

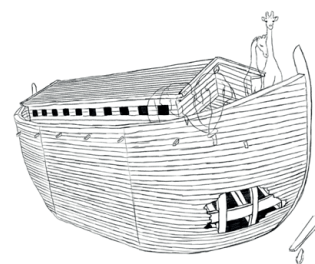
A diminuição de numerosas espécies selvagens e a ameaça de extinção sobre algumas delas deve levar à consciência da conservação dos habitats naturais, um dos elementos essenciais da protecção e da preservação da flora e fauna selvagens (retirado do briefing do projeto).

Para este cartoon foi pedido um desenho de uma nau com um casal de elefantes e um casal de girafas. O ambiente teria de ser sombrio de modo a representar o perigo devido aos danos na estrutura da nau. O mar turbulento e a tempestade chuvosa ajudou a reforçar esse aspeto.

Foi-me enviado um pequeno esboço, como se pode ver no 1º passo da figura 4, com a composição da ilustração. Foram-me dadas imagens de naus e procurei outras referências para que pudesse colocar os detalhes mais importantes de uma nau. Para representar a turbulência do mar e da tempestade usei tons mais escuros, mas tentei manter alguma leveza em todo o desenho para não ser demasiado sombrio.



Figura 3
Detalhe da ilustração - o buraco provocado na nau pelo mar turbulento.



Conservação da vida selvagem

Figura 4
Processo da ilustração "Conservação da vida selvagem".

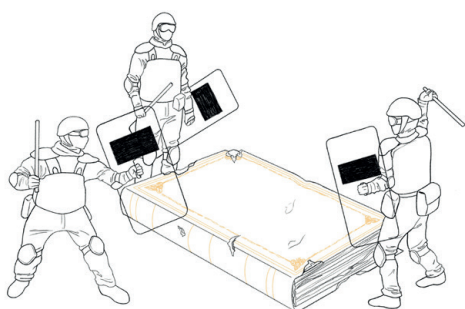
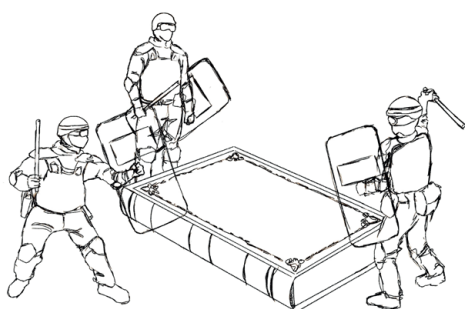
RESULTADO FINAL



Conservação da vida selvagem

Figura 5

Ilustração "Conservação da vida selvagem".



Violência Policial

Figura 6
Processo da ilustração “Violência Policial”.

Cartoon - Violência Policial

A violência policial consiste no uso intencional de força física excessiva, mas também na forma de ataques verbais e intimidação psicológica, por forças da autoridade.

A violência policial consiste no uso intencional de força física excessiva, mas também na forma de ataques verbais e intimidação psicológica, por forças da autoridade (retirado do briefing do projeto).

Comecei por refazer o esboço que me enviaram e criar uma composição de acordo com o pedido.

Usei cores complementares no fundo e nos policiais para criar mais contraste. Para o livro da *Constituição da República*, procurei referências e a partir delas fiz ornamentos e escolher cores que achasse mais adequadas.

Também procurei por referências de fardas policiais facilmente reconhecíveis, mas sem apelar a um grupo específico. Assim, desenhei sem quaisquer marcas ou cores identificadoras das forças policiais.



Figura 7
Detalhe da ilustração - os danos feitos ao livro da Constituição da República.

RESULTADO FINAL



Violência Policial

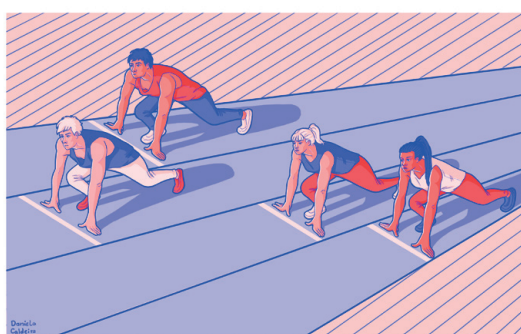
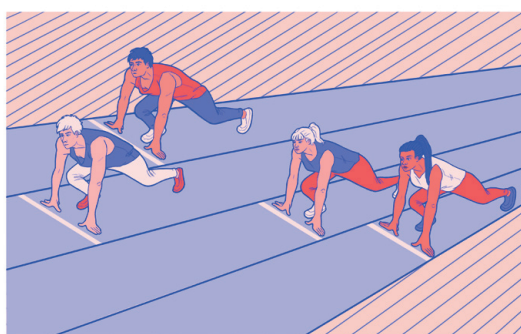
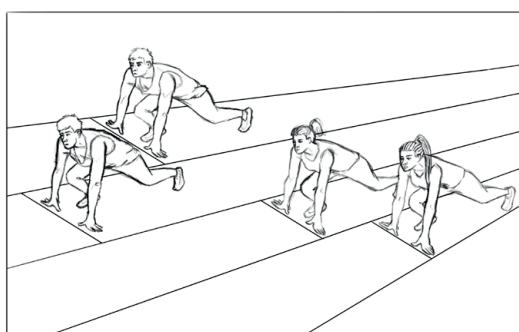
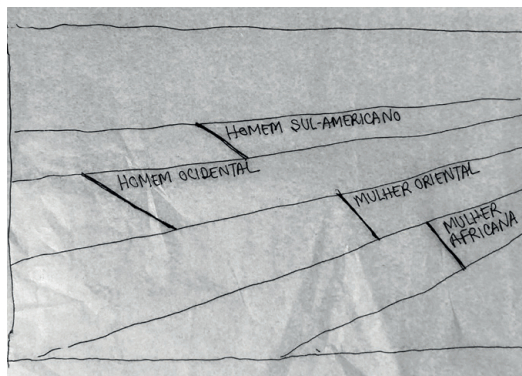
Figura 8

Ilustração “Violência Policial”.

Desafios, dificuldades e melhorias

A maior dificuldade neste desenho foi criar algum movimento nos personagens de modo a perceber-se que estariam ativamente a “agredir” o livro.

À medida que as minhas capacidades vão melhorando, irei conseguir mostrar melhor a noção de movimento.



Justiça Social

Figura 9
Processo da ilustração “Justiça Social”.

Cartoon - Justiça Social

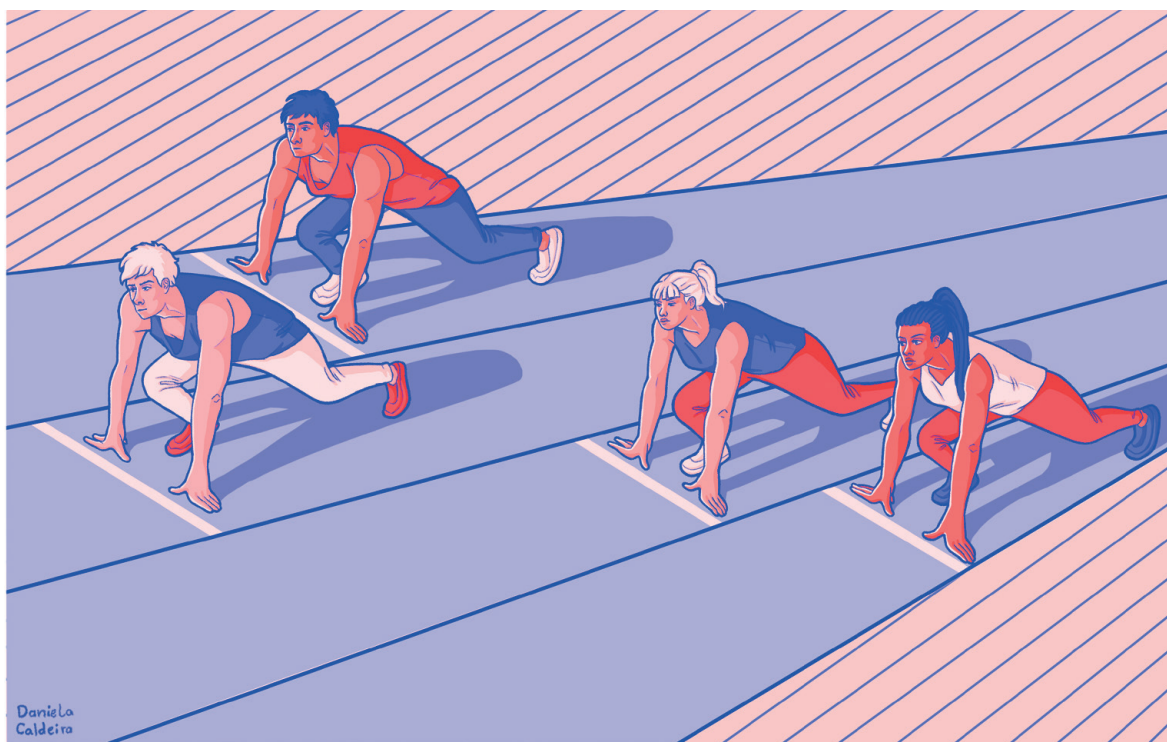
A crescente desigualdade – entre pessoas, entre países e dentro dos países – mina os progressos alcançados pela comunidade internacional para tirar milhões da pobreza e construir um mundo mais justo. A Justiça Social é um princípio fundamental da coexistência global pacífica e próspera (retirado do briefing do trabalho).

O conceito da ilustração representa uma pista de corrida com pontos de partida a distâncias diferentes de acordo com a etnia e o gênero do personagem. Foi pedido a representação de um homem ocidental na posição mais vantajosa, um homem sul-americano na segunda mais vantajosa, uma mulher oriental na terceira e, por fim, uma mulher africana na posição menos vantajosa. Com esta representação, podemos visualizar as desvantagens que ainda existem na sociedade devido à falta de igualdade de gênero e discriminação racial.



Figura 10
Detalhe da ilustração – mulher africana no ponto de partida.

RESULTADO FINAL



Justiça Social

Figura 11
Ilustração "Justiça Social".

Desafios, dificuldades e melhorias

A perspetiva e as poses dos personagens foram as partes mais difíceis deste *cartoon*. Para que conseguisse desenhar a posição e proporções corretamente, recorri a referências fotográficas de atletas no ponto de partida.

Com esta ilustração, sinto que podia ter melhorado a expressão de cada personagem para representar o sentimento de cada um. Acrescentaria outro nível de interpretação e favoreceria todo o conceito através de poses

mais expressivas que representassem o estado de espírito de cada personagem.

Em retrospectiva, as cores escolhidas talvez não tenham sido as mais adequadas. Apesar de serem cativantes e chamativas, podem tornar-se um pouco ofuscantes e provocantes. A cor da pista também pode não ser a melhor representação desta, pois normalmente são mais vistas em tons avermelhados ou alaranjados.



Faltas à Verdade

Figura 12
Processo da ilustração “Faltas à Verdade”.

Cartoon - Faltas à Verdade

Mentir, fazer afirmações contrárias à verdade com a intenção de enganar, é criar o engano propositado e a ilusão. Ascendente no mundo, a pós-verdade cria e modela factos, apelando às emoções e crenças pessoais.

Com a falsificação da verdade, as realidades alternativas e a desinformação, os factos são ignorados para que mentira, a fraude e a falsidade imperem. São formas de expressão antiéticas que visam banalizar preconceitos sociais e o politicamente incorrecto (retirado do briefing do projeto).

O conceitudo cartoon era baseado em toda a falsa informação que consumimos diariamente nas notícias online através das redes sociais, como por exemplo, as *fake news*. Eram pedidos quatro personagens a discutirem diversos temas entre si enquanto mostravam conteúdo nos seus dispositivos digitais.

Ao longo do meu tempo de estágio trabalhei nos meus próprios projetos e ilustrações, desenvolvi um novo “estilo de arte ou desenho”, o qual apliquei nesta ilustração.



Figura 13
Detalhe da ilustração - senhora mostra uma fake news no seu smartphone.

RESULTADO FINAL



Faltas à Verdade

Figura 14

Ilustração "Justiça Social".

Desafios, dificuldades e melhorias

A escolha de uma paleta de cores adequada é sempre um dos maiores desafios para mim. Procurei por uma paleta limitada, ou seja, com poucas cores, mas que correspondesse com o tema da tecnologia e *fake news*. Após alguma pesquisa, decidi usar tons de azul, normalmente usada para representar a tecnologia, e tons de amarelo, a cor complementar do azul.

Uma das minhas dificuldades ao ilustrar estas personagens foi a representação de cada etnia e como desenhar as várias características, quer fosse faces, roupas, ou formas de estar/agir. Penso que neste *cartoon* consegui fazer uma boa representação de cada pessoa com as suas nacionalidades e culturas.

Como esta foi das últimas ilustrações que realizei no estágio, consegui aplicar o conhecimento adquirido durante todo o meu percurso de estágio. Por isso, pessoalmente, foi o *cartoon* que gostei mais de desenhar. O meu "estilo" foi desenvolvendo ao longo do tempo e pude aplicá-lo neste trabalho.

Claro que há sempre melhorias a fazer, o que não acho ser um aspeto negativo. Pelo contrário, como aspirante a ilustradora, se no futuro, olhar para esta ilustração e encontrar aspetos a melhorar significa que as minhas capacidades melhoraram e que posso fazer um trabalho ainda melhor.

Banda Desenhada e Povos do Mundo

Programas utilizados:

Procreate, Photoshop.

Tempo dispendido (média):

Povos - 1 a 3 dias (8 a 24 horas);
Banda Desenhada - 3 a 5 dias
(24 a 40 horas).

Processo dos trabalhos:

Todas as ilustrações eram realizadas no Procreate. Graças à compatibilidade desta aplicação, podia exportar os ficheiros, em formato PSD (Photoshop), para posteriormente colocar elementos como o globo terrestre, ou os balões de fala e, se necessário, retocar as cores da imagem com filtros.

Audácia é outra revista mensal dos Missionários Combonianos dedicada a uma audiência mais juvenil. Divulga histórias e partilha a realidade dos países de missão de modo a promover direitos humanos, a cooperação e a solidariedade. Contém bandas desenhadas, histórias, ilustrações e atividades pedagógicas.

Para esta revista, fiz bandas desenhadas sobre histórias reais e ilustrações para publicações sobre vários povos do mundo.

Para a realização de cada banda desenhada, era-me dado um guião com as cenas e falas dos personagens. Com este guião, fazia um esboço rápido para decidir como iria dividir toda a história dentro das 4 páginas que me eram limitadas. Tinha sempre atenção à quantidade de falas distribuídas por cada cena e tentei, o melhor que pude com as minhas capacidades atuais, não sobrecarregar as ilustrações com os balões de fala. Recorria a referências de pessoas, locais e objetos para representar o mais rigorosamente possível os elementos das histórias. Quando já tinha toda a história dividida, passava para o resultado final e posteriormente a colocação dos balões de fala e texto.

Nas ilustrações dos povos do mundo, enviavam-me algumas referências fotográficas dos povos, assim como indicações de alguns personagens e as suas colocações na cena. Como em todas as ilustrações, começava por um esboço rápido de toda a composição. Após a aprovação do esboço, passava então para a finalização do desenho. Por fim, era colocado um globo para indicar a localização do povo no mundo.

Na representação de cada povo era importante fazer uma pesquisa sobre as roupas, materiais usados, atividades do dia-a-dia, a localização do povo, entre outros. Desta forma, assegurava-me que fazia uma representação educada e o mais correta possível com os dados que encontrava





Figura 15
Banda Desenhada “Sonho Concretizado pelo Amor”.



Figura 16
Banda Desenhada “Resgate no Viaduto”.



Figura 17
Banda Desenhada “Viver é Amar”.

Povos do Mundo - Arhuacos

O povo Arhuaco é um povo indígena da Colômbia, concentrado no norte, na Sierra Nevada de Santa Marta.

A sua principal atividade económica é de subsistência a agricultura. Eles são muito próximos da natureza. Vivem sobretudo da agricultura e de espécies menores de animais.

São profundamente espirituais, acreditam num criador, ou “pai” chamado “Kaku Serankua”¹.

Para representar o melhor possível este povo, procurei por várias imagens, fotografias e outras ilustrações das suas roupas, do cenário onde vivem e do seu cotidiano.

As principais características, que são importantes serem de certa forma rigorosas, são as suas roupas e sacolas que apresentam vários padrões coloridos.

Para estas ilustrações, eram-me sempre indicadas que personagens eram mais importantes, quais as que ficariam no primeiro plano, e se teria que colocar habitações ou animais.

1. Disponível em: <https://www.noticiasmagazine.pt/2017/calixto-suarez-o-povo-na-colombia-nao-esta-preparado-para-a-paz/historias/82211/>



Figura 18
Detalhe - A personagem principal.



Figura 19
Detalhe - O cavalo de carga.

RESULTADO FINAL



Figura 20
Ilustração do povo Arhuaco.

Desafios, dificuldades e melhorias

A minha maior dificuldade foi captar a paisagem e as suas cores sem que ficasse sombrio. As cores que escolhi foram adequadas para as roupas e personagens, mas para a paisagem acho que podia ter usado tonalidades mais variadas e menos vivas para que as próprias personagens se destacassem mais do fundo.

Em geral, eu gosto mais de desenhar pessoas, quer sejam retratos ou criação de personagens. Já com os fundos, como paisagens e ambientes,

tive sempre alguma dificuldade e, portanto, sempre que tinha de ilustrar com um fundo, procurava por várias referências dos locais em vários ângulos e atmosferas. Assim, conseguia representar toda a cena rigorosamente, mesmo com um estilo mais *cartoon*.

Nesta ilustração, eu melhorava a posição das personagens. Daria mais destaque às personagens de segundo plano e talvez experimentasse com poses diferentes.

Povos do Mundo - Bengalis

Os bengalis (ou bengalas, ou bengaleses) são um grupo étnico de Bengala (um território dividido entre a Índia e Bangladesh)[...]

São indo-arianos, aparentados dos biaris e dos assameses, embora também tenham relação com os mundas, os tibeto-birmanes e os austro-asiáticos, do nordeste da Índia, e com os dravidianos do sul da Índia. Assim sendo, os bengalis são um povo heterogêneo e consideravelmente diversificado.

Concentram-se principalmente em Bangladesh e no estado indiano de Bengala Ocidental. O termo bengali também pode referir-se ao Bangladesh ou a seu natural ou habitante.

Nesta ilustração, procurei por referências da cidade e os edifícios tipicamente mais vistos e optei por recriar uma fotografia de uma rua que mostrasse a grande diversidade de prédios e estruturas no Bangladesh.

A principal referência para os personagens foram as roupas do povo, que são normalmente muito coloridas e ornamentadas. Foi-me pedido que representasse uma típica família bengali. Assim como o dia-a-dia nas ruas da cidade.



Figura 21
Detalhe - A mulher bengali e o seu filho.



Figura 22
Detalhe - Riquixá, meio de transporte de tração humana.

RESULTADO FINAL

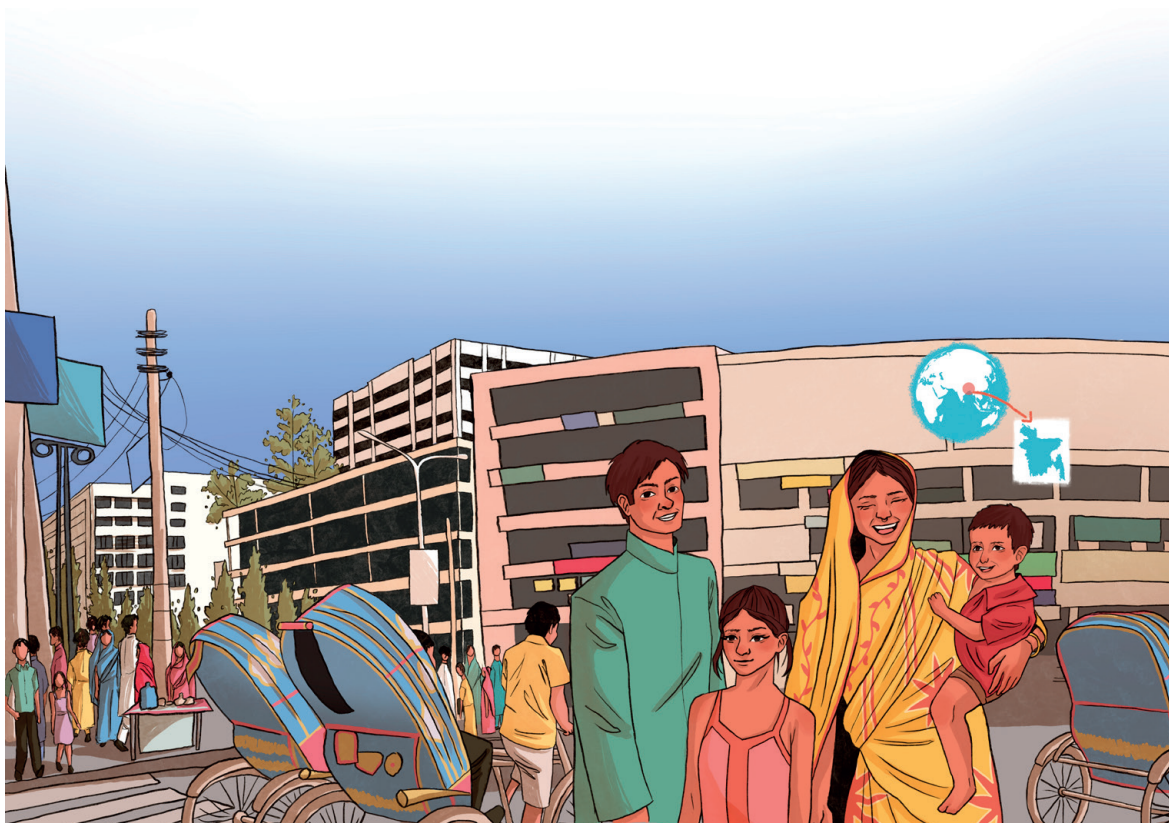


Figura 23
Ilustração do povo Bengali.

Desafios, dificuldades e melhorias

Como já referi em vários trabalhos, as cores escolhidas são importantes. Eu tenho alguma dificuldade na escolha de cor e tonalidades e nesta ilustração não houve exceção. Devido às roupas serem detalhadas e coloridas, não pude limitar-me na paleta. Para haver mais destaque nas personagens, o fundo, com os edifícios e personagens secundárias, podia ter sido menos saturado.

No geral, e na minha opinião, a composição foi bem conseguida, mas podia ter sido mais trabalhada para dar algum destaque à família.

Povos do Mundo - Filipinas

O povo filipino habita a República das Filipinas. O termo “filipino” distigue os espanhóis nascidos nas Filipinas dos espanhóis nascidos na Europa.

São descendentes de povos de idiomas austronésios que migraram da ilha de Taiwan e da Costa de Fujian.¹

Para a ilustração deste povo decidi representar um dos grandes festivais que o povo festeja ao vestirem coloridos e extravagantes fatos para desfilarem as ruas. Este festival chamado *Sinulog* que celebra e honra o *Santo Niño de Cebu* ocorre anualmente no terceiro domingo do mês de janeiro.²

Ilustrei a basílica do *Santo Niño* e o desfile com as personagens principais em primeiro plano que seguram a figura do santo e vestem as coloridas roupas.

1. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Filipinos>

2. Disponível em: <https://www.revistamacau.com/2017/12/19/as-festas-filipinas-em-macau/>



Figura 24
Detalhe - Personagens com as roupas do festival.



Figura 25
Detalhe - Basílica de Santo Niño de Cebu.

RESULTADO FINAL



Figura 26

Ilustração do povo Filipino.

Desafios, dificuldades e melhorias

O maior desafio deste desenho foi mostrar o local onde o festival ocorria e captar toda a sua essência. Como sempre, procurei por referências fotográficas da basílica e do desfile. Através destas, consegui criar uma composição que funcionasse.

Novamente, eu mudava a saturação do fundo para que os personagens se destacassem mais. Nesta ilustração existe algum destaque devido às roupas coloridas do povo, mas podia ter trabalhado mais esse aspeto.

Povos do Mundo - Sorábios

Os sorábios são um povo eslavo ocidental que habitam na região conhecida como Lusácia, na Alemanha. Também são conhecidos como lusácios, wends, serbo-lusácios ou sérvios da Lusácia.

Neste trabalho é importante mencionar que, quando me pediram para realizar esta ilustração, já tinha sido feita por um colega. Portanto, o trabalho foi refazer toda a ilustração. Pediram-me para a redesenhar, pois a ilustração original não estava tão bem conseguida e o estilo não era bem o que pretendiam. Fiquei muito feliz quando me pediram para a desenhar no meu estilo porque achavam mais adequado. Foi uma sensação de apreciação pelo meu trabalho.

Os seus trajes tradicionais foram um dos focos principais da ilustração e procurei várias referências destes para a melhor representação possível dos bonitos padrões nos trajes femininos. Para a paisagem, foram ilustrados os edifícios típicos da região, a vegetação e rios.



Figura 27
Detalhe - Os edifícios da região.



Figura 28
Detalhe - O traje feminino.

RESULTADO FINAL



Figura 29
Ilustração do povo Sorábio.

Desafios, dificuldades e melhorias

Como toda a composição e personagens já tinham sido pensados na ilustração original, não tive que me preocupar com esses aspetos. A única parte que tive de pensar um pouco melhor foram os edifícios e as casas de fundo.

Neste caso, eu diria que a maior dificuldade foi não ficar demasiado presa ao desenho original e melhorar todos os aspetos pedidos.

Povos do Mundo - Cabécares

Os cabécares são um povo indígena da Costa Rica e são considerados uma das poucas tribos que falam línguas chibcha. Habitam perto da Cordilheira de Talamanca.

1. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-es/cabecar>

Eles são uma das aldeias mais culturalmente diversas da Costa Rica, praticando quase todos os seus modos tradicionais de viver: eles têm sua própria medicina natural, danças, caça, pesca, tradições, cultura, religião e idioma. Após o bribri, eles são o grupo étnico indígena com maior número de indivíduos no país.

Nesta ilustração era importante mostrar o local de habitação do povo e as suas casas. Ilustrei uma família no primeiro plano da composição e personagens secundários a realizar tarefas diárias.

Usei referências fotográficas do local e das casas; e pesquisei sobre as atividades típicas do dia-a-dia do povo.



Figura 30
Detalhe - Os personagens principais.



Figura 31
Detalhe - Crianças a brincar.

RESULTADO FINAL



Figura 32
Ilustração do povo Cabécar.

Desafios, dificuldades e melhorias

Eu diria que esta ilustração, neste conjunto de trabalhos, foi feita com mais urgência, pois tinha outros trabalhos para fazer assim que terminasse este. Devido a esta pressa, desleixei-me um pouco nalguns aspetos, como a paisagem e a quantidade de personagens que podia ter feito.

Lembro-me de mudar algumas cores da paisagem, pois não achei que estivessem bem conseguidas, mas mesmo no resultado final acho que podia ter melhorado todas as cores da ilustração.

Manual Escolar Areal

Programas utilizados:

Procreate, Photoshop.

Tempo dispendido (média):

3 a 7 dias (24 a 56 horas).

Processo dos trabalhos:

Para estes trabalhos, enviavam-me o ficheiro PSD, o qual continha toda a paginação do manual e mostrava onde a ilustração se iria encaixar e o próprio esboço inicial da ilustração. Após uma breve análise do documento, exportava o esboço em *jpeg*, para poder desenhar em *Procreate*.

Nas ilustrações que tinha de usar perspetiva, usava a ferramenta de grelhas que a aplicação nos oferece. Esta ferramenta permite manipular a grelha para melhor satisfazer os requisitos da perspetiva, quer seja isométrica, militar, ou cavaleira.

Quando dava a ilustração por terminada, exportava em formato PSD e colocava no ficheiro original, no local indicado.

Os manuais de história são preenchidos com maravilhosas e deliciosas ilustrações, cronologias e infografias. Com este estágio, tive a honra de contribuir para a realização de algumas destas ilustrações para a editora de manuais escolares *Areal*.

Era pedido um estilo semi-realista para representar as diversas épocas históricas e grupos sociais. Utilizei técnicas que nunca tinha experimentado antes, como o uso da fotografia e texturas, ou uma base 3D, com o objetivo de obter resultados mais realistas.

Apesar de terem sido trabalhos árduos, demorados e com muito rigor, sou grata de ter passado por esta experiência e de ter adquirido outras técnicas de ilustração.

Para estas rigorosas ilustrações, davam-me esboços detalhados, com as posições dos personagens já definidos, assim como toda a cena, quer fosse um campo com muita florestação, ou um fundo simples com apenas alguns objetos.

De acordo com as datas ou séculos que cada ilustração representava, tentava procurar referências o mais próximas possíveis do que se pretendia. Quer fosse roupas e padrões, edifícios como castelos ou casas rupestres, animais de campo ou paisagens, as melhores referências que encontrava eram outras ilustrações ou desenhos acompanhados de texto que descreviam os aspetos de cada elemento. Por vezes recorria até a pinturas famosas para que a representação de algumas atividades e personagens fosse o mais correta possível.

O uso da fotografia revelou ser especialmente útil nestes trabalhos, pois a anatomia humana é complexa e pode não ser proporcionalmente desenhada por quem não tem experiência na área.

As fotografias ou imagens escolhidas teriam, preferencialmente, um fundo transparente. Caso não encontrasse sem fundo, retirava-o com as ferramentas do *Photoshop*. Com isto, podia colocá-las na ilustração e pintar por cima para mudar as roupas, feições ou cabelos dos personagens. Esta técnica também era aplicada para as paisagens. Imagens de florestação, como árvores e arbustos, eram essenciais para criar paisagens mais realistas e compostas.

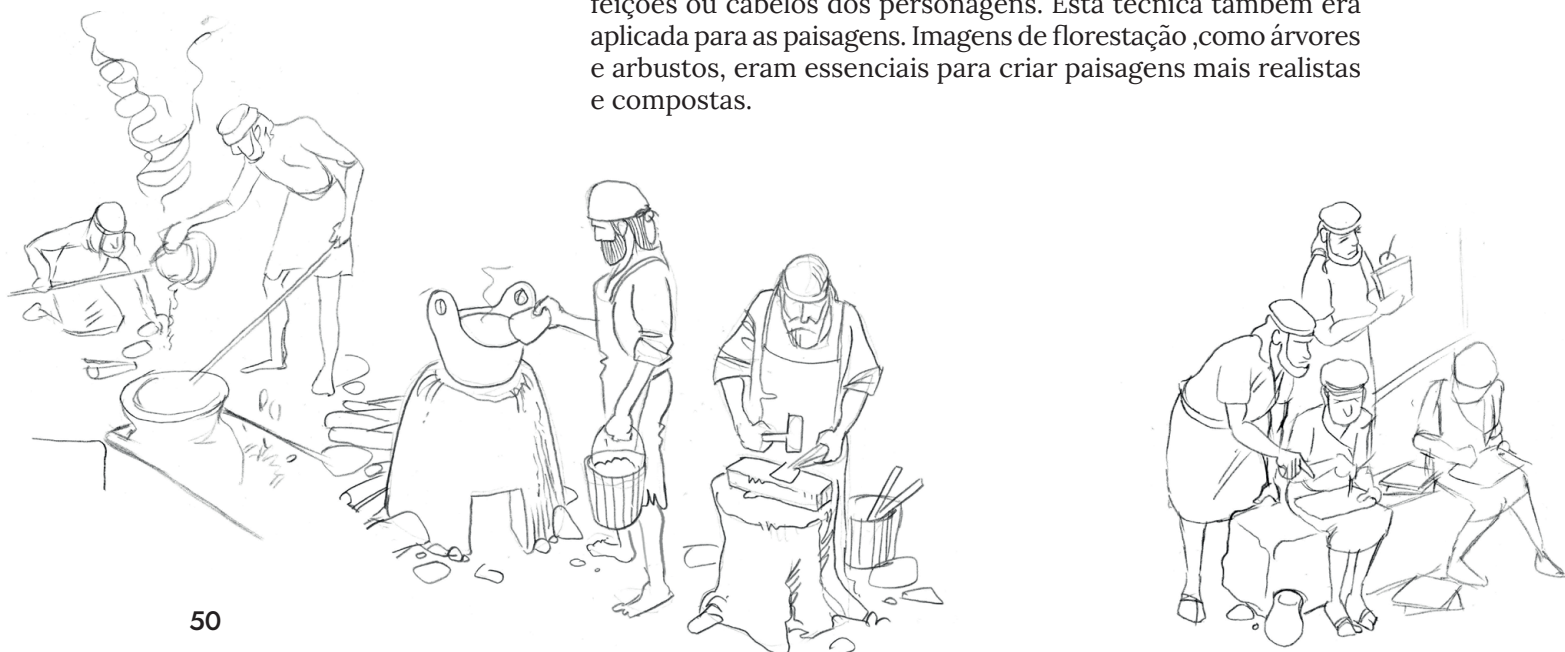




Figura 33
Ilustração de uma Pólis (Cidade da Antiga Grécia).

Manual Escolar - Pólis

Para todos os trabalhos do manual era-me enviado um esboço inicial como guia para a ilustração e toda a sua composição.

Um esboço de uma cidade grega (Pólis) foi-me enviado para pintar. Tive de escolher a hora e o tempo do dia, pois influencia o tom de toda a imagem e a direção das sombras. Optei por um quase pôr-do-sol para que obtivesse sombras mais fortes e evidentes.

Este foi um dos trabalhos em que tive mais dificuldades. Tive que utilizar texturas e imagens, distorcê-las em perspectiva e retocá-las. Forneceram-me alguns documentos 3D e imagens de referências que pudessem ajudar. Tive dificuldade na aplicação dessas texturas e na quantidade de edifícios a ilustrar. Foi um trabalho que demorou tempo a conseguir chegar a um bom resultado e a terminar todos os detalhes.

Apesar das dificuldades, é a ilustração que mais gostei desta secção porque obtive o resultado que queria no final e recebi um bom *feedback*.



Figura 34
Detalhe - Soldados gregos.



Figura 35
Processo da ilustração de uma cidade da grécia antiga.

Manual Escolar - Modalidades Atenienses

Nesta ilustração não me foi enviado um esboço inicial. Portanto, tive a liberdade de compor todo o desenho. Após o meu esboço ser aprovado, passei para a escolha de cores e tons. Usei muitas referências fotográficas, assim como pinturas, das quais retirei personagens e manipulei de acordo com a composição que queria.

Foi uma das minhas ilustrações favoritas e aprendi bastante acerca de proporções humanas e tonalidade de pele, as quais podemos observar com detalhe na figura 37.

Os pilares e as suas perspectivas foram os maiores desafios de todo o desenho. Limitei-me a completar um pilar e prossegui a copiá-lo e distorcê-lo para criar a perspectiva.

No fim houve retoques, não feitos por mim, para que a ilustração ficasse coesa com todas as outras ilustrações do manual.

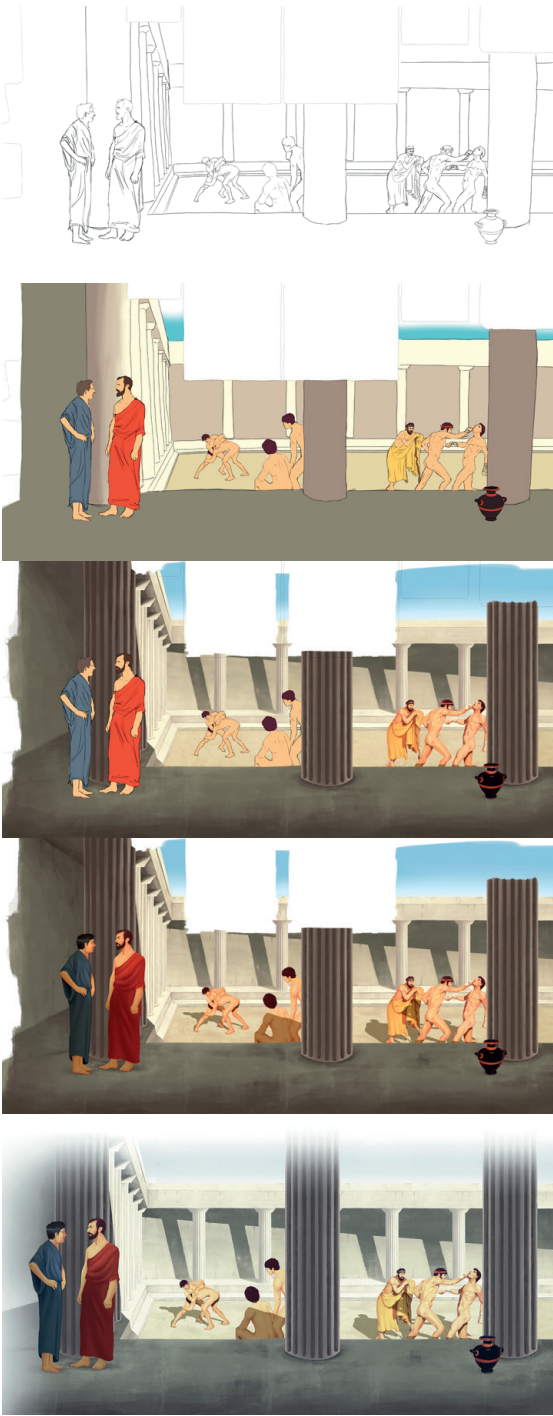


Figura 36
Processo da ilustração sobre modalidades atenienses.



Figura 37
Detalhe - Gregos a meio de uma luta.

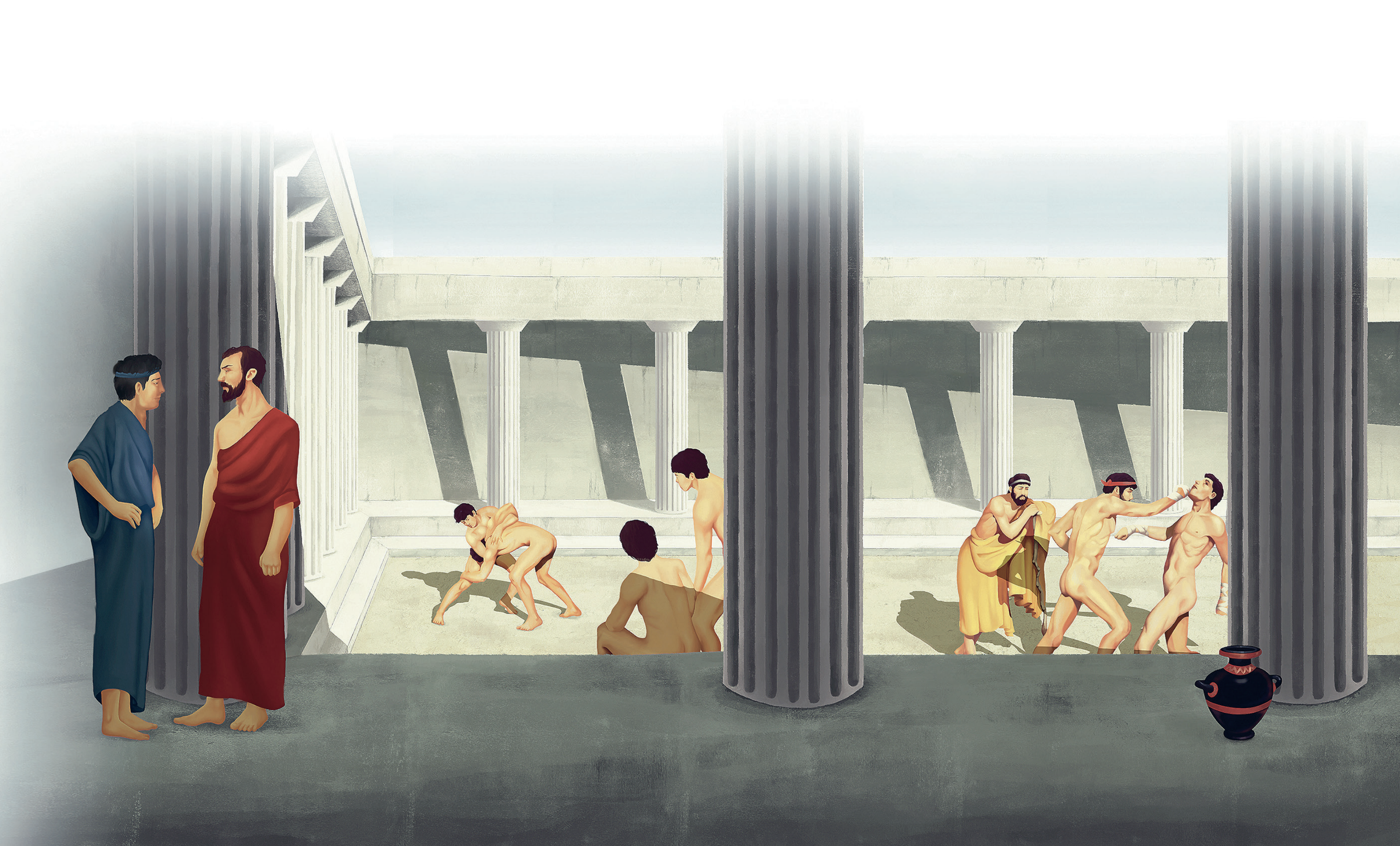


Figura 38
Ilustração de Modalidades Atenienses.

Manual Escolar - Senhorio

Um senhorio ou um domínio senhorial é uma característica do sistema feudal que existia na Europa durante a maior parte da Idade Média nos séculos X e XI. A partir da ilustração final, figura 39, podemos ver como era composta.

Esta é uma ilustração de dupla página que contém muitos personagens e detalhes. Recorri novamente ao uso de fotografias, mudando as roupas e feições das pessoas.

Nas casas e na paisagem também usei imagens com transparência e textura, como por exemplo as árvores e os arbustos.

Foi especialmente desafiador desenhar uma dupla página num curto espaço de tempo, mas com estas técnicas que fui aprendendo o trabalho foi muito mais facilitado.

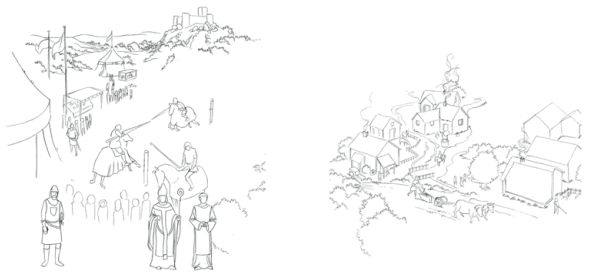


Figura 40
Processo da ilustração do senhorio.



Figura 41
Detalhe - Casas da aldeia.



Figura 39
Ilustração de um senhorio.





Figura 42
Processo da ilustração dos sumérios.



Figura 43
Detalhe - Produção das plaquetas.

Manual Escolar - Sumérios

Esta ilustração mostra-nos o processo de cozedura da argila para criar plaquetas, nas quais os escribas escreviam.

Recorri a referências das ferramentas usadas neste processo, o espaço onde trabalhavam e as roupas normalmente usadas. A ilustração está dividida em duas partes (figura 45): a primeira parte mostra-nos a produção das plaquetas e a segunda parte mostra os escribas a ensinarem jovens como escrever com as ferramentas.

O processo de trabalho foi semelhante ao das ilustrações restantes. Neste caso, foi preciso um pouco mais de pesquisa para mostrar as ferramentas e métodos da cozedura.

Foram pedidas algumas alterações em personagens que não estavam com as características pretendidas ou que o cliente quis mudar.



Figura 44
Detalhe - Jovem a ser ensinado como escrever.



Figura 45
Ilustração de Sumérios.

Manual Escolar - Cristandade Ocidental

Quando se estuda sobre as épocas históricas e a sociedade antiga, é importante saber sobre as classes sociais. Esta ilustração mostra-nos as três maiores classes sociais desta época da Cristandade Ocidental e os diferentes espaços que habitam. A contar da esquerda, na figura 48, temos a nobreza, os camponeses e o clero.

O processo foi muito semelhante à da ilustração do Senhorio. A própria imagem contém os mesmos elementos com composições e personagens parecidas. Neste caso a paisagem foi menos detalhada, com os edifícios principais correspondentes a cada classe social.



Figura 46
Detalhe da ilustração - castelo.



Figura 47
Progresso da ilustração “Cristandade Ocidental”.



Figura 48
Ilustração “Cristandade Ocidental”.



1. Disponível em: <https://www.info-pedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/megalitismo>

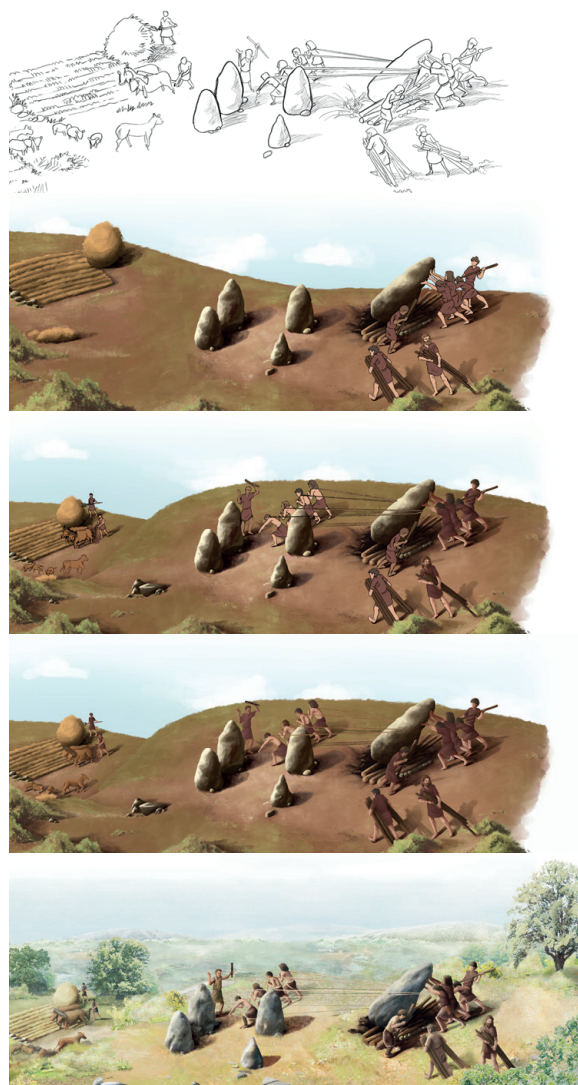


Figura 49
Processo da ilustração "Megalitismo".

Manual Escolar - Megalitismo

Segundo o dicionário, o megalitismo é um:

Fenómeno cultural pré-histórico, que se desenvolveu em diferentes partes do mundo entre o V e o II milénio a.C, aproximadamente, e que se caracterizou pela construção de diferentes tipos de monumentos, fazendo uso de grandes blocos de pedra, erigidos de forma simples ou emparelhada.

Foi das primeiras ilustrações, senão a primeira, que realizei para o manual escolar. Portanto, tive alguma dificuldade em adaptar-me a um estilo semi-realista, apesar de ter capacidades para o fazer.

A ilustração mudou drasticamente de passo para passo, como pode-se ver na figura 49, pois foram-me dadas várias indicações do que podia melhorar. A última imagem e o resultado final sofreram alterações por parte de colegas, o que melhorou bastante toda a imagem.



Figura 50
Detalhe da ilustração - Homens a empurrar o menir.



Figura 51
Ilustração “Megalitismo”.

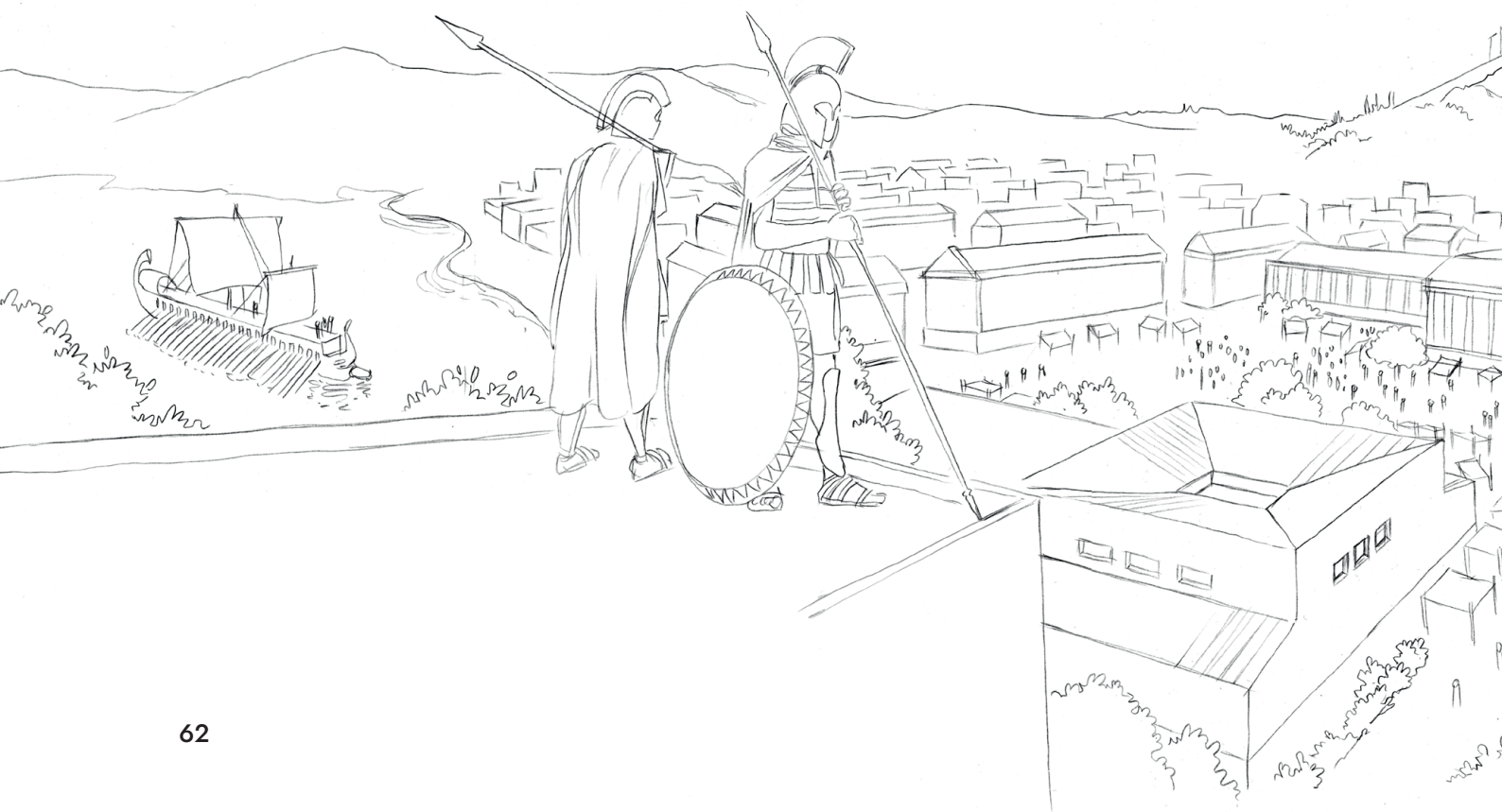
Desafios, dificuldades e melhorias

O maior desafio de todos, para este grupo de trabalhos, foi sem dúvida os prazos de entrega. Para ilustrações destas dimensões, tão detalhadas e complexas, serem completadas, num espaço de cinco dias, acarreta uma grande pressão. Muitas vezes, acontecia ficar a trabalhar horas extra a adiantar trabalho em dias de descanso para poder cumprir os prazos apertados.

Assim que um trabalho era acabado, havia já outro na linha de espera. Para os manuais escolares fazem-se inúmeras ilustrações e mesmo com várias pessoas a contribuírem no trabalho, havia alguma urgência nas entregas.

Para futuras ilustrações, irei tentar melhorar o meu traço. Vou fazer estudos de anatomia e de pintura para então aplicar nas personagens, assim como para as paisagens, que ainda é um aspeto onde tenho algumas dificuldades.

A escolha das cores também é uma vertente que preciso de aperfeiçoar para que os meus desenhos sejam mais harmoniosos e bem compostos.



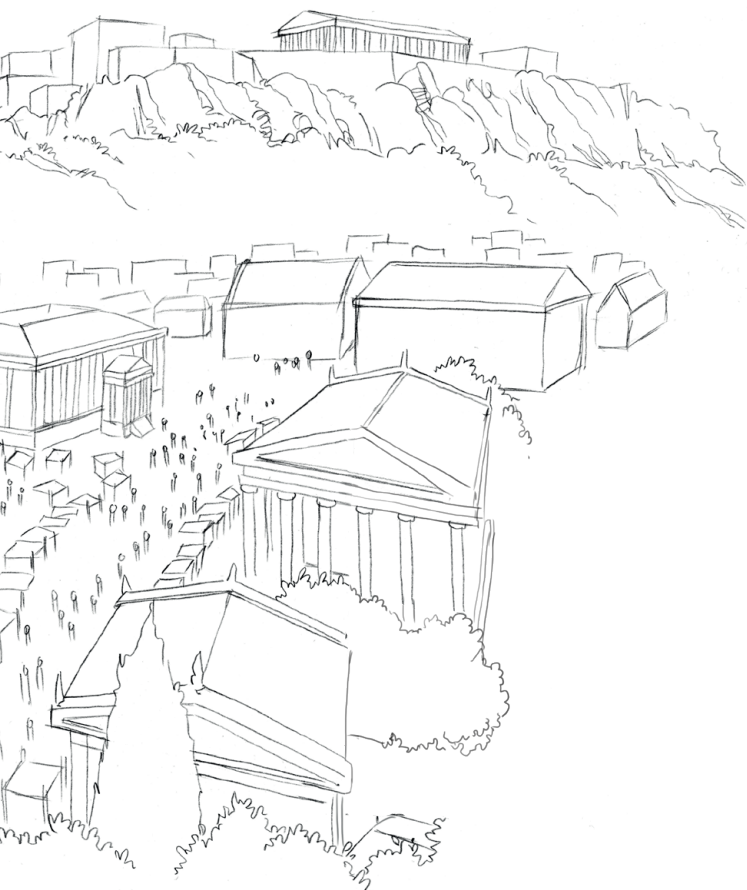
A interferência do cliente e a existência de vários autores

Como referi em alguns trabalhos e irei referir mais à frente, houve trabalhos em que o cliente deu algumas alterações para serem realizadas nas ilustrações. No meu caso, não houve alterações significantes nos trabalhos que realizei, mas tive algumas correções de personagens, no cabelo, nas roupas ou proporções.

Nem sempre era o próprio cliente a pedir-me essas alterações, por vezes, era o Luís Taklim que, ao analisar os *preview*s enviados, me dava algumas notas do que podia ser melhorado. Portanto, não me interferiu nos trabalhos, ou na entrega deles.

Para este último grupo de trabalhos em específico, e como vai se conseguir ver nos próximos trabalhos, a maior parte da equipa da *Anyforms* fez ilustrações para o manual. A existência de vários autores para uma única obra pode também interferir com a realização das ilustrações. Neste caso, era necessário haver alguma coerência entre as ilustrações de modo a que não tivessem traços demasiado distintos, quer em termos de técnicas de desenho e uso de texturas, quer no uso de filtros e retoques.

Com estas especificações, tive que ter atenção ao trabalho dos meus colegas e consultar os trabalhos anteriormente feitos pela equipa para que não houvesse desagregação entre ilustrações, pois num manual é importante que todas as páginas se interliguem e a sua leitura seja contínua.



Retoques e Correções

Quando as ilustrações são terminadas ainda passam pelas mãos de outras pessoas da equipa, que depois revêem todo o trabalho e analisam o que precisa de ser melhorado ou retocado.

Creio que este processo seja feito por uma questão de rapidez e rigor na correção das ilustrações. Portanto, passaram também pelas minhas mãos alguns trabalhos, quer meus ou de colegas, que necessitaram de retoques e correções. Digo que trabalhos meus também me passaram pelas mãos, pois acontecia que, após ter dado um trabalho por terminado e passar a outros trabalhos, os trabalhos regressavam a mim já com correções feitas por outrém e os últimos retoques ficavam para mim.

Era um processo necessariamente rápido e simples. Se não houvesse grandes correções a fazer, limitava-me a corrigir texturas e pequenos pormenores. Por vezes, era necessário adicionar ou retirar elementos e até mesmo terminar algumas partes da ilustração. Isto acontecia, por vezes, quando um colega já se encontrava cheio de trabalho, ou até mesmo se adoentava. Nestes casos, passa para a próxima pessoa capaz de terminar o trabalho pedido.

Os retoques e correções necessários eram-me sempre indicados no próprio documento, ou dito através das chamadas telefónicas. No entanto, tinha liberdade em analisar e retocar o que achasse que não estava tão bem.

Para todos os trabalhos trabalhei de forma “não destrutiva”, ou seja, todos os retoques e correções eram colocados em camadas separadas da imagem originalmente recebido. A razão de trabalharmos desta forma era para que, caso o que tinha feito não estivesse correto, podia-se facilmente ocultar, eliminar ou alterar as camadas criadas.

Nas próximas páginas pode-se então ver e analisar alguns exemplos de retoques e correções que realizei. Não irei entrar em detalhes sobre os trabalhos, pois não tomei conhecimento dos seus *briefings*, objetivos ou até mesmo qual o seu propósito. Vou assim descrever o que fiz em cada caso e como cheguei a um resultado satisfatório.

Programas utilizados:

Procreate, Photoshop.

Tempo dispendido (média):

1 a 2 dias (8 a 16 horas).

Processo dos trabalhos:

Neste grupo de trabalhos, também enviavam-me os ficheiros PSD. Para fazer os retoques, exportava a imagem em *jpeg* e passava para o Procreate.

Na aplicação, criava novas camadas e nestas fazia todos os retoques e correções necessários. Assim, só precisava de exportar as camadas das correções e colocar no respetivo documento PSD.

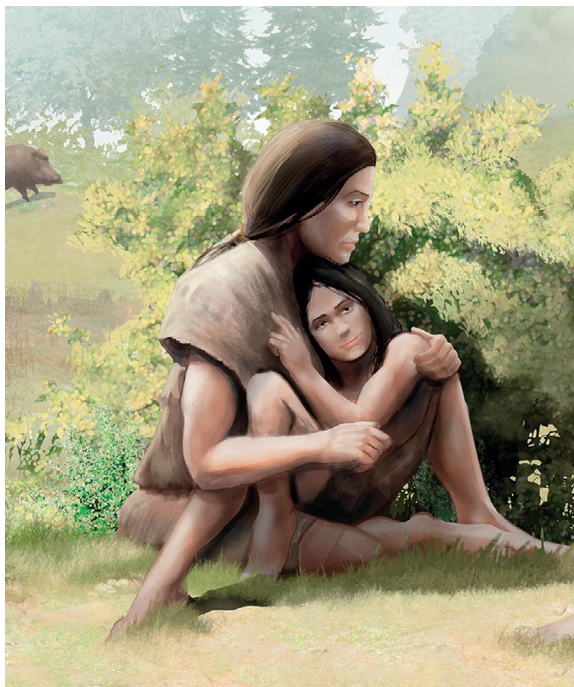


Figura 52
Correção da menina - Antes.



Figura 53
Correção da menina - Depois.

Correções e Retoques - Menina

Esta correção foi-me pedida para ser feita o mais rapidamente possível e entregue em poucos dias. O que me foi pedido para corrigir era a menina, como podemos ver na figura 52, pois não estava suficientemente juvenil. Portanto, queriam que mudasse a sua feição para se parecer mais nova e reduzir toda a proporção dela.

Para realizar esta alteração, recortei a personagem existente e reduzi para o tamanho pretendido. Depois pinte por cima, corringindo então a cara e preenchendo os espaços vazios que tinha criado com o recorte inicial.

Foi um trabalho divertido, relativamente fácil e de rápida execução.

Correções e Retoques - Fachadas

Na página seguinte, podem ver-se várias fachadas que me foram enviadas com alguma urgência. O objetivo era corrigir as perspectivas das fachadas que precisassem desse tratamento e corrigir texturas ou objetos intrusivos.

Algumas fachadas, como na figura 54, foram fáceis de se resolver e houve poucos retoques a serem feitos. Outras, no entanto, como na figura 56, revelaram-se especialmente desafiadoras. Para esta fachada em específico, só conseguia encontrar imagens do edifício com ângulos extremos e muita distorção, figura 57. Não tendo conseguido encontrar outras imagens mais adequadas, tive que manipular com algum exagero a imagem encontrada. Mesmo assim, posso dizer que fiquei muito satisfeita com o resultado final e foi um trabalho que me mostrou ser capaz de obter resultados incríveis com as ferramentas e técnicas que aprendi.



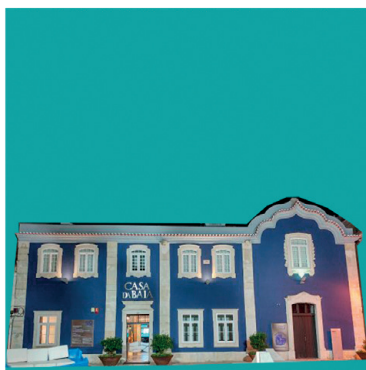
Convento de Jesus



Convento de Jesus

Figura 54

Retoques da fachada do Convento de Jesus - Antes e Depois.



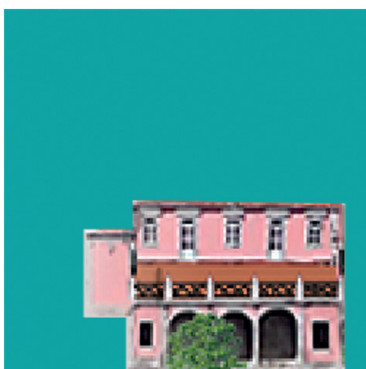
Casa da Baía



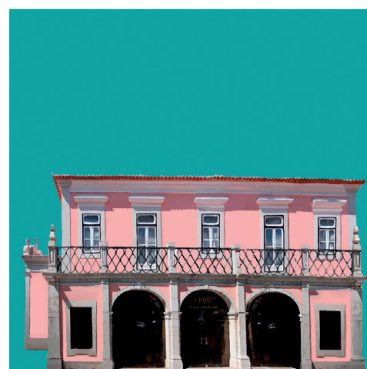
Casa da Baía

Figura 55

Retoques da fachada da Casa da Baía - Antes e Depois.



Casa do Turismo



Casa do Turismo

Figura 56

Retoques da fachada da Casa do Turismo - Antes e Depois.



Figura 57

Imagem original encontrada.

Correções e Retoques - Malafaia

Deram-me um documento de *Photoshop* contendo uma série de fotografias, que tinham sido retiradas ao local, montadas e manipuladas para mostrar toda a paisagem.

Graças às ferramentas do programa, como a *healing tool*, *distort* e *perspective*, consegui retocar todas as bainhas entre as imagens e criar uma imagem contínua.

Tive algumas dificuldades para resolver alguns ângulos constrangedores e fazer com que todos os limites se alinhassem bem entre si. Mas após várias tentativas e uso das ferramentas mencionadas, consegui chegar a um bom resultado, na minha opinião pessoal.



Figura 58

Correções e retoques de um registo fotográfico de Malafaia - Antes.



Figura 59

Correções e retoques de um registo fotográfico de Malafaia - Depois.

Correções e Retoques - Manual escolar

Nas ilustrações para o manual escolar, fazem-se retoques mais minuciosos e quase impercetíveis, mas que fazem toda a diferença. Como mencionei, corrigir texturas, adicionar detalhes e mudar pequenos pormenores eram os principais objetivos destes retoques.

Como se pode ver nas figuras seguintes, as diferenças não são notáveis, mas toda a imagem ficou mais coerente e os detalhes mais claros.

Nesta ilustração trabalhei em corrigir objetos, acrescentar texturas nos edifícios e pavimentos, apagar ou aperfeiçoar pequenas gralhas das imagens recortadas e também colocar filtros para corrigir a cor da imagem.



Figura 60

Correções e retoques de uma ilustração - Antes.



Figura 61

Correções e retoques de uma ilustração - Depois.

Outros Trabalhos

Programas utilizados:

Procreate, Photoshop.

Tempo dispendido (média):

1 a 2 dias (8 a 16 horas).

Processo dos trabalhos:

Para o mapa de contenda, utilizei apenas as ferramentas do *Photoshop* para compor as casas em falta. Utilizei as grelhas do programa para ajudar a manter a perspetiva utilizada, neste caso isométrica.

Caso faltassem elementos nas casas, usava as ferramentas de pintura do *Photoshop*, seguindo as grelhas de perspetiva.

Para os retratos, exportei os esboços em *jpeg* e coloquei-os numa nova *artboard* do *Procreate*. Para fazer a pintura desses, usei o efeito *multiply* na camada que continha o esboço e noutras camadas pintava as cores, as sombras e os efeitos pretendidos. Quando estavam terminados, exportava as camadas da pintura e colocava-as nos documentos respetivos, com o esboço original.

Como os esboços tinham sido anteriormente digitalizados, tive de retocar a imagem. Vinham com alguns pontos pretos, que é típico acontecer na digitalização.

Esta secção de trabalhos é dedicada a alguns trabalhos que não se encaixam nas categorias anteriores. Aqui podem ver-se ilustrações para mapas e retratos de figuras históricas.

Muitos destes trabalhos foram de entre-ajuda com os colegas, por isso foram mais rápidos de executar e entregar. Outros foram semelhantes às ilustrações para o manual escolar, mas com a vertente do turismo.

Foram ótimos trabalhos para quebrar a monotonia do manual escolar, que perdurou na maior parte do meu estágio - se não todo o meu estágio - e ajudaram-me a adquirir outros conhecimentos ao trabalhar com outras técnicas e ferramentas.

Portanto, vou mostrar dois trabalhos que são muito diferentes entre si e que usam ferramentas diferentes. Estes representam toda a essência e variação desta pequena secção de trabalhos.



Outros Trabalhos - Mapa de Contenda

Neste trabalho usei o *Photoshop* para completar as casas e os edifícios em falta no mapa. O documento foi-me enviado em conjunto com fotografias de cada casa, devidamente identificadas por pastas.

As texturas usadas foram retiradas das casas que já tinham sido terminadas antes do documento chegar às minhas mãos. Como todas têm aspetos semelhantes e foram construídas com os mesmos materiais, foi possível fazer essa reutilização de texturas. Se houvesse detalhes adicionais, estes eram então criados e adicionados através das fotografias fornecidas ou das ferramentas de pintura do programa.

A perspetiva usada foi a isométrica, o que facilitou toda a visualização do local e edifícios. Esta perspetiva é a mais utilizada em infografia, pois é a que oferece uma representação mais ampla de todas as faces dos objetos, neste caso, das casas.

Observando a figura 63, de cima para baixo, as casas que realizei foram as seguintes: casa do Mel, casa do Guarda Florestal, casa dos Carabineiros, Monte das Cabras, Monte do 25, Contenda Natur, Centro Orniturismo, Centro Monte de Maíto e Monte do Barrocas.

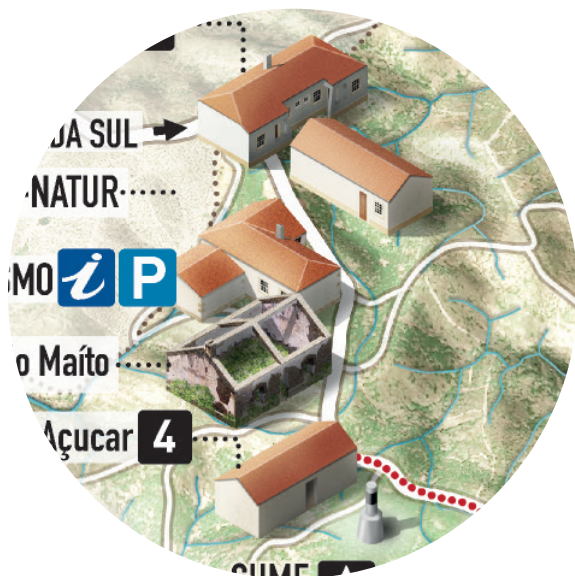


Figura 62

Detalhe do mapa - algumas casas realizadas.

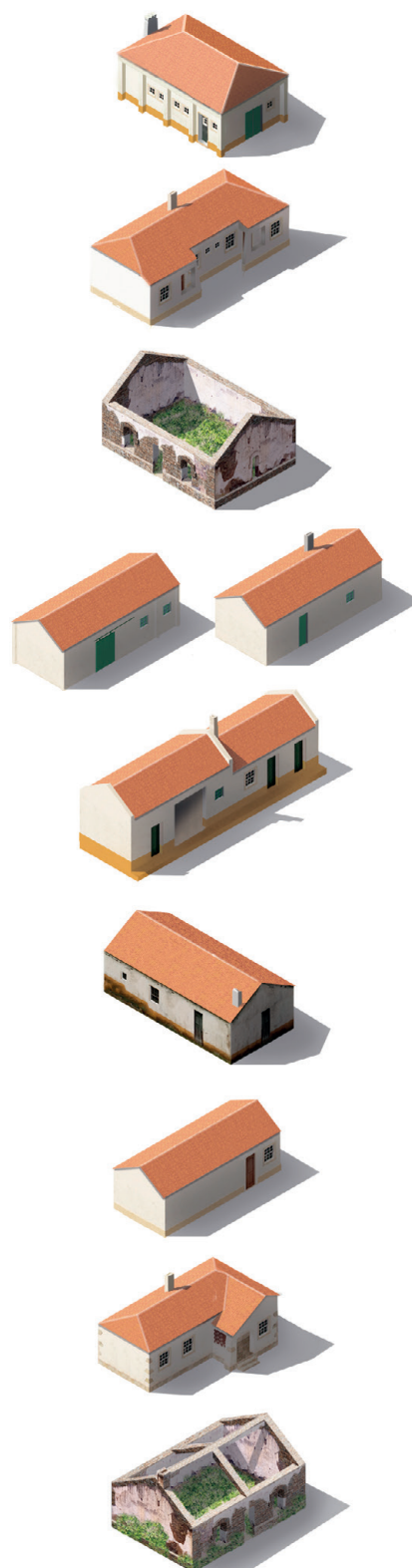


Figura 63

Casas que foram ilustradas por mim.

Figura 64
Mapa de Contenda.





Outros Trabalhos - Retratos de Figuras Históricas

Foram-me enviados esboços, bem trabalhados, de figuras históricas para aplicar cor, sombras e brilhos. Para a realização deste trabalho, enviaram-me exemplos de retratos realizados anteriormente pela agência com o mesmo estilo pretendido. Com estas referências, consegui replicar os tons e o estilo de pintura.

Pode-se ver na figura 67, a contar da esquerda para a direita e de cima para baixo, as seguintes figuras históricas ilustradas: Frei Diogo Álvares Cunha, Mestre José Vizinho, Pedro da Covilhã, Frei Pedro da Covilhã, D. Fernando de Castro, Francisco Cabral, Rui Faleiro, Francisco Faleiro e Domingos Álvares.

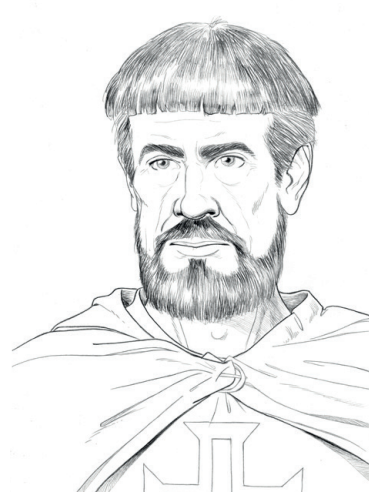


Figura 65
Detalhe da ilustração.

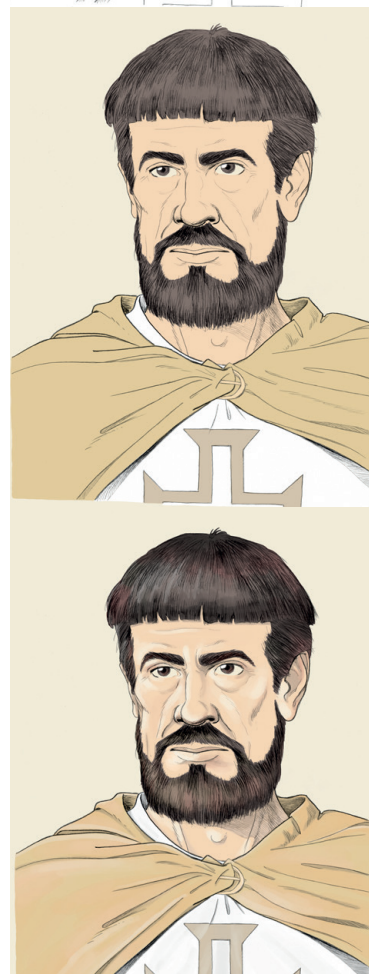


Figura 66
Processo de ilustração do retrato do Frei Diogo Álvares da Cunha.



Figura 67
Todos os retratos realizados.

O que é ilustração?

Para compreendermos o papel do ilustrador para crianças, precisamos primeiro de saber o que define uma ilustração. O que difere uma imagem de um desenho ou de uma ilustração?

O objectivo de toda a arte visual é a produção de imagens. Quando as imagens são usadas para comunicar uma informação concreta, a arte geralmente chama-se ilustração. (Dalley, 1980, pág. 10).

Algo que ilustra tem a função de acrescentar informação para além da que nos já é dada, normalmente acompanhando um texto.

A ilustração surge nas publicações editoriais, como livros e brochuras. Dependendo da faixa etária, os livros podem conter mais imagens do que o texto, ou vice-versa.

Começando pelos mais pequeninos, as histórias têm ilustrações acompanhadas por letras ou palavras que ajudam a criança na aprendizagem da leitura e na associação de imagens com palavras.

À medida que vão crescendo (as crianças), os textos começam a ficar mais complexos e muitas vezes as ilustrações também. Felizmente começa a haver um paralelismo e várias camadas de leitura, tanto na parte oral, como na parte visual. (Inês do Carmo, 2021).

1. Inês do Carmo é ilustradora, designer e freelancer. Foi entrevistada pela aluna, no âmbito desta investigação, via zoom, no dia 10 de junho.

A relação entre imagem e o texto

A sua definição também é influenciada pela sua relação com o conteúdo literário. Segundo os dicionários, pode dizer-se que algo é uma “ilustração quando se está na presença de uma imagem que acompanha um texto, geralmente literário, a que se refere, e para cuja compreensão, esclarecimento e exatidão contribui” (cit. por MARQUES, António Soares - Mathésis, pág. 240). No entanto, esta definição não é totalmente fiel ao papel da própria ilustração e a sua correlação com o texto literário:

Como refere Miguel Angel Santos Guerra (op. cit pág. 268), “palavra e ilustração não vivem divorciados na família dos signos. É preciso conhecer as suas mútuas interações. O texto deve adequar-se à imagem (ou a imagem ao texto), não se devendo converter a palavra em mera redundância do que a imagem já expressa” (cit. por MARQUES, António Soares - Mathésis, pág. 246).

Segundo António Soares Marques, a definição dos dicionários é um “falso pressuposto” que contribui para um uso simplista e restrito, “onde a ilustração surge nos livros de textos apenas com a finalidade de quebrar a monotonia da mancha gráfica

e muitas vezes de uma maneira aleatória e desequilibrada” (Marques, 1994, pág. 246).

A descrição de objetos, animais ou ações não deve ser só feitas através do texto. A criança, e qualquer pessoa, retém e interpreta melhor uma imagem do que um texto.

[...] também a imagem leva a palma sobre a palavra sobretudo no que toca à capacidade que ela detém de reter informação. (Marques, 1994, pág. 247).

Na escola, aprendemos a associar palavras e sons a objetos e ações. Esta ligação entre imagem e palavra ajuda-nos a compreender e a reter informação sobre estes. Portanto, a ausência dessa associação pode dificultar a compreensão do conteúdo. António Marques reforça esta ideia ao questionar “quantos de nós não fomos “bovinamente” obrigados a decorar até à exaustão, toda aquela vasta panóplia de linhas e ramais de caminho de ferro, quando, afinal, muitos de nós nunca tínhamos visto o combóio?” (Marques, 1994, pág. 241).

É importante, especialmente no conteúdo educativo, que uma imagem seja complementada com texto e vice-versa. Foi Coménio que publicou o primeiro livro ilustrado para crianças. A obra “ORBIS SENSUALIVM PICIVS”, publicada em Nuremberga em 1658, mostra-nos um diálogo entre o Puer e o Magister que representa e associa o vocabulário latino através de imagens.

Segundo refere Isabelle Jan (La littérature enfantine, Paris, Les éditions ouvrières, 1984, pág. 19), a ideia preconizada por Coménio era a de que “toda a coisa nomeada perante a criança, deveria ser-lhe igualmente mostrada” (cit. por MARQUES, António Soares - Mathésis, pág. 248).

No entanto, e como já antes referido, não é necessário repetir informação que já possa ser interpretada por um destes (texto ou imagem). Não queremos colocar conteúdo desnecessário só para “encher” a página. No entanto, não se deve ceder ao extremo oposto, criar ilustrações que nada têm em comum com o texto que acompanha. Estas práticas podem resultar no impedimento da imaginação e criatividade da criança, pois “a ilustração deveria ser o caminho radiante para o mundo do sonho, da recriação e da plurivalência designificações.” (MARQUES, 1994, pág. 246). “Não é só ilustrar o que o texto diz, é acrescentar mais alguma coisa”. (Inês do Carmo, 2021).

A ilustração e as suas características devem então ser bem pensadas e escolhidas para que a sua compreensão seja eficaz. Deve-se ter em conta as fases do desenvolvimento psicológico, afetivo e cognitivo, assim como as faixas etárias do público alvo.

Em termos teóricos, cada indivíduo compreende cada conteúdo subjetivamente:

“[...]crianças e jovens da mesma idade reagem de forma totalmente diferente à leitura do mesmo livro (Carlos Correia, artº do Jornal da Educação)” (cit. por MARQUES, António Soares - Mathésis, pág. 248).

O papel do ilustrador

A importância da ilustração

A ilustração está presente no nosso quotidiano desde o momento em que conseguimos processar o mundo ao nosso redor.

“A vista chega antes das palavras. A criança olha e vê antes de falar”. (Berger, 1972, pág. 11)

Os bebés e as crianças aprendem cores, formas, objetos e nomes de animais através de divertidas atividades e jogos. Estas atividades são sempre complementadas com cores apelativas e bonitas ilustrações.

Estudos mostram que “as experiências vividas pelas crianças nos primeiros tempos de vida têm um impacto decisivo na arquitectura cerebral e, por conseguinte, na natureza e extensão das suas capacidades adultas (Alarcão e Minguéis, 2009, pág. 38)”.

Portanto, podemos dizer que a literatura, desenhos animados, bandas desenhadas, entre outros, irão influenciar, de certa forma, a compreensão do mundo e da sociedade. As crianças começam a desenhar antes de aprenderem a escrever. É dos primeiros meios de comunicação entre si e o mundo ao seu redor. Com isto, o papel do ilustrador ou designer torna-se num fator importante nos aspetos pedagógicos das crianças.

É hoje commumente aceite que o livro para crianças deve ser um objecto de arte e, por isso mesmo, possuir uma dimensão estética; o texto literário, a ilustração e o trabalho do designer gráfico formam um todo que vai ser fruído pelo jovem leitor, tantas vezes quantas o livro é aberto para puro gozo de quem saboreia uma iguaria (Veloso e Riscado, 2010, pág. 38).¹

As fábulas/contos de fadas são obras divertidas e engraçadas, criadas para ensinar lições e moralidade às crianças em desenvolvimento. Nestas obras, as ilustrações são fundamentais para descrever visualmente o universo de cada história, mostrar os personagens, as suas emoções, ações e consequências.

Por exemplo, quantos de nós aprendemos que não se deve mentir devido à obra “O pastor mentiroso e o lobo”, de *Fábulas de Esopo*. A história de um pastor de ovelhas aborrecido, que para se divertir e ter companhia, decidiu alarmar a aldeia de que tinha avistado um lobo. Os camponeses foram em seu socorro, mas na verdade não existia nenhum lobo. O pastor tinha ficado tão contente que repetiu a brincadeira várias vezes.

No entanto, um dia aparece um lobo e ataca o rebanho. O pastor corre aflito para a aldeia e pede ajuda. Mas devido às suas brincadeiras, os camponeses não acreditam nele e o lobo acaba por comer as suas ovelhas.

Esta história era uma das minhas favoritas quando era criança e ensinou-me que não se deve brincar com situações de emergência

1. Disponível em: www.cnedu.pt/content/antigo/files/pub/EducaoCrianças/5-Relatorio.pdf

2. Disponível em: www.bibliotecas.cm-arganil.pt/wp-content/uploads/2011/12/leonor%20riscado.pdf

e em geral não se deve mentir. Pois podemos não ser levados a sério quando for necessário.

Os contos de moral são uma ótima forma de aprendizagem e de formação de valores morais nas crianças. São histórias cativantes, acompanhadas por ilustrações coloridas e estimulantes que enfatizam toda a percepção da obra. No entanto, enquanto ilustradores, não podemos nos guiar somente pelas nossas próprias experiências e vivências:

Daqui se infere a necessidade de o ilustrador estar atento à concepção evolutiva da criança, ou seja, ele não pode estar umbilicalmente ligado às recordações do seu mundo infantil. Por outro lado há, que ter em consideração todo um “background” de domínios importantes de que o da psicologia do desenvolvimento será quiçá o mais relevante. Como refere. Bérnard Planque (op. cit. pág. 97) “é com o olhar, os gostos das crianças de agora que é preciso observar, desenhar, personalizar as imagens”. (Marques, 1994, pág. 243).



Figura 68

Ilustração do conto “O pastor mentiroso e o lobo”.

A leitura da imagem

Ler e interpretar palavras é das primeiras coisas que se aprende na escola. Tal como texto, também se deve aprender a ler imagens ou ícones.

[...] julgo que não será demasiada ousadia afirmar que hoje se deverá pôr o mesmo interesse, sistematização e seriedade a orientar as crianças a “ler” a pluralidade de imagens com que são atingidas, como aquele que se verifica nos processos de iniciação à leitura e à escrita. [...]

Na verdade, hoje em dia, a maior parte das mensagens chega ao homem através de uma multiplicidade de imagens ou ilustrações em que o texto é relegado para posição secundária. (Marques, 1994, pág. 243).

Estas afirmações de António Soares Marques mostram-nos outra vertente importante da imagem: a sua leitura. Fazemos esta leitura no nosso dia-a-dia, no semáforo da rua, na etiqueta de uma peça de roupa, ou nos sinais de trânsito ao regressar a casa. Através destas imagens, conseguimos interpretar informação eficientemente e não é necessário lermos uma frase, ou instruções. Pois a associação da palavra com estes ícones já foi anteriormente estabelecida para conseguirmos perceber os seus significados.

Este fator remete para a questão da relação entre imagem e texto. Portanto, há de facto ocasiões em que a imagem consegue viver sem texto.

“[...]será o texto necessário porque a ilustração não é suficientemente expressiva, e então a palavra potencializa a interpretação? Ou será a ilustração tão polissémica que o texto se toma indispensável para jugular a enorme proliferação de sentidos?”. (Marques, 1994, pág. 244).

Há que perceber em que situações o texto e a imagem coabitam, ou em quais sobrevive sem o outro. No caso do livro para crianças, é essencial que haja associações entre o texto e as ilustrações. Mesmo que seja um livro para aprender cores, letras ou animais, existe quase sempre essa associação.

Uma imagem pode provocar-nos sentimentos e emoções. As cores do semáforo e os ícones dos sinais de trânsito são bons exemplos. Ensinam-nos que o verde significa segurança, que podemos atravessar a passadeira; o vermelho significa perigo, que temos de esperar antes de atravessarmos. Estas imagens, ou ícones, têm uma função: o verde diz-nos para avançar e o vermelho diz-nos para parar.

Portanto, que funções são essas? António Soares Marques cita:

Como quer que seja e segundo Rodriguez Diéguez, citado por Miguel Angel Santos Guerra em IMAGEN Y EDUCACION, Madrid, Ediciones Anaya, 1984, pp. 122-123, a imagem ou a ilustração poderia apresentar as funções que a seguir se enumeram e caracterizam.

MOTIVADORA: A imagem tenta captar a atenção, cortar a monotonia do texto gráfico, introduzir uma variante que desperte interesse no aluno.

VICARIAL: A ilustração substitui a própria realidade. Por exemplo, a Torre Eiffel pode ser introduzida na sala de aula graças ao poder da imagem. Pode ainda suprir a própria palavra, já que, como dizia Confúcio, uma imagem diz mais que mil palavras.

INFORMATIVA: Aqui, a imagem ocupa o 1 lugar. A palavra desempenha o apenas uma função de explicitação ou de descodificação da mensagem icónica

ESTÉTICA: Esta função não está enraizada no conteúdo intrínseco da imagem, mas decorre de critérios de carácter que lhe são exógenos.

CATALISADORA: Acontece sempre que a imagem é utilizada para provocar uma experiência didáctica, dado o poder que possui de reorganizar o real. Como vimos, esta função estava presente quer em Coménio quer em Locke com a finalidade de facilitar a compreensão, a análise e a relação entre os fenómenos.

EXPLICATIVA: A imagem pode explicar um processo, uma relação, uma sequência temporal, Um diapositivo (ou uma série) pode expor o processo de obtenção de energia, por exemplo.

FACILITADORA REDUNDANTE.: Nesta função, as interações texto/ilustração seriam de cariz tautológico. A palavra pode ter (e tem frequentemente) nos textos didácticos uma função explicitadora de carácter redundante. Por exemplo, quando junto de uma imagem do rio Mondego tendo ao fundo Coimbra, o texto repetisse exactamente o conteúdo da própria ilustração, ou seja referisse assim: “O Rio Mondego que passa por Coimbra”.

COMPROVADORA: Verifica-se quando a imagem tem por escopo verificar uma determinada ideia, um processo ou uma operação.

Portanto, como podemos ver, existem várias funções que uma ilustração pode conter e uma única imagem pode conter várias funções. Esta lista é uma ótima orientação para se perceber como queremos que as nossas ilustrações afetem o leitor.

Estas funções irão ser interpretadas a partir das características que sejam escolhidas para a própria ilustração.

Características da ilustração

Existem várias características e elementos que se pode implementar numa ilustração. Neste capítulo irei falar de alguns desses elementos e das suas noções básicas.

Quando se começa uma ilustração, deve-se ter em conta vários aspetos, quer de produção e custos, quer da teoria e ferramentas. A autora do livro *Illustration for Professional Communicators*, Vicky Squires, ajuda-nos a responder às várias questões que devemos responder para executar cada ilustração:

- Qual é o propósito da sua ilustração?
- Para quem é?
- Por quanto tempo vai ser vista?
- Como irá ser reproduzida?
- Quanto tempo foi permitido?
- Quais são as suas capacidades particulares?

Estas perguntas vão nos ajudar a definir as características da ilustração, que métodos e ferramentas vamos usar, como os prazos de entrega vão influenciar o fluxo de trabalho e o que somos capazes de executar com as nossas capacidades atuais. Explica-nos acerca dos estereótipos e como os evitar, ou como compor cada ilustração de acordo com o tema, desde moda ao desporto. (Deixo aqui este apontamento, pois é importante para o próprio processo da ilustração).

Cultura e vivências

A cultura, as tarefas diárias, o espaço de habitação e o modo de vida influenciam a percepção pessoal e o vocabulário visual. De acordo com estes aspetos, a compreensão de um objeto pode ser diferente de uma criança que vive em Moçambique e de uma criança que vive em Itália.

“O que difere de cultura para cultura é o conteúdo da experiência enquanto impregnado de valores, capacidades, símbolos, artefactos... que afectam o pensamento da criança e que faz com que, por exemplo, o brincar das crianças seja diferente de cultura para cultura. Do mesmo modo, a criança que cresce no campo terá, porventura, uma compreensão melhorada e mais precoce do ciclo de vida e de morte do que uma criança que cresce na cidade”. (Alarcão e Minguéis, 2009, pág. 40).

Para além da influência que o dia-a-dia tem sobre a compreensão de ações e objetos, é importante assinalar que a interpretação

das cores é um fator a ter em conta. Uma cor pode ter conotações diferentes de acordo com a cultura.

As such, colors can be used to illicit a specific emotional reaction in the viewer. [...] meanings will differ from country to country and within different cultures. The colours and their related associations [...] provide a starting point for linking colours to emotions, but creativity can transcend many of these associations depending upon how colours are used. (Harris e Ambrose, 2005, pág. 12).

É do interesse do ilustrador compreender e seguir as características culturais do público-alvo. Caso trabalhe para uma cultura diferente da sua, deverá preocupar-se em aprender e aplicar, por exemplo, novas percepções da sociedade ou valores morais de acordo com essa cultura.

1. Disponível em: <https://ep-oceanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2019/02/por-que-estacoes-de-trem-do-japao-sao-iluminadas-de-azul.html>

As cores

A teoria das cores é uma matéria comum e que quase todos os designers, ilustradores e artistas aprendem, ou obtêm uma compreensão natural. As cores transmitem sentimentos e emoções - diz-se que a cor azul transmite uma sensação de tranquilidade, por isso é muito usada em hospitais. No Japão, por exemplo, foi feito um surpreendente estudo sobre como a cor azul nos afeta:

“Em 2013, foi publicada uma pesquisa científica que viralizaria por meio de notícias e postagens nas redes sociais. A descoberta era surpreendente: lâmpadas azuis instaladas em estações de trem no Japão foram capazes de evitar suicídios - os cientistas chegaram a mostrar, inclusive, que as ocorrências caíram em 84%”.

A emoção que as cores transmitem influencia a criação de qualquer objeto visual, pois pode mudar a sua interpretação, quer seja correta ou errada. As tonalidades que escolhemos podem ter o objetivo de reforçar o tema na imagem, transmitir um sentimento, destacar certas características, etc. A escolha das cores deve ser feita cuidadosamente para que não haja más percepções, a não ser que seja esse o próprio objetivo.

Segundo Gavin Ambrose e Paul Harris, na publicação *Colour*, cada cor pode ser interpretada de seguinte forma:

Vermelho, é a cor de carros desportivos velozes, raiva, frutos vermelhos, perigo e sangue. O avistamento da cor vermelha liberta epinefrina no corpo, um químico que nos causa uma respiração e batimento mais acelerados e que aumenta a nossa tensão arterial. É uma cor excitante, dinâmica e energética. É apaixonante, provocante, sedutora e estimula vários apetites.

Rosa, é fortemente associada com o amor e romance, assim como boa saúde. É quente, excitante, divertida e uma cor feminina. À medida que a quantidade de vermelho no rosa

aumenta, torna-se mais vívido e jovem, e com menores quantidades de vermelho, torna-se mais delicado e maduro.

Laranja, é considerada uma das cores mais quentes. É extrovertida e brincalhona, demanda atenção, apelativa especialmente para os adolescentes e crianças. A sua natureza vital e extravagante contém a paixão do vermelho, mas é acalmada pela natureza alegre do amarelo, e como tal, geralmente induz uma sensação de calor.

Amarelo, é uma cor vibrante e alegre, reminescente de estações mais quentes, que lembra desde a intensidade vibrante do sol e flores de primavera até ao dourado das folhas de outono. É uma cor versátil e pode representar vários estados emocionais; amarelos vibrantes são normalmente associados com alegria e vitalidade, enquanto que amarelos esverdeados têm uma forte conexão com doença, náusea e mau estar. Amarelos pálidos podem suscitar a acidez dos citrinos, mas também pode significar covardia dependendo do contexto em que é usado.

Castanho, é neutro e terreno e é fortemente associado com as características naturais dos materiais orgânicos como a madeira e a pedra. É uma cor sólida, confiável e transmite uma impressão de calor e bem natural; o seu apelo reconfortante pode transmitir pensamentos como o de pão quente, acabado de fazer.

Azul, é uma cor que alude para os mistérios e poder do mundo natural; é a cor dos oceanos e do céu. Tem uma conotação constante, vital, revigorante e preservante da vida, e o seu efeito é relaxante e calmante. É uma cor universalmente interpretada como fria e purificadora.

Verde, é uma cor que incorpora o bem estar, a natureza e o meio ambiente - reflete as florestas e os campos verdejantes. É a cor da primavera, e portanto, representa a saúde, a vida e novos começos. Essas associações naturais significam que o verde é uma cor pacífica e contém qualidades calmantes que oferecem equilíbrio, harmonia e estabilidade.

Roxo, é uma cor régia, que combina as tonalidades quentes do vermelho com as tonalidades frias do azul. É uma cor autoritária que denota realeza, espiritualidade, nobreza e cerimónia. As suas associações positivas comumente incluem sabedoria e esclarecimento, mas pode ser usada num contexto negativo para sugerir crueldade e arrogância.

Neutros, são tons discretos, clássicos e intemporais, pois são caracterizados pela ausência de cor. São cores confiáveis, flexíveis e podem ser usadas para complementar ou pacificar uma variedade de cores mais fortes. Como são cores mais dóceis, raramente provocam fortes reações, insultam ou repulsam o interlocutor e são, portanto, amplamente utilizadas no design.

Branco, no Ocidente, é uma cor associada com bondade, pureza, limpeza, simplicidade e espaço; e portanto é normalmente associada com hospitais e médicos, casamentos e noivas, e o divino ou celestial. Contrariamente, no Ocidente, é reconhecida como uma cor de luto e portanto associada a funerais e morte.

Preto, é simplesmente a negação de cor. Na Europa e América do Norte, tem sido tradicionalmente a cor mais associada com luto e morte. É conservadora e séria, e no entanto sensual, sofisticada e elegante.

Com estas descrições e simbolismos, considerando as normas e as associações culturais do público alvo, consegue-se escolher e utilizar as cores de acordo com o contexto pretendido.

Para além de conhecer as conotações de cada cor, é importante saber como conjugá-las e criar paletas. Com isto, o ilustrador deverá conhecer e consultar a teoria das cores, mais especificamente ao que chamamos de *roleta de cores*.

No jardim de infância, e nos primeiros anos escolares, somos ensinados que existem cores primárias e secundárias, cores frias, quentes e neutras. Para qualquer pessoa que não trabalhe com conteúdo visual, este vocabulário visual é suficiente. Para um designer de qualquer tipo, ou ilustrador, estas noções são insuficientes e pobres. É aqui que entra a roleta de cores e se explora as suas diferentes seleções.

A escolha das cores também pode ser influenciada por outros fatores, como a própria escolha do cliente, ou os custos de produção da publicação. Há cores especiais, como os neons, que são mais caras de produzir, pois são necessários cartuxos de tinta especiais. Usar muitas cores em vez de, por exemplo, usar-se só duas também vai aumentar os custos.

A preparação do documento, caso a ilustração seja digital ou posteriormente editada no computador, também tem um papel importante na cor. Se a ilustração realizada for para uma publicação impressa, o modo de cor mais indicado é o CMYK. Se for para conteúdo digital, deve-se usar o RGB. Isto vai influenciar a tonalidade e o processamento das cores. Ao imprimir-se com cores CMYK, teremos uma melhor correspondência das cores que escolhemos digitalmente. Portanto, devemos ter sempre atenção ao espaço de cor que estamos a utilizar.

Observemos a seguinte página com um esquema, feito por mim, sobre a teoria das cores.

MONOCROMÁTICO



RYB

= a teoria =

DAS CORES

UMA BREVE EXPLICAÇÃO

RGB

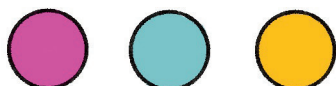


CORES FRIAS



CMYK

CORES PRIMÁRIAS



CORES SECUNDÁRIAS



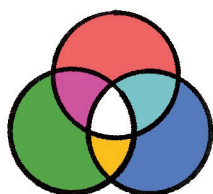
CORES QUENTES



CORES FRIAS

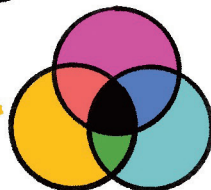


SISTEMAS DE COR



PRIMÁRIAS
ADITIVAS
(RGB)

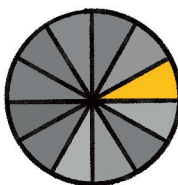
PRIMÁRIAS
SUBTRATIVAS
(CMYK)



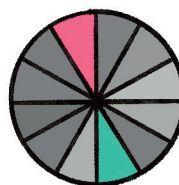
CORES NEUTRAS



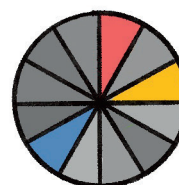
COMBINAÇÃO DE CORES



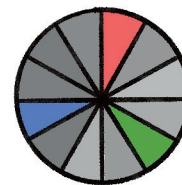
MONOCROMÁTICO



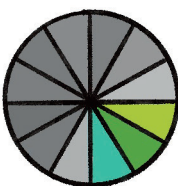
COMPLEMENTARES



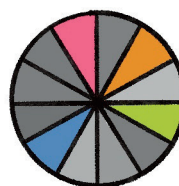
COMPLEMENTARES
DIVIDIDAS



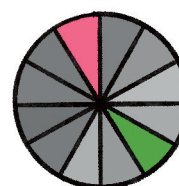
TRIÁDES



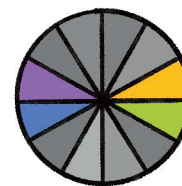
ANÁLOGAS



COMPLEMENTARES
MÚTUAS



COMPLEMENTARES
PRÓXIMAS



COMPLEMENTARES
DUPLAS

MODOS DE COR



+INDICADO PARA ECRÃ



+INDICADO PARA IMPRESSÃO

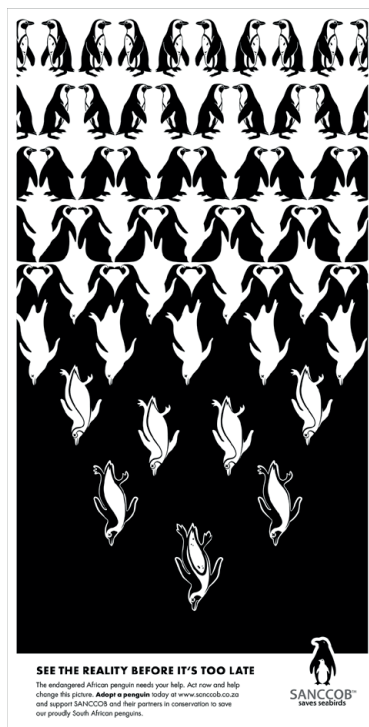


Figura 69
Publicidade da campanha "See the reality", de SANCCOB, que mostra-nos o declínio dos pinguins Sul Africanos.

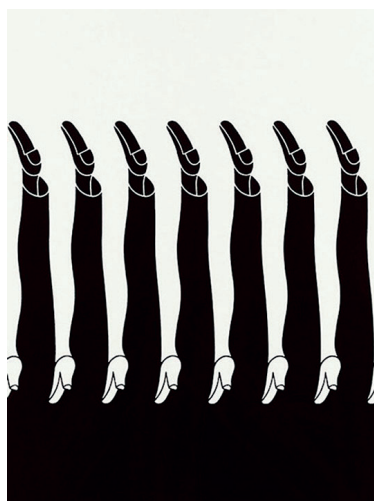


Figura 70
Trabalho de Shigeo Fukuda, designer gráfico que incorpora o uso de espaço negativo nos seus designs.

Forma

Ao analisar uma imagem, ilustração ou desenho, procuramos por forma e composição. A forma encontra-se em todos os objetos e sujeitos que vemos, em silhuetas e sombras. Não importa se são bidimensionais ou tridimensionais, todos os elementos contêm forma. Ajuda-nos a compreender e a interpretar a imagem.

Para que a forma seja bem conseguida, é importante que haja contraste entre figura e fundo. Podem-se usar cores altamente contrastantes, ou tamanhos visivelmente diferentes entre o sujeito e o fundo.

Outro aspeto importante é o espaço negativo, pegando no exemplo de silhuetas, devemos definir bem elementos mais caracterizantes do sujeito, os que o identificam melhor. Normalmente, considera-se espaço negativo o próprio branco do papel, ou quando há ausência de algo, e o espaço positivo o que é adicionado com cor, ou quando algo preenche o espaço.

O designer Shigeo Fukuda, figura 70, é um grande exemplo de alguém que sabe tirar vantagem do espaço negativo e passar uma mensagem de uma maneira simples através da forma.

Nem sempre precisamos de preencher o objeto para contar uma história ou interpretar esse dito objeto. Por vezes, basta uma linha, como o simples contorno da forma. A forma como usamos essa linha e como essa interage com o texto é que vai transportar o leitor para a história. Mafalda Milhões reforça esta ideia ao dizer "A maior característica é quando se nota o ilustrador na ilustração. Em cada forma, em cada detalhe ou na narrativa, ou na maneira como a narrativa se desenrola. Essa, eu acho que é a coisa mais importante. E é aquela a que eu dou muito valor, porque às vezes pode-se contar uma história só com uma linha, só a preto. Então, para mim, a minha atenção vai muito para a comunicação e para o diálogo que se estabelece com o livro." (Mafalda Milhões, 2021).¹

Através de interseções, sobreposições, transparências e separações de formas conseguimos criar vários planos de campos visuais que nos ajudam a definir limites na composição da ilustração.

1. Mafalda Milhões é ilustradora, livreira, autora e mediadora de leitura. Foi entrevistada pela aluna, no âmbito desta investigação, via zoom, no dia 21 de junho.

Composição

Composição é um dos aspetos mais importantes de qualquer imagem, quer seja ilustração, quer seja fotografia. “A composição é importantíssima, composição é muito importante, é mais do que a forma. Na composição, consegue-se pôr muita coisa, consegue-se pôr dinamismo, consegue-se pôr profundidade, consegue-se pôr ambiente, consegue-se pôr uma série de coisas.” (Inês do Carmo, 2021).

“Compor é enquadrar, organizar. Compor é pôr em conjunto os elementos visuais do campo. A composição consiste na organização estrutural dos elementos que integram o desenho ou a pintura. Estes elementos inter-relacionam-se segundo as leis da percepção visual.” (Ramos, Porfirio e Costa, 2007, pág. 152).

Conduzir o olhar, criar hierarquia, saber mostrar a direção da imagem e os seus elementos, são os princípios da composição.

A regra de ouro, ou a sequência de Fibonacci, é uma regra matemática usada na arquitetura e pintura. Diz-se ser o código da natureza, pois é encontrada em estruturas de plantas e flores. É usada para criar melhores proporções na anatomia, compor a imagem e guiar o olhar do espetador ao sujeito principal.

O uso de grelhas também ajuda a criar composições. A regra dos terços, mais usada na fotografia, consiste em usar uma grelha de nove secções para enquadrar toda a imagem. Os elementos mais importantes são colocados na intersecção das linhas. Ajuda a criar uma composição mais dinâmica e visualmente interessante.

Outras técnicas provenientes da geometria como a perspetiva ou a simetria também podem ajudar na estrutura da ilustração. Podem enfatizar elementos e mudar o ritmo da imagem. “O ritmo é a sucessão regular e harmónica de formas visuais e representa um elemento activo e dinâmico, tanto na natureza - *ritmo vital* - como na composição - *ritmo expressivo ou estético*.” (Ramos, Porfirio e Costa, 2007, pág. 160).

A composição ajuda a harmonizar a estrutura da imagem, ajuda a que não existam espaços vazios constrangedores e ajuda a criar um ritmo visual que guia o olhar.

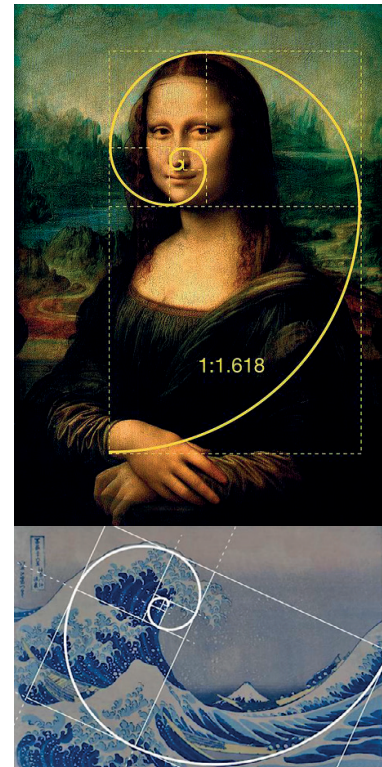


Figura 71

Exemplos da regra de ouro em obras famosas, “Monalisa” de Leonardo Da Vinci e “A grande onda de Kanawaga” de Katsushika Hokusai.



Figura 72

A regra dos terços na obra de Aleix Gordo Hostau.

Materiais e suportes

Ao começar qualquer ilustração, é necessário saber qual vai ser o suporte utilizado. Quando a ilustração é feita tradicionalmente, ou seja, com papel e materiais riscadores, a escolha do tipo de papel é importante e também depende dos materiais escolhidos. Se for tinta, como guache ou acrílico, normalmente usa-se um suporte com alta gramagem e absorvente, que tenha alguma resistência contra líquidos. Se quisermos dar textura ao desenho, podemos escolher um papel mais texturado ou materiais, como pastéis secos ou de óleo e até mesmo carvão.

Há uma grande seleção de materiais para a ilustração e cabe a cada ilustrador escolher de acordo com a sua preferência ou de acordo com a própria ilustração. Há artistas que se sentem mais à vontade com certos tipos de materiais, portanto o seu traço também pode revolver à volta do uso desses.

O digital também é outra opção. Por exemplo, com o *Photoshop* ou o *Procreate* consegue-se reproduzir a sensação dos materiais tradicionais, mas há uma maior facilidade de alteração da ilustração, caso seja necessário.

Outro aspeto acerca do suporte é o seu tamanho. Quando é pedida uma ilustração, deve-se saber qual vai ser o seu tamanho final, quer seja para um livro, quer seja para um poster ilustrado. No caso do livro, se conter texto, também é importante saber onde esse texto vai se situar para que saibamos como encaixar o desenho na página.

Trabalhar com um tamanho maior do suporte final tem as suas vantagens. Tal como as imagens digitais, que quando são redimensionadas podem perder qualidade, muitas vezes as ilustrações são editadas no computador e posteriormente colocadas na publicação final. Portanto, ao trabalhar com um formato maior, garante-se que a qualidade é preservada.

Estas escolhas dependem do ilustrador, portanto não há regras fixas para o que se deve ou não utilizar para cada tipo de situação. Desde que o resultado final seja satisfatório e corresponda ao pedido do cliente, pode-se usar os materiais que sejam mais convenientes.





Os critérios de seleção e a análise das obras

Após a investigação sobre as características da ilustração, achei pertinente acompanhá-la com alguns estudos de caso. Assim, podemos ver como essas características são abordadas.

Na escolha dos casos de estudo, procurei por ilustradores portugueses que já tivessem obtido qualquer tipo de reconhecimento, quer por prémios (nacionais ou internacionais), quer pela colaboração com grandes autores, ou com a imprensa.

Depois de alguma pesquisa, encontrei grandes ilustradores no panorama de ilustração portuguesa. Os ilustradores escolhidos foram então: Catarina Sobral, André Carrilho e João Fazenda.

Como abordei no capítulo anterior, a cor, a forma e a composição são as principais características da ilustração. Portanto, na análise das obras dos ilustradores irei falar de cada aspeto e mostrar como cada um os aplica.

“O Meu Avô” foi obra que escolhi analisar da ilustradora Catarina Sobral. É uma história curiosa e rica em termos de cor, forma e composição. A forma como conta toda a narrativa visualmente é muito cativante.

André Carrilho, não é conhecido por fazer ilustração para crianças, mas escreveu e ilustrou o livro “A Menina com os Olhos Ocupados” que obteve imenso sucesso. Portanto, decidi analisar a sua obra, a qual trata do tema da tecnologia e redes sociais, que é muito relevante para os dias de hoje.

Finalmente, para o ilustrador João Fazenda, escolhi analisar a obra “O Pai mais Horrível do Mundo”, pois a forma como conta a divertida história visualmente é muito interessante em termos de composição e cor.

Catarina Sobral - "O Meu Avô"

Nasceu em Coimbra, em 1985. Depois de estudar Design Gráfico, formou-se em ilustração, começou a publicar livros ilustrados e a trabalhar como *freelancer*.¹

“É autora dos livros *Greve* (Menção Especial no Prémio Nacional de Ilustração 2011), *Achimpa* (eleito Melhor Livro Infanto-Juvenil pela Sociedade Portuguesa de Autores) e *O Meu Avô* (com ilustrações seleccionadas para a Exposição de Ilustradores da Feira do Livro de Bolonha 2014 que receberam o *International Illustrators Award*).”²

A obra “O Meu Avô” também foi seleccionada para a exposição *Ilustrarte 2016*. Nesta história, um menino compara o dia-a-dia do seu avô com a do seu vizinho Sr. Sebastião, mostrando as diferenças entre eles.

1. Disponível em: <http://catarinaso-bral.com/about/>

2. Disponível em: <https://www.pato-logico.com/editora/autores/catarina-sobral>



Figura 74

Capa do livro “O Meu Avô” de Catarina Sobral.



Figura 73

Catarina Sobral - ilustradora, autora e designer de comunicação.

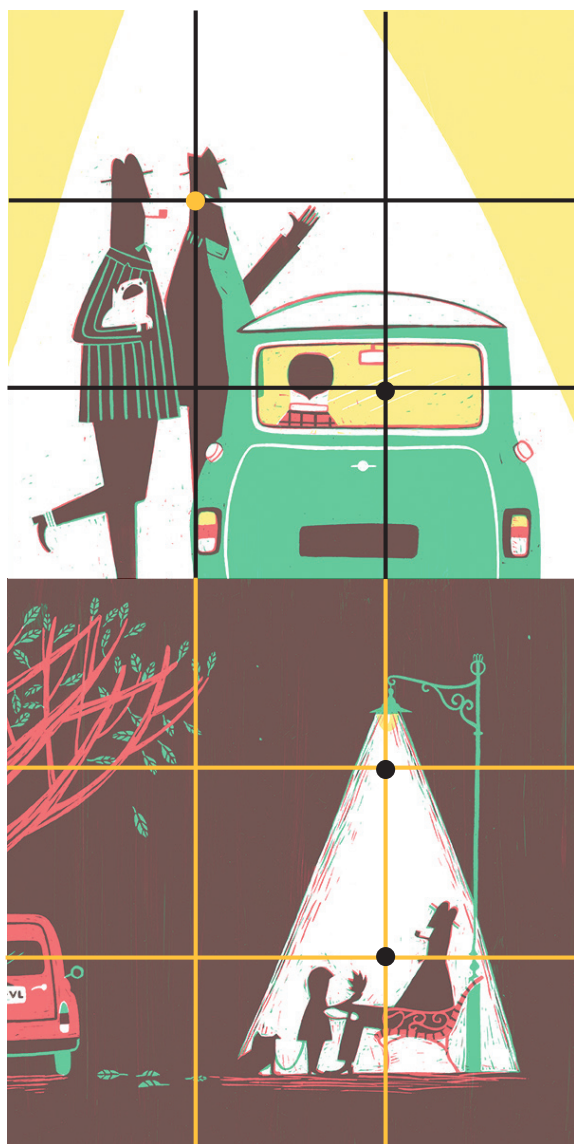


Figura 75
Análise da composição das ilustrações de Catarina Sobral.

Cor

Três cores apresentam-se em todas as ilustrações, o vermelho, o verde e o amarelo. Como vimos no capítulo anterior, estas são cores complementares mútuas, o que faz com que toda a ilustração funcione cromaticamente e obtenha um forte contraste.

O vermelho e o verde predominam nas páginas, são usadas no fundo, nos personagens e nos objetos. O amarelo aparece para dar destaque a certos elementos e, sendo uma cor altamente contrastante em comparação com as suas cores vizinhas, chamam de imediato a atenção do leitor.

É usado acrílico em acetato, cada cor é colocada em acetatos, que depois são sobrepostos para criar toda a imagem. Esta técnica cria alguns desvios cromáticos, que normalmente são mais vistos na técnica de linogravura.

Forma

O uso de espaço negativo é fortemente usado pela ilustradora. Podemos ver, em todas as páginas da obra, como o próprio branco do papel é um elemento da ilustração. Quer seja luz, objetos, contornos ou planos, esse espaço negativo contrasta com a vibrância das cores e ajuda-nos a perceber cada elemento.

Com apenas silhuetas, como na quarta ilustração da figura 76, compreende-se as personagens, as suas roupas e poses, todo o ambiente e as ações da ilustração.

Composição

As cores, em conjunto com as formas, criam composições fantásticas que guiam o nosso olhar para os detalhes das ilustrações.

O enquadramento dos elementos é feito de modo a que o sujeito da cena seja destacado. Há um enquadramento mais central, como na primeira ilustração da figura 76, em que as personagens são colocadas no centro do ambiente. Há também um enquadramento feito através da regra dos terços, em que os sujeitos são colocados nas interseções de uma grelha imaginária (figura 75).

O traço

O estilo de desenho e pintura da ilustradora é muito reconhecível pela leveza das formas e pelo seu manuseamento dos materiais.

Reconhecemos a ilustradora em todos os detalhes, nas personagens com as suas formas mais geométricas e soltas, ou na paleta de cores mais limitada.

As suas ilustrações contêm sempre muitas texturas, padrões e misturas de vários materiais. Estes aspetos contribuem para uma imagem mais rica e cativante.

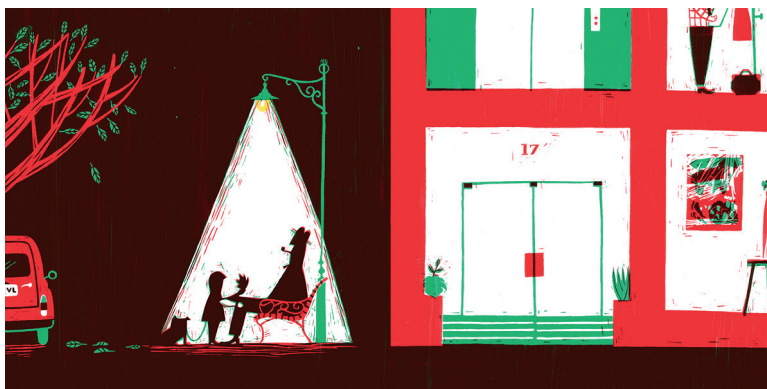


Figura 76

Ilustrações do livro “O Meu Avô”, por Catarina Sobral.

André Carrilho - “A Menina com os Olhos Ocupados”

Nasceu em Lisboa, em 1974. “É ilustrador, cartunista, animador e caricaturista. Galardoado com mais de 30 prémios nacionais e internacionais, já participou em exposições colectivas e individuais em Portugal, Espanha, Brasil, França, República Checa, China e Estados Unidos da América. O seu trabalho está publicado por uma extensa lista de jornais e revista que inclui *The New York Times*, *The New Yorker*, *Vanity Fair*, *New York Magazine*, *Independent on Sunday*, *NZZ am Sonntag*, *Harper’s Magazine*, *New Statesman* e *Diário de Notícias*.”

A obra “A Menina com os Olhos Ocupados” ganhou a medalha de ouro na *Society of Illustrators 63 Annual Competition*. Conta a história de uma menina que, distraída pelo seu telefone, passa por diversas situações e nem lhes presta atenção.



Figura 78

Capa do livro “A Menina com os Olhos Ocupados” por André Carrilho.

1. Disponível em: <https://www.pato-logico.com/editora/autores/andre-carrilho>



Figura 77

André Carrilho - ilustrador, cartunista, animador e caricaturista.

Cor

Para estas ilustrações não parece haver limitação da paleta cromática. Pode-se claramente ver que a técnica da aguarela foi usada pelos esbatidos das cores com a água. A aguarela é um médio muito solto e expressivo.

O ilustrador conseguiu criar ambientes com estados de espírito diferentes que nos transportam para as diversas situações com que a menina se depara.

Forma

A forma é um elemento pelo qual o ilustrador é reconhecido. As suas divertidas ilustrações apresentam-nos formas exageradas, ângulares e esticadas das características dos personagens. Ao recorrer ao exagero consegue mostrar com mais eficácia poses, ações e objetos, o que contribui para uma melhor compreensão.

Também aqui podemos encontrar algum uso dos espaços brancos da folha. Especialmente na cena em que a luz do OVNI (Objeto Voador Não Identificado) e ao redor do alienígena é feita através da ausência de cor e forma.

Composição

André Carrilho, sendo caricaturista, sabe exagerar características e movimentos, o que ajuda bastante na criação de composições mais dinâmicas e fluídas. Os cães que perseguem a menina mostram movimentos esticados, remetendo para a sua velocidade em direção a ela. A direção da chuva também nos aponta para o sujeito da história, a menina que está dentro de casa distraída com o seu telefone (figura 79).

As perspetivas dos cenários contribuem na criação de guias para a leitura das imagens, quase como se puxassem a atenção para os personagens.



Figura 79

Análise da composição das ilustrações de André Carrilho.

O traço

O ilustrador é conhecido pelas suas caricaturas de personagens públicas e pelos seus *cartoons* com proporções exageradas.

Nesta obra podemos ver um estilo mais solto e menos controlado, com o uso da aguarela, mas que mantém algumas características exageradas da caricatura. Podemos ver estas características através do movimento e das feições dos personagens, ou até mesmo nos ambientes criados.



Figura 80

Ilustrações do livro "A Menina com os Olhos Ocupados" por André Carrilho.

João Fazenda - “O Pai mais Horrível do Mundo”

Nasceu em Lisboa, em 1979. “É um ilustrador português que se divide entre o desenho, a animação, a banda-desenhada e, ocasionalmente, entre a pintura. Desde cedo que começou a colaborar com franzines de banda desenhada e, no secundário, teve o seu primeiro livro publicado entre aulas e bandas de rock. Mais tarde estudou Design Gráfico e formou-se na Faculdade de Belas-Artes de Lisboa.”¹

A obra “O Pai mais Horrível do Mundo” recebeu uma menção honrosa na *Portuguese National Illustration Prize* 2013. Mostra-nos a relação especial entre um menino e o seu pai.

1. Disponível em: <https://www.pato-logico.com/editora/autores/joao-fazenda>



Figura 81
João Fazenda - ilustrador.



Figura 82
Capa do livro “O Pai mais Horrível do Mundo” por João Fazenda.

Cor

As cores predominantes das ilustrações da obra são o vermelho e o laranja, pois por entre todas as cores usadas, são as mais vibrantes. As cores destacam a camisola do pai e o cabelo do menino, assim como outros elementos ou personagens.

A combinação do vermelho, laranja e azul é bastante usada, são cores complementares divididas que apresentam um contraste forte entre si. As outras cores utilizadas, que são menos saturadas e vibrantes, compõem o fundo das ilustrações. Essa falta de saturação ajuda a destacar os personagens e os objetos do ambiente que se encontram.

Forma

Mais uma vez, podemos ver espaços negativos que o ilustrador usa e manipula para criar formas.

Os fundos são opacos e menos saturados, o que ajuda a criar separação entre os personagens e os próprios fundos.

Repare-se que só os personagens e os objetos com que interagem têm contornos mais escuros. Essas linhas ajudam a perceber quais são os elementos importantes da imagem e assim estabelecem uma ligação entre os contornos e elementos pertinentes para a narrativa.

Composição

Em todas as ilustrações (figura 84) os elementos das ilustrações ajudam a guiar as atenções para os sujeitos. O fio do candeeiro e o olhar do pai mostram o caminho até o menino, que se encontra em cima de um armário. As formas e composições mais diagonais da segunda e terceira ilustração mostram a fluidez da história e das ações. Na terceira ilustração, a direção da pose do pai à porta e os brinquedos atraem o olhar para o menino a dormir (figura 83).

Cria-se uma série de linhas imaginárias com todos os elementos e ações da história que atraem o olhar do leitor em direção aos personagens.

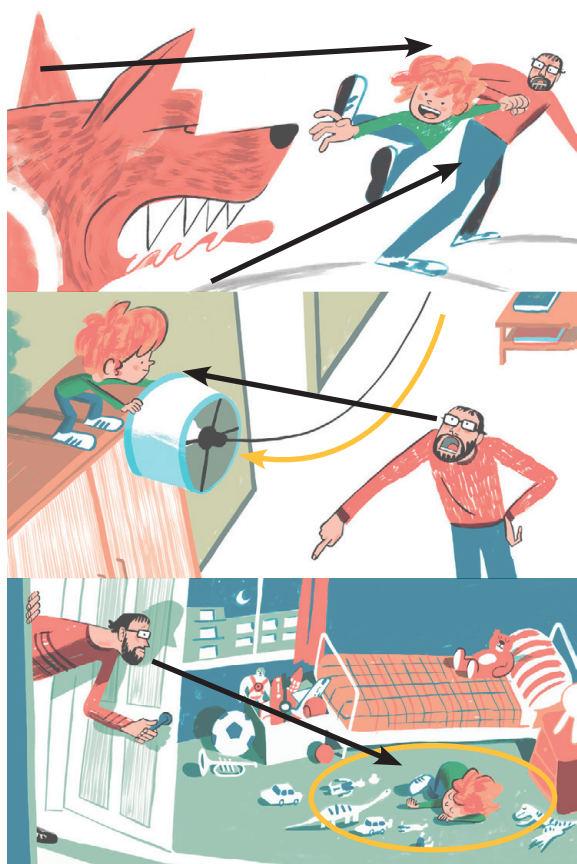


Figura 83

Análise da composição das ilustrações de João Fazenda.

O traço

O estilo de desenho de João Fazenda é muito solto, usa muita cor e as suas personagens mostram movimento e emoção.

Podemos encontrar muita textura e padrões nas suas ilustrações, que contribuem para uma grande riqueza visual.

O ilustrador tenta sempre mostrar a narrativa da história com a narrativa visual dos seus desenhos. Faz sempre um bom uso das proporções dos personagens para dar noção de movimentos e emoções.

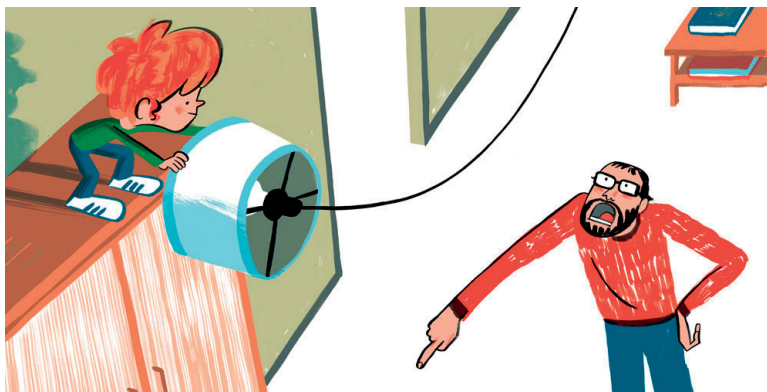


Figura 84

Ilustrações do livro “O Pai mais Horrível do Mundo” por João Fazenda.

Perguntas e critérios de seleção dos entrevistados

Complementei toda a pesquisa ao fazer entrevistas a ilustradores portugueses. O objetivo é procurar saber quais as suas preocupações pessoais, interesses, principais referências, etc.

Para qualquer entrevista é preciso escrever e escolher quais questões se pretende fazer. Após uma reflexão e alguma pesquisa, assim como a consulta dos meus orientadores, consegui chegar a 5 perguntas que achei serem pertinentes.

Os entrevistados foram escolhidos através de critérios de seleção, tal como as questões. Os critérios foram escolhidos com a orientação dos professores e com o objetivo de selecionar ilustradores com reconhecimento. Os critérios escolhidos foram os seguintes:

- *Obras implementadas no Plano Nacional de Leitura*
- *Literatura para crianças entre os 5-12 anos*
- *Ilustradores portugueses*

Pretendia-se fazer várias entrevistas, mas devido ao tempo escasso e outros constrangimentos, só foi possível realizar duas entrevistas. As ilustradoras escolhidas foram Inês do Carmo e a Mafalda Milhões, duas grandes ilustradoras portuguesas com obras e ilustrações incríveis.

Apesar de ter sido um número reduzido de entrevistas, as conversas com estas simpáticas ilustradoras ajudaram-me imenso a perceber alguns aspetos importantes da ilustração para crianças, assim como as suas experiências pessoais e únicas nesta área.

As entrevistas foram feitas através do zoom e foi pedida permissão que fossem gravadas para, posteriormente, fazer a transcrição destas.

Iremos explorar os vários tópicos que achei mais relevantes na área da ilustração e partilhar as opiniões pessoais de cada ilustradora em relação a esses tópicos.

As respetivas transcrições das entrevistas podem ser consultadas nos anexos deste relatório.

Inês do Carmo

A ilustradora Inês do Carmo nasceu em Lisboa, em 1968. Licenciou-se em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas-Artes de Lisboa. Tirou o curso de Ilustração Científica da Ar.Co. Em 1993 fundou um atelier de design, onde trabalhou durante 10 anos. Atualmente é freelancer e, apesar de manter a sua atividade enquanto designer, tem desenvolvido mais projetos na área da ilustração.

1. Disponível em: <https://fabula.pt/livros/album-de-familias>



Figura 85

Inês do Carmo - Ilustradora, designer e freelancer.



Figura 86

Capa do livro "O Planeta de Cristal" ilustrada por Inês do Carmo.

Mafalda Milhões

Mafalda Milhões dedica-se à ilustração, mas também é editora, livreira, autora e mediadora de leitura. Formou-se em Artes Gráficas em Tomar, é discípula de Gutenberg e uma das impulsionadoras do projecto editorial “O Bichinho de Conto”, agora sediado em Óbidos.

A ilustração de Mafalda Milhões expressa bem a sua personalidade e ideias. É uma ilustradora de causas. A sua obra conta com várias distinções, em 2014 foi galardoada em Espanha com o Gourmand Award na categoria Best Illustrated CookBook com o livro Maruxa (OQO).

As suas imagens são de quem mastiga palavras e lê o mundo. Para ela ler também é ouvir, ser, estar e sentir.²

2. Disponível em: <http://www.obichinhodeconto.pt/autores/ma-falda-milhoes/>



Figura 87
Mafalda Milhões - Ilustradora, editora, livreira, autora e mediadora de leitura.

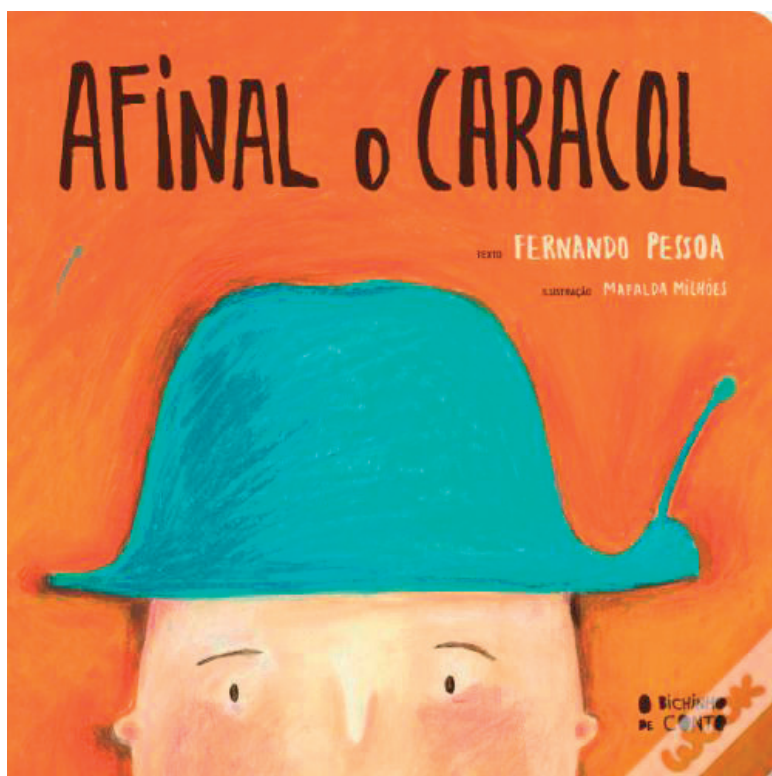


Figura 88
Capa do livro “Afinal o Caracol” ilustrada por Mafalda Milhões.

O público-alvo

Na sua maioria, as publicações destinam-se a um público-alvo específico. Pode-se escolher esse alvo através, por exemplo, da idade, ou dos interesses. Com isto, toda a publicação poderá ser influenciada no seu conteúdo e na forma como este vai ser representado visualmente - no caso dos livros para crianças, através da ilustração.

No álbum infantil também é importante apelar aos pais com as ilustrações. A ilustradora Inês do Carmo reforça esta noção ao dizer: “Preocupo-me, obviamente, com os pais. Porque são os pais os compradores dos livros. Há pais também com níveis de educação muito diferentes, educação visual muito diferentes.”

Inês do Carmo refere um fator importante na compreensão dos conteúdos para crianças. Quando as crianças ainda são muito pequenas, a associação de imagens com objetos ainda não foi estabelecida. Portanto, “ser literal é fundamental quando eles são muito pequeninos [...] Quando estamos a falar da tal imagem de uma bola amarela, e a seguir um pinto, eles perceberam que há uma semelhança formal entre uma bola amarela e um pinto. Aí, tem que se desenhar um pinto, não se pode ter a desenhado uma raposa ou outra coisa qualquer muito mista. [...] À medida que vão crescendo, os textos começam a ficar mais complexos e muitas vezes as ilustrações também”.

Em contrapartida, Mafalda Milhões, ilustradora e autora, refere que “o facto de ele (o álbum infantil) ter imagem não quer dizer que só se destina à infância, ou se destine só a adultos. O que quero dizer é que tudo tem a ver com a compreensão leitora de cada indivíduo. [...] Eu acho é que partimos por um mau princípio quando estamos a ilustrar para uma faixa etária predefinida”.

Para Mafalda Milhões, o livro para crianças, ou o álbum infantil, pode ser mais complexo, pois as crianças têm uma boa compreensão do seu conteúdo. “O que é importante é que fique bem claro que, para mim, a criança que está a crescer, é uma pessoa pequenina, é que veste roupa pequenina, é que pensa pequenina. E dalguma forma concordo com o Fernando Pessoa, que eu acho que os livros para crianças não deviam ser escritos para crianças. [...] As crianças não são assim tão pequenas quanto parecem”.

Os clientes e a relação entre autor/ilustrador

O cliente afeta sempre de alguma forma o conteúdo das publicações. Segundo as ilustradoras, os seus principais clientes são as editoras. São estas que vão buscar os ilustradores segundo as especificações pedidas pelos autores.

As duas ilustradoras entrevistadas no âmbito deste trabalho mencionam que é importante haver uma boa relação entre o ilustrador e o autor, ou o cliente, pois afeta todo o processo

criativo e a comunicação. E quando é o próprio ilustrador que escreve a obra, há uma melhor harmonia entre texto e imagem.

Para Inês do Carmo, nos trabalhos em que há cooperação com pessoas conhecidas a comunicação é bastante facilitada, o que a deixa-a mais à vontade para discutir ideias e processos.

“É mais fácil, para mim, trabalhar quando eu conheço os autores e quando posso até dialogar com eles e posso lhes telefonar a meio do projeto e fazer propostas, ou porque não percebi alguma coisa. [...] Eu sempre achei os melhores livros de ilustração são aqueles que, ou são feitos em colaboração com os autores dos textos, [...] ou quando o ilustrador também faz o texto”.

Mafalda concorda com a ideia anteriormente defendida por Inês: “Eu acho que os melhores livros são aqueles que têm melhor método. Ou entre texto e ilustrador, ou entre texto/autor. [...] Eu acho que quando se chega a um bom porto na edição é quando nós conseguimos reunir uma equipa que arrisca”.

As editoras afetam o processo da ilustração ao imporem limites e, segundo Inês do Carmo, “a editora é que às vezes é mais castradora do que o comprador. Se o comprador não gosta não leva, tão simples como isso”. Em relação a este tópico, Mafalda menciona que “também se fazem livros por encomenda e também se obedece às regras editoriais de determinada editora”. Mas diz que não se deve pôr limites à ilustração das obras. “Uma das minhas missões é que o livro chegue a toda a gente independentemente da edição”.

**“Se o comprador
não gosta não
leva, tão simples
como isso.”**

Referências/Inspirações

As referências e as inspirações, quer sejam outros ilustradores e designers, ou música e filmes, são fatores caracterizantes de qualquer ilustrador.

Para Inês do Carmo, Richard Scarry e Wolf Erlbruch são as suas grandes referências de ilustração e mostra uma enorme apreciação pelos seus trabalhos. Sobre Scarry diz: “As ilustrações eram muito afetuosas, as criaturas era muito simpáticas e depois tinha aquela coisa do como funciona, e mostrava barcos em corte com os carrinhos e as pessoas a tomar o pequeno almoço. Era muito rico de informação”. Menciona a obra de Erlbruch: ““A toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça”. Tem imenso sentido de humor, os desenhos são também bastante simples. Tem esta coisa dos animais. Eu gosto imenso de desenhar animais e acho que animais são uma boa forma de comunicar com os miúdos, por algum motivo. Isso é muito frequente, humanizar animais e pôr animais a falar”.

Outra grande referência para Inês são os livros da sua infância, “é indissociável eu lembrar-me, por exemplo, quais eram os livros que em criança me fascinava e porquê que me fascinavam”, afirma.

Para a ilustradora Mafalda Milhões tudo a influencia. “O dia, a noite, os pássaros, as filhas”, diz Mafalda. As suas maiores referências são Gonçalo M.Tavares, Afonso Cruz, Luís Sepúlveda e Eduardo Galeano. E refere que “até os pensadores que se dedicam mais a pesquisar as questões da educação” a influenciam. “Pessoas como o Loris Malaguzzi, Montessori, o Paulo Freire...

estes pensadores de educação são estruturantes da minha vida.“ A filosofia, a psicologia, a poesia, o cinema e os próprios ilustradores em conversa “porque acabamos por nos ligar muito uns aos outros e discordar muito uns dos outros. E a própria convivência com os pares também faz muita diferença”.

Enquanto trabalha e desenvolve uma ilustração, tudo o que está ao seu redor vai criar infusões e influenciar esses trabalhos. “Basta que eu, por exemplo, esteja a trabalhar e à frente tenha um livro da Danuta (Wojciechowska) ou da Inês (do Carmo) ou esteja a ver uma lombada. Estou a desenhar e tenho uma lombada de um livro qualquer, do autor Álvaro Magalhães, do Valter Hugo Mãe, quer dizer, isso muda por completamente. Ou estou a ilustrar, estou a ler Garcia Horta ao mesmo tempo. É diferente, por isso essas infusões acontecem ao segundo”, afirma Mafalda.

Outro aspeto que a ilustradora diz que a influencia são as bibliotecas exteriores e interiores. O nosso próprio conhecimento, a nossa coletânea cultural e mental sobre a área, e os materiais que nos estão disponíveis, livros, artigos ou ilustrações de outros autores.

O processo criativo

Cada artista ou ilustrador tem o seu processo de criação. As ilustradoras partilharam resumidamente como são os seus processos e quais são as etapas, ou características principais.

Inês do Carmo relata muito sucintamente todo o seu processo. Começa pelo texto e a sua leitura, depois vê toda a paginação do livro para saber onde as suas ilustrações irão se encaixar na história. “É indissociável saber como é que um livro vai ser paginado”, refere. Após essa análise realiza os esboços, passa para a coloração dos mesmos e por fim faz a entrega. Menciona que, por vezes, é necessário fazer alterações até chegar ao resultado final.

Em termos das características das suas ilustrações, Inês menciona que tem alguma dificuldade com a cor e mostra-se preocupada com a conceptualidade das suas ilustrações: “Não sou muito conceptual nos meus desenhos, um bocadinho, se calhar, linear demais, um bocadinho mais literal”.

Fala-nos de um processo curioso: “Eu acho sempre que os meus esboços são melhores do que o trabalho final. Os esboços são muito mais livres e muito mais soltos e depois perde-se tanta frescura quando eu passo para o trabalho final.” Processo do qual, Mafalda Milhões partilhou o mesmo acontecer com ela.

Para Inês, o mais importante nas suas ilustrações é a composição. “Porque daí se a composição for muito rica, o resto vem atrás.”

Para Mafalda é muito importante que haja bom ambiente em todo o seu processo. Menciona que não lhe agrada realizar um projeto e sentir-se infeliz ou insatisfeita com o trabalho. “Para mim, o processo de criação tem de ser o mais higienizado, do mais saudável, do mais inteligente. [...] Gosto de pensar nos livros como objetos artísticos, “comunicantes”, como seres com vidas próprias. [...] Eu penso no exercício gráfico, no jogo, nas potencialidades da imagem. Nas possibilidades que ela pode ter para ser lida”.

**“É indissociável
saber como é
que um livro vai
ser paginado.”**

O processo criativo da ilustradora pode ocorrer de várias maneiras. O seu processo favorito é a imersão. Durante esta imersão realiza uma série de ilustrações, planos ou sequências, as quais irão dar origem a um livro.

As suas etapas são semelhantes às da Inês: começa pelo texto, discutindo com o autor as melhores alternativas para as ilustrações. Depois de analisar o texto, Mafalda diz: “Eu preciso de um certo tempo para andar com o trabalho na cabeça. Ainda que não esboce ou não trabalhe, o trabalho tem que me pousar.” Para a ilustradora é necessário algum tempo para pensar no que irá ilustrar, como é que a história se desenvolve e todas as vertentes importantes da obra antes de passar para os esboços.

“O design editorial é das coisas mais importantes. É muito importante porque a pessoa que está com a edição tem uma sensibilidade de conhecer quem é o criador que convida para fazer a tarefa”, afirma Mafalda.

Na ilustração e as suas características, o que as define é a própria identidade do ilustrador. “A maior característica é quando se nota o ilustrador na ilustração. Em cada forma, em cada detalhe ou na narrativa, ou na maneira como a narrativa se desenrola. Essa, eu acho que é a coisa mais importante. E é aquela a que eu dou muito valor, porque às vezes pode-se contar uma história só com uma linha, só a preto”.

Mafalda prefere o analógico ao digital, mas refere que o formato digital tem as suas vantagens: “O digital tem uma coisa porreira, porque para quando temos que fazer alterações, ou quando há mudanças é muito bom”. Mas menciona que com o digital nem sempre há uma boa correspondência do que se vê no ecrã com o que é impresso.

**“Eu penso no
exercício gráfico,
no jogo, nas
potencialidades
da imagem.”**

A minha experiência de estágio, apesar de peculiar, devido às circunstâncias, foi uma experiência única e reveladora das novas metodologias do tele-trabalho. Aprendi a trabalhar com novas técnicas e ferramentas, a solucionar problemas mais facilmente e a comunicar mais eficientemente à distância.

Como primeira experiência de trabalho, foi desafiador em termos de comunicação com os colegas e superiores, mas vantajoso em termos financeiros e na gestão do tempo. Também foi um desafio psicológico, pois partilhar os mesmos espaços entre a vida profissional e a vida pessoal nem sempre é agradável e, por vezes, não é possível existir uma separação entre os dois.

Os trabalhos que realizei ajudaram-me a perceber o que gosto pessoalmente de ilustrar e ajudaram-me a compreender as características importantes da área de ilustração.

A ilustração para crianças é um espectro da ilustração que contém muitos elementos e variantes. Ao analisar cada um desses elementos, poderiam se realizar várias dissertações. Com esta pesquisa limitei-me às características que considerei serem mais importantes para o meu objetivo de investigação. Com isto, consegui responder a algumas questões sobre as cores, a forma e a composição, ou como a ilustração afeta o leitor.

Posso concluir que todos os elementos visuais são influenciadores da nossa percepção sobre a sociedade e a cultura. Portanto, a ilustração é muito importante nas primeiras fases de vida da criança. Através de contos de fadas e pequenas fábulas, consegue-se ensinar valores e moralidade aos mais pequenos, e assim então, moldar e ajustar, de certa forma, a mentalidade da criança, preparando-a para a vida adulta.

As técnicas e características escolhidas na realização de uma ilustração vão ajudar a passar a mensagem das histórias e contos mais eficientemente. Portanto, deve-se passar algum tempo a analisar quais são as mais adequadas para cada ilustração.

Com a análise das obras de Catarina Sobral, André Carrilho e João Fazenda consegui compreender como aplicaram todas as características da ilustração. Apesar de serem ilustradores com traços distintos, nas suas metodologias usam

as regras da cor, forma e composição, o que reforça a importância da compreensão e uso dos mesmos para criar boas ilustrações.

A forma e composição são as vertentes mais importantes da imagem, pois são estas que contribuem para a compreensão e interpretação da mesma. As cores influenciam as emoções que a ilustração transmite e ajudam a criar contraste e dinamismo.

As respostas recolhidas das entrevistas ajudaram a reforçar a importância da ilustração para crianças, como as características da ilustração influenciam a imagem e o quão necessário é a existência da associação entre imagem com texto para o desenvolvimento das crianças.

Pude compreender que cada ilustrador tem as suas técnicas, ferramentas e vocabulários visuais, não existe apenas um método ou solução para um único problema.

Para estas duas ilustradoras, Inês do Carmo e Mafalda Milhões, é importante que haja uma boa relação entre autor e ilustrador para obter os melhores resultados. Pois o texto tem de entrar em harmonia com a ilustração e vice-versa. A saúde da ilustração é comprometida quando não existe alguma liberdade artística da parte do cliente, que na maioria costumam ser as editoras. Os aspetos mais valiosos são o reconhecimento do ilustrador no traço da ilustração e a boa interpretação da imagem pelo leitor.

As suas preocupações enquanto ilustrador, designer e autor são caracterizantes da qualidade das ilustrações. Se não existisse, por exemplo, a preocupação da relação entre o texto e a ilustração e simplesmente colocassem as imagens onde coubesse, talvez não havia uma boa interpretação dos conteúdos das obras. Portanto, é importante que haja preocupações, receios e desafios, pois são esses fatores que vão contribuir para um bom álbum infantil.



Referências Bibliográficas

ABREU, Maria Helena P de; MIRANDA, F. Pessegueiro - **Compêndio de Desenho para o 2º Ciclo dos Liceus**. 3ª ed. Porto: Porto Editora, 1972.

ANYFORMS - **Anyforms Design**. Lisboa. [Consult. 27 Mar. 2012]- Disponível em WWW :<URL:https://www.anyformsdesign.com/index.html>.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul - **Basics Designs: Colour**. Singapore: AVA Publishing SA, 2005. ISBN 2884790667.

DALLEY, Terence - **Ilustración y Diseño**. 1ªed. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1981. ISBN 8472142213.

MARQUES, António Soares - **A função da ilustração na literatura infanto-juvenil**. In MARQUES, António Soares - **Mathésis**. Viseu: Universidade Católica Portuguesa, Departamento de Letras, 1994. [Consult. 30 Abr. 2021] p. 239-249. Disponível em WWW :<URL: http://hdl.handle.net/10316.2/24009>.

ALARCÃO, Isabel; MIGUÉNS, Manuel - **A educação das crianças dos 0 aos 12 anos**. 1ª ed. Lisboa: Conselho Nacional de Educação, 2009. [Consult. 3 Maio 2021]. Disponível em WWW :<URL: https://www.cnedu.pt/pt/publicacoes/estudos/787-a-educacao-das-criancas-dos-0-aos-12-anos>. ISBN 978-972-8360-57-3>.

RAMOS, Elza; PORFÍRIO, Manuel; COSTA, António José Rebelo da - **Manual do Desenho**. 2ª ed. Porto: ASA Editores, SA, 2007.

RIBEIRO, Marta Sofia Diogo - **Do desenho à ilustração infantil**. Lisboa: Faculdade de Belas Artes, 2011. Dissertação de Mestrado.

RISCADO, Leonor; VELOSO, Rui Marques - **A literatura infantil não precisa de fichas**. Rede de Bibliotecas de Arganil, 2011. [Consult. 3 Maio 2021]. Disponível em WWW :<URL: www.bibliotecas.cm-arganil.pt/wp-content/uploads/2011/12/leonor%20riscado.pdf>.

SILVA, Paula Alexandrina Carvalho da Silva - **Influência da Literatura Infantil na Motivação para a Leitura**. Coimbra: Instituto Politécnico de Coimbra, 2012. Dissertação de Mestrado.

SQUIRES, Vicky - **Illustration: For Professional Communicators**. London: Batsford. ISBN 0713471719.

Anexos

Entrevista - Inês do Carmo

P: Para si, quais são os seus principais clientes? E como é que influência as suas ilustrações?

R: “[...] O cliente geralmente é a editora, não é tanto os autores. Mas sou levada às editoras pelas mãos dos autores para trabalharem comigo. Outras vezes, são as editoras que me contactam diretamente para eu ilustrar um livro de alguém. É mais fácil, para mim, trabalhar quando eu conheço os autores e quando posso até dialogar com eles e posso lhes telefonar a meio do projeto e fazer propostas, ou porque não percebi alguma coisa

[...] Eu sempre achei os melhores livros de ilustração são aqueles que, ou são feitos em colaboração com os autores dos textos,[...] ou quando o ilustrador também faz o texto.

[...] É muito enriquecedor para uma criança ter a oralidade associada à componente visual, é indissociável. E os miúdos, desde sempre, fazem rabiscos e a parte da imagem é importante. Se desde muito pequeninos, os pais ou os educadores lerem livros, mostrando as imagens, eu acho que há ali uma série de sinopses que começam-se a fazer muito cedo. [...] E é por isso que nós, os ilustradores, ilustram um livro para crianças. Às vezes pergunto-me se não é mais útil ser um livro ilustrado e a palavra ficar... [...] À medida que vão crescendo, os textos começam a ficar mais complexos e muitas vezes as ilustrações também. Felizmente começa a haver um paralelismo e várias camadas de leitura, tanto na parte oral, como na parte visual.”

P: Quais são as suas preocupações enquanto ilustrador infantil? Se pensa só na criança ou se pensa nos pais que compram o livro. Se sente que deve por limites na ilustração.

R: “Muitas vezes, são as editoras que impõem limites, mas eu acho que quando se ilustra pensa-se em muitas coisas. Pensa-se em agradar a nós próprios né? Que fiquemos satisfeitos com o nosso trabalho, e obviamente é indissociável eu lembrar-me, por exemplo, quais eram os livros que em criança me fascinava e porquê que me fascinavam.

Tenho várias experiências acumuladas, tenho a minha enquanto que já fui criança, tenho a dos meus filhos, que foram uns ótimos testes para ver o que é que funcionava e o que é que não funcionava. Sendo que, obviamente, não são padrão para ninguém e é uma amostra muito pequena da quantidade de crianças que existem. Basta que sejam 2 rapazes, as histórias com fadas e todo aquele encantamento “mais ligado às raparigas”, que eu acho que muitas vezes é educacional, não vem com elas, mas pronto... o facto de que eles reagiam muito mais a livros com piada, com humor, com escatologia como é óbvio, muitos “pums” e coisas

assim do gênero. E as meninas, eu vi de afilhadas e de filhas de amigos, é aquelas coisas das fadas, toda uma leveza que nos meus filhos não funcionava mesmo. Eles ficavam a olhar para aquilo e não era bem aquela onda deles. Mas obviamente, a amostra é minúscula, mas é a minha amostra, é a minha experiência e eu penso obviamente, tento imaginar o que é que os miúdos vêm nas minhas ilustrações e se aquilo enriquece de alguma maneira.

[...] Preocupo-me, obviamente, com os pais. Porque são os pais os compradores dos livros. Há pais também com níveis de educação muito diferentes, educação visual muito diferentes. Talvez não arrisquem em coisas mais conceptuais e vão para uma linguagem mais fácil, como a Disney e os seus sucedâneos. É impossível não pensar em toda a gente. Aliás, temos muito tempo, quando estamos a trabalhar, para pensar em toda a gente. Mas não, não tenho limites em relação aos pais, não estou preocupada em relação aos pais.

[...] A editora é que às vezes é mais castradora do que o comprador. Se o comprador não gosta não leva, tão simples como isso.”

P: Quais são as principais referências para o seu trabalho? Desde outros ilustradores e designers à música, filmes e livros.

R: “Ao falar de ilustração, obviamente, é mais ilustração. [...] Para mim um grande ilustrador de quando eu era miúda era o Richard Scarry.

Richard Scarry é uma espécie de *Onde Está o Wally?* mais antigo, em que cada página dava para estar muito tempo a olhar para aquilo, a descobrir pormenores. As ilustrações eram muito afetuosas, as criaturas era muito simpáticas e depois tinha aquela coisa do como funciona, e mostrava barcos em corte com os carrinhos e as pessoas a tomar o pequeno almoço. Era muito rico de informação.

[...] Penso em grandes autores, por exemplo, este falando em escatologia, o Erlbruch (Wolf Erlbruch). “A toupeira que queria saber quem lhe fizera aquilo na cabeça”. Tem imenso sentido de humor, os desenhos são também bastante simples. Tem esta coisa dos animais. Eu gosto imenso de desenhar animais e acho que animais são uma boa forma de comunicar com os miúdos, por algum motivo. Isso é muito frequente, humanizar animais e pôr animais a falar.

[...] Gosto muito do trabalho dos Planeta Tangerina. Tenho dúvidas que tudo resulte, ou seja, que sejam livros que os miúdos peçam para serem lidos com muita frequência. Os meus filhos apareciam, eram por fases, todas as noites apareciam com o mesmo livro. Queriam durante um mês o mesmo livro, depois passavam para outro. Acho que às vezes, depende da idade, depende dos conhecimentos que eles têm, porque há livros que são mais difíceis, porque pela “concetualidade” deles. Não sou muito conceptual nos meus desenhos, um bocadinho se calhar linear demais, um bocadinho mais literal. Tenho pena, eu ainda não cheguei lá. Mas consigo analisar os trabalhos dos outros né. É mais difícil a auto-crítica e conseguir reinventar-me, é mais complicado. [...] Portanto, parei um bocadinho, ando a pensar no que é que quero fazer nessa matéria, mas consigo perfeitamente

analisar o trabalho dos outros e pensar nisso. Por isso talvez que seja tão crítica em relação ao meu e não fico satisfeita. “

Daniela: “Mas nem sempre é mau ser auto-crítico.”

R: “Não vejo que seja, agora convém é que isso dê frutos. Que ser crítico dê alguma coisa. [...] Ser literal é fundamental quando eles são muito pequeninos, mesmo muito pequeninos não é? Quando estamos a falar da tal imagem de uma bola amarela, e a seguir um pinto, eles perceberam que há uma semelhança formal entre uma bola amarela e um pinto. Aí, tem que se desenhar um pinto, não se pode tar a desenhar uma raposa ou outra coisa qualquer muito mista. Mas, há medida que eles vão crescendo, podemos de facto afastarmo-nos da literalidade. Aliás convém, porque acrescenta-se leitura, acrescenta-se significado ao livro. Não é só ilustrar o que o texto diz, é acrescentar mais alguma coisa.”

Daniela: “Sim, e eu acho que também é importante haver essa evolução, porque a partir de uma certa idade começa-se a desenvolver outro tipo de compreensão.”

R: “Claro, claro que sim. E até pensar com outras formas verbais, para a poesia... pronto, e é paralelo, se se consegue passar para a poesia, também se consegue avançar para imagens mais complexas e menos literais.”

P: Para si, quais são os aspectos mais importantes de uma ilustração? O que a torna numa ilustração - as características, cores, formas, composição, etc.

R: “Depende do que se está a ilustrar, como é óbvio. Eu pessoalmente, tenho dificuldade com a cor e há um processo curioso: eu acho sempre que os meus esboços são melhores do que o trabalho final. Os esboços são muito mais livres e muito mais soltos e depois perde-se tanta frescura quando eu passo para o trabalho final. Começo a ficar muito perfeccionista e depois começo-me a irritar. Por isso, para mim, eu acho que o que eu gosto mesmo é preto e branco.

[...] A composição é importantíssima, composição é muito importante, é mais do que a forma. Na composição, consegue-se pôr muita coisa, consegue-se pôr dinamismo, consegue-se por profundidade, consegue-se pôr ambiente, consegue-se pôr uma série de coisas. Se a forma depois não está muito bem desenhada, então contra mim falo, que sou como disse muito perfeccionista e fiz um curso de ilustração científica. Portanto, eu gosto mesmo das coisas mesmo muito certinhas. E tenho andando agora com umas discussões com o Jorge Silva precisamente sobre a questão das proporções. Se é importante cumprir proporções ou não. Mas acho que a composição é de longe a mais importante. Porque daí se a composição for muito rica, o resto vem atrás.”

P: Como é o seu processo na realização de uma ilustração infantil? Quais são as etapas principais desse processo.

R: “Acho que só fiz, até hoje, um projeto em que a ilustração veio primeiro e o texto depois. [...] Portanto, primeira coisa, ler o texto. Ler muitas vezes, ler para trás e para a frente, ver o que é que pode vir dali. Como sou designer também, peço geralmente às editoras, ou se sou eu a paginar melhor, se não peço às editoras para me mandarem logo o que é que eles estão a prever de paginação. Há editoras muito organizadas, como a Porto por exemplo, que me mandava logo a paginação do livro inteiro e: “aqui entra uma vinheta e aqui entra um plano inteiro” e pronto! Não havia grande margem para manobra. Portanto, também já tenho essa restrição e ver qual é a parte do texto que está do lado daquela imagem. Portanto o que é que eles querem pôr, qual é a ideia daquela imagem com aquele texto. [...] É indissociável saber como é que um livro vai ser paginado.

E depois, de facto, vem a parte do desenho, da tal composição, dos esboços, se houver diálogo com o autor melhor. Muitas vezes, até se pode mandar umas ilustrações antes para saber o que é que ele está a achar em relação ao desenho, ou então é uma surpresa completa não é? Há autores porque sim, que não querem saber, o que é muito curioso. [...]

Já tive ilustradores a dizer “ah, mas eu imaginei essa menina loura com não sei o quê” e eu já tinha pensado que ela era ruiva, ou que o cabelo não importava, ou que tinha um lenço na cabeça, não interessa. Há interferências que são um bocado chatas. Há outras que são mais enriquecedoras, quando é mais essa coisa da “ah, mas eu imaginei que ela tinha olhos verdes” é pouquinho.

Às vezes, as editoras também dizem “ah isso é para o grupo de primeiro ciclo ou para os adolescentes”, isso também condiciona o que é que eu vou fazer.

E depois começo a desenhar e depois começo a colorir e pronto. Fica feito. Às vezes volto para trás, mas muitas vezes não porque já estou tão farta. É muito pesado, fico muito cansada.

[...]Tive aí umas experiências com livros escolares. Outro mercado completamente diferente, também obviamente para as crianças, mas os livros escolares são... para já uma fábrica de fazer ilustrações. Eles pedem dezenas de ilustrações. Mas fazem coisas que eu acho estranhíssimas que é misturar 3 ou 4 ilustradores no mesmo livro. E os livros escolares agora têm dezenas de caixinhas e “corzinhas” e notinhas de rodapé. E aquilo é uma salada de frutas, uma coisa estranhíssima. E são muito exigentes em relação às ilustrações, dizem que querem “um menino com um carapuço e a meia não sei como” e mandam muita coisa para trás, mesmo muita coisa para trás. E pagam basicamente ao peso, que é uma ilustração de página inteira é x, se for pequenina é não sei quantos. Portanto, aí o diálogo com as editoras é mais restritivo, tem-se que fazer aquilo que eles querem.”

Entrevista - Mafalda Milhões

P: Para si, quais são os seus principais clientes? E como é que influência as suas ilustrações?

R: “Eu acho é que partimos por um mau princípio quando estamos a ilustrar para uma faixa etária predefinida. [...] Eu gosto do álbum infantil porque ele se chama assim e tem essa designação. Deduzimos que em Portugal o álbum infantil ficou cada vez mais difícil de catalogar. Há muita dificuldade em pegar num álbum ilustrado, às vezes, e colocá-lo na prateleira [...] O facto de ele ter imagem não quer dizer que só se destina à infância, ou se destine só a adultos. O que quero dizer é que tudo tem a ver com a compreensão leitora de cada indivíduo.

[...]Eu acho, se o livro for bom e o exercício gráfico for saudável, se o livro tiver uma boa batida cardíaca, não estiver adoentado, vai ser sempre um bom investimento. Agora, nem sempre é assim, ou por questões de sobrevivência, ou trabalho. Também se fazem livros por encomenda e também se obedece às regras editoriais de determinada editora. Basta que a editora pague bem e que estejamos a precisar de trabalho. Um livro que custe 5€ chega a muitos destinatários. E o facto de ser livreira leva-me também a ser “despreconceituosa” em relação a certas coisas. Uma das minhas missões é que o livro chegue a toda a gente independentemente da edição.

[...]O design editorial é das coisas mais importantes. É muito importante porque a pessoa que está com a edição tem uma sensibilidade de conhecer quem é o criador que convida para fazer a tarefa. Quem é, como se mexe, quais são as suas rotinas, com quem é que gosta de trabalhar, quais são as mazelas. Até é bom que lhe saibam os defeitos, para perceber com o que é que conta. Eu acho que os melhores livros são aqueles que têm melhor método. Ou entre texto e ilustrador, ou entre texto/autor. Se for só autor ou entre autor/ilustrador, o texto também é nada de maravilhoso. Mas o *match* que se fez entre o autor e ilustrador é tão bom, que o livro ganhou uma dinâmica incrível e se transformou num álbum ilustrado maravilhoso. Portanto, há de facto muitas variantes.[...]

A questão do texto informativo, do literário, todos os géneros, eles vão coexistir e coabitar. O álbum infantil tem a graça de ter todos os géneros reunidos em si. Às vezes num tem vários géneros e é muito engraçado a maneira como eles se ligam, como o álbum se comporta e as reacções que tira e provoca no leitor, na família do leitor, ou na comunidade de leitores e a quem se é dirigido ou é apresentado.

Portanto, o que eu não quero nunca é fazer um livro infeliz. Não quero que reflita uma grande chatice, que é uma seca para o fazer. Se por acaso o livro começa a ir por essa onda, eu própria falo com a editora, ou falo com os autores, e raramente esses livros chegam até ao fim. Porque acho que tem de haver “saúdinha”

e tem que haver boa onda no processo de criação. Para mim, o processo de criação tem de ser o mais higienizado, do mais saudável, do mais inteligente.”

P: Quais são as suas preocupações enquanto ilustrador infantil? Se pensa só na criança ou se pensa nos pais que compram o livro. Se sente que deve por limites na ilustração.

R: “Acho que nunca se deve por nenhum limite e nunca penso nada nisso. Eu penso no exercício gráfico, no jogo, nas potencialidades da imagem. Nas possibilidades que ela pode ter para ser lida. Sem nunca pré-anunciar o que é que o leitor vai fazer, porque eu não sei, eu não vou tar lá.[...]”

Depois há um desejo de traço, há quase assim uma “fominha” de inovação. Portanto, nós de alguma maneira, procuramos também desafiar-nos a nós próprios. Não que os livros sejam atos de egoísmo, porque não são, nunca posso dizer que nunca penso nas pessoas para quem ele se destina. Mas eu não posso pensar só nelas e deixar de pensar no traço, porque se eu fizer isso o livro vai sair torto, porque eu nunca vou adivinhar o que é que vai sair do outro lado. Então mais vale que me desafie, por exemplo, depois nas questões da pós-produção e da produção em si, das cores que são escolhidas.

[...]Eu acho que quando se chega a um bom porto na edição é quando nós conseguimos reunir uma equipa que arrisca. Ou seja, o que o livro precisa, como tudo na vida, é de risco, é de correr um risco. E há riscos que são mais calculados e outros que não. Há outros que não parecem tão riscos assim, mas há que ter atenção porque nós levamos centenas de anos de livro ilustrado. [...] Mas levamos décadas e décadas e décadas de álbum ilustrado. Portanto, será muito difícil fazer alguma coisa que nunca ninguém fez. Ou pode ser que aconteça isso não é? E quando isso acontece, os livros deixam de ser livros banais e passam a ser os tais ícones da literatura infantil e passam a ser os tais álbuns que se transformam em clássicos da literatura infantil.

O que eu acho que é novo, é que passamos a ser donos de nós próprios, deixamos de ter quem manda em nós. Essa é a grande inovação do nosso século, é porque hoje o ilustrador ou o autor é agente dele próprio, deixou de ter quem mande nele. E às vezes é o próprio ilustrador e o próprio autor que arrastam a editora. Essa parte da produção passou a morar com os criadores, essa é uma parte nova que antigamente não existia. Porque antigamente, os editores eram pessoas extremamente importantes na vida do autor para que ele pudesse sobreviver e se pudesse desenvolver na sua área de trabalho e competência.”

P: Quais são as principais referências para o seu trabalho? Desde outros ilustradores e designers à música, filmes e livros.

R: “O dia, a noite, os pássaros, as filhas, tudo. Eu acho que sou altamente influenciável por tudo. Em termos de referências, de literatura, o Gonçalo M.Tavares, apesar de não ilustrar, é uma grande referência, o Afonso Cruz é uma referência, o nosso querido Luís Sepúlveda era uma referência, o Eduardo Galeano é uma referência. Até os pensadores que se dedicam mais a pesquisar as questões da educação, portanto, também são. Estou a falar de

peessoas como o Loris Malaguzzi, Montessori, o Paulo Freire... Quer dizer, estes pensadores de educação são estruturantes da minha vida. [...]A filosofia, a psicologia, a poesia, claro que sim. O cinema muito também e depois muito também os próprios ilustradores em conversa porque acabamos por nos ligar muito uns aos outros e discordar muito uns dos outros. E a própria convivência com os pares também faz muita diferença.

[...]O facto de poder trabalhar e ter projetos de co-produção com vários ilustradores de quando a quando também é um bom exercício, porque nos obriga a trabalhar todos e misturar traços e falar sobre as coisas e pôr-nos em causa. Portanto, eu acabo por ser muito mutável. [...]

Eu acho que é muito diferente trabalhar e ter noção da literatura, e do álbum e da ilustração e do livro, com largo espectro do que com pequeno espectro. E de facto, eu às vezes perco-me bastante porque há muita gente que de facto se enfia no meu trabalho ou na minha conversa. Basta que eu, por exemplo, esteja a trabalhar e à frente tenha um livro da Danuta (Wojciechowska) ou da Inês (do Carmo) ou esteja a ver uma lombada. Estou a desenhar e tenho uma lombada de um livro qualquer, do autor Álvaro Magalhães, do Valter Hugo Mãe, quer dizer, isso muda por completamente. Ou estou a ilustrar, estou a ler Garcia Horta ao mesmo tempo. É diferente, por isso essas infusões acontecem ao segundo.

[...]O erro, às vezes é uma coisa maravilhosa. Porque vai que a gente ta ali num meio daquilo tudo e de repente erra. Ou faz qualquer coisa que não era para ser. E aquilo é terrível e ao outro dia quando nos sentamos, parece-nos tão óbvio e aquilo parece fazer tanto sentido. Outra coisa que também influencia é esse estar parado. É o tempo. Um vinho para ser bom precisa de tempo, um azeite para ser bom precisa de tempo, tudo tem o seu tempo. Eu por acaso tenho várias formas de trabalhar, uma das formas que eu gosto de trabalhar é de imersão. Eu gosto de me enfiar, de imersa, e fazer planos e sequências e, naquele dia ou naqueles dias ou naquela semana, eu faço uma sequência de 20 ilustrações. Essas vão dar um livro, quase de certeza, mas depende da inspiração e de como é que nós estamos. Ou então, um autor decide vir para cá e muda-se. Durante uma semana, estamos os dois e isto muda completamente tudo. Aquela coisa de, de repente estarmos imersos. Eu gosto muito de trabalho imerso.”

P: Para si, quais são os aspectos mais importantes de uma ilustração? O que a torna numa ilustração - as características, cores, formas, composição, etc.

R: “As características, eu acho que tem mesmo a ver com a identidade do ilustrador. A maior característica é quando se nota o ilustrador na ilustração. Em cada forma, em cada detalhe ou na narrativa, ou na maneira como a narrativa se desenrola. Essa, eu acho que é a coisa mais importante. E é aquela a que eu dou muito valor, porque às vezes pode-se contar uma história só com uma linha, só a preto. [...] Então para mim, a minha atenção vai muito para a comunicação e para o diálogo que se estabelece com o livro. Depois, até a forma como o livro é feito, manuseio-o.

[...] Gosto de pensar nos livros como objetos artísticos, “comunicantes”, como seres com vidas próprias. Aliás, eu sou

bibliófila, eu sou bibliómana, quer dizer que sou dependente do objeto. E o facto de ter livros em casa, faz com que a gente esteja sempre à procura de novas experiências e às vezes nós temos em casa 3, 4 livros que são iguais de experiência, no manuseio e até mesmo no jogo de leitura, mas a imagem muda tudo.

As nossas bibliotecas acabam por nos influenciar, as nossas e as dos outros. As bibliotecas exteriores e interiores.[...] Mas eu acho que a maior de todas, se tivesse que resumir, será a experiência que a narrativa gráfica me propõe.”

P: Como é o seu processo na realização de uma ilustração infantil? Quais são as etapas principais desse processo.

R: “Depende se sou eu que começo, depende se é o texto. [...] Acho que não tenho só um processo. Isto pode acontecer de várias maneiras; pode acontecer que eu receba o texto da editora, ou do próprio autor e esse texto remeta logo para uma técnica ou para um material; ou pode ser que eu faça várias tentativas e, como eu gosto de trabalhar com os autores, os dois discutamos o que é que é melhor, qual é o traço, como é que fica, como é que não fica, o que é que nos parece. Essa parte, essa linha de arranque. Outras vezes, vem o texto e eu lembro-me logo de qualquer coisa e eu faço logo o esboço do princípio ao fim. Outras, é as tais imersões, que eu me enfio em uma espécie de uma bolha, e ali estou a ilustrar. Normalmente, quando estou a ilustrar não gosto de parar.

[...]Eu preciso de um certo tempo para andar com o trabalho na cabeça. Ainda que não esboce ou não trabalhe, o trabalho tem que me pousar. Eu tenho que andar a pensar naquilo durante algum tempo, [...]para depois conseguir desbloquear e trabalhar. Eu vivo com aquilo, durmo com aquilo, como com aquilo, tomo banho com aquilo, e tou sempre a pensar. Ainda que às vezes nem desenhe ou faça outra coisa, mas preciso desse tempo, de andar a pé, passear para pensar um bocadinho no trabalho.

Depois, vou para as sequências, normalmente faço o *storyboard*. Gosto muito de trabalhar com o formato original e faço as minhas próprias maquetes. Por isso componho as páginas e gosto de ver o tamanho real das ilustrações. Nem todos os trabalhos me permitem fazer isto, quando são trabalhos que têm de ser mais rápidos ou que são digitais. O digital tem uma coisa porreira, porque para quando temos que fazer alterações, ou quando há mudanças é muito bom, mas depois tem outra coisa má que é o *fast*, é a parte rápida[...] e nem sempre o que a gente tá a ver no ecrã é aquilo que sai na impressão. E eu gosto mais do analógico.

O que é importante é que fique bem claro que, para mim, a criança que está a crescer, é uma pessoa pequenina, é que veste roupa pequenina, é que pensa pequenina. E dalguma forma concordo com o Fernando Pessoa, que eu acho que os livros para crianças não deviam ser escritos para crianças. [...] As crianças não são assim tão pequenas quanto parecem.”

