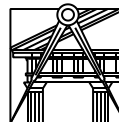




Instituto Politécnico de Castelo Branco
Escola Superior de Artes Aplicadas



FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

A Ilustração Editorial em Suportes Digitais

Narrativas Ilustradas em Livros Infantis

Mestranda

Marina Anacleto Costa

Orientador

Professor Doutor Daniel Raposo Martins

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco e Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico, realizada sob a orientação científica do Doutor Daniel Raposo Martins, Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Abril de 2018

Composição do júri

Presidente do júri

Professor Doutor Marco António Neves da Silva
Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa

Arguentes

Professor Doutor Manuel António Carneiro Gaspar de Melo Albino
Professor Adjunto no Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

Professor Doutor Daniel Raposo Martins
Professor Adjunto no Instituto Politécnico de Castelo Branco

À minha família e amigos.

Ao meu avô.

Agradecimentos

Foi uma longa e difícil viagem até chegar à conclusão deste trabalho de projecto. Por isso, quero deixar aqui o meu reconhecimento e profunda gratidão a todos aqueles que me ajudaram ao longo do seu desenvolvimento.

Ao Professor Doutor Daniel Raposo, pelo apoio e disponibilidade mas, sobretudo, pelo entusiasmo e dedicação com que orientou este projecto.

À Marta Madureira, José Miguel Ribeiro, Catarina Sobral e Mafalda Milhões pela preciosa ajuda, pelo conhecimento e pelo tempo que gastaram na colaboração neste projecto. Espero que a transcrição das entrevistas tenha sido a mais fiel possível.

Ao Agrupamento de Escolas de Castelo de Vide, em particular aos alunos da turma do 3º ano da Escola Básica Garcia d'Orta e aos professores Amândio Valente e Ana Paula Travassos. A vossa ajuda e entusiasmo foram imprescindíveis.

À Isabel Pinheiro pelo apoio na realização do vídeo para o protótipo da aplicação e pelas palavras de incentivo.

Ao meu irmão, que acredita mais em mim do que eu e que nunca me deixou desistir. Ao meu pai e à minha avó, pela paciência e compreensão.

Resumo

Este trabalho de projecto visa a reflexão sobre as mudanças e possibilidades que os meios e suportes digitais trazem à prática da Ilustração, no contexto do Design de Comunicação.

Com a evolução dos dispositivos móveis, a edição digital de livros ilustrados para crianças surgiu como um novo meio de comunicação, apresentando novos desafios aos criadores. Esta temática é abordada a partir de um projecto teórico-prático que reflecte sobre a Ilustração aplicada aos formatos digitais, sendo o principal foco de estudo a forma como a Ilustração pode aproveitar as potencialidades dos meios e suportes digitais para a construção de objectos e conteúdos narrativos para o público infantil.

Este trabalho propõe uma metodologia de investigação qualitativa mista: não-intervencionista, que consiste na análise de casos de estudo e entrevistas a profissionais da ilustração, animação e edição; e intervencionista, que compreende o desenvolvimento de um álbum ilustrado (livro) e da sua respectiva história digital ilustrada (aplicação). A componente com carácter experimental intitula-se "*Um Peixinho Fora de Água & Outras Histórias*" e tem como objectivo a criação de um universo visual e narrativo que se adegue a diferentes formatos.

Pretende-se ainda que este trabalho sirva como contributo para novo conhecimento na área da Ilustração, em termos de *transmedia* e particularmente da ilustração em *media* digital.

Palavras-chave

Ilustração, Álbum Ilustrado, Digital, Narrativa

Abstract

This project work aims to reflect on the changes and possibilities that digital media bring to the practice of illustration, in the context of communication design.

With the evolution of mobile devices, the digital publishing of children's picture books has emerged as a new form of communication, presenting new challenges for the creators. This theme is approached through the development of a theoretical and practical project that reflects on illustration applied to digital formats, being the main focus of the study how illustration can take advantage of the potential of digital media to create objects and narrative content for children.

This project proposes a mixed qualitative research methodology: non-interventionist, which consists in case study analysis and interviews with illustration, animation and publishing professionals; and interventionist, which includes the development of a picture book (printed book) and its respective illustrated digital narrative (application). The experimental project is entitled "*A Little Fish Out of Water & Other Stories*" and aims to create a both visual and narrative universe that suits different formats.

It is also intended that this project serves as a contribution to new knowledge in the area of illustration, in terms of transmedia and particularly illustration in digital media.

Keywords

Illustration, Picture Book, Digital, Narrative

Índice geral

Elementos Pré-Textuais.....	iii
Capítulo I: Introdução	1
1.1. Apresentação do Projecto.....	1
1.2. Estrutura do Relatório do Projecto.....	2
1.3. Objectivos e Motivações	3
1.4. Questões de Partida	4
1.5. Argumento	4
1.6. Metodologias e Desenho de Investigação	5
Capítulo II: Estado da Arte	8
2.1. Contexto	8
2.2. Ilustração: Uma Perspectiva Geral.....	10
2.3. O Álbum Ilustrado.....	18
2.4. O Álbum Ilustrado no Suporte Digital.....	27
2.4.1. Estruturas Narrativas e Interactividade	32
2.5. Conclusão do Capítulo.....	34
Capítulo III: Investigação Não Intervencionista.....	35
3.1. Estudo de Casos	35
3.1.1. Caso de Estudo · BLA BLA	38
3.1.2. Caso de Estudo · Blanco Perfecto	41
3.1.3. Caso de Estudo · Boum!	44
3.1.4. Caso de Estudo · Dodu, o Rapaz de Cartão	47
3.1.5. Caso de Estudo · Don't Let the Pigeon Run This App!	52
3.1.6. Caso de Estudo · Milli, a Small Snail in a Big World	55
3.1.7. Análise Comparativa dos Casos de Estudo	58
3.2. Entrevistas	60
3.2.1. Entrevista · Marta Madureira	62
3.2.2. Entrevista · José Miguel Ribeiro	70
3.2.3. Entrevista · Catarina Sobral	75
3.2.4. Entrevista · Mafalda Milhões	81
3.2.5. Síntese Comparativa das Entrevistas	85
3.3. Síntese do Capítulo	91

Capítulo IV: Investigação Intervencionista · Projecto "Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias	92
4.1. Contexto · Princípios a seguir no Projecto.....	92
4.2. Conceito e Temas	95
4.3. Estrutura e Construção Narrativa	100
4.3.1. Guião do Álbum Ilustrado (livro)	101
4.3.2. Guião da História Digital Ilustrada (aplicação).....	103
4.3.3. Sinopses da história	104
4.4. Planificação · <i>Storyboard</i>	106
4.4.1. Planificação do álbum ilustrado em função da narrativa	107
4.4.2. Planificação da história digital ilustrada em função da narrativa	112
4.5. Desenvolvimento Conceptual	115
4.5.1. Personagens	115
4.5.1.1. Caracterização e Construção de Personagens.....	115
4.5.2. Composição Visual	121
4.6. Protótipo.....	122
4.6.1. Protótipo do Álbum Ilustrado (livro).....	123
4.6.2. Protótipo da História Digital Ilustrada (aplicação).....	131
4.6.3. Protótipo do Jogo de Tabuleiro	137
4.7. Avaliação do Projecto e Teste do Argumento	142
Capítulo V: Conclusão	147
Considerações Finais	147
Referências Bibliográficas	152
Anexos	154
Grelhas de Análise Comparativa (Estudo de Casos)	154
Guião das Entrevistas · Tópicos Gerais · Registo Áudio das Entrevistas (CD de apoio a este Trabalho de Projecto)	169
Um Peixinho Fora d'Água · História	171
Lenda da Ponte da Portagem	173
E-mail de aprovação para apresentação do projecto e respectivo teste de avaliação	174
Questionário para o teste de avaliação (crianças)	175
Questionário para o teste de avaliação (professores).....	175

Índice de figuras

Figura 1. Organograma do Desenho de Investigação	7
Figura 2. Imagens das aplicações " <i>Alice for iPad</i> " (acima) e " <i>The Heart and the Bottle for iPad</i> " (abaixo)	8
Figura 3. Pinturas Rupestres em Lascaux, França. Coluna de Trajano, Roma.....	11
Figura 4. Ilustração Editorial de 1865 - Assassinato do presidente Abrahan Lincoln	13
Figura 5. Diplomacia e Bloqueio, ilustração de Boligan, 2015	13
Figura 6. Mediterrâneo, ilustração de André Carrilho para o Jornal de Notícias, 2015.....	13
Figura 7. Exemplo de ilustrações literais de uma gaiola e de um lobo	14
Figura 8. Exemplo de ilustrações conceptuais de Joanna Concejo e Noma Bar, respectivamente.....	14
Figura 9. The Red Tree, Nobody Understands, Shaun Tan	15
Figura 10. The Red Tree, Waiting, Shaun Tan	16
Figura 11. The Tale of Peter Rabbit, Beatrix Potter, 1902	18
Figura 12. One Monday Morning, Uri Shulevitz, 2003.....	19
Figura 13. A Book of Nonsense, Edward Lear, 1846	23
Figura 14. Ilustração de John Tenniel para o livro Alice no País das Maravilhas	23
Figura 15. The Babes in the Woods, Randolph Caldecott, 1879.....	23
Figura 16. Ilustração do livro Where the Wild Things Are de Maurice Sendak, 1963	24
Figura 17. Capa e algumas páginas ilustradas do livro Sparkle and Spin de Ann e Paul Rand, 1957	24
Figura 18. Capa do livro Henri's Walk to Paris de Saul Bass, 1962.....	24
Figura 19. Ilustrações do livro The Arrival (Emigrantes) de Shaun Tan.....	25
Figura 20. Ilustração do livro Mythological Monsters of Ancient Greece de Sara Fanelli	25
Figura 21. Ilustração do livro O Meu Avô de Catarina Sobral.....	25
Figura 22. Ilustração do livro A Crocodila Mandona de Marta Madureira	25
Figura 23. Modo de visualização do livro " <i>When Sophie Gets Angry–Really, Really Angry</i> " no ICDL.....	27
Figura 24. Imagens de " <i>Just Grandma and Me</i> " (1992), um dos livros em formato CD-ROM da colecção " <i>Living Books</i> "	28
Figura 25. <i>Alice for iPad</i> (2010), <i>The Heart and the Bottle for iPad</i> (2010), <i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i> (2011), respectivamente	30
Figura 26. Imagens das aplicações " <i>Petting Zoo</i> " de Christoph Niemann (acima) e " <i>Hat Monkey</i> " de Chris Haughton (abaixo).....	31
Figura 27. Imagens da aplicação " <i>The Land of Me: Story Time</i> "	33
Figura 28. Imagens da aplicação " <i>Lil'Red - Na Interactive Story</i> "	33
Figura 29. Casos de Estudo em Análise	37
Figura 30. Lista de capítulos e captura de ecrã do 1º capítulo "As Palavras"	38
Figura 31. Imagens do segundo e terceiro capítulo: "A Lição" e "O Nascimento"	39
Figura 32. Imagens do quarto e quinto capítulo: "Os Dois" e "O Coro"	39
Figura 33. Algumas imagens do projecto de instalação e da própria experiência ao vivo	40
Figura 34. Algumas imagens das primeiras páginas do conto "Blanco Perfecto"	41

Figura 35. Alguns exemplos de interação no conto "Blanco Perfecto"	42
Figura 36. Ilustrações exemplificativas do contraste entre os dois mundos de Silvestre	43
Figura 37. Exemplos do uso de cor no conto "Blanco Perfecto"	43
Figura 38. Algumas das primeiras imagens do conto: desde que o protagonista acorda até que sai de casa para ir trabalhar	44
Figura 39. Sequência de abertura do conto "Boum!" Pormenor do chapéu de coco em queda livre	45
Figura 40. Exemplos do uso da cor no conto "Boum!" Ilustrações de Mikaël Cixous	46
Figura 41. Páginas do livro "O Rapaz que Aprendeu a Voar", Dom Quixote, 2007	47
Figura 42. Esboços relativos ao estudo da personagem e construção da mesma	48
Figura 43. Construção dos cenários para a série de animação	48
Figura 44. Capturas de ecrã do episódio piloto da série - "Balão-Lua"	49
Figura 45. Capturas de ecrã do trailer do filme "Papel de Natal"	50
Figura 46. Imagens do livro "Dodu & Amigos" e do e-book "Dodu-Papel de Natal"	51
Figura 47. Capturas de ecrã do menu principal e do capítulo "Egg" e "Chick", respectivamente	52
Figura 48. Capturas de ecrã da opção de gravação do nome do utilizador e das secções "Big Pigeon" e "Draw the Pigeon", respectivamente	53
Figura 49. Algumas imagens do momento da narração da história. Pormenor do texto na primeira imagem e do desenho na tela, feito na secção "Draw the Pigeon", na terceira imagem.....	54
Figura 50. Algumas imagens das primeiras páginas do conto "Milli:A Small Snail in a Big World"	55
Figura 51. Alguns exemplos de mini-jogos ou actividades que o utilizador pode fazer na aplicação	56
Figura 52. Imagem da opção do menu para escolher uma página específica.....	57
Figura 53. Algumas ilustrações do conto. Pormenor da aguarela na segunda imagem.....	57
Figura 54. Páginas ilustradas do "Livro dos Medos", Tcharan, 2015 e "A Palavra Perdida", Abysmo, 2014.....	63
Figura 55. "Livro dos Medos", ilustração de Marta Madureira e texto de Adélia Carvalho, Tcharan, 2015	63
Figura 56. Ilustrações de Marta Madureira, Cristina Valadas e David Pintor para o livro "A Inocência das Facas", Tcharan, 2015.....	64
Figura 57. Capturas de ecrã da curta-metragem "As Máquinas de Maria" de Marta Madureira	65
Figura 58. Personagem principal "Maria" e o seu cão "Tex" da série infantil "As Máquinas de Maria"	66
Figura 59. "Workers Leaving the Lumière Factory", Louis Lumière, 1895	72
Figura 60. Imagens do jogo "Pokémon Go", 2016.....	73
Figura 61. Imagens dos filmes "Blue Velvet" (1986) e "Mulholland Drive" (2001) de David Lynch	73
Figura 62. Ilustrações do livro "Vazio" e do livro "Tão, Tão Grande", respectivamente, de Catarina Sobral	75
Figura 63. Respectivas capas do livro "A Sereia e os Gigantes" de Catarina Sobral na versão espanhola (esquerda) e na versão portuguesa (direita)	76
Figura 64. Exemplo da paginação do livro "A Sereia e os Gigantes" na versão espanhola (esquerda) e na versão portuguesa (direita)	77
Figura 65. O Mar e a Montanha – personagens do livro "A Sereia e os Gigantes"	77

Figura 66. Imagens do livro "Dobra Letras" de Madalena Matoso, Planeta Tangerina.....	79
Figura 67. Ilustrações do livro "Press Here" (acima) e da aplicação homónima (abaixo) de Hervé Tullet	82
Figura 68. Imagens de "Theatre-Book Macbeth", um livro em pop-up de realidade aumentada criado por Davy e Kristin McGuire em 2014	83
Figura 69. Exemplos da jornada do herói na literatura e no cinema	95
Figura 70. Storymood chart da jornada do herói.....	96
Figura 71. Algumas heroínas conhecidas da ficção infanto-juvenil.....	96
Figura 72. Heroínas e os seus "mosntros", geralmente apresentam-se como uma "figura maternal" ...	97
Figura 73. Heroínas e a entrada para um Mundo Desconhecido	97
Figura 74. Imagens da Ponte Quinhentista da Portagem, Marvão	98
Figura 75. Gráfico da estrutura narrativa de "Um Peixinho Fora d'Água"	100
Figura 76. Alguns esboços do estudo da personagem principal "Rita Pintarola"	116
Figura 77. Algumas posições da personagem principal.....	116
Figura 78. Alguns esboços da Mãe de Rita Pintarola.....	117
Figura 79. Alguns esboços do estudo da personagem "Ernesto"	118
Figura 80. Alguns esboços do estudo da personagem "Boo"	119
Figura 81. Alguns esboços dos "lacaio de Boo"	119
Figura 82. Alguns esboços do estudo do "Rio Sever"	120
Figura 83. Alguns esboços da "População da Portagem".....	120
Figura 84. Vários esboços do estudo de composição das ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água"	121
Figura 85. Gráfico explicativo do projecto "Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias"	122
Figura 86. Esboços finais da ilustração da capa de "Um Peixinho Fora d'Água"	123
Figura 87. Ilustração a cores e concepção final da capa de "Um Peixinho Fora d'Água"	124
Figura 88. Guardas do livro "Um Peixinho Fora d'Água".....	125
Figura 89. Primeiras ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água"	125
Figura 90. Pormenores da ilustração do livro "Um Peixinho Fora d'Água"	126
Figura 91. Ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água". O Desassossego de Rita	126
Figura 92. Referência ao filme "The Truman Show" de Peter Weir.....	127
Figura 93. Ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água". Descida ao Mundo Real	127
Figura 94. Contraste de cor entre ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água"	128
Figura 95. Apresentação de algumas personagens da história "Um Peixinho Fora d'Água".....	129
Figura 96. Ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água". O Roubo da Pedra	129
Figura 97. Últimas ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água". Nascer do sol (à esquerda) e Regresso a Casa (à direita)	130
Figura 98. Exemplo de ilustração com texto	130
Figura 99. Estrutura de navegação da aplicação "Um Peixinho&Outras Histórias"	131
Figura 100. Desenho do menu principal da aplicação.....	132
Figura 101. Seleccção de capítulos e de idioma do Menu Principal	132

Figura 102. Desenho do menu secundário da aplicação.....	133
Figura 103. Desenho do menu especial no capítulo quatro "Vazio"	133
Figura 104. Sequência de abertura da aplicação.....	134
Figura 105. Imagens da aplicação "Um Peixinho & Outras Histórias"	136
Figura 106. Cartas coloridas (acima) e Cartas Ilustradas (abaixo).....	138
Figura 107. Arrumação e conteúdo da caixa do jogo	139
Figura 108. Tabuleiro do jogo "A Maldição da Ponte"	140
Figura 109. Planificação da embalagem - caixa de cartão e capas (à esquerda), tabuleiro e ilustração da capa do jogo (à direita).....	141
Figura 110. Ilustrações a serem alteradas	143
Figura 111. Capturas de ecrã do vídeo-teaser. Capítulo 2 "Esconde, esconde" (à esquerda) e Capítulo 3 "Sono" (à direita)	144
Figura 112. Alguns desenhos feitos pelos alunos	145

Índice de Tabelas

Tabela 1. Grelha de Análise Comparativa Geral (Casos de Estudo).....	59
---	-----------

Capítulo I: Introdução

1.1. Apresentação do Projecto

Os sucessivos avanços tecnológicos e a emergente popularidade de plataformas e dispositivos de leitura digitais, como os *e-readers* e os *tablets*, trouxeram novas possibilidades e novos desafios para os criadores e, em particular, para a indústria editorial.

A edição digital de livros ilustrados para crianças parece ter surgido como um novo meio de comunicação, podendo reconfigurar o conceito do livro, tal como é conhecido, num novo artefacto.

Ao longo dos últimos anos, tem-se verificado um aumento progressivo de estudos e artigos, de plataformas na forma de *Websites* e *Blogues*, assim como conferências dedicadas à reflexão sobre o impacto dos *media* digitais e interactivos no mercado editorial, demonstrando, dessa forma, uma necessidade de compreender, através da discussão e partilha de experiências, o que se pode fazer nesta área – quais são os caminhos para a edição digital de livros infantis? Como contar histórias no ecrã de um *tablet*? O livro impresso vai continuar a existir? Um livro digital *tem de viver de efeitos especiais e interactividade*? Como promover a leitura neste novo suporte e quais as potencialidades de negócio são algumas questões inevitáveis.

"É preciso perceber de facto o que é o livro digital, porque não é bem um livro, não é um jogo, não é um filme. E até aqui temos visto sobretudo livros adaptados para digital a partir de papel."

Esta citação de André Letria (Letria, 2012), ilustrador e editor da Pato Lógico, foi referida aquando da primeira conferência portuguesa para a edição digital de livros para crianças, chamada "ABC da Edição Digital", realizada no início de 2013. O encontro contou com a participação de vários especialistas, autores, escritores e ilustradores, entre eles Neal Hoskins, consultor para a área digital da Feira do Livro Infantil de Bolonha¹ e produtor de conteúdos para a editora Wingedchariot, que afirma que uma das mudanças que o digital traz é *o maior envolvimento do leitor no processo narrativo, mas que a noção de "jogo" terá de ser revista, assim como o conceito de "brinquedo pedagógico"* (Hoskins, 2013).

Novas tecnologias significam novos hábitos e novas formas de produzir conteúdos. A introdução dos suportes digitais, neste contexto editorial, obriga a uma reflexão na forma como se concebem, produzem e disponibilizam os novos conteúdos de leitura.

¹ A Feira do Livro Infantil em Bolonha é uma das feiras mundiais mais importantes dedicadas ao livro e à ilustração. Em 2012, constitui o primeiro BolognaRagazzi Digital Award premiando o melhor produto de edição infantil digital.

Um dos aspectos que não deixam margem a dúvidas é que o desenvolvimento de um livro ou objecto digital depende de muito investimento e experimentação. É um formato que implica actualizações constantes, ao ritmo das inovações tecnológicas exigidas pelo suporte digital. Exemplo disso é o número crescente de participações relacionadas com a Realidade Aumentada/Realidade Virtual no BolognaRagazzi *Digital Award* de 2017, que levou a organização dos prémios a adicionar uma nova categoria, premiando os melhores projectos que usam esta nova técnica.

Portanto, a indústria editorial nunca foi avessa à mudança, pelo contrário, procurou adaptar-se sempre aos efeitos dos avanços tecnológicos. A edição digital do livro infantil é uma nova fase desse processo, pelo que é fundamental explorar e descobrir novas formas de trabalhar os conteúdos narrativos ilustrados, desde a ideia inicial, até chegar às mãos do consumidor, neste caso das crianças.

Decorrente deste contexto, que enquadra este trabalho numa área com considerável potencial de inovação, propõe-se o desenvolvimento de uma investigação teórico-prática que considera a Ilustração – enquanto técnica e expressão visual – aplicada aos formatos digitais. O principal foco deste estudo é compreender como a Ilustração pode aproveitar as potencialidades dos meios e suportes digitais para a construção de objectos e conteúdos narrativos para o público infantil.

O processo de investigação deste projecto compõe-se em várias etapas: pesquisa bibliográfica que contextualiza, de forma breve, as influências sociais, culturais e tecnológicas na evolução da Ilustração e do Álbum Ilustrado; o Álbum Ilustrado na versão digital, estruturas narrativas e a interactividade; a análise de casos de estudo e a realização de entrevistas a profissionais da ilustração, animação e edição.

1.2. Estrutura do relatório do Projecto

O relatório deste projecto desenvolve-se a partir de um capítulo dedicado ao Estado da Arte que consiste na revisão e análise de literatura em torno da Ilustração e do Álbum Ilustrado, mais propriamente da sua evolução enquanto técnica, linguagem e expressão visual ao longo da história. Para além desta contextualização, o capítulo procura ainda fazer uma síntese sobre a edição em formato digital, nomeadamente sobre o álbum ilustrado no suporte digital, estruturas narrativas e a interactividade.

Os próximos dois capítulos dizem respeito às metodologias de investigação utilizadas neste trabalho.

O terceiro capítulo refere-se à metodologia não-intervencionista que se divide em duas fases: análise de casos de estudo, partindo de exemplos representativos do vasto universo de aplicações e narrativas interactivas digitais para dispositivos móveis e plataformas *Web*; e na realização de entrevistas, com base num conjunto de tópicos específicos relacionados com a temática em estudo, a profissionais reconhecidos do

universo da ilustração, animação e edição, entre eles Marta Madureira, José Miguel Ribeiro, Catarina Sobral e Mafalda Milhões.

O quarto capítulo diz respeito à metodologia intervencionista, na qual se procedeu ao desenvolvimento projectual, de carácter experimental. Neste capítulo é apresentado todo o processo de criação do protótipo do álbum ilustrado (livro impresso) e da respectiva história digital ilustrada (aplicação), desde os princípios e conceitos que definem o projecto, o seu desenvolvimento conceptual, estrutura narrativa, assim como o seu planeamento em função da estrutura narrativa. Por fim, o capítulo é concluído com o processo de validação, do qual se retiram as primeiras conclusões sobre a viabilidade do projecto.

1.3. Objectivos e Motivações

O presente trabalho de projecto tem como objectivo perceber como a Ilustração pode aproveitar as potencialidades dos meios e suportes digitais para a criação de objectos e conteúdos narrativos.

Reflectir sobre os caminhos para a edição digital de livros infantis, nomeadamente sobre a forma como se podem contar histórias, tanto no ecrã como em papel.

Contribuir para novo conhecimento na área da Ilustração, no contexto da edição digital de livros para crianças.

Para alcançar os aspectos referidos acima, será necessário seguir uma linha de objectivos específicos que consistem no seguinte:

- Analisar os conceitos de ilustração e do álbum ilustrado nas suas múltiplas linguagens, de forma a criar uma base teórica;
- Saber o contexto histórico da ilustração e do álbum ilustrado e como têm evoluído ao longo do tempo, referenciando autores, expressões artísticas e evoluções técnicas;
- Reflectir sobre o álbum ilustrado na sua versão digital, em particular sobre as principais componentes que constituem esta nova linguagem, e de que forma pode evoluir no futuro;
- Realizar um trabalho de campo, que consistirá na realização de entrevistas com profissionais da área da ilustração, animação e edição, de forma a obter conhecimentos sobre métodos de trabalho e pontos de vista relacionados com a temática em estudo;
- Analisar trabalhos representativos do vasto universo dos livros digitais, aplicações e narrativas interactivas digitais, de forma a perceber o que está a ser feito actualmente;
- Desenvolver um álbum ilustrado (livro impresso) e a sua respectiva história digital ilustrada (aplicação). Estes dois objectos – apesar de partilharem do mesmo universo narrativo – são distintos. Pretende-se,

assim, que sirvam como complemento um do outro, oferecendo uma experiência de leitura mais rica.

As motivações para este trabalho de projecto resultam, principalmente, de um interesse pessoal na área da Ilustração, aliado a uma perspectiva de enriquecimento e crescimento intelectual. Em termos profissionais, pretende-se que este projecto evolua para um produto final acabado, com o objectivo de ser lançado no mercado.

1.4. Questões de Partida

- De que forma(s) os meios e suportes digitais podem, através do álbum ilustrado, potenciar e desenvolver novas formas de leitura e novos conteúdos infantis?
- De que forma(s) se pode desenvolver uma narrativa em diferentes formatos?
- De que forma(s) se pode adaptar um álbum ilustrado para um suporte digital?

1.5. Argumento

A eficácia do Design de Comunicação, da Ilustração em particular, não depende apenas do meio, mas de *como* se comunica, ou seja, da articulação dos elementos gráficos e simbólicos com as potencialidades dadas pelo meio.

Na criação de uma narrativa ilustrada deve-se ter em consideração as particularidades do formato escolhido (físico, digital ou ambos) para se comunicar.

Assim, um produto ou narrativa ilustrada em suporte digital pode servir como uma extensão ou complemento do álbum ilustrado (livro impresso) e não como uma réplica do mesmo.

1.6. Metodologias e Desenho da Investigação

Para os autores Ian Noble e Russell Bestley, *"os métodos de investigação podem ser definidos como formas de abordar problemas de design ou de investigar contextos dentro dos quais trabalhar."* A escolha de uma metodologia rigorosa pode ajudar o investigador *"a focar um projecto e a definir o problema exacto, ou os problemas, a abordar"*² (Noble e Bestley, 2005: 46-47).

Desta forma, para garantir o rigor e a viabilidade do estudo, assim como a obtenção de resultados e o desenvolvimento de um espírito crítico, adoptou-se uma metodologia mista intervencionista e não-intervencionista, de natureza qualitativa, que permite a sua adaptação a diferentes áreas de estudo.

Segundo Robert K. Yin, o desenho de investigação diz respeito a um plano lógico, e não logístico (ainda assim necessário, mas na parte de calendarização e coordenação do trabalho), que permite relacionar as questões de investigação, os dados recolhidos e as estratégias de análise dos dados – reforçando a validade e precisão do estudo. No entanto, este plano não tem necessariamente de ser feito no início do estudo, podendo sofrer alterações durante o processo de trabalho, de acordo com as opções que se tomarem (Yin, 2011: 75-76).

Neste sentido, a investigação iniciou-se pela identificação do campo de estudo, isto é, pela delimitação do espaço onde a problemática da investigação se processa. Assim, estabeleceu-se como campo de estudo a Ilustração dentro do Design Editorial, fazendo ainda uma breve incursão pela temática dos meios e suportes digitais.

Com base na prática da Ilustração, da sua evolução ao longo da história, das suas características fundamentais e dos vários suportes onde pode ser aplicada, foram formuladas várias questões que são o ponto de partida para a pesquisa e que conduzem esta investigação:

- *O que é uma narrativa visual?*
- *Que tipo de mecanismos se utiliza na ilustração para contar histórias?*
- *Onde se pode aplicar a ilustração? Em que suportes?*
- *Quais as diferenças entre o livro ilustrado (ou com ilustração) e o álbum ilustrado?*
- *Quais as diferenças entre o suporte físico e o suporte digital?*
- *O que é uma narrativa interactiva digital? Em que consiste?*
- *De que forma(s) a animação e a interactividade se podem aplicar no álbum ilustrado em formato digital?*
- *Que tipo de conteúdo é mais eficaz para uma narrativa interactiva digital? Lúdico ou didático? Ou ambos?*

² T.L. de: "Research methods can be defined as ways of approaching design problems or investigating contexts within which to work. (...) The adoption of a rigorous methodology (...) can help the designer to focus a project and define the exact problem, or series of problems, to address."

- *Quais devem ser as principais competências do ilustrador?*

Estas questões foram sendo revistas ao longo do processo, direcionando-o a um campo de estudo mais conciso. Assim sendo, estas são as questões finais que definem a problemática da investigação:

- *De que forma(s) se pode desenrolar/desenvolver uma narrativa em diferentes formatos?*
- *De que forma(s) se pode adaptar o álbum ilustrado para um suporte digital?*
- *De que forma(s) os meios digitais podem, através do álbum ilustrado, potenciar e desenvolver novas formas de leitura e novos conteúdos para o público infantil?*

Com o objectivo de aprofundar conhecimento sobre os principais conceitos relacionados com o campo, a temática e o estado das questões de investigação, procedeu-se à análise e revisão literária e do estado da arte que enquadra algum conhecimento e investigação realizado nas áreas de estudo. Esta análise foi efectuada através de uma pesquisa bibliográfica temática, em artigos, livros e publicações de carácter científico, referenciando alguns dos principais autores referentes ao tema em estudo como Alan Male, Martin Salisbury, Lawrence Zeegen, entre outros, permitindo formular um argumento devidamente informado.

A partir dos dados obtidos na revisão literária, definiram-se as metodologias para obter evidências que comprovem ou refutem o argumento.

Esta fase da investigação corresponde à recolha de informação sobre o contexto real e à forma como se vai converter essa informação em dados pertinentes face à problemática da investigação – neste caso, como se vai desenvolver o projecto em resposta ao contexto estudado.

Assim, para avaliar as potencialidades do uso dos meios digitais nas narrativas ilustradas em livros infantis, adoptou-se uma metodologia não-intervencionista:

- Estudo de Casos, de carácter descritivo, baseado na observação e análise qualitativa de conteúdos;
- Entrevistas a profissionais previamente seleccionados, centradas em temáticas específicas (por entrevista oral).

Por fim, procedeu-se ao desenvolvimento projectual que, por sua vez, se insere na metodologia intervencionista:

- Caso de Estudo, de carácter exploratório, que se traduz na investigação activa.

De seguida, será apresentado um organograma onde é visível a estrutura da metodologia de investigação utilizada na presente investigação:

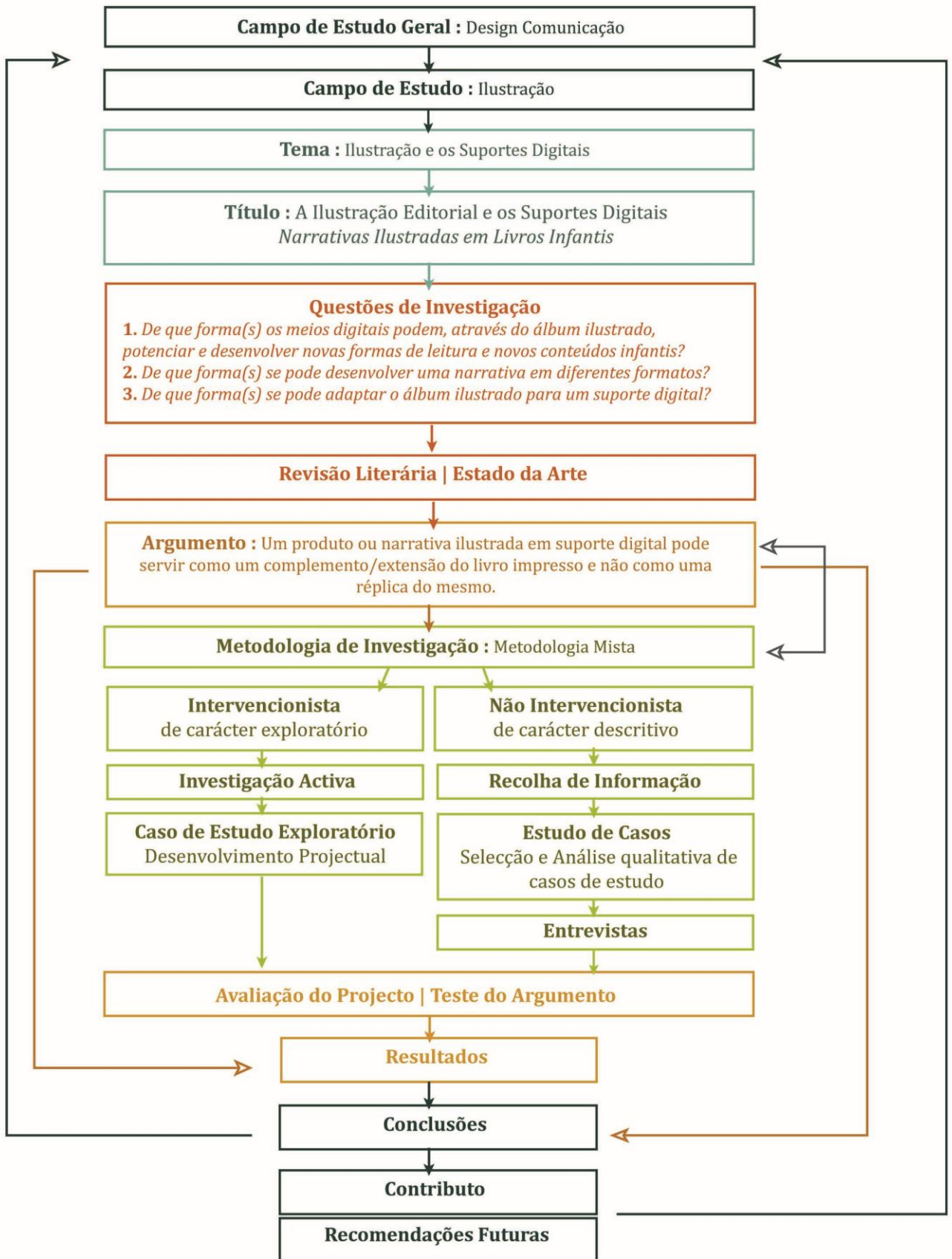


Figura 1. Organograma do Desenho da Investigação

Capítulo II: Estado da Arte

2.1. Contexto

A introdução dos formatos digitais no contexto editorial representa um dos mais importantes desenvolvimentos desta indústria, nas últimas décadas.

A próxima geração de leitores está a crescer com os dispositivos móveis, como os *smartphones* e os *tablets* e os dispositivos de leitura digitais, como o caso dos *e-readers*.

Como resultado, as aplicações digitais de livros infantis surgiram como um novo meio para contar histórias, tornando-se – num curto espaço de tempo – muito populares como plataformas para a ficção infantil.

De um modo geral, os livros ilustrados digitais (aplicações) são concebidos como *versões aprimoradas* dos álbuns ilustrados (livro impresso), oferecendo *conteúdo adicional, funcionalidades e opções de navegação não disponíveis em textos impressos*³ (Serafini, Kachorsky e Aguilera, 2016:509).

Enquanto algumas aplicações são baseadas em livros infantis, como *Alice for the iPad* (2010) de Lewis Carroll ou *The Heart and the Bottle for iPad* (2010) de Oliver Jeffers; outras foram desenhadas de raiz, oferecendo ao utilizador conteúdos completamente originais e, em alguns casos, a possibilidade de ter uma participação activa na criação da história.

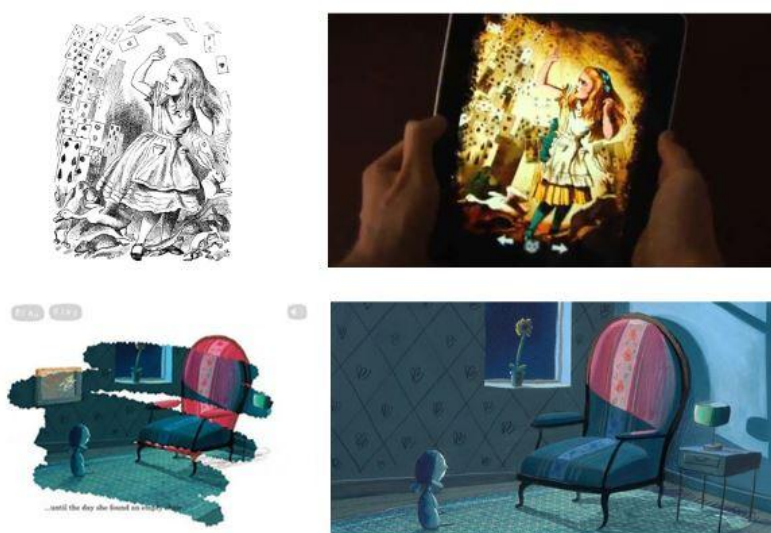


Figura 2. Imagens das aplicações *Alice for iPad* (acima) e *The Heart and the Bottle for iPad* (abaixo)

³ T.L. de "(...) they offer additional content, features, and navigational options not available in printed texts."

Com a proliferação dos livros infantis digitais e a emergência de novas formas de comunicação e de edição, levantaram-se várias questões e incertezas em relação ao futuro do livro impresso, ao desenvolvimento das narrativas digitais e à forma como estes dois formatos (impresso e digital) podem coexistir.

No início da sua existência, o álbum ilustrado era um formato experimental, mas a sua linguagem visual foi-se desenvolvendo ao longo dos anos até se definir no formato que conhecemos hoje. Para Junko Yokota, o desafio actual das narrativas digitais não é competir com as narrativas orais ou os álbuns ilustrados impressos; mas antes, definir as suas qualidades únicas e desenvolver os seus próprios pontos fortes (Yokota,2015:76).

A partir deste breve contexto, pretende-se reflectir sobre a prática da ilustração e a sua aplicação nos livros ilustrados e perceber de que forma esta linguagem artística – habitualmente aplicada em suportes físicos – pode ser desenvolvida (ou está a ser desenvolvida) em suportes digitais.

2.2. Ilustração: Uma Perspectiva Geral

Quando se fala de ilustração parece haver uma certa dificuldade em distinguir o seu papel, pois não existe uma opinião consensual sobre a sua definição.

A ideia de ilustração foi sofrendo várias alterações ao longo do tempo, motivadas essencialmente por questões técnicas e pela evolução dos meios de inscrição e suportes de registo. Actualmente, a ilustração é uma prática visual abrangente, com diferentes formas de expressão que se podem aplicar em diversos contextos – o que torna a tentativa de a definir ou classificar ainda mais difícil e muitas vezes, impossível.

Então, para uma melhor compreensão da sua forma actual, é necessário fazer uma breve síntese da sua evolução e das suas características fundamentais.

Segundo Alan Male, a ilustração como prática visual já existe há vários séculos, mas o seu reconhecimento enquanto disciplina independente é relativamente recente (Male, 2007:10).

Como linguagem visual tem manifestado, ao longo dos anos, um vasto leque de abordagens técnicas e plásticas desde desenho, gravura, pintura, colagem, caricatura, imagens em livros, entre muitas outras. Por ter uma linguagem híbrida, "*é muitas vezes confundida com outras disciplinas como o Design Gráfico e as Artes Plásticas, talvez porque se sobrepõem ocasionalmente*"⁴(Male, 2007: 10); no entanto, para alguns autores, esta é uma questão já ultrapassada⁵. Apesar destas disciplinas estarem intrinsecamente ligadas por colaboração ou pelo recurso a técnicas e linguagens semelhantes (sendo a base dessa linguagem o desenho), a ilustração assume-se cada vez mais como uma prática visual autónoma, de carácter distinto e com as suas próprias metodologias e ferramentas de trabalho.

Outro aspecto diferenciador é a sua reprodutibilidade. Ao contrário dos objectos artísticos, a ilustração, não só, é produzida tendo em conta a sua reprodução em massa, como deverá cumprir sempre, com maior ou menor sucesso, o seu propósito fundamental – o de comunicar algo.

Desde sempre que o Homem recorre a imagens desenhadas com o intuito de comunicar, descrever e representar o mundo à sua volta.

Se pensarmos nas primeiras formas de ilustração, são geralmente apontadas como exemplos as pinturas rupestres ou os hieróglifos egípcios.

4 T.L. de: "It is often confused with other disciplines, most notably that of graphic design and fine art, perhaps because there is an occasional overlap."

5 Alguns autores como Alan Male (*Illustration, a Theoretical and Contextual Perspective*), Lawrence Zeegen (*What is Illustration*) ou Steven Heller e Marshall Arisman (*Inside the Business of Illustration*)

Estas duas formas de representação pictórica/gráfica constituem as primeiras tentativas de registo da expressão visual humana. Usando a tecnologia à sua disposição (não havia papel), o homem, por meio do desenho, criava formas de comunicar através de narrativas visuais. *"A par do discurso, a imagem desenhada tem desempenhado um papel fundamental na comunicação entre as pessoas, e antes do desenvolvimento da linguagem escrita era o único método de registar histórias e contos"*⁶ (Zeegen, 2009:6).

Deste modo, confirma-se a importância da imagem desenhada como meio de comunicação da época – algo que prevaleceu por muito tempo, mesmo após o aparecimento da linguagem escrita nas primeiras civilizações.

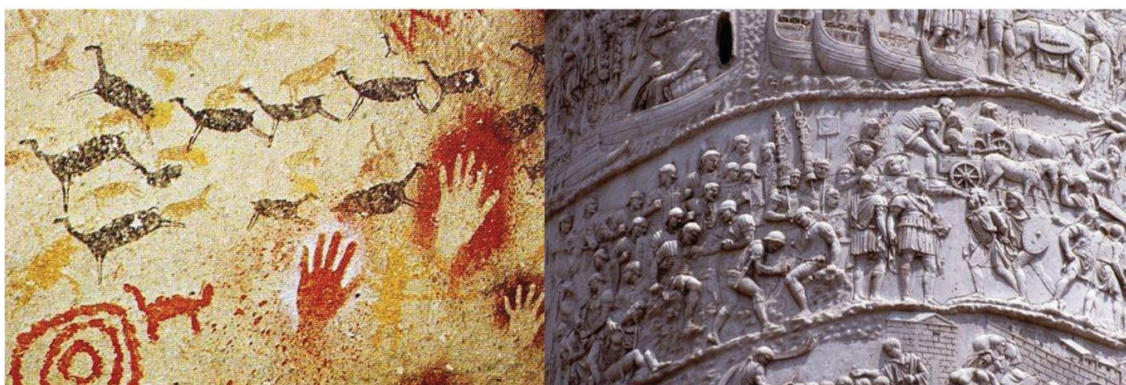


Figura 3. Pinturas Rupestres em Lascaux, França. Coluna de Trajano, Roma.

A ilustração nasce, assim, da necessidade primordial humana de comunicar – uma ideia, conceito ou mensagem específica – num determinado contexto, com determinado propósito, para um público. É uma das formas mais directas de comunicação visual.

Várias foram as expressões que fizeram uso da imagem como forma de comunicação ao longo dos séculos: desde pinturas rupestres e hieróglifos egípcios até à coluna de Trajano. Na coluna de Trajano encontra-se um dos primeiros exemplos de narrativa. A imagem tem uma sequência em cenas e as figuras vão assumindo diferentes expressões para dar ênfase ao que se pretende relatar. Mais tarde, com as iluminuras em manuscritos medievais a ilustração começa a ser explorada como uma imagem que serve para acompanhar um texto – num primeiro momento, como elemento decorativo e num segundo momento, como elemento informativo, que cumpre a função útil de cópia do real.

Antes da chegada da fotografia, a ilustração não só cumpriu a função de registar e documentar momentos e períodos importantes da história da civilização humana, como também foi um importante instrumento de disseminação de conhecimento.

⁶ T.L. de: "Alongside speech, the drawn image has played a vital role in communication between people, and before the development of written language it was the only method of recording stories and tales."

Durante séculos, "os artistas foram contratados para criar imagens que explicassem os textos religiosos, as lendas e os mitos, bem como eventos locais e nacionais"⁷ (Zeegen, 2009: 16). As imagens de carácter literal tinham a função (doutrinária e pedagógica) de informar e tornar mensagens e textos compreensíveis para a população – em particular, a analfabeta.

Mais tarde, com o desenvolvimento da tecnologia e com o advento das novas técnicas de impressão, no século XV⁸, revolucionando sobretudo a área editorial, a ilustração ganhou um novo impulso.

À medida que novas técnicas de impressão surgem (como a xilogravura e a litografia) e a prensa móvel se generaliza, o processo de reprodução e consequente partilha, em maior escala de uma mesma publicação, ficou mais facilitada.

Segundo Lawrence Zeegen, com o nascimento da indústria editorial no século XIX, os tradicionais *patronos das artes*, como a Igreja Cristã, foram substituídos pelas editoras. "As publicações tornaram-se numa montra muito importante [para o trabalho dos ilustradores], e a ilustração, um produto da revolução industrial, tornou-se numa área de especial interesse para os artistas"⁹ (Zeegen, 2009: 17).

O período entre finais de 1800 e 1900, considerado a "Golden Age" da ilustração, foi uma época de intenso trabalho criativo para os ilustradores, com inúmeras obras a aparecerem em cartazes e publicações editoriais, como revistas e livros (em especial livros infantis). Espaços fundamentais para o suporte da ilustração, mas também para o design gráfico. O trabalho gráfico produzido era, quase sempre, apoiado pela ilustração e vice-versa.

"No final do século XIX, as publicações e as ilustrações no seu interior eram a principal fonte de entretenimento do público em geral, e isso continuou ao longo das primeiras décadas do século XX"¹⁰ (Zeegen, 2009: 17).

Com o aparecimento da fotografia (século XIX) e com a sua generalização, a ilustração assumiu um papel secundário no suporte editorial, nomeadamente no suporte jornalístico e na publicidade, visto que a fotografia desempenhava com maior rapidez e eficácia o que a ilustração tentava fazer até aí (o retrato fiel da realidade).

Uma vez que a ilustração ficou livre da função de copiar o real (num contexto informativo), começou a explorar outras abordagens menos realistas e mais simbólicas, onde a mensagem é tão importante como a forma; e outros modelos, como a narrativa.

⁷ T.L. de: "For almost seven centuries, artists were commissioned to create images that explained religious texts, legends, and myths, as well as local and national historical events."

⁸ Com Johannes Gutenberg e a introdução da prensa e dos tipos móveis.

⁹ T.L. de: "Publications became a hugely influential showcase for their work, and illustration, a product of the industrial revolution, became a significant area of interest for artists."

¹⁰ T.L. de: "At the end of the nineteenth century, publications and the illustrations within were the general public's major source of entertainment, and this continued through the first decades of the twentieth century."

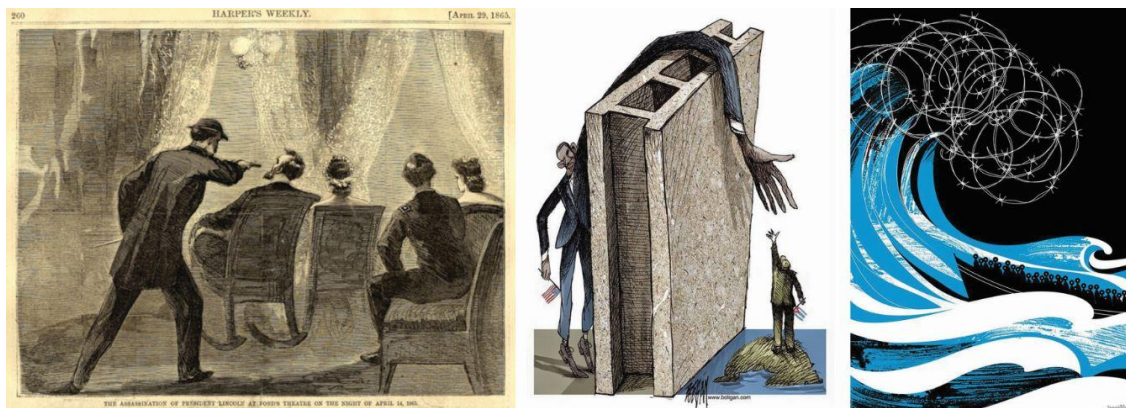


Figura 4. Ilustração Editorial de 1865 - Assassinato do presidente Abrahan Lincoln

Figura 5. *Diplomacia e Bloqueio*, ilustração de Boligan, 2015

Figura 6. *Mediterrâneo*, ilustração de André Carrilho para o Jornal de Notícias, 2015

Se antes a linguagem da ilustração se concentrava no realismo figurativo (como se pode verificar na figura 4), com o desenvolvimento da fotografia, a ilustração procurou redirecionar-se e adoptar uma linguagem mais conceptual e de conteúdo (figura 5 e 6), inspirada por diferentes movimentos artísticos como o surrealismo, o expressionismo e o cubismo.

Estes movimentos artísticos foram uma forte influência de desenho e continuam, ainda hoje, a ser explorados por muitos ilustradores/autores enquanto referências estilísticas, pelo uso expressivo da cor, pela distorção de formas e pela combinação de elementos do realismo com o abstracionismo.

Segundo Alan Male, este tipo de abordagem conceptual começa a evoluir nos anos 50, quando as temáticas das publicações se tornam mais *críticas e complexas*. A ilustração acompanha esta tendência, apresentando ao leitor imagens "*mais enigmáticas e ambíguas que convidavam a uma interpretação mais profunda*"¹¹ (Male, 2007:54), ou seja, uma alternativa gráfica à fotografia.

A ilustração conceptual, decorrente desta mudança, proporcionou novas perspectivas, direccionando os ilustradores para novos suportes e novas formas de expressão, baseadas na comunicação mais do que a técnica, como por exemplo, o álbum ilustrado.

A função actual da ilustração não é, portanto, a de copiar o real, mas antes a de propor ao leitor mais dimensões do que aquelas que o texto, ideia ou conceito suportam.

Assim, mais do que a determinação de uma técnica ou de um estilo, a ilustração revela-se num de entre dois tipos de imagem: literal e conceptual.

¹¹ T.L. de: "There seemed a need to present the viewer with much more enigmatic and ambiguous images that invited deeper interpretation."



Figura 7. Exemplo de ilustrações literais de uma gaiola e de um lobo (à esquerda)

Figura 8. Exemplo de ilustrações conceituais de Joanna Concejo e Noma Bar, respectivamente (à direita)

A ilustração literal representa verdades pictóricas, através da descrição fiel da realidade (exemplificado na figura 7). Enquanto que a ilustração conceptual é a que recorre a figuras de estilo/metáforas visuais para a comunicação de significados interpretativos, de reflexão (exemplificado na figura 8). Embora as imagens possam incluir elementos retirados do real, como um todo, representam formas diferentes e originais (Male, 2007:50-51).

Independentemente do nível de abstração ou representação, a ilustração de hoje baseia-se na interpretação – na forma de pensar a imagem, onde as ideias e conceitos funcionam como base do que se pretende comunicar, numa combinação com a técnica (Zeegen,2012:95). Trata-se de uma reflexão mais do que uma representação.

Neste contexto, e para concluir, Alan Male afirma que a prática da ilustração não pode ser meramente definida pela sua *literacia visual e qualidades técnicas*, mas como uma disciplina que motiva o *melhor empenho intelectual* na resolução de problemas visuais. Pode ser aplicada em qualquer coisa e *não é puramente movida por modas ou tendências*¹² (Male, 2007:5).

A ilustração, como já se verificou, distingue-se de outras formas de produção visual pelo facto de estar associada à interpretação de uma ideia, conceito ou, na maior parte das vezes, de um texto. Contudo, a ilustração está longe de ser uma forma particular de imagem com o propósito decorativo das iluminuras medievais.

A ilustração descodifica o sentido do texto e recria-o na sua linguagem própria, através de mecanismos visuais. Pode ser uma imagem que complementa o texto, que o amplia, que acrescenta informação e sentido ou, mais importante, que o redimensiona.

¹² T.L. de: "Illustration practice is not judged purely by visual literacy and technical qualities, but is a discipline that is firmly established as one that engenders the best intellectual engagement with subject matter, problem solving and visual communication. Illustration can also be applied to anything and is not driven purely by fad or trend."

Assim, a ilustração não é apenas uma transposição do texto, mas uma forma de tradução do mesmo.

Teresa Durán, ilustradora e professora na Universidade de Barcelona, entende a ilustração como uma *imagem narrativa*, cuja linguagem – de expressividade singular – é perfeitamente capaz de *transmitir mensagens narrativas completas e eficazes (...)*¹³ (Durán, 2005: 239). A função da ilustração é a de comunicar através de uma representação visual, sendo que a comunicação que se estabelece (entre emissor e receptor) é uma comunicação narrativa e de argumentação – segundo a professora, *ilustrar é narrar*¹⁴ (Durán, 2005:240).

A questão da "*narratividade*" na ilustração difere da "*narratividade*" do texto e pode-se entender de duas formas:

– Primeiro, como uma imagem ilustrada que, por si só, é capaz de transmitir mensagens, logo, capaz de contar ou narrar histórias (figura 9);



Figura 9. The Red Tree, *Nobody Understands*, Shaun Tan

– Ou como um conjunto de imagens ilustradas que, apresentadas em sequência *sob um coerente fio narrativo*, são passíveis de serem lidas como uma história (como se pode ver na figura 10), como no caso do álbum ilustrado. Estas ilustrações funcionam como um todo narrativo e não dependem completamente do texto para serem compreendidas.

¹³ T.L. de: "Podríamos definir la ilustración como una imagen narrativa particularmente persuasiva. Su lenguaje, (...), está plenamente capacitado para transmitir mensajes narrativos completos e eficazes, (...). "

¹⁴ T.L. de: "Abogaría por defender que ilustrar es narrar, (...)."

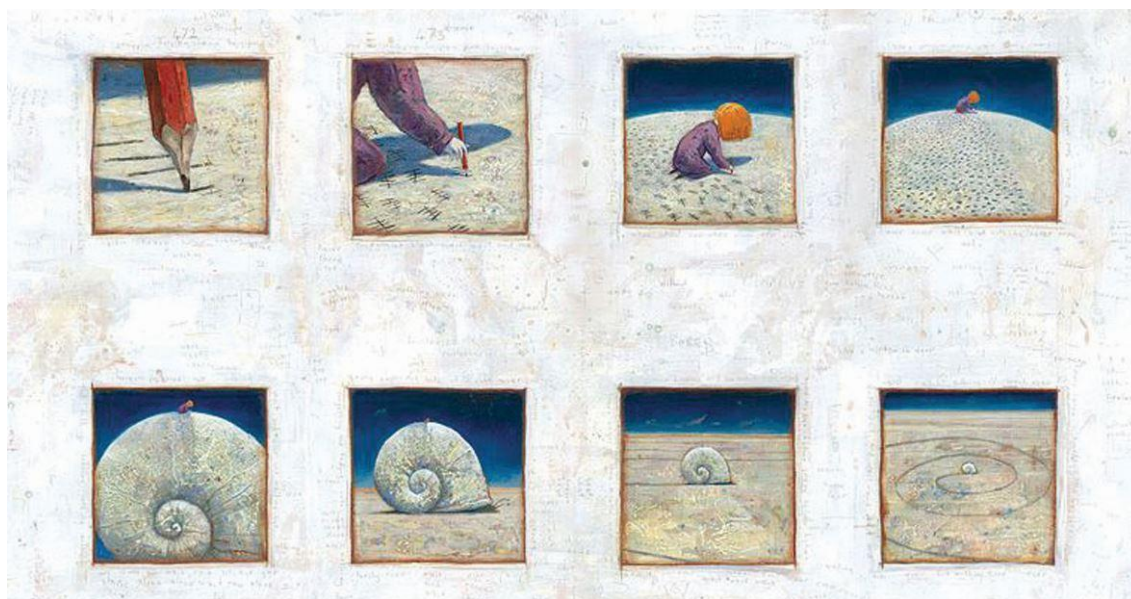


Figura 10. The Red Tree, Waiting, Shaun Tan

Já se viu que na ilustração a componente simbólica prevalece sobre o realismo da reprodução. Segundo Durán, esta forma de comunicação acontece do interior para o exterior, ou seja, o ilustrador torna visível a imagem pensada na sua mente (interior) – portanto, de comentário autoral – para a mostrar ao leitor (exterior), para a sua respectiva apreensão.

O ilustrador tem de ser capaz de ler e interpretar o texto para que, em colaboração com ele, consiga clarificar visualmente o seu sentido, muitas vezes não textualmente explícito. É por isso que o resultado final vai muito além do conteúdo descrito, afastando-se de uma reprodução literal do mesmo. No entanto, isso não quer dizer que a ilustração possa contradizer o texto ou contar uma história diferente. Pelo contrário, a ilustração aproveita aquilo que o texto não diz, para acrescentar ideias e contar narrativas paralelas.

Neste sentido, a ilustração, segundo John Vernon-Lord, funciona como uma *arte instrutória*, que interpreta e torna visíveis *conceitos impossíveis de compreender* mediante uma forma convencional (como por exemplo, através da fotografia), alargando e enriquecendo, desse modo, a percepção e o conhecimento visual do leitor (Durán,2005:240).

A ilustração pode, igualmente, funcionar como um estímulo para a criatividade do leitor e para a construção de novos significados implícitos, já que a ilustração permite mais do que um significado.

Deste modo, conclui-se que a ilustração descodifica o texto, redimensionando-o (através do ponto de vista do ilustrador), cria narrativas paralelas, reforçando a história e desenvolve as competências cognitivas, tanto do ilustrador como do leitor.

Actualmente, é difícil catalogar o trabalho do ilustrador, tendo em conta a diversidade de áreas em que pode trabalhar e os meios à sua disposição.

O desenho passou a ser só uma componente do seu trabalho, passando a explorar e a experimentar outras soluções – misturando técnicas como a fotografia ou a animação – e outros suportes – analógicos ou digitais.

Existe uma maior liberdade e flexibilidade nos métodos de trabalho e nos campos de actuação e isso deve-se às mudanças trazidas pelos avanços tecnológicos e à natureza globalizada do mercado actual.

"(...) a ascensão das redes sociais e novas tecnologias que permitem a integração da ilustração, fotografia e cinema, criou mais oportunidades para os criativos"¹⁵ (Zeegen, 2012: 46).

O futuro reservado para a prática da ilustração é um de novos desafios e oportunidades, de constante adaptação e crescimento de acordo com as mudanças e necessidades da sociedade e do mercado.

¹⁵ T.L. de: "(...) the rise of online social media and new technology that allows integration of illustration, photography and film, has created more opportunities for creatives."

2.3. O Álbum Ilustrado

O livro, em particular o álbum ilustrado, constitui um dos suportes mais comuns para a prática da ilustração.

O termo álbum ilustrado, tradução portuguesa de "*picture book*", é normalmente aplicado ao livro ou "*artefacto cultural que conjuga imagem e, quase sempre, texto*"¹⁶ (Kiefer,2008:9); dois níveis de comunicação que, em consonância, produzem significação.

Em comparação com o livro ilustrado (ou livro com ilustração), onde a imagem serve de apoio apenas reforçando o que diz o texto, no álbum ilustrado "*o texto visual suporta, muitas vezes, grande parte da responsabilidade narrativa*"¹⁷ (Salisbury e Styles, 2012: 7). Na maioria dos casos, é no diálogo entre a palavra e a imagem que surge o significado, ou seja, para a construção integral de sentido, um necessita do outro. No entanto, um álbum ilustrado pode prescindir da palavra escrita, uma vez que a imagem, por si só, já é narrativa. Mas não pode existir sem imagens.

O ilustrador Uri Shulevitz salienta a preferência da imagem no álbum ilustrado, dizendo que um "*verdadeiro álbum ilustrado conta a história sobretudo ou totalmente com imagens. Quando as palavras são usadas, têm um papel auxiliar*"¹⁸ (Kiefer,2008:10). Enquanto que o livro ilustrado conta a história principalmente com palavras e as imagens são usadas num plano secundário, não tendo qualquer peso ou relevância para a leitura da história.

Para melhor compreender esta diferença, Uri Shulevitz dá dois exemplos:

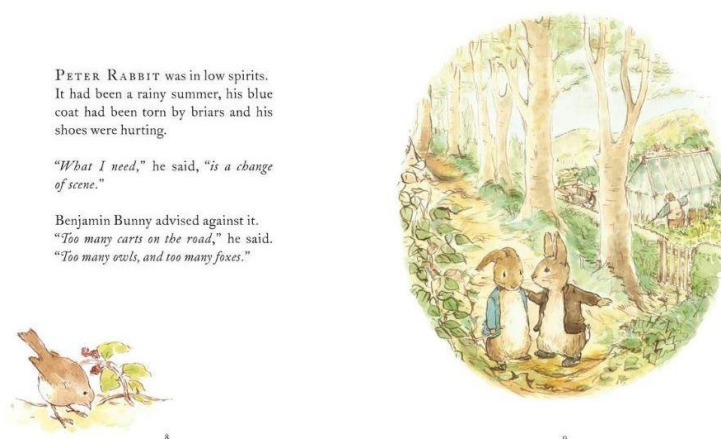


Figura 11. *The Tale of Peter Rabbit*, Beatrix Potter, 1902

¹⁶ T.L. de: "(...) a picture book was an artifact of culture that contained visual images and often words."

¹⁷ T.L. de: "In contrast to the illustrated book, where pictures enhance, decorate and amplify, in the picturebook the visual text will often carry much of the narrative responsibility."

¹⁸ T.L. de: "(...) A true picturebook tells a story mainly or entirely with pictures. When words are used they have an auxiliary role."

No primeiro exemplo (figura 11), retirado do livro *The Tale of Peter Rabbit* de Beatrix Potter, o texto e a ilustração ocupam páginas distintas, sendo que a ilustração aparece (quase) como uma decoração do texto. Sobre isso, Shulevitz diz que "embora as ilustrações de Beatrix Potter acrescentem uma dimensão visual para a história, *The Tale of Peter Rabbit* pode ser completamente compreendido sem elas"¹⁹ (Shulevitz, 1997:16).

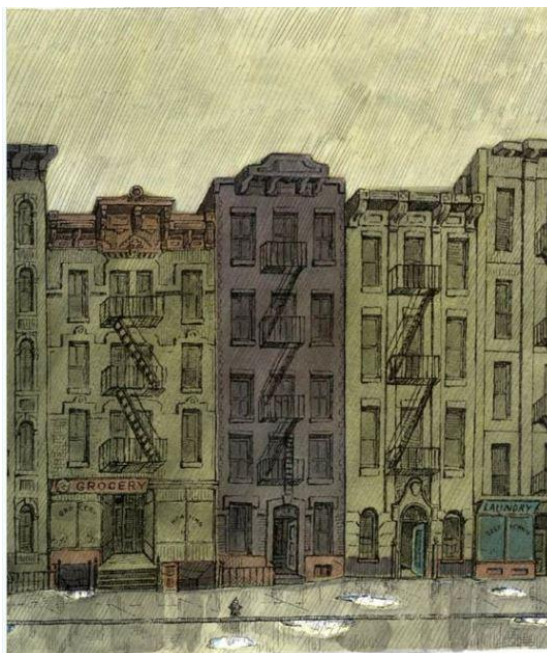


Figura 12. *One Monday Morning*, Uri Shulevitz, 2003

No segundo exemplo (figura 12), uma ilustração retirada do livro *One Monday Morning*, ilustrado pelo próprio autor, o texto diz apenas: *Uma Segunda-Feira de manhã*. Ora, sem uma descrição mais concreta desse dia, é fácil imaginar vários cenários possíveis, como "uma segunda-feira de manhã preso no trânsito", "uma segunda-feira de manhã em Marte" ou "uma segunda-feira de manhã soalheira", etc. Mas com a presença de uma imagem, conseguimos perceber o que o texto não diz. Shulevitz explica que "*Uma Segunda-Feira de manhã é uma declaração geral, ampliada pelos detalhes específicos que a imagem proporciona. É a imagem que completa a informação*"²⁰ (Shulevitz, 1997:16).

Isso significa que tanto o texto como a imagem participam na criação do sentido da história, que ambas as linguagens são complementares e que devem ser lidas como um todo.

¹⁹ T.L. de: "although Beatrix Potter's pictures add a visual dimension to the story, *The Tale of Peter Rabbit* can be fully understood without them."

²⁰ T.L. de: "One Monday Morning is a general statement, extended by the specific details that the image provides. It is the picture that completes the information."

Assim como Perry Nodelman afirma, "*as palavras contam-nos o que as imagens não mostram, e as imagens mostram o que as palavras não nos contam*"²¹ (Kiefer, 2008: 9), ou seja, existe entre estas linguagens uma relação de sinergia, cooperação.

Mas é a imagem a principal característica do álbum ilustrado, sendo primordial na construção da história. São as imagens que dão o tom, o sentido e, tal como o texto, são criadas com o objectivo de serem lidas, mediante um trabalho de descodificação (através da associação de formas, cores, referentes, etc.).

Como um todo, o álbum ilustrado é um objecto estético (livro-objecto), onde se conjugam, não só, a componente semântica, relativa ao conteúdo, mas também a componente paratextual (ou externa), relativa ao desenho, ao formato e dimensões do livro, ao tipo de letra escolhido, a mancha gráfica e a ocupação das páginas, assim como a capa e contra capa e as guardas. Todos contribuindo consubstancialmente em função do sentido do livro.

Conclui-se, desta forma, que o álbum ilustrado é uma manifestação artística (e gráfica), composto por vários elementos interpretativos. Apesar de combinar harmoniosamente dois tipos de linguagem (visual e verbal), a imagem (que evoca e abre significados) é o seu elemento prioritário, o que faz com que este tipo de livro seja mais uma forma de comunicação visual do que uma forma de literatura.

Na sua vertente mais técnica, o álbum ilustrado geralmente consiste num livro de capa dura de 24 ou 32 páginas impressas e cosidas entre si. Segundo Barbara Kiefer, "*a sua forma física foi o resultado da tecnologia de impressão disponível para produzi-lo e vendê-lo*"²² (Kiefer, 2008:9).

O álbum ilustrado tal como o entendemos hoje, revela uma grande flexibilidade e inventividade, procurando valorizar, consoante cada trabalho, formatos e soluções gráficas originais e criativas.

De acordo com Martin Salisbury, o seu conteúdo é inspirado, na maioria dos casos, por uma ideia narrativa simples ou, ocasionalmente, por um poema tradicional ou por um conceito abstracto, preparados de forma a conquistar o interesse e a imaginação da criança, assim como despertar o gosto pela palavra e pela leitura (Salisbury, 2004: 74-75).

O álbum ilustrado é, de facto, um objecto importante na aprendizagem da criança, principalmente no desenvolvimento das suas competências cognitivas e visuais. Mas, para alguns autores e ilustradores, a ideia de que o álbum ilustrado dirige-se apenas ao público infantil é redutora, pois este permite leituras distintas conforme a maturidade do público leitor.

²¹ T.L. de: "the words tell us what the images do not show, and the pictures show us what the words do not tell us.

²² T.L. de: "(...) its physical form was the result of the printing technology available to produce and sell it."

Muitos assumem que o álbum ilustrado é dirigido aos leitores mais novos devido ao seu apelo visual, à simplicidade da sua estrutura narrativa e por vezes, ao seu universo fantástico; no entanto, para Shaun Tan, reconhecido ilustrador e autor australiano, "*simplicidade certamente não exclui sofisticação ou complexidade*"²³ (Tan, 2002).

Tan questiona-se ainda se, a designação de "Literatura Infantil" atribuída ao álbum ilustrado, não se baseia apenas em elementos externos à sua produção, relacionados com as expectativas existentes (convenções), a estratégia editorial e o discurso literário. Pois, não existe qualquer razão para que o álbum ilustrado não atraia um adolescente ou adulto, como atrai às crianças. "*Afinal, outros meios de produção visual como o cinema, a televisão, pintura ou escultura não sofrem de preconceitos limitados de audiência.*"²⁴ (Tan, 2002).

O álbum ilustrado é um fenómeno editorial relativamente recente, mas a sua origem, segundo alguns autores²⁵, remonta a milhares de anos atrás.

A sua evolução está intrinsecamente ligada à história do livro ilustrado para crianças – cujo desenvolvimento reflecte os valores tecnológicos, sociais e culturais do período em que foram criados.

De acordo com Barbara Kiefer, os primeiros objectos remiiscentes do álbum ilustrado de hoje surgiram no Egipto, em rolos de papiro. Estes papiros, em particular aqueles referidos como o *Livros dos Mortos*, combinavam linguagem visual/pictória com linguagem verbal, concebidos de forma a serem lidos em sequência. Mais tarde, por volta do primeiro século d.C, surge uma nova invenção tecnológica, o códex, formato que define o livro como o conhecemos actualmente (Kiefer, 2008: 12).

A partir do século XIII, como consequência de uma população mais alfabetizada, começa-se a explorar outros âmbitos para além do religioso e a produção de livros expande-se como actividade comercial, com a ilustração de textos seculares, tais como poemas épicos e romances. Muitos avanços tecnológicos tiveram lugar na Idade Média, como o desenvolvimento do papel. Mas a grande revolução na produção de livros ocorre *com a invenção da prensa de tipos móveis durante os anos de 1450*²⁶ (Kiefer, 2008: 15). Até esse momento, os livros eram feitos à mão, alcançando apenas uma minoria rica e maioritariamente adulta.

²³ T.L. de: "Simplicity certainly does not exclude sophistication or complexity; (...)." - Ensaio no site oficial do autor - "*Picture Books: Who are they for?*"

²⁴ T.L. de: "After all, other visual media such as film, television, painting or sculpture do not suffer from narrow preconceptions of audience."

²⁵ Como Barbara Kiefer que afirma: "If we accept this idea of the picturebook as one in which participants engage both intellectual and emotional resources with a visual/verbal art form, I believe we can trace the first picturebooks back thousands of years." (Kiefer, 2008:11)

²⁶ T.L. de: "The great revolution in book production, however, came with the invention of the printing press with movable type during the 1450s."

Segundo Martin Salisbury, com a invenção da impressão no século XV – que abriu caminho para a publicação em massa – a possibilidade de acesso aos livros e à educação pelas classes mais baixas aumentou (Salisbury e Styles, 2012: 12). É neste contexto que surgem os primeiros protótipos de livros ilustrados para crianças: *Kunst und Lehrbüchlein*, publicado em 1580, com ilustrações em xilogravura de Jost Amman e *Orbis Pictus (The Visible World)*, publicado em 1658 em Nuremberga. Este último, da autoria do bispo (e pedagogo) Comenius, foi desenhado propositadamente para as crianças, de forma a tornar o processo de aprendizagem mais apelativo (Salisbury, 2004: 8).

A partir deste momento, e em função das possibilidades que as técnicas de impressão permitiam, foram-se explorando diferentes formas de trabalhar texto e imagem. A xilogravura, por exemplo, uma técnica de gravura em madeira utilizada para transferir imagem e texto para o papel, foi um dos meios de impressão usados para produzir os populares "chap books" – pequenos livros de bolso com ilustrações anónimas aplicadas de forma casual ao texto.

Com o advento da litografia em França, no início do século XIX, os livros começaram a aparecer a cores, "algo que só era possível anteriormente através da pintura manual de cada impressão"²⁷ (Salisbury, 2004: 10). Esta técnica inovadora deu uma maior qualidade às ilustrações, o que permitiu com que os livros infantis – ou "toy books", como eram conhecidos – proliferassem. Apesar disso, a ilustração a preto-e-branco continuava a dominar.

Em meados do século XIX, o livro com ilustração (onde a imagem era geralmente produzida em função do texto) predominava nas publicações dedicadas ao público infanto-juvenil. Nesta altura surgem duas figuras importantes: Edward Lear, com o livro *A Book of Nonsense*, publicado em 1846 e John Tenniel, com o livro *Alice no País das Maravilhas*, escrito por Lewis Carroll e publicado pela primeira vez em 1865 – na mesma altura em que a impressão a cores dava os primeiros passos, dando início à chamada "Golden Age" do livro ilustrado, na Grã-Bretanha e na América²⁸ (Salisbury, 2004: 10).

Ao longo do século XIX, foram surgindo outras figuras importantes para o universo do livro ilustrado: Walter Crane e Kate Greenaway são duas referências. Mas é com Randolph Caldecott – geralmente reconhecido como o "pai do álbum ilustrado moderno – que se começa a explorar e a experimentar verdadeiramente a relação entre texto e imagem"²⁹, uma harmonia entre linguagens que, nas palavras de Maurice

²⁷ T.L. de: "This process, (...), was eventually to lead to books appearing in full color, something that was previously achievable only by hand coloring each individual print."

²⁸ T.L. de: "(...) at about the time that color printing was first beginning to take off, ushering in what has become known as the "Golden Age" of book illustration in Britain and America."

²⁹ T.L. de: "He is often described as the father of the modern picture book, being the first to really explore and experiment with the relationship between text and image."

Sendak (outra grande referência da ilustração), se resume a uma "síncope rítmica de palavras e imagens"³⁰ (Salisbury, 2004: 11).

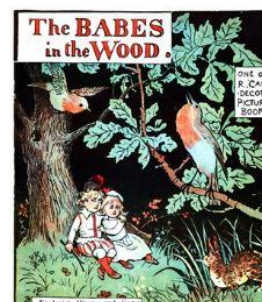
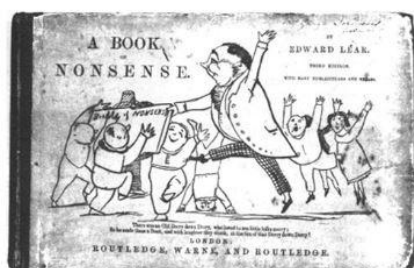


Figura 13. *A Book of Nonsense*, Edward Lear, 1846

Figura 14. Ilustração de John Tenniel para o livro *Alice no País das Maravilhas*

Figura 15. *The Babes in the Wood*, Randolph Caldecott, 1879

No final do século XIX, a cromolitografia começava a ser substituída por uma nova técnica de impressão a quatro cores, o que encorajou o desenvolvimento da ilustração a aguarela. A ilustração de livros infantis sofre um (novo) impulso significativo, com um grande número de autores a contribuir para o crescimento deste gênero, entre eles E.H. Shepard, Edmund Dulac, Beatrix Potter e Arthur Rackham.

Esta tendência (de crescimento) continuou ao longo do século XX e, com o advento de movimentos artísticos mais vanguardistas, começam a surgir artistas de diversas raízes culturais com abordagens menos tradicionais, quebrando condicionamentos de formato e conteúdo. Antonio Frasconi ou El Lissitzky são algumas referências.

No entanto, é a partir da década de 50 e 60 do século XX, que a natureza distinta do álbum ilustrado moderno se começa realmente a afirmar. A ilustração, influenciada pelo modernismo e pelo *design* gráfico, começa a ceder a uma abordagem mais simbólica, inovadora e progressista, "com o uso de cores planas, formas abstractas e um tratamento minimalista do espaço"³¹ (Male, 2007:146).

Além disso, segundo Barbara Kiefer, com o surgimento de novas técnicas de impressão a laser, o processo de produção do livro simplificou-se, possibilitando a reprodução de qualquer técnica original e contribuindo para a contínua evolução do álbum ilustrado enquanto forma de arte (Kiefer, 2008: 19).

Na segunda metade do século XX, uma nova vaga de artistas e, sobretudo, *designers* terão encontrado no álbum ilustrado um novo suporte para o seu trabalho, entre eles destacam-se Paul e Ann Rand, Leo Lionni, Tomi Ungerer, Saul Bass, Bruno Munari, entre muitos outros.

³⁰ T.L. de: "This harmony is perfectly summed up by Maurice Sendak, (...), as "a rhythmic syncopation of words and pictures."

³¹ T.L. de: "Some were influenced by early engravings or surface pattern designs, others by the new "graphic design" of the day such as a utilisation of flat colour, abstract shapes and minimalist working of space."



Figura 16. Ilustração do livro *Where the Wild Things Are* de Maurice Sendak, 1963

Figura 17. Capa e algumas páginas ilustradas do livro *Sparkle and Spin* de Paul e Ann Rand, 1957

Figura 18. Capa do livro *Henri's Walk to Paris* de Saul Bass, 1962

O interesse crescente dos *designers* por este formato editorial, estimulou uma preocupação maior em relação ao aspecto gráfico e material do álbum, estendendo a narrativa à capa e às guardas, explorando formatos diferentes, alterando convenções na tipografia, marcadas pelo rigor e simetria das composições, passando a integrar, assim, o texto na narrativa visual, etc. Neste sentido, o álbum ilustrado passou a ser encarado como um suporte físico onde as várias partes integrantes do livro, e não apenas as páginas do miolo, proporcionam espaços apelativos para o exercício da ilustração e do *design* gráfico.

Maurice Sendak, reconhecido ilustrador e autor americano, foi um dos que inovou e estabeleceu novos padrões, não só a nível formal como também a nível de conteúdo, explorando temas relacionados com a infância com uma enorme simplicidade e sinceridade. *In the Night Kitchen*, publicado em 1970 e o clássico intemporal *Where The Wild Things Are*, publicado em 1963, são duas das suas obras mais importantes e de referência na história do álbum ilustrado.

Nos dias de hoje, pode-se dizer que o álbum ilustrado reivindicou o seu próprio espaço no mercado editorial, diferenciando-se, cada vez mais, do livro ilustrado (ou livro com ilustração), onde a narrativa textual é dominante.

Mais do que um género, o álbum ilustrado é um suporte editorial com uma grande diversidade de formatos, dimensões e estilos, em que a imagem tem preponderância sobre o texto.

Desse modo, o álbum ilustrado é considerado um meio ideal para a exploração plástica e artística, uma vez que oferece diversas possibilidades de produção, logo, grande liberdade para os seus autores.

A edição contemporânea do álbum ilustrado está repleta de uma grande variedade de autores e ilustradores que exploram o livro enquanto objecto artístico, sem descuidar a importância da imagem enquanto instrumento narrativo e educativo.

São exemplos, o ilustrador australiano Shaun Tan com livros como *A Árvore Vermelha* (Kalandraka, 2011) ou *Emigrantes* (Kalandraka, 2011), onde o autor explora a ambiguidade e o potencial para múltiplos significados da ilustração. O japonês Katsumi Komagata com livros como *Little Tree* (One Stroke, 2008), que transcendem a fronteira da idade e da cultura ao comunicar sobretudo através da tridimensionalidade do próprio livro. Ou a italiana Sara Fanelli, com a sua abordagem inventiva, desde as formas distintas, os suportes inusitados até à escolha de materiais, num imaginário que faz lembrar artistas como Květa Pacovská.



Figura 19. Ilustrações do livro *The Arrival (Emigrantes)* de Shaun Tan

Figura 20. Ilustração do livro *Mythological Monsters of Ancient Greece* de Sara Fanelli

Em Portugal, a ilustração, bem como o álbum ilustrado, teve um desenvolvimento brutal nos últimos anos. O aparecimento de pequenas editoras especializadas neste género, como a Planeta Tangerina, a Kalandraka, a Pato Lógico, a Bruuá ou a Tcharan (Papa-Livros), contribuíram para a mudança na oferta e na qualidade de livros para a infância. Hoje, observa-se um maior cuidado na própria produção do livro infantil, sobretudo na sua componente gráfica.



Figura 21. Ilustração do livro *O Meu Avô* de Catarina Sobral

Figura 22. Ilustração do livro *A Crocodila Mandona* de Marta Madureira

Com uma oferta maior, não faltam exemplos de livros e autores portugueses que exploram o potencial expressivo deste suporte editorial. André Letria (*Estrambólicos, Incómodo*), Catarina Sobral (*Achimpa, O Meu Avô*), Madalena Matoso (*Quando Eu Nasci, Conta-Quilómetros*) Marta Madureira (*A Crocodila Mandona, Livro dos Medos*) ou André da Loba (*Bestial, Obscénica*) são algumas referências.

As características únicas do álbum ilustrado permitiram que se mantivesse, até aos nossos dias, num estado de permanente inovação e experimentação, sendo que deverá continuar a evoluir e/ou reinventar-se, reflectindo, sempre, os avanços tecnológicos e, tal como a prática da ilustração, respondendo às vicissitudes da sociedade e do mercado.

2.4. O Álbum Ilustrado no Suporte Digital

A pesquisa desenvolvida nos pontos anteriores apresentou uma visão geral sobre a prática da ilustração, sobre a arte e o *design* do álbum ilustrado e o papel importante que desempenha no desenvolvimento literário das crianças. Entre várias características, destacou-se a relação sinérgica entre a ilustração e o texto para a criar uma experiência de leitura mais rica.

Verificou-se também que a evolução do álbum ilustrado acompanhou sempre os avanços tecnológicos, reinventando-se ao longo dos anos. Mas foi com os avanços da tecnologia informática que surgiram as primeiras narrativas digitais, nos anos de 1990 (Yokota, 2015:76).

A primeira geração de livros ilustrados digitais eram, simplesmente, versões digitalizadas dos livros impressos. Nenhuma característica ou função especial era adicionada. Os livros eram digitalizados, mantendo a sua arte original completamente intacta, desde a capa, a dupla página, a posição das ilustrações e as fontes tipográficas. O objectivo era disponibilizá-los em bibliotecas *online* ou noutros dispositivos electrónicos, como os CD-ROM.

Para Junko Yokota e William H. Teale, embora a facilidade de acesso a este tipo de plataformas seja uma vantagem, a versão original impressa é *preferível*, pois o que as crianças ganham "em termos de maior acesso, por simplesmente recriar o álbum ilustrado num ecrã digital, muitas vezes não vale o que é perdido por não ter uma interacção com o objecto originalmente desenhado para a experiência"³² (Yokota e Teale, 2014: 579).

Um exemplo disso é o livro ilustrado "When Sophie Gets Angry – Really, Really Angry" de Molly Bang, disponível na *International Children's Digital Library* (ICDL)³³.



Figura 23. Modo de visualização do livro "When Sophie Gets Angry - Really, Really Angry" no ICDL

³² T.L. de "(...) what is gained for children in terms of increased access by simply recreating the picture book on digital screen is frequently not worth what is lost by not having an interaction with the object originally design for the experience."

³³ A International Children's Digital Library (<http://en.childrenslibrary.org/>) é uma biblioteca *online* gratuita que disponibiliza livros digitalizados de todo o mundo.

Como podemos ver na figura 23, a digitalização do livro manteve todas as características artísticas e de *design* do trabalho original, incluindo apenas a opção de ampliar o texto. No entanto, esta forma de apresentação do livro não acrescenta nada à experiência de leitura. Pelo contrário. Segundo o ponto de vista de Yokota e Teale, características do livro impresso como a dimensão e forma – neste tipo de visualização – perdem todo o seu impacto, pois não foram originalmente concebidas para serem lidas num ecrã de um computador ou de um *tablet* (Yokota e Teale, 2014: 578-579).

Mais tarde, as narrativas digitais – em vez de serem meras digitalizações dos livros impressos – começaram *"a tirar partido do que os computadores podem fazer que os livros impressos não podem, incorporando características como o som e o movimento"*³⁴ (Yokota e Teale, 2014: 579).

Em 1992, a editora Random House e a Brøderbund, empresa norte-americana editora de software interactivo, lançaram um CD-ROM intitulado *"Just Grandma and Me"*, o primeiro de uma colecção de livros em formato digital denominada *"Living Books"*.

Segundo Ture Schwebs, *"cada história consistia em cerca de uma dúzia de quadros que retratavam as cenas centrais da narrativa, e estas eram «trazidas à vida» por pequenas animações iniciadas ao clicar em objectos. Um breve texto acompanhava cada quadro, incluindo uma opção de leitura em voz alta"*³⁵ (Schwebs, 2014).

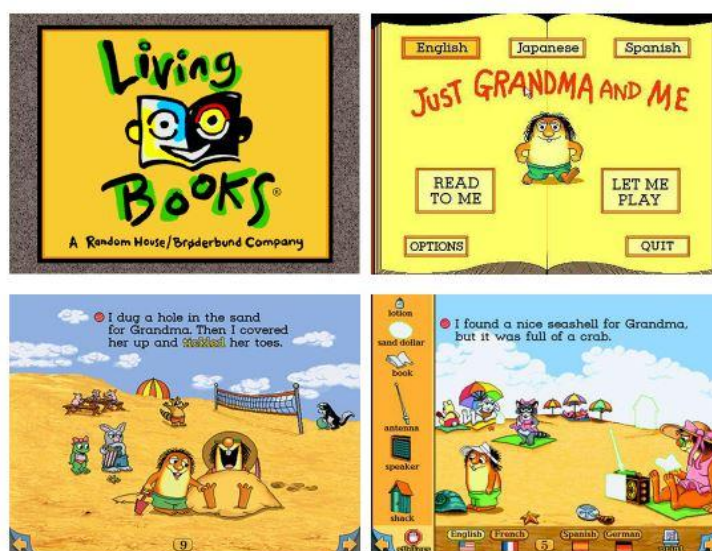


Figura 24. Imagens de *"Just Grandma and Me"* (1992), um dos livros em formato CD-ROM da colecção *"Living Books"*

³⁴ T.L. de: "(...) developers began taking advantage of what computers can do that printed books cannot by incorporating such features as sound and movement."

³⁵ T.L. de: "Each story consisted of about a dozen tableaux depicting central scenes in the narrative, and these were brought «to life» by small animations initiated by clicking on objects. A short verbal text accompanied each tableaux, including a readaloud option".

A colecção "*Living Books*" foi um produto de grande sucesso no mercado, encorajando a produção de narrativas digitais semelhantes durante a década seguinte. Prova disso é que, a maioria das funcionalidades e características dos "*Living Books*" ainda podem ser encontradas nas aplicações para crianças produzidas actualmente.

Mais recentemente, a chegada dos dispositivos móveis, como os *tablets*, marcaram uma nova era nas narrativas digitais. O processo evolutivo dos livros ilustrados digitais continuou, mas com um novo leque de possibilidades e novas funções que os computadores não conseguem fazer com tanta facilidade – como *movimentos de giroscópio* e manipulação através do toque de objectos e detalhes que aparecem no ecrã, dando-lhes vida ou desencadeando animações. Segundo Schwebs, "*esta parte da interactividade é um processo de duas etapas: identificar na imagem onde os hot spots estão escondidos; e descobrir o que eles escondem, e como os objectos se comportam. Estas actividades jogam com os elementos de surpresa e suspense associados ao encobrir e descobrir*"³⁶ (Schwebs,2014).

O ecrã sensível ao toque, ou o comumente chamado "*touchscreen*", não só permite ao utilizador desencadear e manipular objectos, como torna o controlo do movimento mais fácil do que o controlo de um rato de computador – sobretudo para as crianças mais pequenas.

Um dos primeiros livros digitais interactivos para *tablet* foi "*Alice for the iPad*" (2010), uma adaptação do clássico de Lewis Carroll, com ilustrações de John Tenniel, de "*Alice no País das Maravilhas*". A aplicação de 52 páginas, contém 20 cenas animadas e demonstra o grande potencial tecnológico deste tipo de suportes digitais. Por exemplo, é possível abanar o *tablet* e desvairar o Chapeleiro Louco ainda mais, jogar críquete com um flamingo ou, ao inclinar o *tablet*, fazer crescer Alice.

Outro exemplo de aplicações baseadas em álbuns ilustrados é "*The Heart and the Bottle*" de Oliver Jeffers. Neste caso, para além dos momentos associados a jogos e actividades, como mover objectos através do toque, a história dispõe de narração áudio e efeitos sonoros que transmitem a acção. Mas para Junko Yokota, "*salvo algumas opções para animar cada tela, o livro interactivo para tablet era essencialmente o mesmo que o livro impresso*"³⁷ (Yokota, 2015:77).

Além destes exemplos, existem ainda outras aplicações que não se limitam a traduzir ou adaptar o álbum ilustrado para uma versão digital. Em alguns casos, as aplicações surgem primeiro e só depois os livros impressos, como por exemplo a aplicação "*The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*" de William Joyce.

³⁶ T.L. de "This part of the interactivity is a two-step process:identifying where in the picture the hot spots are hidden; and discovering what they hide, and how the objects behave. These activities play on the elements of surprise and suspense associated with veiling and unveiling."

³⁷ T.L. de: "Other than a few options to animate each screen, the tablet interactive book was essentially the same as the print book."



Figura 25. Alice for the iPad (2010), The Heart and the Bottle for iPad (2010) e The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore (2011)

Nos dias de hoje, a variedade de aplicações de livros infantis é muito vasta e, a maior parte, não está condicionada pelos limites do livro impresso.

Em vez disso, se a aplicação é baseada num livro que já existe, a nova criação vai procurar inspiração à história original, sendo esta mais do que um mero modelo. Se a aplicação é uma criação completamente original, isto é, se for desenvolvida de raiz, *"aproveita as oportunidades dos dispositivos digitais para contar histórias de maneiras que o formato impresso não consegue"*³⁸ (Yokota, 2015:82).

Tecnicamente, as aplicações têm potencial para criar uma experiência de leitura que é fundamentalmente diferente do livro impresso, pela adição de elementos de áudio e vídeo, pela capacidade de estabelecer ligações (*links*) e, em particular, pelos seus elementos interactivos.

Algumas aplicações não seguem a progressão linear das narrativas convencionais. *"Em vez disso, a conceptualização da narrativa digital é expandida para novas formas de contar e criar uma história"*³⁹ (Yokota, 2015:83). Como por exemplo, *"Petting Zoo"* de Christoph Niemann onde, ao tocar no ecrã, o utilizador pode esticar e modificar os animais de diversas formas; ou *"Hat Monkey"* de Chris Haughton, onde o texto encaminha a criança para fazer várias tarefas e interagir com o macaco, a personagem principal da história.

De uma forma breve, os desenvolvimentos do álbum ilustrado digital até agora podem ser categorizados da seguinte forma: 1) digitalização do livro impresso e consequente disponibilização numa plataforma digital; 2) transformação do álbum ilustrado com elementos próprios dos meios digitais, como o som e o movimento; 3) adição de elementos interactivos, como jogos e actividades, que se expandem além da história.

³⁸ T.L. de: "(...) it takes advantage of the digital device's opportunities for storytelling in ways that print alone could not."

³⁹ T.L. de: "Instead, the conceptualisation of digital storytelling is expanded to newer ways of telling and creating a story."



Figura 26. Imagens das aplicações "Petting Zoo" de Christoph Niemann (acima) e "Hat Monkey" de Chris Haughton (abaixo)

Para Junko Yokota, à medida que o mundo digital avança, é provável que novas formas de representar histórias sejam criadas. É importante considerar o que foi feito, o que está a ser feito e o que se pode fazer no futuro. *"Mas uma coisa é clara: devemos manter o foco em como oferecer às crianças as melhores experiências narrativas possíveis, independentemente do formato"*⁴⁰ (Yokota, 2015:84).

⁴⁰ T.L. de: "But one thing is clear: we must maintain focus on how to offer children the best story experiences (Sipe 2008) possible, no matter what the format."

2.4.1. Estruturas Narrativas e Interactividade

Na síntese anterior, distinguiu-se dois tipos de álbuns ilustrados digitais: aplicações que são adaptações de livros impressos existentes e criações originalmente desenhadas como aplicações, ou seja, *aplicações nativas*.

Apesar de terem intenções diferentes, ambas procuram recriar a experiência de leitura analógica, simulando a aparência de um livro impresso; ou então, procuram aprimorar a experiência de leitura/utilizador através da adição de elementos técnicos como o som, vídeo e elementos interactivos, como animações.

Por exemplo, o uso do som ou de elementos sonoros acrescentam uma nova camada de significado ao texto. Segundo Hadassah Stichnothe, *"a função desses elementos pode intensificar o impacto emocional de uma cena, proporcionar uma atmosfera de fundo apropriada ou criar ou aumentar o suspense"*⁴¹ (Stichnothe, 2014).

Por sua vez, a interactividade tornou-se um elemento fundamental das aplicações infantis, tendo várias funções. Podem, por exemplo, criar tensão entre o texto e a imagem ou entre a imagem e som; sugerir jogos ou actividades; dar informações adicionais/extra; gravar a própria voz, ler a história ou criar uma nova; oferecer a possibilidade de escolher entre diferentes elementos narrativos, como protagonistas, pontos de vista ou narrativas alternativas; permitir que o utilizador interaja com outros, através das redes sociais; entre outras.

Desta forma, pode-se afirmar que os elementos interactivos permitem, efectivamente, que o utilizador se torne num co-autor. Mas, para os autores Serafini, Kachorsky e Aguilera *"é importante considerar se os elementos interactivos melhoram ou distraem a experiência de leitura"*⁴² (Serafini, Kachorsky e Aguilera, 2016:511). Elementos como os *"hotspots"* ou os jogos adicionais podem facilmente perturbar o fluxo da narrativa e distrair o utilizador.

Segundo Stichnothe, as aplicações infantis podem desafiar facilmente a noção de narrativa linear, apresentando várias opções de leitura. O autor distingue dois tipos de aplicações, para as quais propõe os termos: *"multiple fabula app"* e *"alternative story app"* (Stichnothe, 2014).

No primeiro caso, as aplicações de "múltipla fábula" exploram os conceitos de "cria a tua própria história" ou "escolhe a tua própria aventura". Em termos narrativos, este tipo de aplicações permitem que o utilizador determine (até certo ponto) o que acontece na história. São apresentadas ao utilizador algumas opções com as quais pode fazer várias combinações possíveis, seguindo certas regras.

⁴¹ T.L. de: "The function of these elements can be to intensify the emotional impact of a scene, to provide a fitting background atmosphere, or to create or increase suspense."

⁴² T.L. de: "It is important to consider whether the interactive features enhance or distract from one's reading experience."

Um exemplo deste tipo de aplicações é *"The Land of Me: Story Time"* (2012). Neste caso, o utilizador pode escolher entre três personagens, três tópicos e três finais, permitindo 27 narrativas possíveis. As ilustrações – que se parecem com desenhos a giz – evocam a imagem do quadro negro, realçando assim o processo criativo de contar histórias, a revisão constante (apagar e desenhar de novo) (Stichnothe,2014).



Figura 27. Imagens da aplicação *"The Land of Me: Story Time"*

No segundo caso, as aplicações de "narrativas alternativas" são todas aquelas que oferecem opções interactivas, como diálogos, sons ou animações activadas pelo toque. Estes elementos interactivos influenciam a forma como a história é contada, mas não necessariamente a história.

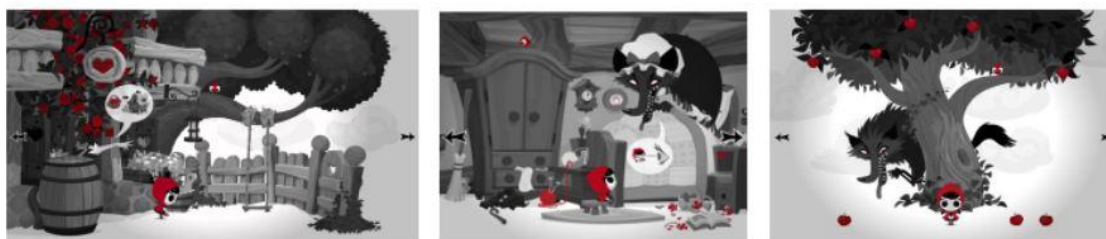


Figura 28. Imagens da aplicação *"Lil'Red - An Interactive Story"*

"Lil'Red - An Interactive Story", uma reinterpretação do conto *"O Capuchinho Vermelho"*, é uma aplicação animada sem texto verbal que encoraja os utilizadores a participar na criação da história, desencadeando animações ao tocar em certos elementos no ecrã. Alguns pontos-chave do conto e a sua ordem narrativa permanecem inalterados, mas o utilizador pode participar activamente na sua criação. Um exemplo disso é o conhecido diálogo entre a Capunhinho Vermelho e o Lobo, que está a fazer de conta que é a avó. Nessa cena, o diálogo só é exibido quando o utilizador toca nas personagens. À partida, o utilizador tem conhecimento das consequências narrativas dessa cena, ou seja, ele sabe que ao tocar vai fazer com que o Lobo devore, finalmente, a Capuchinho Vermelho. Isto faz com que o autor e o utilizador se tornem *"parceiros do crime"* ao fazerem os acontecimentos terríveis do conto acontecerem (Stichnothe,2014).

Enquanto a maioria dos elementos interactivos é opcional, existem casos em que as aplicações requerem a interacção dos utilizadores em pontos específicos, e esta

interacção pode influenciar a narrativa. Para Stichnothe, é importante distinguir entre as aplicações que exigem que o utilizador faça opções narrativas antes de começar a história e aquelas que exigem a participação do utilizador durante a história (Stichnothe, 2014). Em alguns casos, isto significa que a narrativa só se desenrola quando o utilizador toca nos elementos ou opções que lhe são apresentadas.

Outro aspecto de grande liberdade interactiva/criativa é a introdução de espaços em branco, seja de forma literal – criando espaços livres que o utilizador pode preencher com palavras, desenhos ou fotos à sua escolha; ou tirando partido das possibilidades do dispositivo móvel para fazer vídeos, tirar fotos ou gravar voz, e integrando-os na aplicação como parte da narrativa (Stichnothe, 2014).

Esta breve análise demonstrou que a aplicação de diferentes estruturas narrativas permitem o desenvolvimento de diferentes tipos de livros digitais.

Uma vez que os desenvolvimentos no mundo das aplicações de livros digitais estão a acontecer muito rapidamente, é importante considerar tanto o aspecto literário como o aspecto técnico deste tipo de meio.

Dessa forma, este estudo dá pistas sobre as formas como se pode integrar e aperfeiçoar o conteúdo narrativo no formato digital.

2.5. Conclusão do Capítulo

Esta breve análise do estado da arte permitiu ter um maior conhecimento sobre a prática da ilustração e as características que a definem, a história do álbum ilustrado e como evoluiu ao longo do tempo, até chegar ao formato que conhecemos hoje.

Como se verificou com esta contextualização, a edição de livros reflecte os avanços tecnológicos do período em que são criados – os livros digitais não são excepção.

O estudo do álbum ilustrado no suporte digital e o tipo de estruturas narrativas e elementos interactivos que podem ser explorados servem de base para a fase que se segue, constituindo assim um importante suporte teórico que orientará e suportará algumas opções deste projecto.

Capítulo III: Investigação Não-Intervencionista

3.1. Estudo de Casos

Uma vez que se torna impossível observar toda a realidade, considerou-se necessário recorrer a uma metodologia (não-intervencionista e intervencionista) de Estudo de Casos para análise de Casos de Estudo reais, com dimensão nacional e internacional, representativos do vasto conjunto de aplicações e/ou narrativas ilustradas em formatos digitais disponíveis, com o objectivo de estabelecer uma aproximação crítica à problemática em estudo.

Segundo Robert K. Yin, o Estudo de Casos é uma das muitas formas de pesquisa científica de obtenção e análise de dados qualitativos e/ou quantitativos que permitem compreender melhor determinados temas ou assuntos complexos.

Esta estratégia de pesquisa é usada quando se colocam questões do género "como" e "por que" sobre um conjunto de acontecimentos sobre os quais o investigador tem pouco ou nenhum controlo (Yin, 2001:19).

Por outras palavras, o Estudo de Casos é *"uma investigação empírica que investiga um fenómeno contemporâneo dentro do seu contexto de vida real; quando os limites entre o fenómeno e o contexto não são evidentes; e no qual são usadas múltiplas fontes de evidências"*⁴³ (Yin,1984: 23).

O autor aponta três tipos de Estudo de Casos: Explicativo, Descritivo e Exploratório.

- Explicativo (sem controlo do investigador, explicativos de acontecimentos próximos e orientadores para um outro caso que se pretende desenvolver);
- Descritivo (sem controlo do investigador sobre o teste, usado para descrever ou narrar acontecimentos ou métodos que ocorreram sequencialmente);
- Exploratório (grande controlo do investigador sobre o teste e adequado para casos de estudo contemporâneos).

A escolha de uma estratégia, segundo Yin, depende de três condições: da questão de investigação, do controlo que o investigador tem sobre os acontecimentos e a época do caso de estudo (fenómenos contemporâneos em oposição aos fenómenos históricos) (Yin, 2001:19). Assim sendo, optou-se pelo Estudo de Casos para fins descritivos e exploratórios.

Como Casos de Estudo (de carácter descritivo) foram seleccionados projectos de aplicações e narrativas interactivas digitais para dispositivos móveis e plataformas *Web* de temáticas distintas, seleccionados entre produções independentes e

⁴³ T.L. de: "An empirical inquiry that investigates a contemporary phenomenon within its real-life context; when the boundaries between phenomenon and context are not clearly evident; and in which multiple sources of evidence are used."

especializadas de diferentes países: "Boum!" (Les Inéditeurs, França); "Blanco Perfecto – Clean and Bright " (Chiquimedia, Espanha); "Milli: A Small Snail in a Big World" (Honig Studios, Alemanha); "Dodu – Papel de Natal" (Praça Filmes, Portugal) e "Don't Let The Pigeon Run This App!" (Disney Hyperion, Small Planet Digital, EUA). Alguns destes projectos, inclusive, já foram reconhecidos, com múltiplos prémios, pelo seu valor técnico e artístico.

Para além destes, foram também seleccionados dois projectos que, embora não pertençam à categoria das aplicações, estabelecem uma proximidade temática com as problemáticas em estudo, particularmente a nível narrativo. Nomeadamente "Bla Bla" (The National Film Board of Canada), um filme para computador desenvolvido a partir de uma animação interactiva; e "Dodu – O Rapaz de Cartão" (Praça Filmes, Portugal), um projecto de série de animação desenvolvido a partir de uma personagem e de um imaginário de um livro infantil.

Para estudar as dinâmicas incorporadas nestes objectos e nos seus sistemas, adoptou-se um procedimento sistemático. Assim, o tipo de informação recolhida nos Casos de Estudo foi feito com base na análise da estrutura e construção narrativa, organização de conteúdos, elementos multimédia e composição visual.

A informação foi sendo sistematicamente processada através de uma grelha de análise comparativa de Casos de Estudo⁴⁴, onde estão incluídas informações e características gerais, objectivos e o conteúdo temático de cada objecto, bem como uma recolha, para fins documentais, de imagens ou capturas de ecrã.

Resumidamente, a grelha de análise comparativa organizou-se desta forma:

Informações

- Autoria; Editora ou produtora; Ano de lançamento; Descrição ou sinopse do objecto;

Características Gerais

- Categoria e critérios de selecção (pontos de interesse: adaptação, interactividade, construção narrativa);
- Formato (aplicação digital, filme, narrativa interactiva, etc.);
- Faixa Etária (com preferência no público infantil)

Quadro Interpretativo

- Estrutura (narrativa linear ou não linear, divisão por capítulos, etc.);
- Conteúdo Temático (conceito e temas da narrativa);
- Interacção Personagem/Acção (que tipo de interactividade o objecto apresenta, experiência de utilizador)

⁴⁴ As grelhas de análise de todos os casos de estudo estão disponíveis na secção de Anexos do relatório.

Composição Visual (aspecto gráfico e visual do objecto)

- Técnicas e linguagem visual; Formas e cores predominantes

Elementos Multimédia e Organização de Conteúdos (usabilidade e experiência de utilizador)

- Orientação (horizontal/vertical) e Gestos (toque, multi-toque);
- Navegação e Menus;
- Animação e Som (quando e de que forma se manifestam os elementos animados e sonoros);
- Extras (elementos adicionais à história principal)



Figura 29. Casos de Estudo em Análise

3.1.1. Caso de Estudo · BLA BLA (2011)

BLA BLA é um filme interactivo para computador realizado por Vincent Morisset e produzido pelo The National Film Board of Canada (NFB), sobre os "princípios fundamentais da comunicação humana."⁴⁵

O projecto em si explora as potencialidades dos meios interactivos digitais, criando novas formas de *storytelling* interactivo que permitem que o utilizador participe e faça parte da história.

Em *BLA BLA* o desenrolar da narrativa só é possível através da interacção do utilizador; caso contrário, as figuras permanecem imóveis à espera de uma nova interacção.

A estrutura narrativa deste projecto segue uma sequência não linear e está dividida em seis capítulos: "As Palavras", "A Lição", "O Nascimento", "Os Dois", "O Coro" e "A Noite".⁴⁶ Cada capítulo retrata diferentes aspectos da comunicação como aprender a falar, expressar emoções, o diálogo, a conversação, etc.

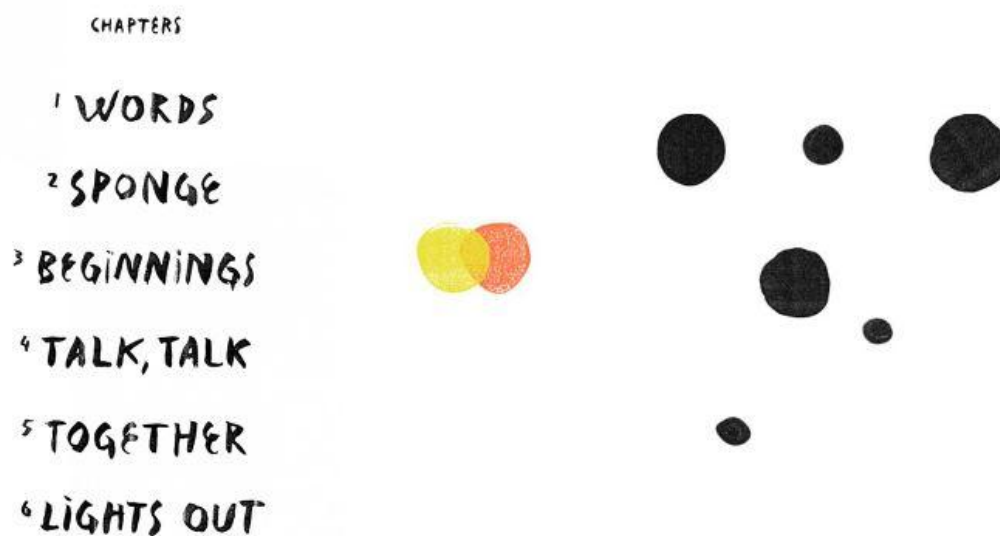


Figura 30. Lista de capítulos e captura de ecrã do primeiro capítulo: "As Palavras"

O primeiro capítulo, "As Palavras", começa com uma única mancha negra no centro do ecrã. Cada vez que o utilizador clica na mancha, esta multiplica-se, criando um jogo de cores e sons. O segundo capítulo, "A Lição", introduz a personagem principal – um rapaz com uma cabeça desproporcional ao corpo e com um certo ar infantil – que aprende/começa a falar quando o utilizador o alimenta de manchas.

⁴⁵ Descrição no *website*: <http://blabla.nfb.ca/>

⁴⁶ Versão portuguesa

Nos restantes capítulos, "O Nascimento", "Os Dois", "O Coro" e "A Noite", o rapaz sem nome cai do céu e começa a ser atingido por raios – como se fossem ideias – dependendo de onde o utilizador clica no ecrã do computador; noutra situação, a personagem interage e dialoga palavras/sons sem sentido com a sua própria imagem refletida; faz parte de uma conversa em grupo, em modo coro musical, sob uma nuvem carregada de chuva; expressa emoções e sentimentos pela primeira vez, etc.

Em cada capítulo, o utilizador desempenha um papel activo no desenvolvimento da história, sendo capaz de controlar a acção e o som, de provocar reacções e comportamentos e, portanto, de criar a sua própria narrativa.



Figura 31. Imagens do segundo e terceiro capítulo: "A Lição" e "O Nascimento"

A animação e a linguagem visual deste projecto – desenhadas por Caroline Robert – combinam uma variedade de técnicas tradicionais e de alta tecnologia como o desenho, a xerografia, a animação em *ActionScript*, a animação 3D e a animação em *stop-motion* com marionetes.

Em BLA BLA, a música – composta por Philippe Lambert – é fundamental na transmissão de emoção e é representada por melodias e sons sem sentido. Segundo informa o *Website* do projecto, "a música assim como o discurso das personagens foram fragmentadas em pequenos clips e, de seguida, compostas através de programação."⁴⁷



Figura 32. Imagens do quarto e quinto capítulo: "Os Dois" e "O Coro"

⁴⁷ T.L. de: "The music as well as the characters' speech were fragmented into tiny clips and then scored through programming." Citação retirada daqui: <http://blabla.nfb.ca/>

O filme interactivo de animação dirige-se a um público vasto, incluindo crianças. A relação entre o público e o trabalho é essencial para o conceito do filme, uma vez que ilustra a natureza universal da comunicação. Para além de encorajar o público a brincar e a encontrar formas de interagir com a personagem e outros elementos, o filme também permite que o utilizador "páre o tempo", clicando numa ampulheta no canto inferior direito do ecrã. Assim, o utilizador tem tempo e liberdade total para permanecer num determinado capítulo e explorar todas as opções.

Em 2012, o projecto *online* foi adaptado para um espaço físico – uma instalação/experiência ao vivo apresentada inicialmente no Festival Internacional de Cinema de Roterdão, no Japan Media Arts Festival e, mais tarde, numa exposição para crianças no Gaîté Lyrique, em Paris. O conceito foi basicamente o mesmo, a instalação cria uma experiência na qual o público participa e cria a sua própria narrativa.

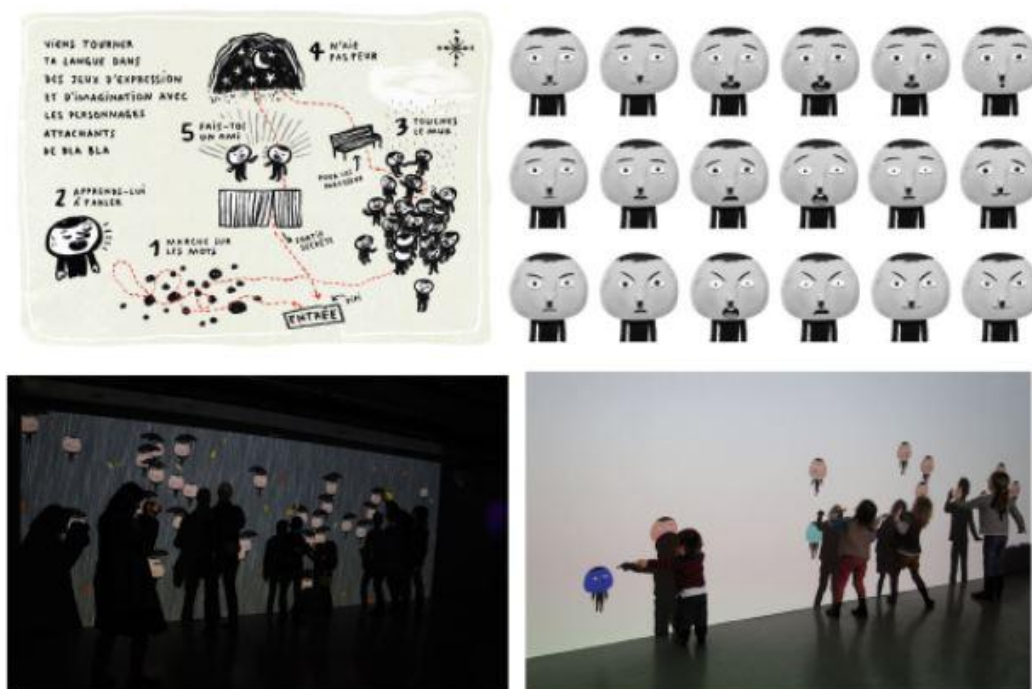


Figura 33. Algumas imagens do projecto de instalação e da própria experiência ao vivo

Em última análise, *BLA BLA* constitui um interessante projecto interactivo de animação que explora o conceito de comunicação no seu sentido mais amplo.

Este projecto parte da relação entre forma e conteúdo e recorre à tecnologia, não como um mero "artifício" mas, como uma forma de expressão que combina imagem, animação e interactividade.

BLA BLA explora a linguagem de um novo meio (a interactividade), demonstrando que é possível contar histórias sem palavras, tendo o utilizador como participante activo na construção da mesma.

3.1.2. Caso de Estudo · Blanco Perfecto (2015)

Blanco Perfecto (Clean and Bright) é um conto infantil interativo para dispositivos móveis (iOS) desenvolvido pela Chiquimedia⁴⁸ e ilustrado por Dani Torrent, sobre a temática do crescimento.

Neste conto interativo, o pequeno Silvestre Blanco Perfecto vive num mundo perfeito e imaculado com os seus pais. Mas, assim que chega o seu irmão recém-nascido, as coisas mudam. Silvestre sofre com a aparente falta de atenção dos pais e a prioridade que estes dão ao seu irmão mais novo.

Um dia, num ataque de ciúmes, Silvestre decide fugir e acaba perdido numa estranha e maravilhosa floresta. No início, tudo parece assustador para ele mas, aos poucos, acaba por descobrir e apreciar um mundo diferente cheio de novas cores e experiências.

Blanco Perfecto é um conto alegórico sobre a emocionante e, por vezes, difícil aventura de crescer. Trata-se de uma história sobre as primeiras experiências de autonomia na infância; aborda as emoções das crianças e dos adultos durante esse processo, bem como os conflitos que, por vezes, surgem.



Figura 34. Algumas imagens das primeiras páginas do conto "*Blanco Perfecto*"

A aplicação – *storybook* desenvolve-se em torno desta temática e segue uma estrutura narrativa linear composta por 19 páginas ilustradas e 4 mini-jogos: "Memory", "Story-Puzzle", "Emotions" e "Guess the Scene".

Logo na primeira página estão disponíveis opções de personalização, como a selecção do idioma (catalão, castelhano, português, inglês, francês, alemão, italiano, russo, chinês e japonês) e do tipo de letra. Não existe a opção áudio de narração, apenas texto.

⁴⁸ A Chiquimedia é um pequeno estúdio de Barcelona dedicado ao desenvolvimento de aplicações (Apps), jogos e livros infantis interactivos. [<http://chiquimedia.org/en>]

A navegação é feita através do toque; todas as páginas têm duas setas indicadoras para avançar e retroceder na história e três pontos na parte inferior do ecrã que, ao serem pressionados, correspondem ao ícone do menu da página inicial.

Em cada página do conto podem-se encontrar pequenas surpresas – elementos interactivos e pequenas actividades que incentivam a descoberta. Estes elementos são independentes da leitura do texto, servindo apenas com um complemento.

O utilizador pode interagir com a ilustração ao pressionar em diferentes pontos de atenção sinalizados, que ajudam a que a criança não se perca e se concentre num ponto concreto; para além de que permitem que o utilizador saiba quantas surpresas/interacções pode encontrar.

Por exemplo, numa cena, ao pintar a página em branco revela-se uma floresta colorida. Noutra cena, o utilizador pode friccionar no ecrã para fazer bolhas no banho do Silvestre; mudar a cor da luz do semáforo; construir com várias peças uma cabana para o Silvestre, etc.



Figura 35. Alguns exemplos de interacção no conto "*Blanco Perfecto*"

A aplicação – *storybook* é recomendada a crianças dos 3 aos 9 anos de idade e pode ser lida tanto em ambiente familiar como em ambiente escolar.

Um dos aspectos mais notáveis da aplicação são as ilustrações de Dani Torrent, feitas com uma mistura de materiais e técnicas, desde lápis de carvão e de cor, até guache e colagens de papel.

As ilustrações em si, e a forma como estão coloridas, ajudam a interpretar o sentido da história, no contraste entre o ambiente limpo e irrepreensível da casa e do bairro do Silvestre em oposição às cores vibrantes e formas orgânicas da floresta.

O uso da cor neste contexto permite-nos perceber a mudança que ocorreu tanto na vida do pequeno Silvestre como na vida dos pais, em particular, no seu comportamento.



Figura 36. Ilustrações exemplificativas do contraste entre os dois mundos de Silvestre

No início da história, a ausência de cor é evidente, mostrando um cenário muito controlado e protegido pelos pais – um mundo perfeito. Mas, à medida que Silvestre descobre e experimenta um mundo novo, imperfeito e cheio de cores, também os seus pais começam a mudar e a aceitar que o filho está a crescer, ao deixarem entrar um pouco de cor e confusão nas suas vidas.



Figura 37. Exemplos do uso da cor no conto "Blanco Perfecto"

Apesar de ser uma aplicação – *storybook* construída de raiz, a sua estrutura de navegação não se afasta completamente do conceito do livro e da paginação, prevalecendo uma estrutura narrativa linear, na qual são introduzidas pequenas actividades e animações simples que enriquecem o conteúdo. O mesmo acontece com a inserção da música e dos efeitos sonoros. A única opção em falta é a de narração áudio, que permite que as crianças mais pequenas, sobretudo os primeiros leitores, desenvolvam as suas capacidades de leitura com a escuta do orador.

De uma forma geral, *Blanco Perfecto* é uma aplicação – *storybook* com uma interface simples e intuitiva, que explora o lado simbólico e educativo da construção imagética e que se distingue pela consistência das suas características gráficas e conceptuais.

3.1.3. Caso de Estudo · Boum! (2015)

Boum! é um conto visual e sonoro para dispositivos móveis, em particular para *tablets* (iOS e Android), desenvolvido pela Les Inéditeurs⁴⁹ e ilustrado por Mikaël Cixous, com música composta por Jean-Jacques Birgé.

No universo das aplicações, *Boum!* destaca-se como uma experiência diferente, uma vez que quebra com vários convencionalismos em relação à forma como se podem contar narrativas em dispositivos de toque. Esta aplicação – *storybook* prescinde (quase) completamente da interactividade, dando mais valor às ilustrações e à banda sonora que as acompanha.

Boum! conta a história de um homem comum e solitário que leva uma vida muito monótona e, aparentemente, repetitiva. O seu dia começa cedo com o despertador a tocar. Este senhor, de chapéu de coco, não espera nada de novo, é tudo a preto e branco, a rotina é sempre igual: acorda, toma banho, veste-se e toma o pequeno-almoço. De seguida, sai para trabalhar, sempre de queixo-caído, apático. Ele segue um caminho, sem desvios, até à fábrica onde trabalha. Só que, nessa manhã, começa a nevar e o trilho desaparece, deixando-o desorientado. É então que tudo muda. A indiferença desaparece e o homem começa verdadeiramente a relacionar-se com o mundo que o rodeia, descobrindo pelo caminho novas cores e personagens peculiares.



Figura 38. Algumas das primeiras imagens do conto: desde que o protagonista acorda até que sai de casa para ir trabalhar

⁴⁹ *Les Inéditeurs* é um estúdio francês que desenvolve publicações e conteúdos digitais interactivos para dispositivos móveis, em particular para *tablets*. [<http://www.lesinediteurs.com/>]

Boum! é um conto sem palavras ou voz que se desenrola na horizontal e que, como num livro de papel, requer apenas uma acção: virar as páginas, deslizando com a ponta dos dedos da direita para a esquerda (ou vice-versa), ao ritmo que se desejar.

A narrativa, de certa forma imposta pelo deslizar da página, tem uma estrutura linear e composta por 104 páginas ilustradas. Cada ilustração é acompanhada por um fio sonoro e musical que dá sentido à imagem estática que o utilizador vê no ecrã.

A aplicação abre com uma sequência de abertura longa e fluída e, ao contrário do resto do álbum ilustrado, é lida na vertical. Esta apresentação, com o título e os créditos, é o único momento em que se pode interagir com os elementos gráficos: um chapéu de coco em queda livre, janelas que se abrem e fecham, consoante o toque, para revelarem surpresas. Começam-se a ouvir os primeiros sons: o vento a soprar, os sapos a coaxar, os motores à distância – é o alvorecer. O utilizador entra no quarto e na vida do protagonista. Este ainda dorme, mas o alarme toca. Os sons da vida fazem-se ouvir: o som da água a correr, portas a ranger, etc. A navegação torna-se horizontal, apenas as imagens estáticas, a música e os efeitos sonoros ajudam a contar a história.

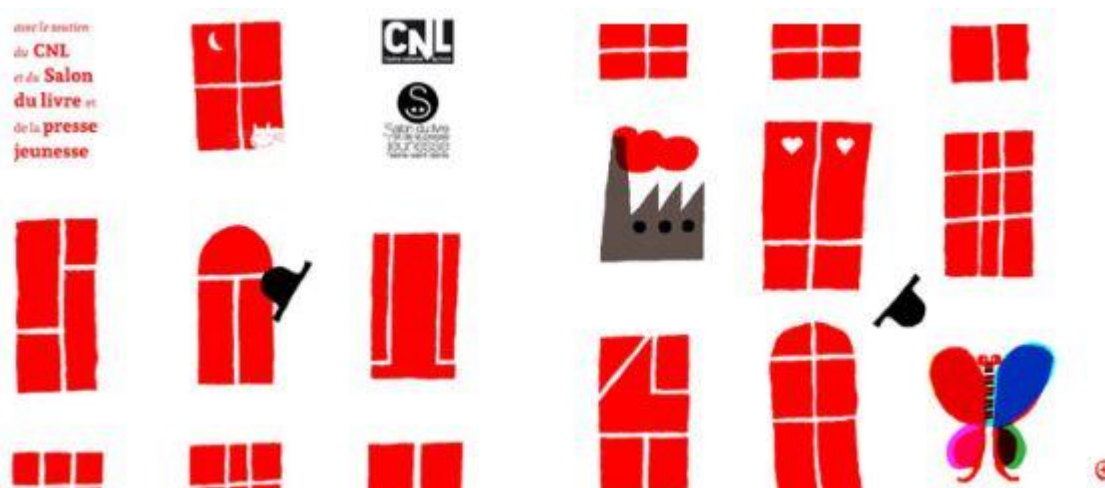


Figura 39. Sequência de abertura do conto "*Boum!*" Pormenor do chapéu de coco em queda livre

O poder expressivo das ilustrações e a precisão da música e dos efeitos sonoros desempenham um papel fundamental na descodificação da história. Embora as ilustrações não dependam da música para serem totalmente compreendidas, a essência desta narrativa resulta da combinação sinestésica destes dois elementos – um complementa o outro.

Se, por ventura, esta aplicação – *storybook* fosse adaptada para um formato de papel a experiência seria completamente diferente, pois não teria a sensação quase cinematográfica, proporcionada pela adição da música e da sequência introdutória animada, do formato digital.

Boum! apresenta-se como um exercício de imaginação para qualquer tipo de leitor – cada um tira as suas próprias conclusões da história.

O facto de não ter uma narrativa explícita e a ausência de palavras (escritas ou faladas), não só permite a livre interpretação do leitor como também abrange todas as origens e idades.



Figura 40. Exemplos do uso da cor no conto "*Boum!*" Ilustrações de Mikaël Cixous

Com desenhos simples (mas expressivos) e contrastes de cor e tamanho que ajudam a ilustrar a narrativa, as ilustrações de Mikaël Cixous convidam o leitor a parar e ler/contemplar uma imagem em particular.

No início, a paleta de cores é praticamente monocromática, acentuando a monotonia da vida do protagonista – um homem solitário, preso numa vida aborrecida. Mas, à medida que a história se desenvolve, uma explosão de cores acontece e a cor entra na vida da personagem assinalando a mudança de consciência.

Em última análise, este é um álbum ilustrado diferente que opta pelo formato digital como forma de expressão. Aqui, o som e a interactividade apenas se introduzem numa relação intrínseca com a construção narrativa.

Boum! confirma, assim, que a interactividade e a animação não são elementos imprescindíveis de uma aplicação – *storybook* para dispositivos de toque; que é possível cativar o leitor (de qualquer idade) apenas com o poder expressivo da imagem e do som.

3.1.4. Caso de Estudo · Dodu, o Rapaz de Cartão

Dodu, o rapaz de cartão, surgiu em 2007 como uma criação em cartão para ilustrar o livro infantil *"O Rapaz que Aprendeu a Voar"*, escrito por Alexandre Honrado com ilustração de José Miguel Ribeiro.

O livro conta a história de um menino que pensa que o seu avô voou para muito longe, como uma folha. O avô era um homem que não usava pantufas e que, para além de coleccionar coisas fantásticas, tinha o sonho de aprender a voar. O menino sentia muitas saudades dele. Um dia, decide ir ao sótão buscar livros para ler e acaba por encontrar um livro de instruções para aprender a voar. É então que também ele decide realizar essa proeza. A partir desse momento, o menino vive uma grande aventura de auto-descoberta e superação da perda de um ente querido.

Segundo José Miguel Ribeiro⁵⁰, o livro foi construído a partir do conceito do papel e da caixa de cartão, *"um material pobre mas valioso, dependendo daquilo que está lá dentro."* As colecções, as coisas que as pessoas guardam, a dualidade entre os objectos e os sentimentos e a importância que se atribui aos mesmos, assim como o simbolismo que uma caixa de cartão pode ter para uma criança – *"uma caixa pode-se transformar num submarino, num carro, num espaço de imaginação"* – foram os pontos de partida para o desenvolvimento deste mundo de papel.



Figura 41. Páginas do livro "O Rapaz que Aprendeu a Voar", Dom Quixote, 2007

O ilustrador refere que, numa primeira fase, tinha apenas uma imagem – uma maquete feita com o papel e o cartão que ilustrava um momento da história. Não havia *storyboard* ainda, apenas um universo gráfico.

Por ser um projecto feito de forma tridimensional era muito dispendioso. Foi necessário a aprovação prévia por parte das editoras – ou seja, alguém que estivesse disposto a pagar o dobro, daquilo que era normal, para fazer um livro – para avançar com o projecto. O livro acabou, assim, por ser feito com duas editoras, ficando com os direitos para Portugal com a Dom Quixote e com os direitos para Espanha com a Kalandraka.

⁵⁰ Numa entrevista realizada a propósito deste projecto de investigação

Em 2009, o rapaz de cartão salta do papel para o ecrã para protagonizar uma série televisiva de animação para crianças.

A partir do momento em que começa a ilustrar o livro, José Miguel Ribeiro percebe, pela expressividade da personagem e do próprio mundo, que havia um potencial enorme para fazer um filme de animação e, como trabalhava muito com animação de volumes (*i.e. stop-motion*), decide avançar com um projecto de série de animação.

Agora no papel de realizador, convida o autor Alexandre Honrado para participar no projecto como um dos guionistas e é então que atribuem o nome "Dodu" à personagem de cartão.



Figura 42. Esboços relativos ao estudo de personagem e construção da mesma

Segundo Ribeiro, o projecto de série demorou muito tempo a ser preparado e, infelizmente, não avançou por falta de financiamento, restando apenas o episódio piloto, isto é, um episódio-exemplo chamado "Balão-Lua".

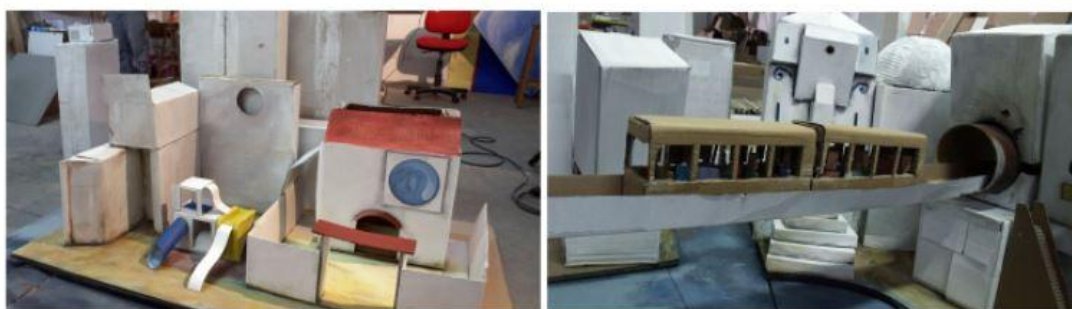


Figura 43. Construção dos cenários para a série de animação

No episódio piloto⁵¹, Dodu é um menino que vive numa cidade e, por isso, passa muitas horas dentro de casa a brincar com Carica, a sua amiga joaninha. Ao entrar dentro de um caixote de cartão, começa a ouvir sons de um lugar distante – o som do mar, das gaviotas, de um navio... Curioso, arranha a superfície da caixa e, ao fazê-lo, o mar entra por ali adentro, levando-o para outro mundo habitado por estranhas criaturas que o ajudam a lidar com as suas emoções e a crescer.

⁵¹ Disponível aqui: https://www.youtube.com/watch?v=_jtfkrfOPzY

Este projecto de série não se apresenta como uma adaptação da história do livro *"O Rapaz que Aprendeu a Voar"*, embora se verifique na sua linguagem visual uma transposição do universo gráfico do livro, em particular nas formas geométricas das casas e das personagens, nas cores e nos próprios materiais.

Em relação à estrutura narrativa da série, o realizador não pretendia ter um argumento muito arrojado, interessava-lhe, antes, explorar a dimensão poética expressa no livro infantil, assim como a criação do sentido das crianças:

"A ideia era trabalhar as emoções básicas das crianças: da apreensão do que é a morte, do que é a alegria, do que é a tristeza, portanto, o sentir com a relação com o mundo, num universo de cartão. Um universo onde tudo é mágico. Esta série começaria sempre com uma caixa de cartão. Uma criança vai brincar para uma caixa de cartão (...) que ele rasga e que, ao rasgar, o faz entrar simbolicamente noutra mundo, e vive nesse episódio, uma aventura nesse mundo. E noutra dia vai voltar a rasgar e vai levá-lo para outro sítio qualquer."⁵²



Figura 44. Capturas de ecrã do episódio piloto da série - *"Balão Lua"*

O projecto de série infantil, como já se referiu, não foi totalmente desenvolvido, mas o episódio piloto, *"Balão-Lua"*, foi editado em DVD juntamente com mais cinco curtas-metragens de animação.

Mais tarde, em 2011, Dodu volta a viver uma aventura no ecrã, como um dos protagonistas de uma média-metragem (com cerca de 40 minutos) intitulada *"Papel de Natal"*, um filme com uma forte componente educativa e ambiental, em torno da reciclagem e do aproveitamento de desperdícios.

O filme *"Papel de Natal"* é o primeiro em que José Miguel Ribeiro combina imagem real com cinema de animação, neste caso animação em *stop-motion*.

⁵² Esta citação é a resposta completa a uma das questões formuladas na entrevista realizada no âmbito deste projecto de investigação.

Nesta média-metragem, com argumento de Virgílio Almeida, Dodu é um boneco que foi construído a partir de desperdícios de papel e cartão por uma menina chamada Camila.

Neste filme, Dodu parte para uma perigosa aventura para tentar, com a ajuda dos seus amigos, encontrar o pai de Camila e resgatá-lo do Monstro Desperdício, trazendo-o de volta para o Mundo Real.

O Monstro Desperdício, o vilão da história, é o resultado de todo o papel desperdiçado durante a época Natalícia. Só reciclando o papel de embrulho dos presentes de Natal, é que as personagens da história conseguem salvar todas as florestas, incluindo a floresta Mundi.

O filme pretende, assim, ser uma chamada de atenção para o impacto que esta época tem para o meio ambiente.

"*Papel de Natal*" teve a sua estreia comercial em 2014, em cerca de 10 salas de cinema nacionais, tendo sido o primeiro filme português de animação a ser exibido a solo.



Figura 45. Capturas de ecrã do trailer do filme "*Papel de Natal*"

Para além do filme, também foram lançados dois livros adaptados a partir do filme: um livro de actividades chamado "*Dodu & Amigos*", editado pela Edicare Editora, com o apoio da Câmara Municipal de Almada, da Câmara Municipal de Montemor-o-Novo e da Praça Filmes, que permite que as crianças montem as personagens do filme e que conheçam a sua história; e ainda, um livro em formato digital relacionado com a história do filme, chamado "*Dodu – Papel de Natal*".

"*Dodu – Papel de Natal*" é uma aplicação – *storybook* (gratuita) para telemóvel de 30 páginas com imagens e excertos do filme original, que pode ser lida e escutada pelo utilizador.

Esta aplicação não tem qualquer interactividade e os próprios excertos de vídeo do filme estão incompletos, pelo que não acrescentam nada de novo à experiência de leitura.

"*Dodu – Papel de Natal*" é, ainda assim, uma aplicação – *storybook* com uma interface simples e intuitiva. A navegação é feita através do toque e todas as páginas dispõem de botões visíveis que permitem avançar ou retroceder na história, aceder ao vídeo com o excerto do filme, voltar ao menu principal e escolher a opção "Ler" ou "Ouvir" a história e, ainda, escolher o idioma (inglês ou português).

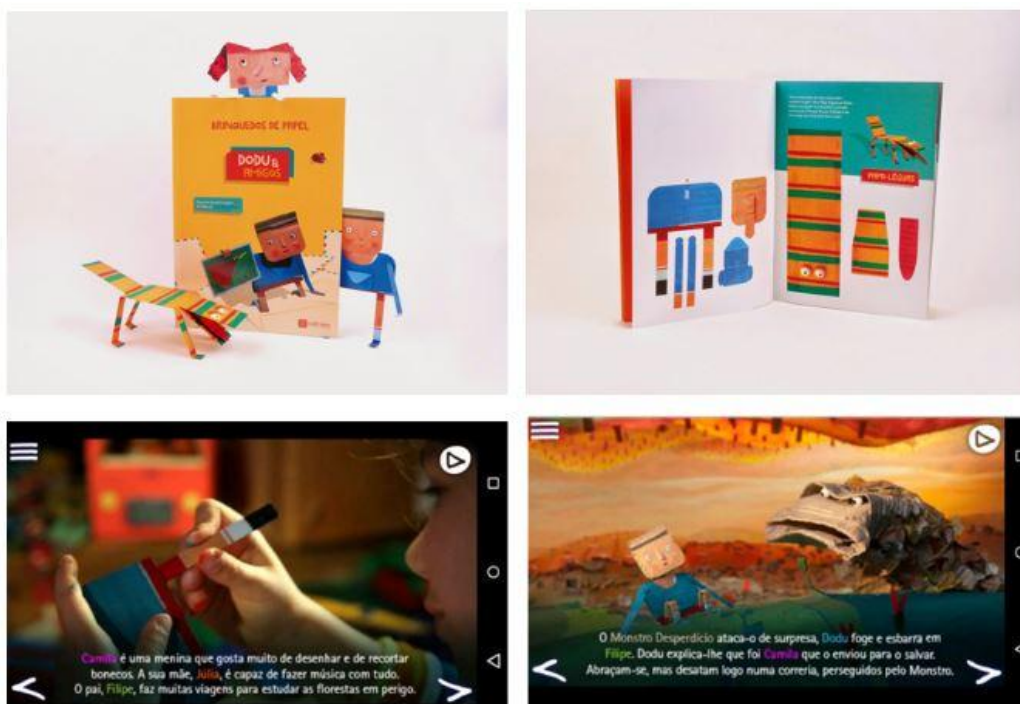


Figura 46. Imagens do livro "*Dodu & Amigos*" e do e-book "*Dodu-Papel de Natal*"

Este caso de estudo é exemplificativo de como uma história não está confinada às páginas de um livro e de como se pode potenciar várias narrativas através de um conceito.

A partir do conceito do papel e do cartão, inspirado pelo texto de Alexandre Honrado, foi criado um universo gráfico e visual e uma personagem com características físicas e psicológicas vincadas que permitiram criar e recriar novas histórias, novos conteúdos e novas personagens – como a Carica, o Papa-Léguas, o Monstro Desperdício, etc. – dentro do mesmo universo de papel e em vários tipos de formato.

Neste caso específico, o estudo de personagem e da arte conceptual feito previamente e de forma mais complexa justifica-se, pois é determinante na adaptação de uma história para formatos distintos.

3.1.5. Caso de Estudo · Don't Let the Pigeon Run This App! (2013)

Don't Let the Pigeon Run This App! é um *spin-off* interactivo baseado no livro infantil *Don't Let the Pigeon Drive the Bus*⁵³ do autor e ilustrador Mo Willems.

Esta aplicação – *storybook* foi desenvolvida pela Small Planet Digital⁵⁴ e publicada pela Disney Hyperion Books, e está disponível para dispositivos móveis iOS.

Neste livro de contos interactivo, os leitores (a partir dos três anos de idade) têm a possibilidade de criar as suas próprias versões da história do Pigeon, partilhando, assim, a autoria com Mo Willems.

Don't Let the Pigeon... divide-se em duas secções básicas: a secção de histórias e a secção de desenho, onde o utilizador pode aprender a desenhar a personagem principal – o Pigeon.

Na secção de histórias, o utilizador pode escolher entre três capítulos: "Egg", "Chick" e "Big Pigeon".

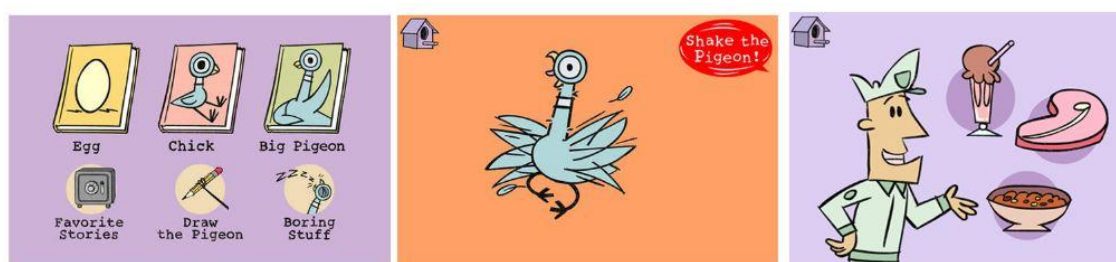


Figura 47. Capturas de ecrã do menu principal e dos capítulos "Egg" e "Chick", respectivamente

Em "Egg", as crianças podem escolher uma história nova, gerada aleatoriamente. É dada uma instrução ao utilizador para abanar o Pigeon, isto é, para abanar o dispositivo móvel. Cada abanão resulta numa história diferente: "Don't Let the Pigeon be the Principal!", "Don't Let the Pigeon Kiss the Cat", "Don't Let the Pigeon Wear Purple Underwear", etc. Assim que o título é escolhido, a história é contada por animação e narrada pelo próprio autor Mo Willems.

O utilizador pode ainda ligar ou desligar a opção de texto para a leitura acompanhada, mas como a história é contada através de animação, não existe qualquer opção para desligar a opção de narração áudio.

⁵³ "Don't Let the Pigeon Drive the Bus" é o primeiro livro da série "Pigeon" - uma colecção de livros ilustrados para crianças, entre os quais "Don't Let the Pigeon Stay Up Late!", "The Pigeon Has Feelings, Too!", "The Pigeon Needs a Bath", etc. - focado na personagem de um pombo (Pigeon) [<http://www.pigeonpresents.com/book-info.aspx?bid=14>]

⁵⁴ Agência de produtos e serviços digitais, fundada em 2009 e sediada em Brooklyn, Nova Iorque. [<https://www.smallplanet.com/>].

Nos outros dois capítulos, a história desenvolve-se a partir das respostas às perguntas feitas pelo motorista do autocarro.

No capítulo "Chick" o motorista faz perguntas de escolha múltipla das quais o utilizador só pode seleccionar (através do toque) uma de entre três opções de resposta. Desta forma, o utilizador pode adicionar os elementos que quiser na história e influenciar o seu conteúdo narrativo. Pode escolher desde comida, números, jogos, pessoas ou animais, coisas mal cheirosas e terminar a frase "Don't Let the Pigeon...", escolhendo um elemento à sua escolha.

Uma vez terminada esta fase, o utilizador pode ainda gravar o seu nome (usando a sua própria voz) para que, quando o título de abertura aparecer no ecrã, o identifique como co-autor da história.



Figura 48. Capturas de ecrã da opção de gravação do nome do utilizador e das secções "Big Pigeon" e "Draw the Pigeon", respectivamente

O capítulo "Big Pigeon" procede-se de forma semelhante – o motorista do autocarro faz várias perguntas mas, desta vez, a resposta é livre.

Nesta situação, o utilizador pode usar a sua imaginação e responder a perguntas como: "What's your favorite snack?", "What's your favorite game?", "What's your lucky number?" ou "Can you say the name of someone you know?", com os elementos que quiser. Estes são proferidos para o microfone do dispositivo móvel para que, posteriormente, a voz apareça na história.

Assim que as respostas estão todas gravadas, abana-se o Pigeon e a história é narrada no ecrã, através de animação, por Mo Willems e pelo próprio utilizador.

No final, existe a opção de gravar a história para ler novamente mais tarde. No entanto, a aplicação – *storybook* só permite guardar seis histórias de cada vez.

Posto isto, a estrutura da história é sempre igual, mesmo que se alterem determinados pormenores aqui e ali. Ainda assim, a aplicação – *storybook* encoraja os utilizadores – sobretudo as crianças mais novas – a serem imaginativos e a se divertirem a encontrar todo o tipo de respostas para a lista de perguntas proposta.

Como já se referiu anteriormente, *Don't Let the Pigeon...* também inclui uma secção de desenho, intitulada "Draw the Pigeon", que consiste num vídeo instrutivo ou tutorial, apresentado por Mo Willems, que ajuda o utilizador a aprender a desenhar de forma simples o seu próprio Pigeon.

No ecrã aparece uma linha auxiliar (passo-a-passo) que desaparece depois de se desenhar por cima. À medida que se vai desenhando, Mo Willems dá instruções divertidas e sugestões úteis e repara, de forma expressiva e cómica, quando o desenho sai fora das linhas.

Esta secção não se restringe apenas a uma lição de desenho para recriar a personagem principal da história – o utilizador pode desenhar livremente e guardar o desenho para que, depois, seja incorporado na história.

Este modo não tem muitas ferramentas de desenho – o utilizador só pode desenhar com uma cor (preto) e com o mesmo tipo de traço e apagar com a borracha.



Figura 49. Algumas imagens do momento da narração da história. Pormenor do texto escrito na primeira imagem e do desenho na tela, feito na secção "Draw the Pigeon", na terceira imagem.

A aplicação – *storybook* contém ainda duas secções adicionais: "Boring Stuff", onde se encontra toda a informação sobre o conteúdo e o funcionamento da aplicação; e "Favorite Stories" que consiste numa pasta de arquivo, onde estão guardadas todas as histórias criadas pelo utilizador.

Don't Let the Pigeon Run this App! baseia-se, essencialmente, na mesma premissa e linguagem gráfica do livro *Don't Let the Pigeon Drive the Bus*, mas procura afastar-se do conceito da paginação do livro enquanto estrutura de navegação, propondo para o suporte digital, um objecto diferente. O texto é praticamente colocado em segundo plano, dando mais importância à animação e respectiva narração do conto. Os leitores são convidados a ter um papel mais participativo na narrativa, uma vez que podem contribuir para a criação das histórias com as suas próprias ideias, assim como ouvir as suas próprias vozes durante a narração das mesmas.

No geral, *Don't Let the Pigeon Run this App!* é uma aplicação – *storybook* com uma interface simples e fácil de utilizar, com uma componente educativa; e que pode ser usada pelas crianças de forma independente. Embora a interactividade pareça limitada – não é possível fazer mais do que agitar o dispositivo para baralhar o Pigeon e mudar elementos da história – não é o mais importante. Esta é uma aplicação que incentiva os leitores mais novos a usarem a imaginação e a serem criativos, ensinando-os, durante o processo, a construírem uma narrativa.

3.1.6. Caso de Estudo · Milli: A Small Snail in a Big World (2015)

Milli: A Small Snail in a Big World é um conto interativo para crianças (3-6 anos) desenvolvido por Jana Schell na Honig Studios⁵⁵ e publicado pela Mixtvision Digital⁵⁶. Esta aplicação – *storybook* está disponível para dispositivos móveis iOS e Android.

Milli the Snail é um conto alegórico, contado em rima, sobre a autoaceitação e a importância da descoberta dos nossos próprios talentos e capacidades.

A protagonista da história, Milli, é um pequeno caracol que vive numa ilha em Apple Tree Hill. Sendo a única da sua espécie, Milli questiona-se frequentemente sobre o seu propósito de vida. Um dia, decide partir em busca do seu lugar no mundo, tomando os conselhos e a sabedoria das criaturas da floresta.



Figura 50. Algumas imagens das primeiras páginas do conto "*Milli: A Small Snail in a Big World*"

A primeira criatura que encontra é Miro, uma pequena joaninha que perdeu uma das pintas. Milli oferece a sua ajuda para tentar encontrar a pinta perdida e Miro acompanha-a na sua jornada. Os dois novos amigos visitam Wanda, a sábia coruja da floresta, à procura de respostas. Para ajudar Milli a descobrir quem ela é, a coruja diz que ela *precisa de descobrir aquilo que faz muito bem* (assim como os seus óculos).

Milli e o seu amigo Miro seguem viagem e, ao longo do caminho, encontram várias criaturas distintas. Milli pergunta a cada uma se sabem *o que um caracol pode fazer*, mas não obtém a resposta desejada.

Ao longo do caminho, Milli e o seu amigo Miro aprendem mais sobre si mesmos, e o que os torna únicos – assim como o que torna todas as outras criaturas únicas.

Eventualmente, depois de muitos encontros, Milli percebe que há coisas que os outros animais fazem que os caracóis simplesmente não conseguem fazer e que, talvez, o seu talento é ajudar os outros.

⁵⁵ Produtora alemã que desenvolve experiências interactivas inovadoras para vários *medium* e géneros: desde programas de televisão, experiências *online*, jogos, instalações interactivas até filmes na *Web*. [<http://www.honigstudios.com/>]

⁵⁶ Editora independente e produtora multi-plataforma alemã que se dedica a contar histórias em livros, jogos e filmes. [<http://mixtvision.de/en/home/>]

Durante a história, Milli e Miro descobrem desafios sob a forma de pequenas actividades ou mini-jogos, entre os quais "Milli's Balance Game", "Find Miro and Milli" e "Put Wanda's Glasses Back Together".

Esta aplicação – *storybook* segue uma narrativa linear e é composta por 30 páginas ilustradas com os três mini-jogos incluídos.

Algumas páginas têm animações subtis e elementos interactivos pontuais desenhados para atrair a atenção do utilizador: o sol pode ser movido de um lado para o outro no céu, para mudar a hora (dia ou noite); o utilizador, através do toque, pode girar os moinhos de vento e mexer as nuvens ou produzir efeitos sonoros ao tocar nas folhas, etc.



Figura 51. Alguns exemplos de mini-jogos ou actividades que o utilizador pode fazer na aplicação

Como é uma aplicação direccionada ao público infantil e aos primeiros leitores, dispõe de várias opções que a tornam acessível em termos de leitura:

- O utilizador pode ler a história de forma independente e no seu próprio tempo, isto é, sem a opção de narração ligada;
- Se o utilizador preferir simplesmente ouvir o desenrolar da história, pode ligar a opção de narração e desligar a opção de texto;
- Ou pode ligar as duas opções (texto e narração) e combinar a leitura com a audição da história.

A narração e o texto da história estão disponíveis em inglês e alemão. Cada cena tem duas estrofes de texto no topo da página – uma no centro e outra no canto à direita. As caixas de texto não se movem automaticamente para corresponder à narração oral, ou seja, para ler a segunda parte o utilizador precisa de arrastar o texto.

Existem botões de navegação que permitem que o utilizador avance ou retroceda na história; ligue e desligue a opção de narração e/ou texto; e reproduza a narração oral daquela página.

No entanto, para saltar para uma página específica – para reler partes favoritas ou continuar a leitura – o utilizador precisa de voltar ao menu inicial para o fazer, ou seja, a opção para escolher uma página não está disponível directamente na história.



Figura 52. Imagem da opção do menu para escolher uma página específica

As ilustrações de *Milli the Snail* são vibrantes e cheias de cor, remetendo para um imaginário infantil. Todas as ilustrações foram pintadas à mão com vários materiais e técnicas, desde aguarela a impressão a carimbos de batata. Desta forma, as ilustrações ganham uma textura e uma plasticidade semelhante à que se encontraria num livro de papel.

Para além dos efeitos sonoros estimulados pelo toque e da narração oral, a aplicação também tem uma banda sonora original que acompanha cada página ilustrada. Contudo, não existe uma opção de volume, para aumentar ou baixar o som, o que faz com que a música abafe, por vezes, a voz da narradora.



Figura 53. Algumas ilustrações do conto. Pormenor da aguarela na segunda imagem

No geral, *Milli: A Small Snail in a Big World* é uma aplicação – *storybook* bem conseguida com uma narrativa interessante sobre autoaceitação, que incentiva as crianças (ou os leitores) a descobrir o que os torna únicos.

A relação entre a imagem e a interactividade, embora limitada, não é intrusiva nem desconcertante. Verifica-se ainda que não existe um afastamento evidente do conceito do livro e da paginação enquanto estrutura de navegação na aplicação. Apenas são introduzidos, pontualmente, momentos associados a jogos ou actividades na estrutura narrativa da aplicação que enriquecem o conteúdo.

3.1.7. Análise Comparativa dos Casos de Estudo

BLA BLA de Vincent Morisset e *Don't Let the Pigeon Run This App!* de Mo Willems são dois projectos de animação interactiva distintos, o primeiro para computador e o segundo para dispositivos móveis. Estes dois objectos distinguem-se por explorar novas formas de *storytelling* interactivo, que permitem que o utilizador seja um participante activo no desenvolvimento da narrativa.

Como uma aplicação – *storybook* que se baseia num referente físico, *Don't Let the Pigeon Run This App!* procura afastar-se do conceito de paginação do livro físico, adaptando a sua estrutura de navegação às características interactivas e possibilidades multi-toque do suporte digital.

Ao contrário de *Don't Let the Pigeon...*, as restantes aplicações analisadas – à excepção de *Dodu, Papel de Natal* – não estão condicionadas por uma versão física pré-existente, portanto são objectos pensados de raiz para o suporte digital. No entanto, a sua estrutura de navegação não se afasta completamente do conceito de paginação do livro físico, permanecendo uma estrutura narrativa linear (texto e imagem), na qual são introduzidas actividades interactivas e animações pontuais que enriquecem o conteúdo.

Blanco Perfecto de Dani Torrent e *Milli, a Small Snail in a Big World* de Jana Schell, são duas aplicações – *storybook* que se distinguem pela sua componente lúdica e educativa. A sua estrutura e composição visual desenvolvem-se em torno de conteúdos temáticos ligados à infância, através dos quais se pretende estimular o desenvolvimento cognitivo da criança.

Boum! de Mikaël Cixous trata-se, essencialmente, de um álbum ilustrado, sem palavras, que opta pelo formato digital como forma de expressão. Esta aplicação distingue-se sobretudo pelo poder expressivo das suas ilustrações e pela relação de sinergia entre som e imagem, provando assim que a interactividade e a animação não são elementos imprescindíveis de um livro em formato digital.

Dodu, Papel de Natal é uma aplicação feita a partir de um filme de animação da autoria de José Miguel Ribeiro. Como aplicação não tira partido nem explora, de forma evidente, as potencialidades do suporte digital, enquanto forma de expressão. Apesar de ter uma interface simples e acessível ao público infantil, trata-se apenas de uma transposição das imagens do filme, sem momentos associados a jogos ou animações interactivas que permitam uma participação mais activa do leitor/utilizador. No entanto, neste caso de estudo específico – *Dodu, o Rapaz de Cartão* – pretendeu-se analisar a forma como se podem potenciar novas narrativas e novos conteúdos em diferentes formatos – como livros, séries de televisão, aplicações ou filmes de animação – a partir de um conceito.

Com este estudo verificou-se que, na maior parte dos casos analisados, existe uma preocupação na adaptação ou criação dos objectos tendo em conta as características interactivas e possibilidades multi-toque do suporte digital.

Verificou-se ainda que não é necessário recorrer a muitos "artifícios" para criar um objecto interessante do ponto de vista gráfico e conceptual.

Com estas noções em vista, pretende-se criar para o suporte digital um objecto simples, em termos de interface, que seja uma extensão da versão física. Uma espécie de sub-produto que complemente o livro, que estimule a imaginação e construção de novas narrativas e que permita uma participação activa do leitor/utilizador.

	Formato	Estrutura Narrativa	Interactividade	Animação	Som	Usabilidade
BLA BLA	Animação interactiva <i>online</i>	Não linear	Narrativa depende da interacção do utilizador (desenvolvimento)	Elementos animados através de interacção	Música e efeitos sonoros	Possibilidade de multi-toque; Navegação relativamente simples
Don't Let the Pigeon Run this App!	Storybook app	Linear (imagem animada)	Narrativa depende da interacção do utilizador (construção)	Narrativa animada	Narração áudio; Gravador de voz	Possibilidade de multi-toque; Navegação simples
Boum!	Storybook app	Linear (som e imagem)	Praticamente inexistente	Elementos animados na sequência inicial	Banda sonora original que dá sentido às imagens	Navegação simples e intuitiva
Blanco Perfecto	Storybook app	Linear (texto e imagem)	Elementos e jogos interactivos	Elementos animados através de interacção	Música e efeitos sonoros	Possibilidade de multi-toque; Navegação simples e intuitiva
Milli, a Small Snail in a Big World	Storybook app	Linear (texto e imagem)	Elementos e jogos interactivos	Elementos animados através de interacção	Narração áudio; Música e efeitos sonoros	Possibilidade de multi-toque; Navegação simples
Dodu, Papel de Natal	Aplicação e-book	Linear (texto e imagem)	Inexistente	Vídeos com excertos do filme de animação	Narração áudio; Música de fundo	Navegação simples

Tabela 1. Grelha de Análise Comparativa Geral (Casos de Estudo)

3.2. Entrevistas

A entrevista é um dos métodos mais comuns de recolha de informação em projectos de investigação.

Numa entrevista de carácter qualitativo, a entrevista geralmente assume um modo conversacional, com o objectivo de, proporcionando o devido tempo e oportunidade, incentivar o entrevistado a reflectir e a reconstruir a sua realidade e as suas experiências com as suas próprias palavras (Yin, 2011: 32).

Existem três tipos fundamentais de entrevistas de investigação: estruturada, não-estruturada e semi-estruturada.

- A entrevista estruturada tem um guião definido e testado que contém apenas as questões consideradas importantes;
- A entrevista não-estruturada, como o nome indica, não tem guião e é pouco orientada. Baseia-se na auscultação de especialistas com recurso a gravações e apontamentos e é indicada para estudos exploratórios;
- A entrevista semi-estruturada tem um guião construído por tópicos e algumas questões, dando liberdade a novas respostas dentro do tema.

Segundo Robert K. Yin, na entrevista qualitativa o investigador elabora um quadro mental de questões, mas estas poderão variar de acordo com as circunstâncias, o contexto e cada entrevistado (Yin, 2011: 134). Neste caso, as questões mais importantes deverão ser abertas – possibilitando a forma livre das respostas – em vez de fechadas – com respostas simples sem possibilidade de desenvolvimento.

As entrevistas⁵⁷ realizadas seguiram os procedimentos de uma entrevista semi-estruturada e foram efectuadas através de entrevista oral. O guião foi construído em função de cada entrevistado com base num conjunto de tópicos específicos e os critérios de selecção dos informadores – *key informants* – foram determinados privilegiando profissionais reconhecidos do universo da ilustração, animação e edição.

Marta Madureira surge enquanto ilustradora e editora da Tcharan, editora que ajudou a fundar em conjunto com Adélia Carvalho. A Tcharan, fundada em 2010, dedica-se sobretudo à publicação de álbuns ilustrados, destinados em especial ao público infante-juvenil. Para além do trabalho de ilustração e da edição, Marta Madureira é docente no Instituto Politécnico do Cávado e Ave (IPCA) no mestrado de Ilustração e Animação. Conta já com cerca de 20 livros ilustrados com textos de vários autores como Manuel António Pina, Adélia Carvalho, Álvaro Magalhães, Vergílio Alberto Vieira e Ana Luísa Amaral, entre outros; e várias distinções, entre as quais duas Menções Especiais no Prémio Nacional de Ilustração, em 2010 e 2011. É ainda

⁵⁷ O registo áudio das entrevistas encontra-se em Anexo no CD de apoio a este projecto.

autora e realizadora da série de animação "As Máquinas de Maria", projecto financiado pelo Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA).

José Miguel Ribeiro, cineasta português, surge como referência da área da animação. Licenciado em Artes Plásticas – Pintura na Escola Superior de Belas Artes de Lisboa, começou a trabalhar como ilustrador em 1990. A sua filmografia é muito reconhecida tanto em Portugal como no mundo. É autor do filme de animação "A Suspeita" (1999) que foi distinguido com 26 prémios internacionais, destacando-se o Cartoon D'Or 2000, tendo sido exibido nos principais canais de televisão. Funda em conjunto com Nuno Beato e Eva Yebénes a produtora Sardinha em Lata, da qual se desvincula mais tarde para fundar a produtora Praça Filmes, em Montemor-o-Novo. É o ilustrador do livro "O Rapaz que Aprendeu a Voar" de Alexandre Honrado, cuja personagem principal serve de inspiração para um projecto de série de animação televisiva para crianças e mais tarde, para uma média metragem intitulada "Papel de Natal". Esta personagem serve ainda como referência no paradigma em estudo nesta investigação.

Catarina Sobral é uma ilustradora e *designer* de comunicação, com incursões nas áreas da gravura e do cinema de animação. Colabora com regularidade em diversos jornais e revistas, sendo também autora (tanto do texto como da ilustração) de vários álbuns ilustrados, entre eles "Greve", que recebeu uma Menção Especial no Prémio Nacional de Ilustração, "Achimpa", eleito o Melhor Livro Infanto-Juvenil pela Sociedade Portuguesa de Autores (SPA), "Vazio", premiado com um White Ravens em 2014 ou "O Meu Avô", cujas ilustrações foram seleccionadas para a Exposição de Ilustração da Feira do Livro de Bolonha em 2014 e receberam o International Award for Illustration. Catarina Sobral surge como uma referência da ilustração contemporânea portuguesa.

Por último, surge Mafalda Milhões enquanto referência da ilustração e da edição. É editora e responsável pelo projecto editorial "O Bichinho de Conto", actualmente em parceria com a editora Sáida de Emergência, e pela Livraria "Histórias com Bicho". O Bichinho de Conto é uma editora que aposta sobretudo nos leitores e nas suas competências. Dedicar-se à publicação de álbuns ilustrados que *estimulam o pensamento, que promovem jogos de leitura e evocam a imaginação*⁵⁸. A livraria oferece várias actividades de promoção de leitura, *workshops*, apoio na formação de pais, educadores, professores e outros mediadores de leitura.

Para além de ilustradora, considera-se uma contadora de histórias e conta com vários livros publicados como "Perlimpimpim Perlimpimpão", "Uma Biblioteca é uma Casa Onde Cabe Toda a Gente", "Chiu!" ou "Maruxa" que, em 2014, foi distinguido em Espanha com o Gourmand Award na categoria de Best Illustrated Cookbook.

⁵⁸ Citação retirada da página inicial do site da editora "O Bichinho de Conto" disponível em: <http://www.obichinhodeconto.pt/>

3.2.1. Entrevista · Marta Madureira

A entrevista a Marta Madureira tem uma importância de relevo neste projecto de investigação, uma vez que a entrevistada possui um vasto percurso profissional na área da ilustração, do *design* e da edição, com uma breve incursão na área da animação, com o projecto *As Máquinas de Maria*. Além disso, lecciona no Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA) na licenciatura de Design Gráfico e no mestrado de Ilustração e Animação.

A entrevista, contextualizando o trabalho na área da ilustração, procurou abordar vários tipos de questões, como o processo criativo no desenvolvimento de um álbum ilustrado – desde a relação texto e imagem ao público- alvo – ou reflectir sobre a relação entre a ilustração e animação e, ainda, sobre a introdução da edição digital no contexto português, em particular na Tcharan⁵⁹.

Álbum Ilustrado · Processo criativo e Público-alvo

No que diz respeito ao processo criativo do álbum ilustrado, Marta Madureira refere que planeia o livro, fazendo um *storyboard* antes de ilustrar.

A ilustradora explica que este processo é muito importante, sobretudo, quando se está a trabalhar com um conjunto de imagens e se está a contar uma história com princípio, meio e fim. Se o ilustrador pensar individualmente em cada página o livro pode ficar incoerente, as imagens podem ficar muito repetitivas e/ou podem surgir erros de *raccord*. Então, é fundamental fazer um estudo prévio do ritmo, da continuidade e da ligação entre as imagens, através do *storyboard*.

Este tipo de planificação também permite fazer a divisão do texto pelas páginas e das ilustrações que vão corresponder a cada uma. É um estudo que serve como base de trabalho, uma fase do processo criativo que pode mudar durante a construção das próprias ilustrações.

Quanto à linguagem visual e à escolha da técnica de desenho, Marta Madureira afirma que se trata de um processo intuitivo e experimental.

Para a ilustradora, a escolha da linguagem e da técnica depende do texto e do próprio tema da história, dando exemplos (figura 54): o *Livro dos Medos* tem uma linguagem mais expressiva comparado com *A Palavra Perdida* que tem uma linguagem geométrica. É, portanto, um processo de experimentação que a ilustradora vai fazendo durante o desenvolvimento do livro – desde o *storyboard* até à criação das ilustrações.

⁵⁹ Editora de livros infantis que Marta Madureira ajudou a fundar com Adélia Carvalho



Figura 54. Páginas ilustradas do *Livro dos Medos*, Tcharan, 2015 e *A Palavra Perdida*, Abysmo, 2014

A relação entre autor e ilustrador também pode influenciar o processo criativo de um livro. Neste caso, Madureira refere que tem experiências muito diferentes, dependendo se conhece o autor ou não. Quando conhece o autor, a ilustradora diz que acaba por haver um diálogo mais dinâmico e uma confiança maior, em particular, na troca de sugestões.

Na relação texto- imagem no álbum ilustrado, Marta Madureira refere que, hoje em dia, começa a haver uma fusão entre os dois elementos, não só a nível literário, como a nível formal – a ilustração depende do texto e vice-versa.

Esta relação entre texto e imagem é uma característica do álbum ilustrado com a qual a ilustradora tem especial gosto em trabalhar – trabalhar o livro como um todo, lidar com os dois elementos de forma harmoniosa, desde a capa até às guardas.

Um exemplo de como essa relação pode funcionar a nível formal e literário encontra-se no *Livro dos Medos* (figura 55). Numa das páginas existe uma ilustração em que uma perna em forma de banana chuta o próprio texto. Em termos formais, as duas formas – imagem e texto – estão ligadas como fazendo parte de uma imagem única. Mas esta ligação também se verifica em termos literários, uma vez que o que o texto está a relatar está a acontecer visualmente.



Figura 55. *Livro dos Medos*, ilustração de Marta Madureira e texto de Adélia Carvalho, Tcharan, 2015

Portanto, para a ilustradora, "*o texto pede para ser lido mas ao mesmo tempo é um espaço, é uma imagem, um peso visual*" com o qual se pode trabalhar também.

Para Madureira, os livros são objectos muito importantes para serem trabalhados com as crianças, tendo um papel importante na abordagem de determinados temas complexos, como a sexualidade, a morte de um ente querido ou, como no caso do *Livro dos Medos*, com a questão dos medos irracionais.

O *Livro dos Medos*, segundo a ilustradora, surgiu de uma experiência que Adélia Carvalho (a autora do texto) teve com uma criança que tinha vários medos. Madureira explica que a "*ideia era tornar os medos ou os monstros tão patéticos que as crianças acabam por se rir e ficar divertidas.*" Podia ter optado por fazer ilustrações pesadas e escuras mas, se assim fosse, a componente do ridículo perder-se-ia.

Então, a ilustração tem uma função muito importante para conseguir desmistificar e atenuar determinados temas. Trata-se de comunicar através de imagens, por camadas – através da metáfora visual, da comparação, de "*todos aqueles mecanismos que ajudam a trabalhar a imagem de forma mais inteligente*", aproveitando os espaços em branco, que o texto não diz, para criar narrativas paralelas.

Na Tcharan, como trabalham muito com as escolas, o álbum ilustrado é pensado, principalmente, para as crianças – embora a editora comece a ter alguns livros pensados só para o público adulto, como por exemplo *A Inocência das Facas*, que é um livro composto por uma compilação de textos e ilustrações de vários autores, escritores e ilustradores sobre a violência: violência doméstica, violência no namoro, *bullying*, qualquer tipo de violência.

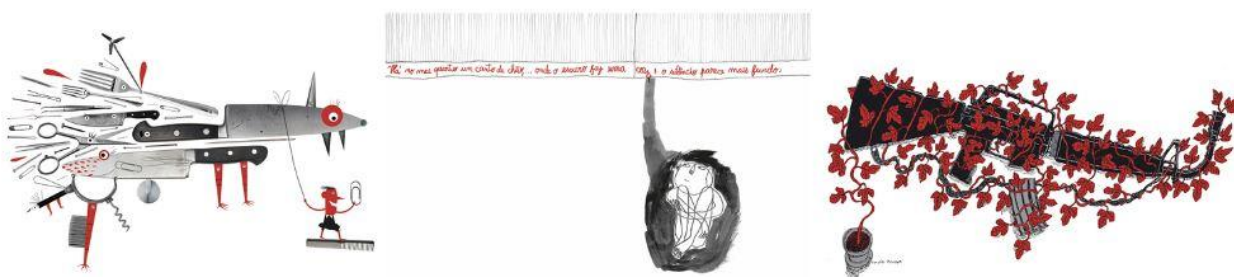


Figura 56. Ilustrações de Marta Madureira, Cristina Valadas e David Pintor para o livro "*A Inocência das Facas*", Tcharan, 2015

Marta Madureira continua e explica que, quando está a desenvolver uma ilustração, não pensa conscientemente no que as crianças vão ou não gostar. É um processo muito pessoal, na altura. No entanto, considera que uma das funções do ilustrador é educar as crianças para a sua literacia visual, mostrando-lhes coisas diferentes, ilustrações que estimulem a sua imaginação e a interpretação.

As Máquinas de Maria · Relação entre a Ilustração e Animação

As Máquinas de Maria, segundo Marta Madureira, foi um projecto de final de curso que nasceu de uma experiência de "ilustrações animadas" para uma exposição de marionetas chamada "Puxar os Cordelinhos".

Nesta exposição, as ilustrações eram todas articuladas e as pessoas podiam pegar nos fios e com os pioneses mudar a sua posição.

Nessa altura, a ideia de construir ilustrações que mexiam era algo que a fascinava. Então, inicialmente, tentou fazer com que as ilustrações mexessem por si só, independentes, através de "motorzinhos", mas não conseguiu, pois era "uma questão de engenharia que não dominava minimamente."

Só mais tarde, quando foi para a Holanda, em *Erasmus*, é que descobriu na disciplina de Animação uma forma exequível de desenvolver essa ideia – através da animação 2D (bidimensional). Aproveitando o material recolhido nas experiências anteriores – rodas, roldanas, parafusos, etc – e as ilustrações, Marta Madureira cria *As Máquinas de Maria*, uma curta-metragem de animação sobre uma menina [a Maria] que vive obcecada por inventar e construir máquinas que ajudem a resolver os problemas mais simples que a rodeiam.



Figura 57. Capturas de ecrã da curta-metragem "As Máquinas de Maria" de Marta Madureira

Como a curta-metragem foi bem recebida e reconhecida com vários prémios, Marta Madureira, juntamente com Pedro Mota Teixeira, concorre a um dos subsídios do Instituto de Cinema e Audiovisual (ICA) para desenvolver uma série de animação infantil, para televisão, com 26 episódios – e ganha, acabando por conseguir, assim, realizar o projecto televisivo. Os episódios passaram no programa Onda Curta⁶⁰, na RTP⁶¹, e foram produzidos pela HOP!⁶²

⁶⁰ Programa televisivo dedicado à produção nacional e internacional de curtas-metragens de ficção, animação, documentário e cinema experimental.

⁶¹ Rádio e Televisão de Portugal; A RTP ajudou a cofinanciar o projecto da série infantil.

⁶² Empresa de radiodifusão e produção audiovisual

A série de animação, com argumento de Marta Madureira, conta o dia-a-dia de Maria e desenrola-se em torno da sua ocupação preferida, que é inventar máquinas. A partir deste conceito, Marta Madureira construiu um imaginário correspondente, baseado na obsessão de Maria pela maquinaria. A própria personagem principal é o reflexo físico desse imaginário: os seus olhos são umas roldanas e as articulações do corpo são feitas com parafusos.

Esta linguagem visual estende-se ao resto das personagens, como é o caso do Tex – um cão cujas patas consistem numas rodinhas.

Em relação ao estudo de personagens, a ilustradora não sentiu a necessidade de desenhá-las em várias perspectivas ou de fazer um estudo exaustivo do movimento, uma vez que encara *As Máquinas de Maria* como um projecto de "ilustração animada" e não como um projecto de "animação" propriamente dita, isto é, aquela que segue os princípios básicos da disciplina de Animação.

Marta Madureira explica nas suas próprias palavras:

" (...) para mim, o que eu fiz não é animação. Eu costumo chamar ilustração animada; não faço com os princípios da animação. (...)

*O que eu faço é pegar nas ilustrações, corto-as às peças e depois utilizo isso como se fossem bonecos articulados e mexo. E para mim aquilo é pôr as minhas ilustrações a mexer. Para mim, aquilo não é bem animação, é diferente, são coisas diferentes."*⁶³



Figura 58. Personagem principal "Maria" e o seu cão "Tex" da série infantil "As Máquinas de Maria"

⁶³ Esta citação é um excerto de uma resposta a uma das perguntas formuladas na entrevista realizada no âmbito deste projecto de investigação.

Apesar disso, Marta Madureira salienta que embora no seu processo, enquanto ilustradora, não tire partido nem faça esse tipo de estudo rigoroso da personagem – quer na ilustração, quer na animação – é algo que os seus alunos aprendem a fazer no curso de mestrado de Ilustração e Animação do IPCA, ou seja, todo o processo de adaptação de uma ilustração (e texto) para uma personagem e depois, da personagem para a animação; pois é uma competência que os alunos podem precisar no futuro, profissionalmente.

No seu processo de trabalho, a personagem aparece se houver necessidade e é construída e adaptada, de forma coerente, a diferentes situações na altura, dando mais importância ao lado poético da narrativa e não tanto ao rigor do desenho.

Com a introdução dos dispositivos móveis e meios digitais, a imagem animada (em movimento) começou a aparecer em áreas onde, tradicionalmente, a imagem é estática, como por exemplo na ilustração editorial.

Para Marta Madureira, quando uma ilustração passa de um suporte de papel para um suporte digital tem de ser adaptada. Por exemplo, numa animação, os fundos e as texturas não precisam de ser muito trabalhados porque o que se pretende valorizar é o movimento. Enquanto que num livro ilustrado, o leitor pode ficar por tempo indeterminado a observar uma ilustração, logo, é necessário que esta tenha coisas para descobrir, texturas e fundos mais trabalhados.

A ilustradora explica que, a adaptação de um livro em suporte físico para um livro em suporte digital não significa "*duplicar*" ou "*replicar*" o objecto, "*como sendo um PDF que, por acaso, tem umas coisas que mexem.*" Como são dois suportes diferentes, com características próprias, devem ser explorados de acordo com as suas características.

Marta Madureira refere ainda que, a ilustração e a animação são duas áreas que se completam muito bem e que, tal como um animador precisa de ter uma boa base de desenho, um ilustrador também precisa de ter competências para saber trabalhar a animação, já que, hoje em dia, tem um mundo repleto de possibilidades, como por exemplo os *book trailers*, que consistem num vídeo de apresentação, cuja função é divulgar um livro.

O Álbum Ilustrado em Suporte Digital

No que diz respeito à introdução da publicação digital dentro da Tcharan, Marta Madureira indica que a editora encontra-se a desenvolver alguns projectos – ainda numa fase de experimentação – com uma empresa portuguesa chamada Ardozia⁶⁴.

⁶⁴ A Ardozia é uma produtora que desenvolve conteúdos digitais e interactivos para crianças a serem usados em dispositivos móveis, desde aplicações, e-books a outro tipo de plataformas interactivas.

A ilustradora refere que, em Portugal existem ainda poucas empresas dedicadas à produção deste tipo de conteúdos digitais e interactivos.

Então, como são projectos dispendiosos – que não dão um retorno significativo porque o público [português] ainda não está habituado a comprar este tipo de objectos – a editora está a avançar lentamente e com alguma cautela para a edição digital.

No caso da Tcharan, os projectos em desenvolvimento partem dos seus referentes físicos, mas o principal objectivo da editora não é *replicar* um livro que existe num suporte físico, de papel, para um suporte digital. Mas antes, propor novas formas de expressão; transformar, por exemplo, as ilustrações num jogo, numa *extensão* do livro existente, diferenciando assim os dois objectos.

Com *A Crocodila Mandoná*, um dos livros em processo de adaptação, não se pretende contar a história, deixando essa função para o próprio livro. Embora estejam relacionados entre si, o propósito da aplicação é que esta seja um jogo, uma pequena brincadeira que complementa o livro.

Os dois objectos são definidos pela ilustradora como coisas distintas:

" (...) Aqui está o livro e aquilo é o jogo, que vem uma coisa da outra. Muitas vezes nem tem nada a ver com a história. No nosso caso, a aplicação não tem história nenhuma, primeiro vem isto [o livro] e depois vem o outro [a aplicação]. É quase como, quem lê isto [o livro] depois vai perceber o que se está a passar no jogo. Portanto, são coisas muito diferentes."

A ilustradora refere ainda que o processo de adaptação do formato original, em alguns casos, obriga a que as ilustrações sejam redesenhadas, tendo em conta as características interactivas do seu suporte. Existe, assim, uma consciência e uma reflexão prévia sobre a passagem do objecto físico, em papel, para o que poderá ser a sua versão digital.

Embora com muito receio – por ser um grande investimento, considerando apenas o mercado português – a editora encontra-se receptiva a estas (novas) possibilidades de edição em formato digital, já que é uma realidade que não podem ignorar.

A Ilustração e o Álbum Ilustrado (em Portugal)

Marta Madureira destaca o *"boom inacreditável"*, a evolução que a ilustração teve nos últimos anos em Portugal, sobretudo na emergência de novos ilustradores.

Para a ilustradora, a ilustração e o álbum ilustrado *"vivem muito pelas imagens em si e pelas histórias que contam."* Existe sempre um espaço para a reinvenção, pois *"a originalidade está no objecto em si e no conteúdo e não tanto na forma."*

A ilustradora considera que se pode reinventar um livro de duas maneiras: de uma forma física, através por exemplo dos livros em *pop-up*, como o livro *Nova Iorque em Pijamarama* da editora Kalandraka. No entanto, este é um género de livros que não funciona muito bem no mercado editorial português, que é pequeno, por acarretar muitos custos; ou então, pode-se reinventar com a própria ilustração, como é o caso dos livros do francês Hervé Tullet ou da editora Planeta Tangerina⁶⁵ que só com a ideia e a impressão conseguem contar histórias envolventes e divertidas – e acessíveis, como qualquer livro de outro género literário.

Os próprios ilustradores, segundo Marta Madureira, começam a direccionar-se para outras áreas e a explorar outros suportes, como é o caso do ilustrador português André da Loba. Para além da ilustração editorial e infantil, começou a fazer projectos mais autorais como o livro *Obscénica*, ou projectos de outras dimensões e formatos como murais e esculturas. Portanto, um ilustrador também já não se limita a um formato só ou a uma forma de expressão.

Para Marta Madureira, é da natureza deste tipo de objectos (os livros e os álbuns ilustrados) reinventarem-se. O que prevalece é a originalidade.

⁶⁵ Editora portuguesa dedicada à edição de livros ilustrados e sobretudo do álbum ilustrado, para todas as idades.

3.2.2. Entrevista · José Miguel Ribeiro

Na entrevista com José Miguel Ribeiro procurou-se fazer uma reflexão sobre a experiência desenvolvida no âmbito da animação. Abordaram-se várias questões como a relação entre a animação e a ilustração; a questão da interactividade e, a relação entre o som e a imagem no contexto da narrativa. A entrevista aborda ainda outros tópicos, como o estudo e desenvolvimento de personagens e o álbum ilustrado na versão digital.

Estudo de Personagem na Animação e na Ilustração

Para José Miguel Ribeiro o estudo de personagem é um *trabalho fundamental* para um filme de animação, pois é a partir daí que o público se vai identificar ou não com as personagens – parte do resultado final depende disso.

Num filme de animação, esse trabalho acontece, normalmente, através do desenho. De acordo com Ribeiro, é um processo de pesquisa moroso que se faz no início do projecto e que envolve muitos esboços da expressividade e figura da personagem, esboços da forma como se movimenta e comporta e das várias posições, portanto, é um estudo de observação e procura necessário, até se encontrar o *caminho final*. Geralmente, essa fase de estudo coincide com a escrita do argumento, sendo um processo paralelo em que o desenho influencia a escrita e a escrita influencia o desenho algo que, segundo José Miguel Ribeiro, enriquece o processo de trabalho.

Em relação à ilustração, José Miguel Ribeiro diz que o processo de criação de uma personagem é, essencialmente, o mesmo, o que muda é a *proporção* de trabalho. Enquanto o processo de desenvolvimento de um filme de animação pode levar anos a ser feito, no desenvolvimento de um livro ilustrado esse *investimento* rigoroso na pesquisa gráfica não é necessário.

Relação entre Animação e Ilustração

Para José Miguel Ribeiro, que trabalha nas duas áreas, tanto a animação como a ilustração têm pontos em comum, sendo que uma das diferenças, para o autor, encontra-se na quantidade de trabalho.

Segundo Ribeiro, num projecto de animação, para fazer um minuto de filme são precisos 600 desenhos, aproximadamente; é um trabalho mais complexo, que envolve vários elementos como a iluminação, texturização, portanto, que necessita de muitas pessoas. Esse nível de complexidade no desenvolvimento de um livro ilustrado, para além de não se justificar, torna-se limitativo, sobretudo em termos de custos.

José Miguel Ribeiro também explica que a quantidade de trabalho é proporcional ao nível de detalhe, ou seja, na animação o elemento mais significativo é o movimento, então, os outros elementos, como por exemplo a composição visual, acabam por não ser tão detalhados. Numa ilustração, como é uma imagem fixa, é diferente. Nesse caso, é possível acrescentar mais pormenor porque o propósito da ilustração é que seja lida pelo público.

O autor considera que a imagem fixa não vai desaparecer, mesmo que em termos comerciais a imagem em movimento seja uma tendência. Em termos artísticos, a imagem fixa tem muito poder. A relação que se cria com uma pessoa que vê uma imagem fixa é completamente diferente de uma imagem em movimento (animada). José Miguel Ribeiro refere que, hoje em dia, fica horas a observar fotografias, "*porque têm dentro delas histórias enormes*", o mesmo acontece com as ilustrações e as pinturas. É uma forma diferente de relação que não tem, necessariamente, a ver com a quantidade de informação que se vê, mas com o suporte. Por exemplo, se passasse uma ilustração na televisão, o espectador provavelmente não iria olhar porque – "*para aquele objecto que é a televisão*" – está habituado a ver movimento e a ter outro tipo de concentração, portanto, trata-se de outra forma de comunicação.

Ribeiro refere que os dispositivos móveis, como os *tablets*, são objectos *brilhantes, dinâmicos e apelativos* que permitem outras possibilidades de escolha, ou seja, enquanto o livro tem um limite físico – não é possível pôr imagens em movimento (animadas) nas páginas de papel – o *tablet* não tem. Então, nesse sentido, o limite é o que o criador quiser, tratando-se apenas de uma escolha artística e de comunicação, isto é, se o criador pretende ou não incluir imagens animadas no formato digital.

José Miguel Ribeiro faz ainda uma reflexão sobre o efeito da tecnologia na vida das pessoas, em particular sobre o uso dos dispositivos móveis. O autor diz que como os *tablets* são objectos que têm um *mundo lá dentro* – para além de livros, têm Internet, jogos, vídeos, etc. – causam uma *certa instabilidade*, sobretudo na concentração.

O grau de atenção de um utilizador é muito menor do que com um livro em papel, pois este sabe que quando lê um livro no *tablet*, pode ir para a Internet ver vídeos, pode ir jogar, entre outras coisas. Então, o autor acha que a ilustração e a imagem fixa – porque obrigam a parar e a reflectir – têm um papel fundamental no crescimento individual de cada um e que, mais tarde, vão voltar a ser valorizadas por isso.

José Miguel Ribeiro conclui, dizendo que com os dispositivos móveis – que apresentam novas possibilidades criativas – os conceitos de ilustração e animação podem vir a *misturar-se*, mas afirma que não está preocupado com isso, dando o exemplo da Pintura com objectos tridimensionais que, no início, não era considerada Pintura pelas escolas académicas e, hoje em dia, começa a ser.

Então, para Ribeiro, "*os nomes são nomes que se ajustam numa determinada época*" e quando uma época muda, provavelmente, deixam de fazer sentido, os padrões alteram-se ou criam-se novas linguagens artísticas.

A Interactividade

A experiência com interactividade de José Miguel Ribeiro – apesar de não jogar regularmente – vem dos jogos. O autor vê a questão da interactividade como uma *experiência individual* em que o utilizador joga o jogo e, se for o caso, vai construindo na primeira pessoa uma história, acabando por ser uma espécie de filme em que o utilizador tem algum controlo sob os acontecimentos.

Por definição, o cinema é uma experiência colectiva que resulta numa necessidade de partilha. Para Ribeiro, apesar destas novas linguagens interactivas, aliadas à animação e à ilustração, permitirem que o público construa as suas próprias narrativas dentro de plataformas individuais, o ser humano vai precisar sempre de uma forma de ligação. O autor desenvolve esta reflexão, dando o exemplo da televisão, que não desapareceu com o aparecimento do Youtube. Surgiram outras plataformas como a Netflix, e outros canais como o da Amazon e da Apple, mas a televisão continua a funcionar justamente porque é um elemento de ligação e partilha entre as pessoas. Se cada pessoa assistisse a uma televisão diferente, em sítios diferentes, poderia revelar-se uma experiência interessante mas, para Ribeiro, iria faltar um *passado comum*, posteriormente.

Outra desvantagem da interactividade, segundo Ribeiro, encontra-se na repetição da acção, ou seja, quando o conjunto de opções acessível ao utilizador – para criar uma história ou para construir um puzzle, por exemplo – se esgota.

José Miguel Ribeiro refere que a interactividade (e a realidade aumentada) é uma *possibilidade fantástica*, mas tem de ser testada, tal como o cinema. Quando o cinema apareceu era, simplesmente, uma técnica de captação de imagem mas, a partir do momento em que se começou a criar uma linguagem (cinematográfica) para contar histórias, ganhou uma nova dimensão.

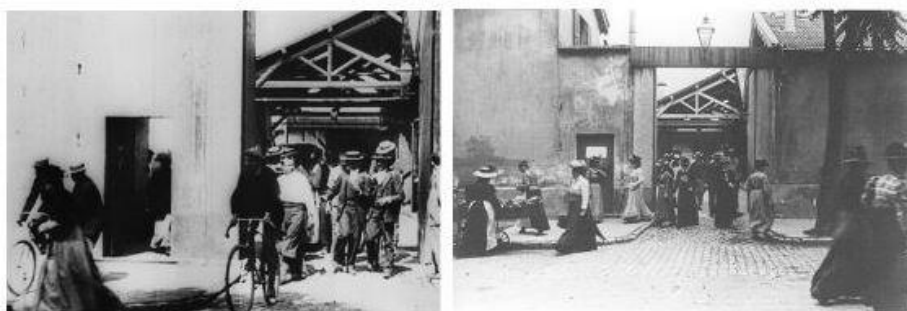


Figura 59. Workers Leaving the Lumière Factory, Louis Lumière, 1895

Os primeiros filmes feitos com câmara, limitavam-se a apontar para várias coisas e a captar o momento, como por exemplo a saída de operários de uma fábrica. Eram filmes praticamente experimentais que o público comum, depois de assistir uma ou duas vezes, acabava por se desinteressar.

O ser humano gosta de ouvir e contar histórias, é uma forma de viver outras vidas, por isso, sem as histórias, o cinema era somente uma invenção técnica sem aplicação prática.

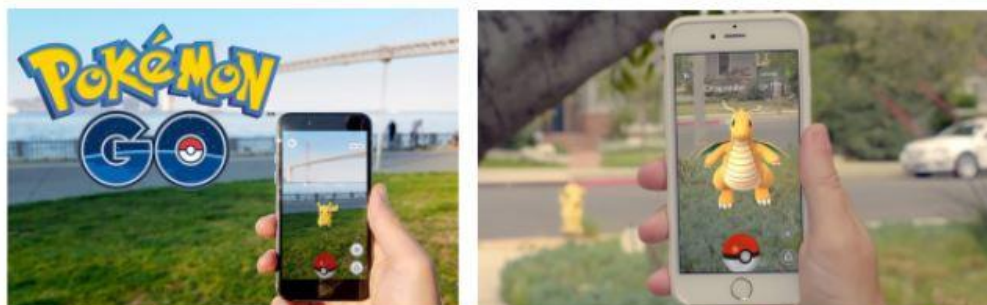


Figura 60. Imagens do jogo *Pokémon Go*, 2016

José Miguel Ribeiro conclui, dizendo que não sabe como jogos interactivos de realidade aumentada, como o *Pokémon Go* – cujo objectivo é capturar criaturas virtuais que aparecem no ecrã do dispositivo móvel como se estivessem no mundo real – vão trazer às pessoas uma *relação mais equilibrada com o mundo* e um maior conhecimento sobre elas próprias. Para Ribeiro, o *clique* acontece quando alguém inventar alguma coisa que faça sentido e que ajude as pessoas a fazer algo, que já faziam, de forma mais simples.

Relação entre Som e Imagem

O autor e cineasta começa por explicar que o cinema surgiu sem som, mas que existem alguns *puristas* que consideram que o cinema é a imagem. Para José Miguel Ribeiro o som é fundamental e, tal como a imagem, tem a capacidade de comunicar.

Ribeiro refere que existem realizadores, como David Lynch, que usam o som como um elemento essencial no corpo de um filme. Se, por um acaso, o som de filmes como *Blue Velvet* ou *Mulholland Drive* fosse alterado, o público iria ter uma percepção diferente daquelas imagens, resultando assim num filme completamente diferente.



Figura 61. Imagens dos filmes *Blue Velvet* (1986) e *Mulholland Drive* (2001) de David Lynch

O som tem a capacidade de modelar completamente a forma como o público recebe uma imagem. Portanto, a construção integral de sentidos depende da forma como estes dois tipos de linguagem se relacionam entre si. Quando interagem harmoniosamente, ajudam não só a contar uma história, como fazem com que as pessoas entrem numa *atmosfera*, numa *ambiência*, numa *densidade dramática* e numa *espécie de hipnotismo*. Segundo Ribeiro, o ideal é trabalhar o som desde o início, ou seja, ao longo da produção do filme.

Assim, para José Miguel Ribeiro, o cinema sem som é uma coisa e com som é outra completamente diferente.

O Álbum Ilustrado em Suporte Digital

José Miguel Ribeiro considera que a principal característica que não se pode perder na criação de um livro ilustrado em suporte digital é a história.

Para o autor existem muitos meios para contar histórias – estas podem ser verbalizadas, escritas, pintadas ou fotografadas – e vários tipos de histórias – fechadas, abertas, experimentais, convencionais – mas o aspecto mais importante é a *viagem*, isto é, a capacidade de transportar o ser humano para outro lugar. Segundo Ribeiro, isso é algo que pode ser feito em muitos meios como a literatura, o cinema, o teatro, a dança, a música. Se a história for bem executada e se o público tiver disponibilidade para a receber, vai funcionar.

José Miguel Ribeiro nota que não é só o criador que conduz a narrativa, mas também o leitor/espectador, porque é uma *tendência natural* do ser humano tentar encontrar ligações com as coisas que o rodeiam. Então, por mais absurda que seja por exemplo a montagem de um filme, o público vai fazer uma ligação e pode *ver coisas fenomenais*. O autor acredita que a forma de realizar e construir histórias precisa, muitas vezes, *"de descontinuidade, precisa de uma certa interferência de elementos externos, de incongruências que criam espaços vazios que o espectador tem de preencher"*. Por isso, para Ribeiro, a criação artística não está relacionada com o meio onde se está a transmitir a história, mas *"como se conta a história"*. Se o corpo de uma narrativa está num livro, num *tablet*, numa sala de cinema ou num vídeo-jogo, isso não é o mais importante.

3.2.3. Entrevista · Catarina Sobral

A entrevista efectuada a Catarina Sobral, via *Skype*, foca-se sobretudo numa reflexão em torno do álbum ilustrado – desde a relação entre imagem e texto até ao seu público-alvo e processo criativo – dos conceitos de interactividade, animação e ilustração, do que poderá ser o álbum ilustrado em versão digital e, ainda, das principais competências de um ilustrador, actualmente.

Álbum Ilustrado · Processo criativo e Público-alvo

Para Catarina Sobral, o processo de criação de um álbum ilustrado depende sempre de cada história. Em alguns casos, a ilustradora planifica o livro fazendo um *storyboard* antes de ilustrar. Noutros casos, são as ilustrações que aparecem primeiro.

O processo começa, numa primeira fase, pela divisão do texto por páginas e, depois, pela procura através de vários esboços da linguagem gráfica do livro – desde a técnica, figuração até à paleta de cores pretendida.

A partir daí, é feito ou não o *storyboard*; muitas vezes, a ilustradora simplesmente *espalha* os esboços, já em arte final e a cores, para ver a ordem. Dessa forma, verifica se é necessário incluir mais ritmo ou fazer mudanças cromáticas para criar mais dinamismo na sequência. E como o álbum ilustrado é uma arte sequencial, é muito importante trabalhar essa questão.

Outras vezes, a ilustradora vai fazendo as ilustrações finais à medida que faz os esboços com os estudos da cor, da técnica, da composição, etc. Portanto, é um processo de trabalho que sofre variações consoante cada história, de livro para livro.

Quando está a desenvolver uma personagem, Catarina Sobral refere que o processo é semelhante. No caso, por exemplo, do Senhor Vazio (*Vazio*, Pato Lógico) ou do Samuel (*Tão, Tão Grande*, Orfeu Negro) que são personagens principais, portanto, com muita importância ao longo da narrativa, a ilustradora já tinha consciência de como elas eram antes de começar a desenhar.



Figura 62. Ilustrações do livro *Vazio* e do livro *Tão, Tão Grande*, respectivamente, de Catarina Sobral

Então, o que acontece normalmente é que, à medida que vai fazendo as ilustrações, vai percebendo como as personagens se comportam. Não se trata de um *estudo alargado* de todas as expressões, até porque as personagens não são muito expressivas; às vezes, faz apenas uma ou duas vistas da personagem, mas não perde muito tempo a fazer esse estudo.

As personagens surgem da técnica utilizada para fazer o livro e do tipo de expressão plástica. Depois, a sua forma é adaptada coerentemente (de lado, de frente, etc.) à medida das páginas. No caso da animação, se a personagem partisse de uma ilustração, a ilustradora considera, então, necessário fazer um estudo (mais completo) de posições.

Na relação texto e imagem no álbum ilustrado, Catarina Sobral trabalha-a de duas formas: a nível formal e a nível semântico (ou literário).

Em termos formais, a ilustradora dá o exemplo do livro *A Sereia e os Gigantes* que tem duas versões – espanhola e portuguesa. Na versão espanhola, a escolha da tipografia e a respectiva paginação do livro ficou a cargo da SM Ediciones, enquanto que na versão portuguesa, editada pela Orfeu Negro, a tipografia foi desenhada à mão pela própria ilustradora.



Figura 63. Respectivas capas do livro *A Sereia e os Gigantes* de Catarina Sobral na versão espanhola (esquerda) e na versão portuguesa (direita)

Catarina Sobral considera que, na versão portuguesa, a caligrafia ganha uma dimensão e uma expressão maior porque esta ajuda a acentuar, em algumas páginas, as ideias da história. Isso também acontece em termos semânticos, *"porque o facto de estar numa escala diferente ou numa posição da página diferente faz com que o significado da leitura se altere."*

É por este motivo que trabalha sempre o texto no ponto de vista formal – e de forma *minuciosa* – porque, para a ilustradora, *"é essencial para a leitura a forma como se escreve uma palavra e fica a leitura dessa palavra"*.

Geralmente, quando a ilustradora desenha a tipografia para um livro, utiliza os mesmos materiais da ilustração, para que os editores estrangeiros a possam adaptar, posteriormente.



Figura 64. Exemplo da paginação do livro *A Sereia e os Gigantes* na versão espanhola (esquerda) e na versão portuguesa (direita)

Em termos semânticos, a ilustradora explica que se podem ter vários tipos de relações no contexto da imagem e que a leitura do livro enriquece ainda mais se não for sempre redundante, ou seja, se a ilustração trazer algo diferente do texto, de forma a criar novos significados.

No livro, *A Sereia e os Gigantes*⁶⁶, existe um exemplo de ironia na relação entre o texto e a imagem. Numa determinada altura, os gigantes oferecem, cada um, vários presentes à Sereia: o Mar oferece um ramo de flores (que tem uma ligação à terra) mas em forma de um cardume de peixes; e, depois, a Montanha oferece um colar de pérolas (que tem uma ligação ao mar) com a forma de ramos e folhas secas.



Figura 65. O Mar e a Montanha - personagens do livro *A Sereia e os Gigantes*

A ironia funciona pela inversão do significado e, neste caso, pelo uso da negação daquilo que se quer representar, como forma de provocar uma reacção ao leitor, incitando-o a descodificar a mensagem.

⁶⁶ Este livro foi inspirado na antiga lenda da Praia da Rocha. "Conta a lenda que havia dois gigantes, o Mar e a Montanha, que nunca se tinham zangado. Um dia, a Sereia chegou e, de imediato, despertou a curiosidade dos gigantes, que logo se enamoraram." Citação retirada daqui: [<https://orfeu-negro.myshopify.com/products/a-sereia-e-os-gigantes>]

Então, Catarina Sobral diz que gosta de *pintalgar* o livro com esse tipo de *brincadeiras* semânticas entre o texto e a imagem porque o enriquecem e porque, enquanto leitora, gosta de se divertir; embora seja algo que não consiga fazer sempre, em todo o livro.

A faixa etária do leitor é algo que não preocupa a ilustradora, durante o desenvolvimento de um álbum ilustrado; apesar de se ter focado no tema do crescimento no livro *Tão, Tão Grande* (Orfeu Negro).

No que diz respeito à questão do álbum ilustrado e o seu público-alvo, Catarina Sobral cita o autor e ilustrador australiano Shaun Tan, que diz:

*"A primeira e principal responsabilidade de um artista está relacionada com o seu próprio trabalho, acreditando que este chamará a atenção de outros pelo poder das suas convicções".*⁶⁷

Catarina Sobral continua, explicando que se for fiel a si mesma e à sua autoria, se tiver convicção no seu trabalho e se seguir a sua ética em relação ao mesmo, da forma mais coerente possível, então, acha que vai conseguir "*passar alguma coisa*" e que é o público que vai encontrar o livro e não o contrário.

Para a ilustradora, a questão da faixa etária acontece, sobretudo, devido à necessidade de categorização por parte dos livreiros e do mercado editorial.

Ilustração, Animação e Interactividade

Para Catarina Sobral, a ilustração, a animação e a interactividade (ou o livro interactivo) são três *media* diferentes que devem ser *pensados de raiz* para um suporte digital, porque têm interacções diferentes.

A ilustradora refere que quando um livro é adaptado para um suporte digital, como os *tablets*, pode resultar num objecto interessante mas, muitas vezes, não chega a tirar todo o partido que o suporte dá, é incompleto, porque a premissa de um livro ilustrado baseia-se na divisão por páginas e um suporte interactivo (digital) não precisa de estar dividido por páginas. Por isso, são objectos que devem ser pensados de raiz e explorados de forma diferente – "*o que não significa que não seja a mesma história e a mesma linguagem plástica*" – porque cada suporte tem uma lógica distinta.

Em relação à animação, o mais importante é o movimento embora, tal como na ilustração, a composição também tenha valor.

Um filme de animação é composto por vários elementos como a sonoplastia, a música, a voz e, ao contrário do álbum ilustrado, tem uma duração.

⁶⁷ T.L. de: "The artists' responsibility lies first and foremost with the work itself, trusting that it will invite the attention of others by the force of its conviction."

Segundo Catarina Sobral, embora seja possível tornar o álbum ilustrado mais rápido ou mais lento, através das páginas simples e duplas, do *layout* de cada página, na adição de vários elementos, não se consegue, propriamente, fixar uma duração. Este aspecto temporal também se manifesta de outra forma: enquanto que na animação a duração está definida, no álbum ilustrado não está, ou seja, pode-se andar para a frente e para trás, pode-se reler uma frase, contemplar uma página durante muito tempo, etc. – *"a leitura de um álbum ilustrado é quase sintomática"*.

Assim sendo, para Catarina Sobral, estes três *media* são diferentes e têm as suas próprias especificidades, portanto, *"devem ser respeitados como tal e ser pensados como tal, desde o início"*.

O Álbum Ilustrado em Suporte Digital

Catarina Sobral diz não ter ainda uma ideia clara do que poderá ser o álbum ilustrado na versão digital, mas reflecte sobre essa questão referindo que uma das maneiras de encarar o formato no suporte digital poderá passar por tornar o leitor mais participativo.

O álbum ilustrado, por si só, é um formato aberto em termos de interpretação e se o leitor tiver a possibilidade de participar activamente – não só numa perspectiva de *arrastar bonecos*, mas na construção do próprio álbum ilustrado, aproveitando as características que um suporte digital dispõe como, por exemplo, a máquina fotográfica, o gravador, etc. – então, pode ser um caminho a explorar para o formato na versão digital.

A Ilustração e o Álbum Ilustrado (em Portugal)

Catarina Sobral considera que o álbum ilustrado vai continuar a evoluir, não necessariamente no sentido de mudar o formato, mas do objecto em si e na forma de interacção com o livro – algo que a Planeta Tangerina já faz, actualmente.



Figura 66. Imagens do livro *Dobra Letras* de Madalena Matoso, Planeta Tangerina

A ilustradora compara o panorama editorial português com o francês ou o italiano – onde se observa mais variedade – e diz que em Portugal existem ainda poucos álbuns ilustrados dedicados às primeiras idades e, em particular, aos adultos.

Então, para Catarina Sobral, expandir o campo do público-leitor, ou seja, haver mais livros ilustrados para todas as idades e com temáticas diversas, pode ser uma forma de evoluir.

A ilustradora conclui, dizendo que álbum ilustrado vai continuar a crescer naturalmente, porque há sempre novos leitores e, assim *"como há nova literatura para adultos todos os dias, também há literatura para crianças, todos os dias, para agarrar"*.

Principais Competências de um Ilustrador

Catarina Sobral aponta que a ilustração já deixou de ser a iluminura de outros tempos e que a sua função já não é ornamentar o texto; os ilustradores passaram a ter a sua própria voz, dando uma *nova luz* e uma *nova vida* ao texto.

Então, a ilustradora considera que as principais competências de um ilustrador passam – para além de ter uma autoria – por *"saber olhar e saber a ensinar a olhar"*, a ler imagens e a criar metáforas visuais, significados através de imagens, pois é algo que, segundo Catarina Sobral, não se aprende habitualmente, porque *"a imagem é sempre a irmã pobre dos livros"*, acabando, sistematicamente, por se dar mais importância ao texto escrito.

3.2.4. Entrevista · Mafalda Milhões

A entrevista realizada, via *Skype*, a Mafalda Milhões assumiu um carácter mais informal, onde se abordaram vários tópicos relacionados com o álbum ilustrado, destacando-se a preocupação pela qualidade dos livros e pela formação de leitores, independentemente dos suportes em questão.

Álbum Ilustrado · Processo Criativo, Referências e Público-Alvo

Em relação ao processo criativo de um álbum ou livro ilustrado, Mafalda Milhões refere que depende de vários factores, como a relação entre ilustrador e autor e/ou a relação entre ilustrador e editora, e que muda conforme cada projecto.

Mafalda Milhões diz que não tem um *padrão* específico de trabalho, pois assume-se como uma ilustradora "*sempre à procura de alguma coisa*" – do traço do desenho, da fusão do texto e imagem, etc.

Quando trabalha livros de carácter mais comercial como, por exemplo, a sequência de um livro, a ilustradora diz que tem de respeitar vários elementos do projecto anterior, ou seja, tem de manter *toda a envolvente gráfica* do livro, desde o seu *layout* (texto e imagem) ao traço do desenho. Nesses casos, é possível fazer um *storyboard*, de forma a assegurar a coerência do livro.

Quando os livros são de carácter menos comercial, a ilustradora diz que tem mais autonomia na criação, ou seja, toda a produção de conteúdos do livro é gerida por si própria. Mafalda Milhões refere que este tipo de processo "*é um processo em que o livro funciona quase como se fosse uma obra de arte inteira*", pois apresenta vários componentes que fazem com que "*não tenha um formato ou uma característica visual padrão, ou seja, todo ele é uma descoberta*".

Para a ilustradora, os próprios textos ou a relação com os autores trazem uma proposta de trabalho, portanto, cada projecto é único e tem uma essência própria, e é a partir daí que começa a trabalhar.

Mafalda Milhões assume-se como uma criadora ao serviço da mediação de leitura, por isso, trabalha o livro desde que ele é uma ideia até que chega às mãos e ouvidos do leitor. Por causa do seu trabalho, a ilustradora vê "*o leitor a ler com os olhos ainda antes de ler ou a ler com as orelhas ainda antes de ler pelos olhos*". Então, para si, tudo acaba por ser um estímulo visual ou uma referência – o leitor, a natureza, os seus filhos, outros trabalhos de ilustração, etc.

Em relação à faixa etária do álbum ilustrado, a ilustradora considera que se um livro é bom, é bom para crianças e adultos e, se for bom apenas para crianças, "*não é bom para ninguém*".

O Álbum Ilustrado e os Suportes Digitais no Mercado Editorial

Mafalda Milhões afirma que tem *"acompanhado bem"* a introdução dos suportes digitais no mercado editorial, embora com uma *"certa recusa"* porque, segundo a ilustradora, existem dois processos que seguem em paralelo: *"um deles é a evolução da tecnologia e o outro é a não evolução do leitor"*.

A ilustradora manifesta a sua preocupação em relação à qualidade que os livros-objecto e o momento de leitura proporcionam e, sobretudo, ao desenvolvimento do leitor actual que, independentemente do seu grau de escolaridade, não sabe comunicar.

Em relação às novas tecnologias, Mafalda Milhões refere que a Bichinho de Conto⁶⁸ só começou a avançar nesse sentido recentemente, com a reformulação do *Site* oficial, entre outras coisas. A ilustradora considera que *"tudo o que é novo nem sempre é o melhor"*, no entanto, *"tudo o que é bem pensado pode ser uma boa ferramenta (...) quer da comunicação, quer da formação de leitores, quer até mesmo da comunicação dos próprios projectos"*.

Mafalda Milhões observa que, hoje em dia, existem muitas imposições e que a tecnologia pediu uma velocidade extra para um caminho que não pode ser percorrido de modo tão precipitado.

Em relação ao que poderá ser o formato digital do álbum ilustrado, a ilustradora acha que será *maravilhoso* quando não se der conta de como o objecto foi feito. Mafalda Milhões dá o exemplo do ilustrador francês Hervé Tullet, cuja pincelada é forte e expressiva, dizendo que *"não é contra se pegar-se nas coisas que ele faz"* – no conceito de interactividade e nas brincadeiras de descoberta – e aproveitar-se a nível digital.

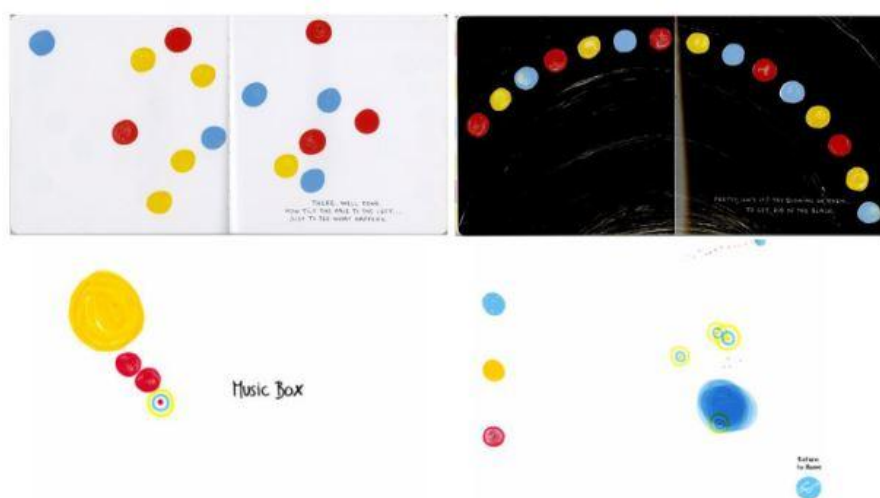


Figura 67. Ilustrações do livro *Press Here* (acima) e da aplicação homónima (abaixo) de Hervé Tullet

⁶⁸ Editora e livraria especializada em literatura infantil.

Como ilustradora, Mafalda Milhões prefere "*sentir os materiais*" e trabalhar de forma manual e mais plástica, no entanto, não exclui a possibilidade de um dia fazer um trabalho digital, só para experimentar.

Álbum Ilustrado · Evolução do Objecto de Leitura

Mafalda Milhões diz não ter uma ideia clara de como o álbum ilustrado vai continuar a evoluir, no futuro. A ilustradora menciona a Feira do Livro Infantil de Bolonha – uma feira muito importante para o sector editorial, que se realiza anualmente – e refere que não nota uma evolução ou uma diferença notória na forma como se fazem os livros, ou seja, algo que a surpreenda. Observa, antes, um aumento dos agentes literários e uma mudança na maneira como a sociedade começa a entender e a aceitar os livros com imagens. Os próprios ilustradores começaram a ter uma voz mais activa, no sentido em que são os seus próprios produtores e agentes literários. E isso tudo, para Mafalda Milhões, "*faz com que o livro tenha bocas e pernas e ande*".

A ilustradora pensa que a evolução do livro ilustrado pode acontecer de várias formas, apontando a realidade aumentada como exemplo – uma realidade que, à excepção de Portugal, já é "*corriqueira*", ou seja, começa a ser normal os livros terem animações tridimensionais, como se fossem hologramas, que as pessoas podem ver com um equipamento especial.



Figura 68. Imagens de *Theatre Book - Macbeth*, um livro em pop-up de realidade aumentada criado por Davy e Kristin McGuire em 2014

Mafalda Milhões refere que "*os melhores e mais inusitados*" ilustradores, como Rebecca Dautremer, estão a trabalhar com a realidade aumentada, não no sentido de ser um trabalho comercial, mas antes da evolução do livro enquanto objecto gráfico. Quanto aos "*caminhos que a tecnologia vai tomar em favor da literatura*", a ilustradora não sabe responder, mas considera que o papel vai ter sempre valor.

Segundo a ilustradora, em Portugal já existe um leque muito diversificado de ilustradores "*capaz de fazer jus*" à qualidade de outros ilustradores a nível mundial. São ilustradores com identidades definidas, que operam em vários géneros artísticos e que se desafiam, usando técnicas diferentes e fazendo "*outro tipo de trabalhos, dentro do seu universo*".

Em relação à forma como se pode potenciar o álbum ilustrado enquanto objecto de leitura, Mafalda Milhões considera que o livro é um *ponto de partida*, tal como um filme, e que independentemente das formas – contar o livro presencialmente, fazer jogos e dinâmicas, testar a compreensão leitora nas suas múltiplas facetas (ritmo, autonomia, etc.) – o livro tem de proporcionar uma descoberta. Estas descobertas são potenciadas pelo encontro com a narrativa, com os autores ou professores, com os universos ou, simplesmente, pela ligação com o quotidiano. Para a ilustradora, que trabalha o livro e a leitura do princípio ao fim, a descoberta é essencial e "*se não houver descoberta na leitura, não há nada*".

Principais Competências de um Ilustrador

Para Mafalda Milhões, um ilustrador deve ser um criador inteligente, sério e cumpridor, que goste do que faz e que conheça o seu universo, o que implica – entre muitas coisas – conhecer o trabalho dos outros, para não fazer igual.

Deve, também, ser um criador em permanência, que apresente propostas desafiantes e que tenha a capacidade de gerar imagens através de texto ou narrativas através de imagens ou, por outras palavras, que tenha a capacidade individual de criar e recriar o mundo, todos os dias.

3.2.5. Síntese Comparativa das Entrevistas

Processo Criativo · Relação Texto-Imagem · Público-Alvo

No que diz respeito ao processo criativo do livro/álbum ilustrado existe um consenso de ideias entre os ilustradores entrevistados. É um processo de trabalho que sofre alterações de livro para livro e que depende de vários factores como, por exemplo, o texto e temática da história ou a relação entre ilustrador e autor.

O livro ilustrado desenvolve-se a partir de vários estudos – feitos através de esboços – da linguagem visual/expressão plástica, desde a técnica, figuração, paleta de cores, tipo de traço, etc. Marta Madureira e Catarina Sobral salientam a importância de trabalhar o ritmo, a continuidade e a ligação entre imagens através do *storyboard*. Esta é uma ferramenta essencial para quando se trabalha com um conjunto de imagens ou se está a contar uma história. Como uma arte sequencial, é fundamental trabalhar essa questão no álbum ilustrado.

A imagem e o texto podem ser trabalhados de duas formas: a nível formal e a nível semântico (ou literário).

Em termos formais, a imagem e o texto podem interagir como fazendo parte de uma imagem única. Marta Madureira explica que *"o texto pede para ser lido mas ao mesmo tempo é um espaço, é uma imagem, um peso visual"*, com o qual se pode trabalhar também.

Em termos semânticos (ou literários), Catarina Sobral explica que se podem ter vários tipos de relações no contexto da imagem e que a leitura do livro enriquece ainda mais se não for sempre redundante, isto é, se a ilustração trazer algo diferente do texto, de forma a criar novos significados.

A questão da faixa etária do álbum ilustrado – se é só para crianças ou não – é algo que não preocupa, de forma evidente, a maioria dos ilustradores entrevistados, durante o processo de criação do livro/álbum ilustrado. Catarina Sobral esclarece o seu ponto de vista, citando o autor e ilustrador australiano Shaun Tan, que diz:

"A primeira e principal responsabilidade de um artista está relacionada com o seu próprio trabalho, acreditando que este chamará a atenção de outros pelo poder das suas convicções". ⁶⁹

A ilustradora considera que se tiver convicção suficiente no seu trabalho e autoria vai conseguir *"passar alguma coisa"* e que é o público que vai encontrar o livro e não o contrário.

⁶⁹ T.L. de: "The artists' responsibility lies first and foremost with the work itself, trusting that it will invite the attention of others by the force of its conviction."

Marta Madureira partilha esta opinião no sentido em que não pensa, de forma consciente, no que as crianças vão ou não gostar quando está a desenvolver um álbum ilustrado. No entanto, considera que os livros são objectos muito importantes para serem trabalhados com as crianças, tendo um papel fundamental na abordagem e desmistificação de temas complexos como, por exemplo, a morte de um ente querido. Refere ainda que uma das funções do ilustrador é educar as crianças para a sua literacia visual, mostrando-lhes ilustrações que estimulem a sua imaginação.

Mafalda Milhões considera que se um livro é bom, é bom para crianças e adultos e, se for bom apenas para crianças, "*não é bom para ninguém*". Catarina Sobral conclui esta reflexão, referindo que a questão do público-alvo do álbum ilustrado acontece, sobretudo, devido à necessidade de categorização por parte dos livreiros e mercado editorial.

Estudo de Personagem na Ilustração e Animação

Em relação ao estudo de personagem, Marta Madureira refere que, no seu processo enquanto ilustradora, não sente a necessidade de fazer um estudo muito rigoroso de personagem – quer na ilustração, quer na animação. A personagem aparece se houver necessidade e é adaptada a diferentes situações na altura, dando mais importância ao lado poético da narrativa e não tanto ao rigor do desenho. No entanto, salienta que os seus alunos de mestrado de Ilustração e Animação do IPCA aprendem a fazer este tipo de estudo, ou seja, o processo de adaptação de uma ilustração (e texto) para uma personagem e depois, da personagem para a animação, pois é uma competência que os alunos podem precisar no futuro, profissionalmente.

No caso da ilustração, Catarina Sobral também não faz um estudo rigoroso de personagem, com vários esboços do movimento, expressividade, figuração, etc. As suas personagens surgem da técnica e expressão plástica do livro. À medida que vai ilustrando, vai percebendo como as personagens se comportam e depois a sua forma é adaptada, coerentemente, à medida das páginas. No caso da animação, a ilustradora considera, então, necessário fazer um estudo de personagem mais completo.

José Miguel Ribeiro considera que o estudo de personagem é um processo fundamental para um filme de animação, pois é a partir daí que o público vai sentir ou não empatia pela personagem. Na ilustração, refere que o processo de criação da personagem é essencialmente o mesmo, mudando a "*proporção de trabalho*". No desenvolvimento de um livro ilustrado não se justifica fazer um estudo muito exaustivo de personagem e pesquisa gráfica.

Relação entre Ilustração e Animação

José Miguel Ribeiro afirma que a ilustração e a animação têm vários pontos em comum, sendo que uma das diferenças encontra-se na quantidade de trabalho que, segundo o autor, é proporcional ao nível de detalhe.

Marta Madureira sublinha que quando uma ilustração passa de um suporte físico, de papel, para um suporte digital, tem de ser adaptada tendo em conta as características do suporte. Por exemplo, numa animação a composição – embora relevante – não precisa de ser muito trabalhada, porque o que se pretende valorizar é o movimento. No caso da ilustração, como é uma imagem fixa, é necessário acrescentar mais detalhe na composição, mais elementos visuais que impulsionem a descoberta, porque o propósito da ilustração é que seja lida e observada pelo público.

Catarina Sobral faz a mesma reflexão e acrescenta que, embora seja possível tornar o álbum ilustrado mais rápido ou mais lento, através das páginas simples e duplas ou na adição de vários elementos, não se consegue propriamente fixar uma duração, como num filme de animação.

José Miguel Ribeiro refere ainda que a relação que se cria com uma pessoa que vê uma imagem fixa é completamente diferente de uma imagem em movimento (ou animada). É uma forma diferente de relação que não tem necessariamente a ver com a quantidade de informação que se vê, mas com o suporte. Por exemplo, se uma ilustração passasse na televisão, o espectador provavelmente não iria olhar porque, para aquele objecto específico, está habituado a ver movimento e a ter outro tipo de concentração, portanto trata-se de outra forma de comunicação.

Álbum Ilustrado no Suporte Digital e a Interactividade

Marta Madureira observa que em Portugal existem ainda poucas empresas dedicadas à produção de conteúdos digitais e interactivos para o público infantil. A ilustradora explica que estes projectos são dispendiosos e não dão um retorno significativo, porque o público português ainda não está habituado a comprar este tipo de objectos.

Na editora Tcharan estão a desenvolver – ainda numa fase experimental – alguns projectos que partem dos seus referentes físicos, mas o objectivo não é *replicar* ou *duplicar* a versão pré-existente, "como sendo um PDF que, por acaso, tem umas coisas que mexem", para uma versão digital – mas antes propor novas formas de expressão. Embora estejam relacionados entre si, o propósito é que a aplicação seja um objecto distinto que complementa o livro. A ilustradora nota que o processo de adaptação do formato original, em papel, obriga a que as ilustrações sejam redesenhadas, tendo em conta as características interactivas do suporte digital.

Catarina Sobral afirma que não tem ainda uma ideia clara do que poderá ser o álbum ilustrado na versão digital, mas reflecte sobre essa questão dizendo que uma das maneiras de encarar o formato no suporte digital poderá passar por tornar o leitor mais participativo – não só numa perspectiva de *"arrastar bonecos"*, mas na construção do próprio álbum ilustrado, aproveitando as características que o suporte digital dispõe como, por exemplo, a máquina fotográfica ou o gravador de voz.

A ilustradora refere que quando o livro é adaptado para um suporte digital deve ser pensado de raiz e explorado de forma diferente – o que não significa que não partilhe do mesmo universo narrativo e visual – porque cada suporte tem uma lógica distinta. Para Catarina Sobral, a ilustração, a animação e a interactividade são três medias diferentes – com as suas próprias especificidades – que *"devem ser respeitados como tal e ser pensados como tal, desde o início"*.

José Miguel Ribeiro considera que a principal característica que não se pode perder no desenvolvimento de um livro ilustrado em suporte digital é a história, a viagem, isto é, a capacidade de transportar o ser humano para outro lugar. Para o autor, a criação artística não está relacionada com o meio (literatura, cinema, teatro, pintura, música, etc.) onde se está a transmitir a história, mas *"como se conta a história"*. Se o corpo da narrativa está num livro, num *tablet*, numa sala de cinema ou num vídeo-jogo, isso não é o mais importante.

Ribeiro vê a questão da interactividade como uma *experiência individual* em que o utilizador joga o jogo e, se for o caso, vai construindo na primeira pessoa uma história, acabando por ser uma espécie de filme em que tem controlo sobre os acontecimentos. O autor acha que apesar destas novas linguagens interactivas, aliadas à animação e à ilustração, permitirem que o público construa as suas próprias narrativas dentro de plataformas individuais, o ser humano vai precisar sempre de uma forma de ligação, de um *passado comum* que o ligue aos outros. Outra desvantagem encontra-se na repetição da acção, ou seja, quando o conjunto de opções acessível ao utilizador – para criar uma história ou para construir um puzzle, por exemplo – se esgota. Ribeiro pensa que a interactividade e a realidade aumentada são possibilidades fantásticas, mas têm de ser testadas. Por exemplo, quando o cinema apareceu era, simplesmente, uma técnica de captação de imagem. A partir do momento em que se começou a criar uma linguagem (cinematográfica) para contar histórias, ganhou uma nova dimensão.

Por sua vez, Mafalda Milhões refere que existem dois processos que seguem em paralelo: a evolução da tecnologia e a não evolução do leitor. A ilustradora manifesta a sua preocupação em relação à qualidade que os livros-objecto e o momento de leitura proporcionam e, sobretudo, ao desenvolvimento do leitor actual que, independentemente do seu grau de escolaridade, tem dificuldades em comunicar. Mafalda Milhões considera que *"tudo o que é novo nem sempre é melhor"*, no entanto, *"tudo o que é bem pensado pode ser uma boa ferramenta (...) quer da comunicação, quer da formação de leitores, quer até mesmo da comunicação dos próprios projectos"*.

A ilustradora pensa que a evolução do livro ilustrado pode acontecer de várias formas, apontando a realidade aumentada como exemplo. À excepção de Portugal, começa a ser normal os livros terem animações tridimensionais, como se fossem hologramas, que as pessoas podem ver com um equipamento especial.

Relação entre Som e Imagem

José Miguel Ribeiro considera que no cinema o som é fundamental e, tal como a imagem, tem a capacidade de comunicar. O som pode modelar completamente a forma como o público recebe uma imagem. A construção integral de sentidos depende da forma como estes dois tipos de linguagem se relacionam entre si. Desta forma, o ideal é trabalhar o som desde o início, ou seja, ao longo da criação do projecto.

Álbum Ilustrado · Evolução do Objecto de Leitura

Marta Madureira destaca o "*boom inacreditável*", a evolução que a ilustração (e o álbum ilustrado) teve em Portugal nos últimos anos, sobretudo na emergência de novos ilustradores. Mafalda Milhões também observa uma mudança na maneira como a sociedade começa a entender e a aceitar os livros com imagens, referindo que os próprios ilustradores começam a ter uma voz mais activa, no sentido em que são os seus próprios produtores e agentes literários. Catarina Sobral sublinha que a ilustração deixou de ser a iluminura de outros tempos, cuja função era ornamentar o texto. Os ilustradores passaram a ter a sua própria voz, dando uma *nova luz* e uma *nova vida* ao texto.

Marta Madureira afirma que a ilustração e o álbum ilustrado "*vivem muito pelas imagens em si e pelas histórias que contam*", existindo sempre um espaço para a reinvenção. A ilustradora considera que o álbum ilustrado vai continuar a evoluir, não necessariamente no sentido de mudar o formato, mas do objecto em si, no conteúdo e na forma de interacção com o livro – uma opinião partilhada por Catarina Sobral. A mesma faz uma comparação entre o panorama editorial português e o francês e italiano – onde se observa mais variedade – e diz que em Portugal existem ainda poucos álbuns ilustrados dedicados às primeiras idades e, em particular, aos adultos. Por isso, a criação de livros ilustrados para todas as idades e com temáticas diversas, pode ser uma forma de evoluir.

Mafalda Milhões considera que o livro é um *ponto de partida* e que, independentemente das formas, tem de proporcionar uma descoberta. Estas descobertas são potenciadas pelo encontro com a narrativa, com os autores e professores, com os universos ou, simplesmente, pela ligação com o quotidiano. Para a ilustradora, que trabalha o livro e a leitura do princípio ao fim, a descoberta é essencial e "*se não houver descoberta na leitura, não há nada*".

Principais Competências do Ilustrador

Catarina Sobral pensa que um ilustrador, para além de ter uma autoria, deve *"saber olhar e saber a ensinar a olhar"*, a ler imagens e a criar metáforas visuais, significados através das imagens, pois é algo que não se aprende habitualmente, porque a *"imagem é sempre a irmã pobre dos livros"*, acabando, sistematicamente, por se dar mais valor ao texto escrito. Mafalda Milhões reforça que o ilustrador deve ser um criador em permanência, que apresente propostas desafiantes e que tenha a capacidade individual de criar e recriar o mundo, todos os dias.

3.3. Síntese do Capítulo

O capítulo que agora se conclui teve como objectivo analisar as potencialidades do uso dos meios digitais e interactivos nas narrativas ilustradas em livros infantis. Desse modo, recorreu-se à metodologia não-intervencionista, que se organizou em duas fases: Estudo de Casos, baseado na observação e análise qualitativa de conteúdos, no contexto contemporâneo; e Entrevistas a profissionais reconhecidos do universo da ilustração, animação e edição.

Este capítulo é uma etapa essencial da investigação, uma vez que representa uma das opções metodológicas que sustentam e validam cientificamente este projecto.

Os dados obtidos através da análise de casos de estudo reais, permitiram compreender melhor os caminhos que se podem tomar para explorar o livro e/ou as narrativas ilustradas em formato digital. Destaca-se a preocupação na adaptação ou criação dos objectos tendo em conta as características interactivas e possibilidades multi-toque do suporte digital mas, sobretudo, a preferência dos conteúdos sobre a capacidade tecnológica. Outro aspecto importante a destacar desta análise, são as novas formas de *storytelling* interactivo que permitem que o utilizador seja responsável pela criação da sua própria experiência.

Em relação aos dados obtidos através das entrevistas, destacam-se vários pontos essenciais, entre eles a importância da narrativa, ou seja, a forma como se conta a história, independentemente do meio escolhido; e a forma como se deve abordar a ilustração, a animação e a interactividade – três meios distintos, com características e relações próprias, que devem ser pensados e explorados como tal, desde o início.

Da análise realizada neste capítulo, também se distingue "*Dodu, o Rapaz de Cartão*" de José Miguel Ribeiro, que demonstra como uma história não está confinada às páginas de um livro e como se podem potenciar novas narrativas, novos conteúdos e personagens através de um conceito e em diferentes formatos. Através deste caso específico, é possível estabelecer uma relação directa com este projecto de investigação.

No próximo capítulo pretende-se pôr o conhecimento adquirido em prática, através da metodologia de investigação intervencionista, de carácter exploratório, da qual resulta a concretização do projecto.

Capítulo IV: Investigação Intervencionista

Projecto "*Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias*"

4.1. Contexto · Princípios a seguir no Projecto

Nos capítulos anteriores, verificou-se que o álbum ilustrado evoluiu ao longo do tempo devido a factores sociais, culturais e tecnológicos. Barbara Kiefer refere que as maiores mudanças ocorreram na composição física do objecto e no tipo de público que responde a este tipo de formato. "*A interacção estética entre imagem e ideia mudou em forma, da parede da caverna ao rolo de papiro, do manuscrito iluminado ao livro impresso*"⁷⁰ (Kiefer, 2008:19). Por sua vez, Eliza T. Dresang, autora e professora na universidade de Washington, identifica – através da teoria *Radical Change*, proposta no início dos anos 90 do século XX – várias mudanças fundamentais na literatura infantil influenciadas pelo impacto da era digital: mudanças na forma e no formato, a introdução de estruturas não-lineares e não-sequenciais, novos tipos de relação entre imagem e texto, múltiplas camadas de significados, formatos interactivos e conteúdos inusitados. "*Manifestações destes e de outros indicadores, no entanto, amadureceram consideravelmente na década seguinte e continuam a aparecer em formas e formatos cada vez mais sofisticados, promovendo o envolvimento cada vez mais activo do utilizador/participante/leitor, assim como acontece com outros media dinâmicos*"⁷¹ (Dresang, 2008: 294-295).

Desta forma, o aparecimento dos *media* e suportes digitais não vão conduzir necessariamente ao desaparecimento do livro, mas antes à sua reinvenção e reafirmação. Portanto, independentemente das formas que poderá tomar no futuro, o álbum ilustrado – enquanto objecto narrativo que privilegia a imagem – vai continuar a ser um meio essencial para captar e estimular a imaginação do ser humano.

Na criação ou adaptação de objectos editoriais, em suporte físico ou digital, o carácter narrativo apresenta-se como um ponto de partida fundamental, como refere em entrevista José Miguel Ribeiro. Para Catarina Sobral, uma das maneiras de encarar o álbum ilustrado no suporte digital poderá passar por tornar o leitor mais participativo, em particular na construção do próprio objecto. Alguns casos de estudo analisados revelam este princípio, como *BLA BLA* de Vincent Morisset, que apresenta uma estrutura na qual a interactividade relaciona-se de forma intrínseca com a narrativa.

⁷⁰ T.L. de "The aesthetic interaction between image and idea has changed in form from cave wall to papyrus scroll to illuminated manuscript to printed book."

⁷¹ T.L. de "Manifestations of these and other indicators, however, have matured considerably in the ensuing decade and are continuing to appear in more and more sophisticated forms and formats, promoting more and more active engagement of the user/participant/reader, just as is happening with other dynamic media."

Em contrapartida, outros objectos digitais, como *Blanco Perfecto* de Dani Torrent, reproduzem a paginação do livro, algo que não se concilia com o formato digital.

Catarina Sobral aponta este facto, afirmando em entrevista que *"a premissa de um livro ilustrado é que está dividido por páginas e o suporte interactivo não precisa de estar dividido por páginas."* É uma estrutura diferente, que não depende da tridimensionalidade do livro impresso, e cuja narrativa desenvolve-se num espaço virtual, neste caso no ecrã de um *tablet*.

Actualmente, os editores começaram a perceber que quase todas as crianças possuem um dispositivo móvel no seu bolso ou em casa. Warren Buckleitner, editor da *Children's Technology Review*⁷², refere que isso criou um novo modelo de negócio – *"Podes comprar um livro impresso e ter a opção de descarregar uma aplicação gratuita que desbloqueie experiências adicionais ricas. O livro ainda está no cerne desse compromisso, e funciona de forma independente da tecnologia, mas os dois componentes unem-se para oferecer uma experiência de leitura aprimorada"*⁷³ (Buckleitner, 2017). Este é, de resto, um dos princípios que a editora Tcharan está a seguir no desenvolvimento de projectos digitais, como refere em entrevista Marta Madureira.

Neste contexto, a determinação prévia do público-alvo é um elemento importante a ter em conta na concepção deste projecto, uma vez que a história e as temáticas que se pretendem abordar estão intrinsecamente ligadas a uma criança, a personagem principal.

Desta forma, e considerando o enquadramento teórico desenvolvido ao longo desta investigação, o projecto *"Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias"* tem como objectivo enquadrar-se no campo da edição (em formato físico e digital) de conteúdos produzidos por editoras dedicadas à publicação infantil. O projecto em desenvolvimento define-se como um produto de âmbito familiar, cujo público-alvo é constituído por crianças entre os 7-11 anos de idade.

A delimitação da faixa-etária não é um aspecto (completamente) limitador em termos criativos, nem tão pouco restritivo em termos de experiência de leitura/utilização. O produto pode também ser usufruído pelos adultos, que poderão fazer leituras distintas das narrativas ilustradas e simultaneamente ajudar as crianças na interpretação das mesmas, como mediadores de leitura.

Para estes princípios, e para concluir, pretende-se desenvolver um projecto de autor, na forma de um álbum ilustrado (livro impresso) e de uma história digital ilustrada (aplicação) baseada na temática do livro.

⁷² Children's Technology Review é uma plataforma Web desenhada para ajudar pais, professores, investigadores, editores e bibliotecários a encontrar produtos em suportes digitais interactivos.

⁷³ T.L. de "(...) This has created a new business model - You can buy a print book and have the option to download a free app that can unlock rich additional experiences. The book is still at the heart of that engagement, and works independently of the technology, but the two components come together to deliver an enhanced reading experience."

Apesar de partir do seu referente físico, o objectivo é que a aplicação se afaste deste, propondo para o suporte digital um objecto diferente, com novas histórias dentro do mesmo universo. A estrutura e composição visual do projecto desenvolvem-se em torno das temáticas da introversão e ansiedade social, tendo como ponto de partida uma lenda popular da região de Marvão, Portalegre.

4.2. Conceito e Temas

Desde sempre que as pessoas recorrem a histórias e contos populares para descrever e representar o comportamento humano, a natureza e sociedade à sua volta. As histórias são importantes em todas as culturas, assumindo-se como um meio poderoso de transmissão de pensamentos, valores e atitudes de uma geração para a outra.

Martin Salisbury (Salisbury, 2004: 76) refere que existem apenas seis tipos de histórias e que todas as histórias são variações de um ou de outro tipo – a jornada do herói é um exemplo.



Figura 69. Exemplos da "Jornada do Herói" na Literatura e no Cinema

Essencialmente, a história do herói e a sua jornada, é sempre a mesma, mas não é um modelo fechado. Aparece em inúmeras lendas, contos populares, histórias infantis e são a base de alguns dos filmes mais populares. Quer se trate d'*A Odisseia* de Homero, d'*Onde Vivem os Monstros* de Maurice Sendak ou até mesmo da saga da *Guerra das Estrelas* de George Lucas, a narrativa segue um padrão invariável.

O protagonista parte para uma aventura num "mundo especial ou selvagem" (floresta, mundo fantástico, outro planeta), encontra uma série de dificuldades, enfrenta oponentes perigosos ou os seus medos mais profundos (monstros ou outras criaturas fantásticas, sistemas autoritários, animais selvagens, criminosos), supera estes oponentes com a ajuda de uma figura sábia (um mentor) ou de vários companheiros, recebe novas ideias e resoluções, com as quais regressa ao "mundo comum" ou "*status quo*", transformado.



Figura 70. Story mood chart da Jornada do Herói

Contudo, existem histórias que subvertem ou quebram o conto do herói convencional e criam valores alternativos para substituírem os antigos que, na maior parte dos casos, não são os melhores – como a excessiva concentração no herói e nas suas capacidades, esquecendo-se muitas vezes de realçar que os obstáculos podem ser ultrapassados colectivamente e não apenas pela acção individual; ou os tradicionais valores patriarcais da cultura ocidental. Como Margery Hourihan refere, *"existem algumas histórias de mulheres e meninas que negociam em mundos selvagens fantásticos de maneiras bastante diferentes daquelas empregadas por heróis convencionais com uma espada ou arma em punho e domínio em mente"*⁷⁴ (Hourihan, 1997:208), como é o caso d'*As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, um dos livros mais populares da literatura infantil, apreciado tanto por crianças como por adultos.



Figura 71. Algumas heroínas conhecidas da ficção infanto-juvenil

⁷⁴ T.L. de "(...) there are some stories which tell the adventures of woman and girls who negotiate fantastic wildernesses in quite different ways from those employed by conventional heroes with sword or gun in hand and mastery in mind."

Apesar do livro não se encontrar, geralmente, na categoria de contos de heróis, a sua estrutura narrativa encaixa-se, de forma precisa, no padrão tradicional da jornada ao mundo fantástico, onde o herói encontra uma série de criaturas bizarras, enfrenta-as e regressa, finalmente, ao conforto do lar.



Figura 72. Heroínas e os seus "monstros", geralmente apresentam-se como uma "figura maternal"

Alice apresenta-se, desde logo, como uma personagem diferente – interessa-se por todas as experiências que vive e nem sempre consegue impor a sua vontade às criaturas que vai conhecendo, que se recusam a responder logicamente às suas perguntas e dão-lhe ordens constantemente.

Ao contrário de outros heróis, a sua jornada começa quase por acidente, ao cair na toca do coelho, "*os incidentes seguem-se uns aos outros sem uma relação causal, como incidentes numa sequência de sonhos*"⁷⁵ (Hourihan,1997: 209) – uma espécie de viagem ao subconsciente de Alice, onde os absurdos da existência são confrontados. O modelo tradicional do conto do herói, neste caso, foi adaptado para aumentar o efeito inerente do absurdo e a sua estrutura linear torna-se numa viagem imprevisível, sem desfecho específico.



Figura 73. Heroínas e a entrada para um Mundo Desconhecido

⁷⁵ T.L. de "(...) the incidents follow one another without causal connection, like incidents in a dream sequence."

Martin Salisbury refere que pode haver uma tendência ao pensar que, para ser original, o álbum ilustrado deve ter monstros e criaturas fantásticas. Embora não seja errado usar esses elementos como temática de uma história, vale a pena pensar que a magia pode ser encontrada no mundo aparentemente banal da nossa própria experiência pessoal (Salisbury, 2004:76).

Partindo destes princípios, o projecto *"Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias"* explora o conceito da introversão e ansiedade social, através de um conto alegórico sobre as dificuldades que uma menina – chamada Rita Pintarola – tem em se relacionar com as pessoas e o mundo real.

O conto é uma recriação da lenda da Ponte da Portagem, um conto popular sobre a sua suposta origem e construção.

Esta ponte, que transpõe o rio Sever, é um dos monumentos mais importantes do concelho de Marvão e remonta, aproximadamente, aos finais do século XVI.

"É de crer, que a maior parte das cantarias utilizadas na construção da ponte sejam (...) reutilizações das da anterior ponte ou de outros edifícios Romanos que abundavam em ruínas na região" (Oliveira).⁷⁶



Figura 74. Imagens da Ponte Quinhentista da Portagem, Marvão

A escolha desta lenda, em particular, deve-se ao simbolismo da própria ponte – um elemento de ligação que serve, não só, para medir forças com a natureza, como também para estabelecer laços entre os seres humanos, pois sem pontes existe isolamento; e do rio – onde a água, segundo Carl Jung (Jung, 1968), representa um dos símbolos mais comuns para o subconsciente, muitas vezes vemos a superfície, mas não conseguimos ver as profundezas.

Como a lenda tem elementos fantásticos e criaturas sobrenaturais, como *Belzebu* que representa o diabo, decidiu-se que a construção narrativa do álbum ilustrado se iria basear no modelo da "jornada do herói", sendo a dificuldade nas relações humanas um tema preponderante.

⁷⁶ Informação retirada daqui: <http://www.cm-marvao.pt/pt/historia-e-patrimonio/monumentos/13-turismo/76-ponte-quinhentista>

A construção narrativa para a aplicação digital interactiva tenta respeitar a continuidade do tema e daí explorar, de forma mais aprofundada, as emoções e angústias que, por vezes, as crianças introvertidas sentem no seu dia-a-dia.

A escolha do título "*Um Peixinho Fora d'Água*" para o projecto, tem uma relação directa com as idiossincrasias da personagem principal. A expressão "*Um peixe fora d'água*" significa que uma pessoa não se sente à vontade ou confortável num determinado lugar, que se encontra fora do seu habitat natural. No caso de Rita Pintarola, a simples ideia de sair de casa e criar ligações com as pessoas deixa-a nervosa e desconfortável. Então, para evitar o confronto com o mundo real, cria um mundo imaginário, até que um dia é transportada para fora de casa e vive uma aventura.

Esta análise serviu de base para a construção da história. A partir desta desenvolveram-se ideias para o álbum ilustrado (livro) e respectiva história digital ilustrada (aplicação), fazendo um paralelismo entre o real (emoções) e o imaginário (lenda) da personagem principal.

4.3. Estrutura e Construção Narrativa

O livro *"Um Peixinho Fora d'Água"* baseia-se numa estrutura narrativa clássica e linear, dividida em três actos.

A crescente tensão narrativa evolui a partir do momento em que a personagem principal – Rita Pintarola – sai de casa e começa a sua aventura no mundo exterior, onde se vai adaptando, pouco a pouco. O clímax acontece quando Rita toma a iniciativa de ajudar os habitantes da Portagem a derrotar o principal oponente da história, Boo – na figura de Belzebu.



Figura 75. Gráfico da estrutura narrativa de *"Um Peixinho Fora d'Água"*

Como *"Um Peixinho Fora d'Água"* é uma reinterpretação da lenda da Ponte da Portagem, começou-se por dividir os seus acontecimentos em etapas lógicas:

1. Os grossos caudais do Rio Sever dificultam a passagem a pé, sobretudo no Inverno;
2. A população da Portagem reúne-se para discutir a construção de uma ponte;
3. Belzebu aparece e oferece-se para construir a ponte em troca de todas as almas da população;
4. A população aceita, com a condição de que a ponte seja construída numa só noite;
5. Belzebu aceita o desafio e começa a carregar as pedras, uma a uma;

6. A população esconde uma das pedras e Belzebu não pode cobrar as almas, pois a ponte está incompleta;
7. Vendo-se enganado, Belzebu lança uma maldição para quem colocar a pedra em falta na ponte.

Esta sequência de acontecimentos informa a maneira como se vai lidar, posteriormente, com os elementos de fantasia na história e como a aventura de Rita ao mundo exterior se vai desenrolar.

Não se pretende explicar ou justificar a existência de personagens e criaturas, provenientes da lenda, como Boo (Belzebu), o rio Sever e os habitantes da aldeia da Portagem, deixando assim um espaço livre para a interpretação – *será que estas criaturas existem ou são um produto da imaginação de Rita?*

A estrutura narrativa da aplicação "*Um Peixinho & Outras Histórias*" apresenta-se como uma sequência não-linear, dividida em quatro capítulos que pretendem explorar as emoções e angústias que uma criança tímida pode sentir em determinadas situações – embaraço, insegurança, solidão, bem como curiosidade e empatia – e a sua relação com o mundo. Trata-se de uma estrutura sem um fim definido.

A intenção é que o utilizador tenha uma participação activa na construção do objecto, sugerindo ideias que poderá desenvolver, descodificar e interpretar de várias formas – a interacção é o impulsor da narrativa.

Em cada capítulo, pretende-se que o utilizador seja capaz de controlar a acção, de forma a provocar reacções e comportamentos tanto na criança – neste caso Rita Pintarola – como nos elementos que a rodeiam.

O recurso à animação pretende-se simples e pontual, associando-se a pormenores de imagem animados e a momentos de transição entre capítulos, não se sobrepondo, assim, ao lado simbólico do conteúdo. O mesmo acontece com a inserção do conteúdo sonoro, usado numa fase introdutória e nos momentos de interacção com a imagem.

4.3.1. Guião do Álbum Ilustrado (livro)

Premissa: Uma menina não gosta de sair de casa. O mundo exterior assusta-a. Até que um dia encontra um livro misterioso que a transporta para a rua e a leva a viver uma aventura, fazendo coisas completamente inesperadas pelo caminho.

Acto 1

Problema: Num bairro, algures nos arredores de uma vila, Rita Pintarola está ocupada a brincar no seu próprio mundo, com os seus amigos imaginários, enquanto as outras crianças brincam na rua. Mãe preocupada.

[imagem inicial: Contraste entre a rua e o quarto de Rita. Personagem em conflito e separada do resto do mundo]

Solução: Rita precisa de sair de casa e explorar o mundo real.

Catalisador: Rita encontra um livro misterioso no armário de casa. Abre-o, mas este foge, levando-a a sair de casa atrás dele.

Acto 2

Rita encontra o seu cão de peluche Ernesto com vida. Os dois decidem aventurar-se na floresta à procura de ajuda para regressar a casa.

No caminho, encontram Boo (Belzebu) a chorar à beira do rio, pois não o consegue atravessar sozinho. Rita e Ernesto decidem ajudá-lo.

Tentam atravessar o rio a pé, uma vez que não existe ponte, mas o rio Sever impede-os, informando-os de que quem quiser atravessá-lo em segurança, deve responder a uma simples pergunta.

Rita sabe a resposta, mas tem medo de arriscar. Como os seus companheiros não sabiam a resposta, arranjou coragem e respondeu. Acerta e conseguem alcançar a outra margem.

Mas quando chegam à aldeia, o povo não os recebe bem – em especial Boo, que revela a sua verdadeira natureza malvada.

Os aldeões estão aborrecidos. Rita tenta convencê-los da sua inocência e a do seu amigo Ernesto, mas fala tão baixinho que nem sequer a ouvem.

Depois de muitas tentativas falhadas da população para construir uma ponte, Boo faz uma oferta para os ajudar, em troca de todas as suas almas.

Desesperados, os aldeões ponderam.

Rita ganha coragem e grita para chamar a atenção deles. Corada, diz ter uma ideia que pode salvar as suas almas, sem que a construção da ponte seja prejudicada.

Assim, os aldeões aceitam a oferta de Boo, com a condição de que a ponte seja construída numa só noite.

Clímax

Boo aceita o desafio e ordena os seus criados para que carreguem, uma a uma, cada pedra necessária para a construção da ponte.

Rita, com a ajuda de Ernesto e de alguns habitantes da Portagem, esconde uma das pedras, para que a ponte fique incompleta e o acordo não possa ser consumado.

Boo, vendo-se enganado, jura vingança. No entanto, a ponte estava feita, a pedra escondida em segurança e as almas resguardadas.

Por fim, Boo desaparece. Como forma de agradecimento, a população da Portagem oferece a Rita e a Ernesto um glorioso banquete com a iguaria da região. Mas o livro misterioso voa por eles a alta velocidade e Rita corre atrás dele, não fosse desaparecer novamente.

Acto 3

Rita regressa a casa. Ernesto é um peluche outra vez. Rita olha em volta e percebe que o mundo não é assim tão assustador. Ouve crianças a rir e decide ir brincar com elas.

[Imagem final: Rita corre em direcção à vila]

4.3.2. Guião da História Digital Ilustrada (aplicação)

Sequência de Abertura: O título "*Um Peixinho & Outras Histórias*" aparece a oscilar sobre um céu nublado. Na parte inferior, encontra-se uma indicação textual para começar a história. Ao tocar, o título desaparece, restando apenas um ponto que cai como se fosse uma gota de chuva. A história começa.

Orientação: Horizontal

Gestos: Toque

Capítulo 1 · *Quem és tu?*

A gota cai ao lado de Rita e salpica, pois o chão está molhado.

Chove pouco, mas se o utilizador *tocar* no ecrã caem mais gotas.

Se *tocar* na personagem, esta começa a chapinhar com os pés, criando mais salpicos.

Ao *deslizar* com o dedo no ecrã, o utilizador consegue solidificar as gotas.

Ao *tocar* em cada uma delas, explodem em múltiplas cores. Estes salpicos de cor caem à volta de Rita e desaparecem, deixando-a sozinha.

Transição: Começam-se a ouvir vozes e gargalhadas de outras crianças. Rita fica nervosa. Forma-se um remoinho de água e Rita é absorvida.

Orientação: Horizontal | **Gestos:** Tocar, Deslizar

Capítulo 2 · *Esconde, Esconde...*

Rita encontra-se dentro de água.

Ao *mover* o *tablet* com as mãos ou *deslizar* o dedo no ecrã, o utilizador consegue ver o fundo do oceano e todas as suas criaturas, com as quais pode interagir, através do *toque*, quando a imagem estiver fixa.

Quando se ouvem barulhos estranhos ou aparecem criaturas assustadoras, Rita esconde-se. O utilizador precisa de *tocar* na personagem para esta sair do esconderijo.

Transição: Rita nada para um cantinho cheio de algas e adormece.

Orientação: Horizontal

Gestos: Tocar, deslizar, mover com as mãos

Capítulo 3 · *Sono*

Rita está a dormir numa cama de algas. Várias sombras aproximam-se.

Se o utilizador afastá-las, *tocando* ou *deslizando* com o dedo no ecrã, Rita acorda e nada de volta à superfície.

Transição: O ecrã fica cada vez mais azul e revela Rita em terra firme.

Se o utilizador não agir, as sombras devoram Rita. O ecrã fica escuro por momentos e volta a iluminar-se para vermos Rita dentro da barriga de uma criatura. O utilizador tem de *agitar* o *tablet* para que a criatura reaja e devolva Rita à superfície.

Transição: O ecrã fica cada vez mais azul e revela Rita em terra firme.

Orientação: Horizontal

Gestos: Deslizar, tocar, agitar

Capítulo 4 · *Vazio*

Rita encontra-se na superfície, mas o cenário está completamente vazio.

No lado direito do ecrã, aparece um lápis, uma borracha e uma paleta de cores primárias, com as quais pode desenhar à volta de Rita.

Nesse mesmo menu, encontra-se uma opção para guardar o desenho directamente no dispositivo.

Orientação: Horizontal

Gestos: Deslizar, tocar

4.3.3. Sinopses da história

***"Um Peixinho Fora d'Água"* – Álbum Ilustrado (livro)**

Rita Pintarola é uma menina de seis anos muito tímida, que vive com a sua mãe nos arredores de uma vila.

Rita é um pouco diferente dos outros meninos da sua idade. Para ela, a simples ideia de sair de casa e interagir com pessoas deixa-a nervosa e desconfortável. Por isso, passa muitas horas dentro de casa a desenhar mundos imaginários e a brincar com Ernesto, o seu amigo de peluche.

Um dia, a sua rotina é alterada quando descobre um livro misterioso que a transporta para fora de casa. No mundo exterior, Rita vive uma grande aventura e conhece criaturas invulgares que a ajudam a lidar com as suas emoções e a crescer.

***"Um Peixinho & Outras Histórias"* – História Digital Ilustrada (aplicação)**

Um Peixinho & Outras Histórias é um conto alegórico interativo que explora as emoções, como a curiosidade, a timidez ou a insegurança, de uma menina chamada Rita Pintarola.

Escolhe um dos quatro capítulos e descobre o mundo através do olhar de Rita e, no caminho, ajuda-a a lidar com as suas próprias emoções.

4.4. Planificação · *Storyboard*

Quando se está a planear um álbum ilustrado, é necessário perceber como a narrativa se vai desenvolver numa sequência de páginas, e a maneira mais simples de o fazer é através do *storyboard*⁷⁷.

Este processo, segundo Marta Madureira, é muito importante, sobretudo, quando se está a trabalhar com um conjunto de imagens e se está a contar uma história com princípio, meio e fim.

Martin Salisbury refere que, "*muitas vezes, o maior desafio é editar uma quantidade excessiva de palavras e imagens para uma sequência impiedosamente cortada, maleável e bem estruturada*"⁷⁸ (Salisbury, 2004:81). O *storyboard* permite fazer a divisão do texto pelas páginas e das ilustrações que vão corresponder a cada uma, podendo sofrer alterações ao longo do processo de trabalho.

Outro aspecto importante a ter em consideração, quando se trabalha uma sequência de imagens, é o ritmo da narrativa. Para Catarina Sobral, o estudo do ritmo, da continuidade e ligação entre imagens pode ser controlado de várias maneiras: variando o tamanho das imagens, fazendo mudanças cromáticas, alterando pontos de vista, alterando formas, etc.

Tal como no cinema, o ritmo da narrativa é fundamental para manter o leitor interessado na história. "*O desejo de virar as páginas pode ser enfraquecido se as imagens ou folhas se sentirem repetitivas em termos de forma, cor, ou escala. Cada folha deve ser trabalhada com a sua relação com as páginas anteriores e as seguintes em mente, e efectivamente a sua relação com o fluxo do livro como um todo*"⁷⁹ (Salisbury,2004: 83).

Desta forma, tendo em conta os aspectos referidos acima, recorre-se ao *storyboard* como método de trabalho para a planificação e estudos de composição do álbum ilustrado.

⁷⁷ O *storyboard* é uma planificação gráfica constituída por uma sequência de esboços rápidos que proporcionam uma visão global do projecto.

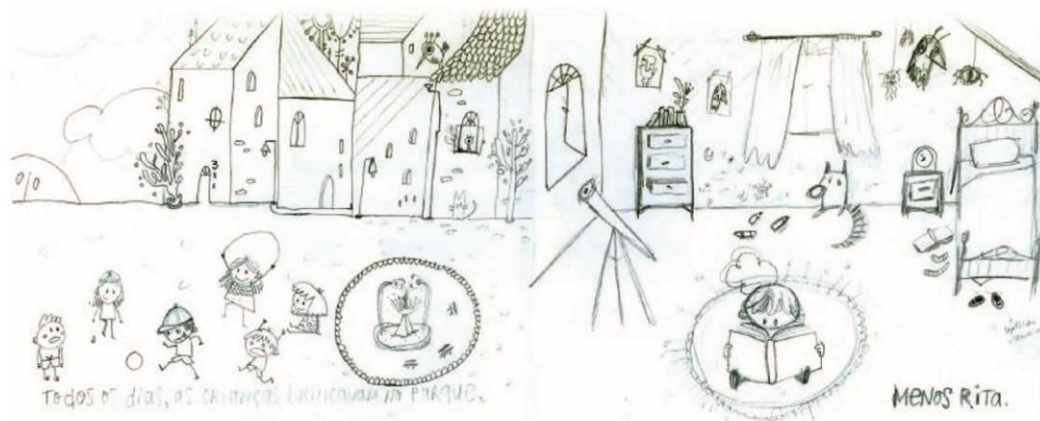
⁷⁸ T.L. de "Very often, the biggest challenge is to edit down from an excessive amount of words and pictures to a ruthlessly trimmed, manageable, and well-structure sequence."

⁷⁹ T.L. de "The urge to turn the page can be weakened if the images or spreads feel repetitive in terms of shape, color, or scale. Each spread must be designed with its relationship to the preceding and following pages in mind, and indeed its relationship to the flow of the book as a whole."

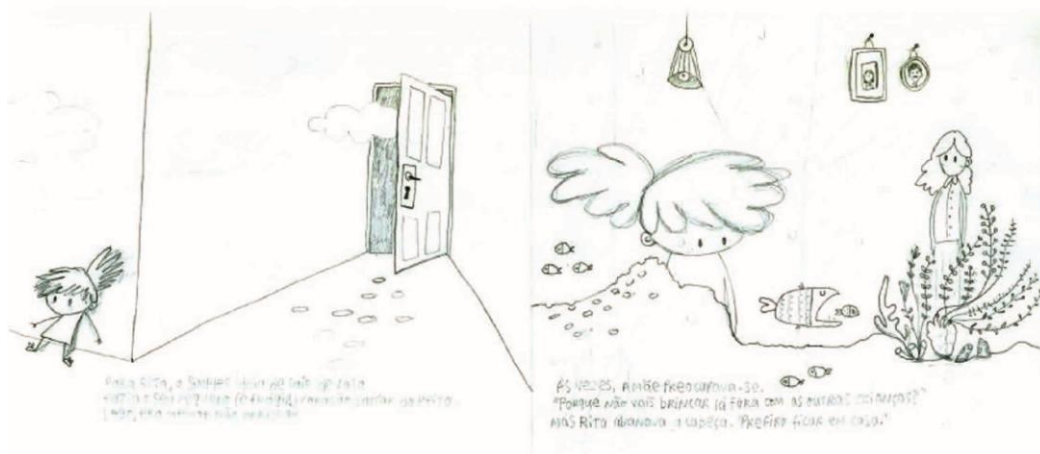
4.4.1. Planificação do álbum ilustrado em função da narrativa



Era uma vez uma menina e o seu nome era Rita Pintarola.



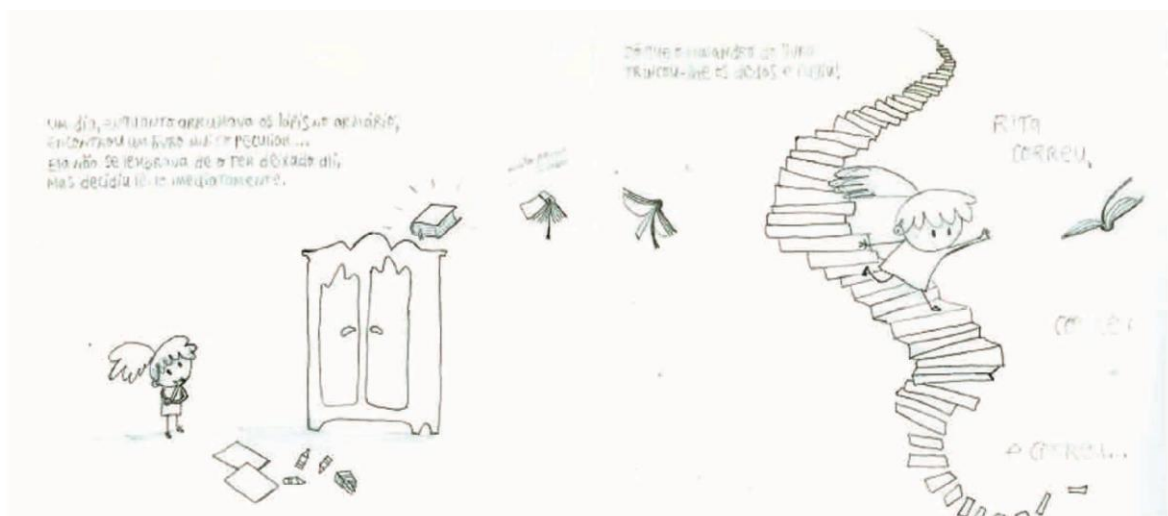
Todos os dias, as crianças brincavam no parque. Menos Rita.



Para Rita, a simples ideia de sair de casa fazia o seu pequeno (e frágil!) coração saltar do peito. Logo, era melhor não arriscar.

Às vezes, a Mãe preocupava-se. "Porque não vais brincar lá fora com as outras crianças?"

Mas Rita abanava a cabeça. "Prefiro ficar em casa".



Um dia, enquanto arrumava os lápis no armário, encontrou um livro muito peculiar... Ela não se lembrava de o ter deixado ali, mas decidiu lê-lo imediatamente. Só que o malandro do livro trincou-lhe os dedos e fugiu! Rita correu, correu e correu...



E quando deu por si, estava longe, muito longe de casa.
E agora?! O que seria dela? Sozinha num mundo tão grande, tão assustador e tão confuso...



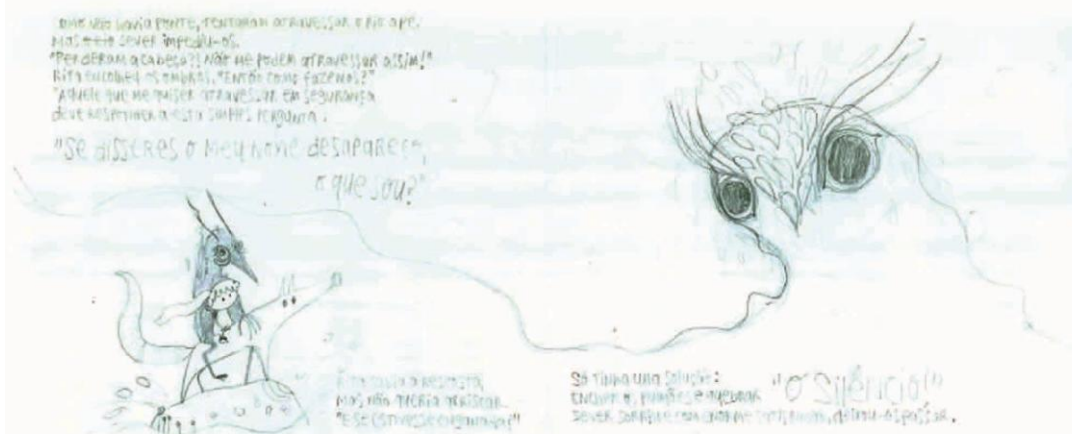
Rita só queria voltar para casa...



Até que o seu amigo Ernesto aparece a acaba com o seu desassossego. Os dois pensaram num estratagemma para regressar a casa e encluíram que o melhor era procurar ajuda. Caminharam, caminharam... Até que ouviram alguém a choramingar à beira do rio.



Cautelosos, aproximaram-se. "Como se chama?" perguntou Rita
 "Há quem me chame... Boo!" respondeu.
 "O que o incomoda Boo?"
 "Ah menina, pobre de mim! suspirou arreliado "Tão velho e cansado e tão longe da minha casinha... Se me pudessem ajudar a atravessar o rio, dar-vos-ei tudo o que mais desejam".
 Rita não hesitou em ajudar.



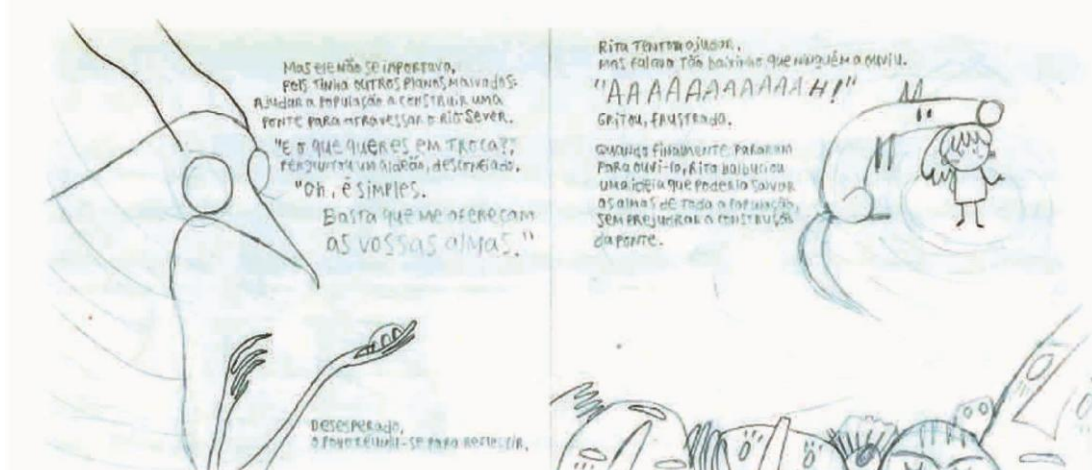
Como não havia ponte, tentaram atravessar o rio a pé. Mas o rio Sever impediu-os.
 "Perderam a cabeça?! Não me pode atravessar assim!" Rita encolheu os ombros "Então como fazemos?"
 "Aquele que me quiser atravessar em segurança deve responder a esta simples pergunta "Se disseses o meu nome desapareço, o que sou?"
 Rita sabia a resposta, mas não queria arriscar. E se estivesse enganada?
 Só tinha uma solução: Encher os pulmões e quebrar "O SILÊNCIO!"
 Sever sorriu e com enorme satisfação, deixou-os passar.



MAS QUANDO CHEGARAM À ALDEIA,
NÃO TIVERAM UMA RECEPÇÃO CALOROSA.

PARA SURPRESA DE RITA,
NINGUÉM GOSTAVA DE BOO...

Mas quando chegaram à aldeia, não tiveram uma recepção calorosa.
Para surpresa de Rita, ninguém gostava de Boo...



MAS ELE NÃO SE IMPORTAVA,
POIS TINHA OUTROS PLANOS MALVADOS:
AJUDAR A POPULAÇÃO A CONSTRUIR UMA
PONTE PARA ATRAVESSAR O RIO SEVER.
"E O QUE QUERES EM TROCA?"
PERGUNTOU UM ALDEÃO, DESCONFIAO.
"OH, É SIMPLES.
BASTA QUE ME OFEREÇAM
AS VOSSAS ALMAS."

RITA TENTOU OUVIR,
MAS FALAVA TÃO BAIXINHO QUE NINGUÉM O OUVIU.
"AAAAAAHHH!"
GRITOU, FRUSTRADA.

QUANDO FINALMENTE PARARAM
PARA OUVI-LA, RITA BALBUÇIU
UMA IDEIA QUE PODERIA SALVAR
AS ALMAS DE TODA A POPULAÇÃO,
SEM PREJUDICAR A CONSTRUÇÃO
DA PONTE.

DESDESPERADO,
O POVO REUNIU-SE PARA REFLECTIR.

Mas ele não se importava, pois tinha outros planos malvados: Ajudar a população a construir uma ponte para atravessar o rio Sever.

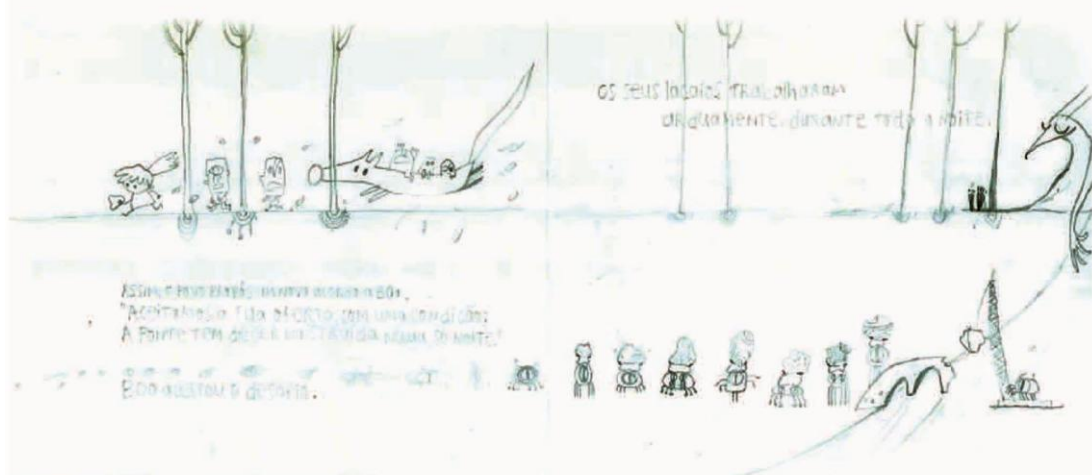
"E o que queres em troca?" perguntou um aldeão, desconfiado.

"Oh, é simples. Basta que me ofereçam as vossas almas."

Desesperado, o povo reuniu-se para reflectir.

Rita tentou ajudar, mas falava tão baixinho que ninguém a ouviu. "AAAAAH!" gritou frustrada.

Quando finalmente pararam para ouvi-la, Rita balbuciou uma ideia que poderia salvar as almas de toda a população, sem prejudicar a construção da ponte.



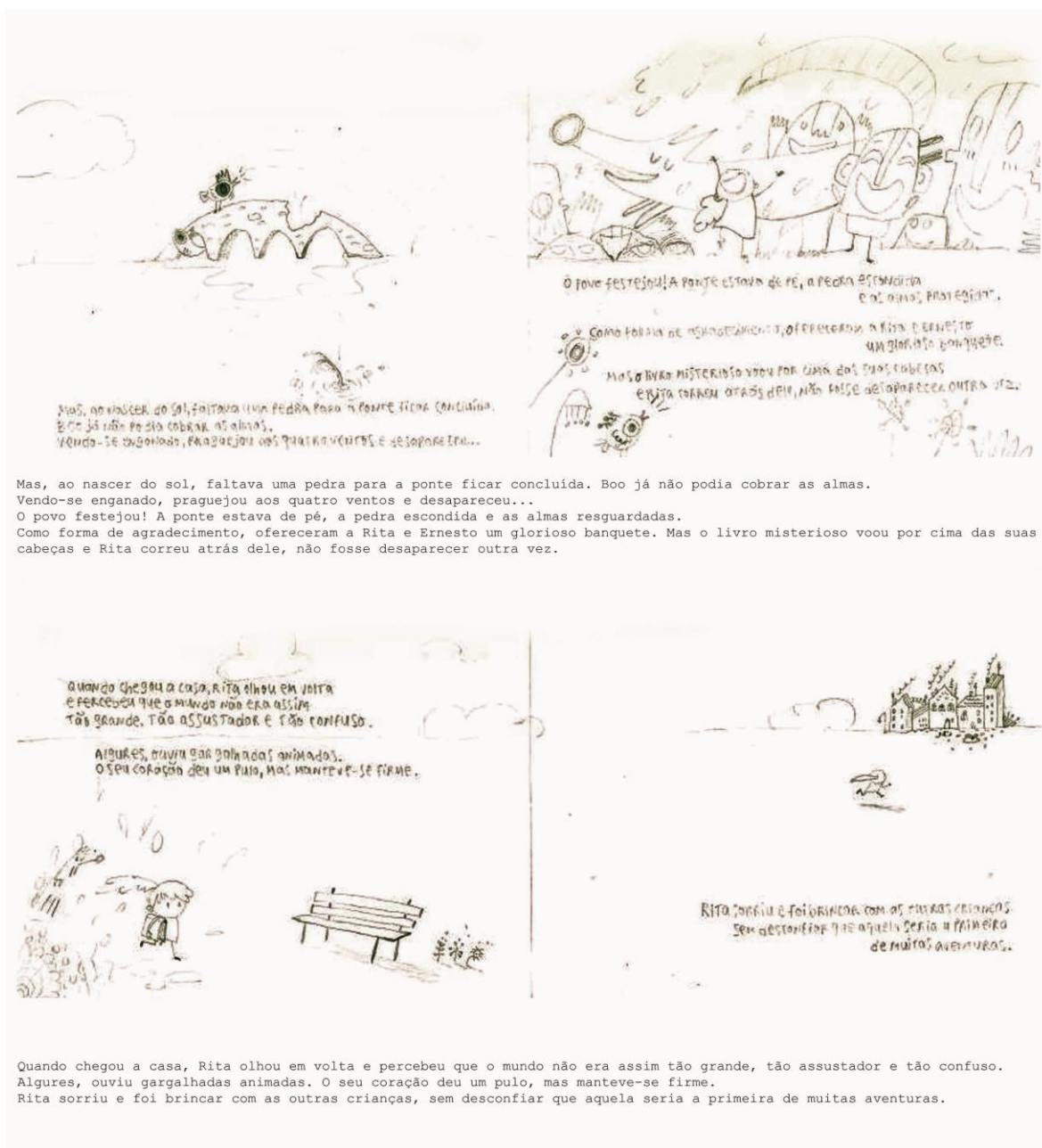
OS SEUS LAÇOS TRABALHARAM
ARDUAMENTE DURANTE TODA A NOITE.

ASSIM, O POVO PROPÔS UM NOVO ACORDO A BOO.
"ACEITAMOS A TUA OFERTA COM UMA CONDIÇÃO:
A PONTE TEM DE SER CONSTRUÍDA NUMA SÓ NOITE!"
BOO ACEITOU O DESAFIO.

Assim, o povo propôs um novo acordo a Boo. "Aceitamos a tua oferta com uma condição: a ponte tem de ser construída numa só noite!"

Boo aceitou o desafio.

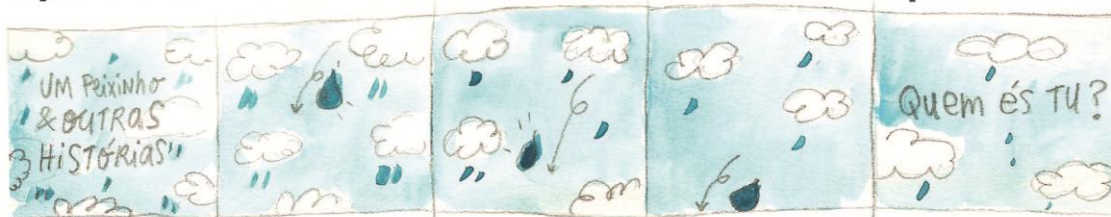
Os seus laçãos trabalharam arduamente durante toda a noite.



4.4.2. Planificação da publicação digital em função da narrativa

Sequência de Abertura

Cap.1



ANIMAÇÃO: O título da história aparece a **oscilar**. Está a chover.

INTERACÇÃO: Ao tocar na indicação textual, o título desaparece. Uma gota de chuva cai, dando início à história.

SOM: Efeitos sonoros adaptados à cena (como em todas as cenas seguintes). Vento, gotas de água, chuva.

Capítulo 1: Quem és tu?

Transição

Interacção 1



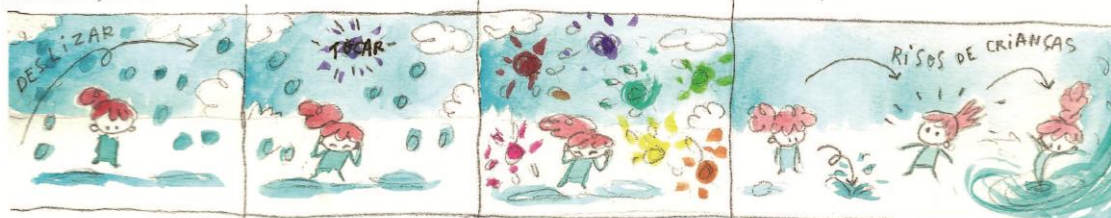
ANIMAÇÃO (TRANS): O título do capítulo aparece a **oscilar**, desaparecendo pouco depois. A gota cai ao lado de Rita e salpica.

INTERACÇÃO 1: Ao **tocar no ecrã**, caem várias gotas de chuva coloridas. Ao **tocar na personagem**, esta começa a chapinhar, criando vários salpicos coloridos.

SOM: Salpicos de água. Chapinhar na água.

Interacção 2

Transição



INTERACÇÃO 2: Ao **deslizar com o dedo no ecrã**, as gotas solidificam. Ao **tocar em cada gota solidificada**, estas explodem em múltiplas cores.

ANIMAÇÃO (TRANS): A última gota não rebenta, caindo no chão. Ao cair, ouvem-se risos de crianças, assustando Rita. Forma-se um remoinho e ela é absorvida. O ecrã fica todo azul.

SOM: Congelar. Balão a rebentar. (TRANS) Salpicos de água. Risos de crianças. Sorver por uma palhinha.

Transição

Cap.2



ANIMAÇÃO (TRANS): O título do 2º capítulo aparece a **flutuar**. Rita nada até ao fundo do mar. Bolhas sobem.

SOM: Sons do mar. Bolhas de água.

Capítulo 2: Esconde, Esconde...

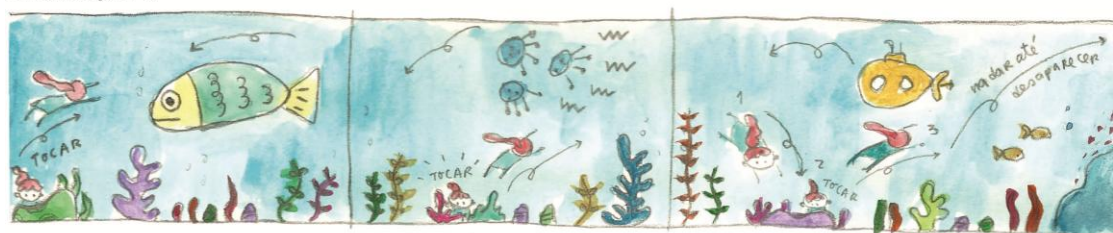
Interação 1



INTERACÇÃO 1: Ao mover o tablet com as mãos ou deslizar com o dedo no ecrã para cima, esquerda, direita e para baixo, o utilizador consegue ver o fundo do mar, ou seja, o que rodeia Rita. Ao tocar nos peixes, estes nadam na direcção contrária.

SOM: Sons do mar. Bolhas de água.

Interação 2



ANIMAÇÃO: Ao surgir um peixe grande, medusas ou um submarino, Rita esconde-se.

INTERACÇÃO 2: Ao tocar na personagem, ela sai do esconderijo.

SOM: Orca. Electricidade. Submarino (som sonar). Sons do mar.

Transição

Capítulo 3: Sono

Interação 1



ANIMAÇÃO (TRANS): Rita nada para um cantinho e adormece. O título do capítulo aparece a flutuar e depois desaparece. Bolhas sobem. Várias sombras aproximam-se.

INTERACÇÃO 1: Ao tocar ou deslizar com o dedo nas sombras, estas afastam-se.

SOM: Quando as sombras começam a aproximar-se, ouvem-se vários sons: pessoas a falar, buzinas de carros, a campainha da escola, gargalhadas, etc.

Transição 1

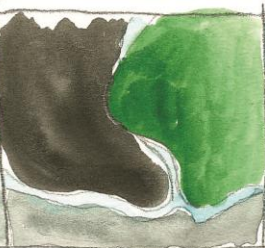
Cap.4



ANIMAÇÃO (TRANS 1): Sombras afastadas, Rita acorda e nada de volta à superfície. O ecrã fica cada vez mais colorido, revelando o próximo capítulo.

SOM: Sons do mar. Bolhas de água. Mergulho.

Transição 1.1



Interação 2



ANIMAÇÃO (TRANS 1.1): Se o utilizador não agir, as sombras devoram Rita. O ecrã escurece e volta a iluminar-se para revelar Rita no interior de uma baleia.

INTERACÇÃO 2: Ao agitar o tablet com as mãos, a criatura reage, devolvendo Rita à superfície.

SOM: Baleia. Sons do mar. Bolhas de água.

Transição 2



Capítulo 4: Vazio



ANIMAÇÃO (TRANS 2): Ao agitar o tablet, o ecrã fica cada vez mais colorido revelando, assim, o próximo capítulo.

SOM (TRANS 2): Baleia. Esquicho de água.

INTERACÇÃO: É apresentado ao utilizador um lápis, uma borracha e uma paleta de cores primárias que pode usar para desenhar. No final, o utilizador tem a opção de guardar o desenho no dispositivo.

4.5. Desenvolvimento Conceptual

4.5.1. Personagens

Para Martin Salisbury, *"a criação de personagens convincentes é fundamental para o sucesso de uma narrativa visual"*⁸⁰. Os outros aspectos do livro podem estar bem desenvolvidos, mas se o leitor não acreditar nos *"actores em palco"*, nem sentir empatia por eles, não contarão para nada (Salisbury, 2004: 62).

Este princípio é partilhado por José Miguel Ribeiro que explica, em entrevista, que o estudo de personagem é um processo de pesquisa que se faz, normalmente, no início do projecto e que envolve vários esboços do aspecto físico da personagem, da sua expressividade e da forma como se movimenta. Na maioria das vezes, a personagem surge da técnica e do tipo de expressão plástica usadas para fazer a narrativa visual. Portanto, é um estudo de observação e procura que envolve muito desenho até encontrar o que se pretende.

4.5.1.1. Caracterização e Construção de Personagens

Quando o ilustrador é também o autor da história, *"a emergência e evolução de uma personagem e do enredo pode ser um processo indivisível"*⁸¹, em que o desenho influencia a narrativa e a narrativa influencia o desenho (Salisbury, 2004:62).

Na história em desenvolvimento, o leitor/utilizador vê o mundo e as personagens que o habitam através do olhar de criança de Rita Pintarola – a personagem principal. Desta forma, é fundamental perceber quem é esta personagem e o que a distingue das outras crianças.

Rita Pintarola

Rita é uma menina de seis anos muito peculiar. Ela vive num bairro, nos arredores de uma vila, com a sua Mãe e o seu melhor amigo Ernesto, um cãozinho de peluche.

Rita tem receio de sair de casa e de criar ligações com as pessoas, pois a simples ideia deixa-a nervosa e desconfortável. Então, para preencher esse vazio, criou o seu próprio mundo, com os seus amigos imaginários – entre eles, Ernesto.

Rita está contente com a vida que tem, até que um dia, decide ler um livro misterioso que lhe *"vira a vida do avesso"*, obrigando-a a sair de casa e a viver uma aventura no mundo exterior.

⁸⁰ T.L. de "The creation of convincing characters is fundamental to the success of a visual narrative"

⁸¹ T.L. de "(...) the emergence and evolution of character and story line can be an indivisible process."

A aparência física da personagem foi desenvolvida tendo em conta a sua personalidade. O conforto é a ideia-chave para a forma como esta personagem se apresenta. Como é raro sair de casa, anda sempre vestida com uma espécie de pijama e com umas pantufas calçadas. O seu cabelo de cor vibrante é, talvez, o seu elemento mais característico. Anda sempre preso num nó desganhado e reage conforme as suas várias emoções.

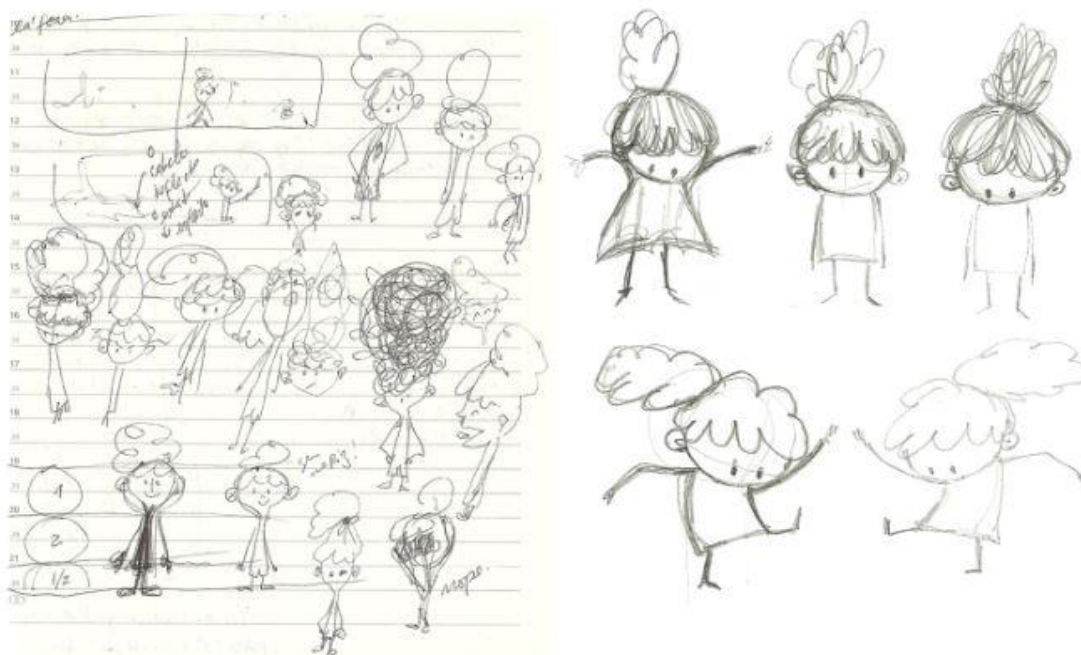


Figura 76. Alguns esboços do estudo da personagem principal "Rita Pintarola"

Na passagem da ilustração para a animação – neste caso para o suporte digital – é necessário trabalhar as expressões fisionómicas e as várias posições (frente, lateral, retaguarda) com alguma complexidade.

O seu corpo acaba por absorver o imaginário infantil em que vive – é uma figura com formas simples e fácil de desenhar.



Figura 77. Algumas posições da personagem principal

A escolha do nome para uma personagem, especialmente uma personagem principal é, talvez, uma das tarefas mais difíceis, pois o nome pode dar indícios sobre a sua personalidade. O nome "Rita" é o diminutivo do nome italiano "*Margherita*" ou "*Margaret*", que significa "margarida" e "pérola"⁸². É um nome simples, sonoro devido à letra "R", feminino e facilmente identificável, atribuído a alguém tão especial como uma pérola. Geralmente, o nome "Pintarola" descreve alguém que tem "muita pinta" ou, simplesmente, que tem um estilo próprio.

Todas estas características ajustam-se na personagem, uma criança com uma visão muito própria na forma como vê e se relaciona com o mundo.

Mãe

A Mãe é a única figura familiar presente na história, o que pode levar o leitor a questionar sobre a sua situação familiar.

A Mãe revela preocupação pelo facto de Rita não querer sair de casa. Muitas vezes, os pais ou figuras semelhantes não sabem como agir em determinadas situações ou a determinados comportamentos relacionados com a saúde mental, neste caso ansiedade social, revelando uma certa incompreensão sobre o assunto. Embora a Mãe incentive Rita a sair de casa por via da interrogação – quando a filha recusa – não a obriga ou pressiona a fazê-lo. Desta forma, Rita não fica nervosa ou angustiada.



Figura 78. Alguns esboços da Mãe de Rita Pintarola

A aparência física da Mãe é praticamente igual à de Rita, só que numa versão adulta. Como a personagem só aparece no início da história, não é necessário fazer um estudo muito complexo de expressões e posições.

⁸² Consultado aqui: <http://www.behindthename.com/name/rita>

Ernesto

O cão Ernesto é um peluche feito pela Mãe de Rita, através de um dos seus desenhos. É com ele que Rita brinca, sendo o seu fiel amigo. Quando Rita sai finalmente de casa, ele ganha vida e acompanha-a na sua aventura, servindo como uma espécie de guardião.

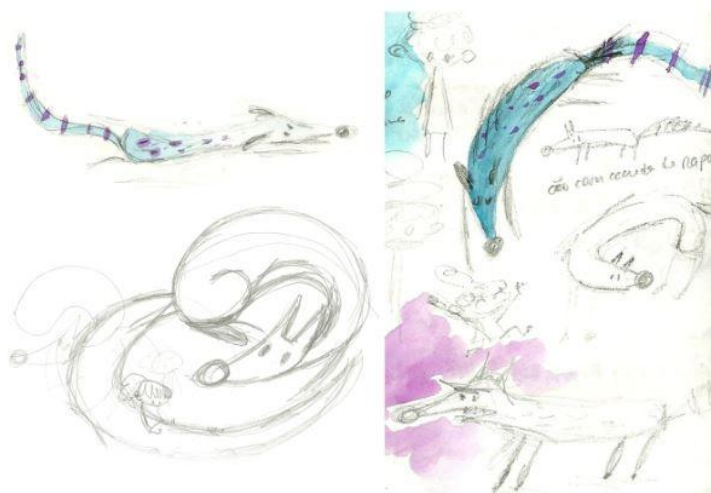


Figura 79. Alguns esboços do estudo da personagem "Ernesto"

À semelhança de Rita, o aspecto físico de Ernesto corresponde ao universo visual da história. A cor do seu pêlo acaba por corresponder às cores utilizadas na figura de Rita, realçando assim a sua forte ligação.

Boo

Boo é o antagonista da história.

"Boo" deriva da terminação do nome "Belzebu" que, em hebraico e árabe, está associado ao deus das moscas e da pestilência. Para a religião cristã, o seu nome é utilizado como referência ao próprio diabo⁸³.

A atribuição do nome "Boo", ao invés de "Belzebu", deve-se sobretudo à faixa etária do público-leitor, maioritariamente infantil. "Boo" pode ainda associar-se ao som do vocábulo que representa o susto.

⁸³ Consultado aqui: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Belzebu>

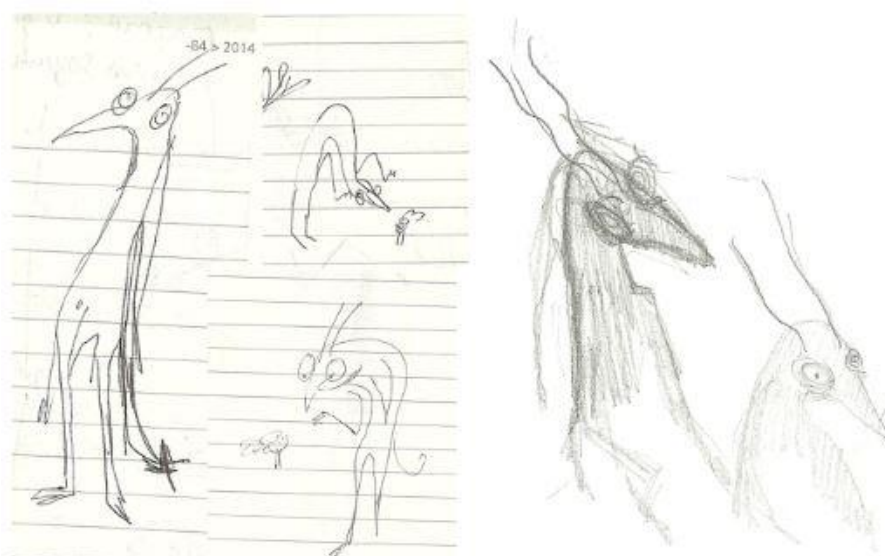


Figura 80. Alguns esboços do estudo da personagem "Boo"

A sua aparência física tem como inspiração a própria mosca, um insecto que está associado a cenários pestilentos. É por isso que a sua figura peganhosa parece estar sempre rodeada de bichos estranhos. Esta característica também dá pistas sobre a sua verdadeira natureza malvada.

Lacaios de Boo

Tal como Boo, a aparência física destas personagens tem como inspiração os insectos, mais precisamente os escaravelhos.

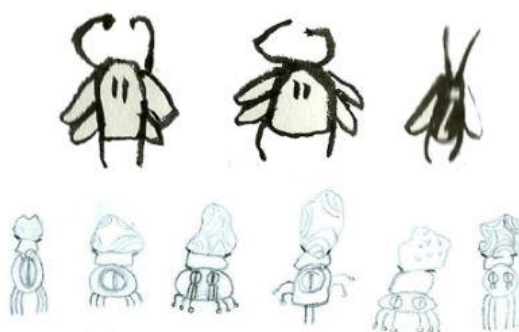


Figura 81. Alguns esboços dos "lacaios de Boo"

Como os escaravelhos são conhecidos por transportarem grandes bolas de excremento, pegou-se nessa referência visual e substituiu-se o excremento pelas pedras – que são um dos elementos fundamentais para a construção da Ponte da Portagem.

Rio Sever

O rio Sever, como o próprio nome indica, é um rio. Neste caso, utiliza-se o antropomorfismo para dar corpo a um elemento da natureza.

A sua função na narrativa é servir de obstáculo natural, não só a Rita como a toda a população da aldeia da Portagem, que não o consegue atravessar por ser tão bravo. Para além de dificultar a passagem com a sua corrente forte, o rio tem o estranho hábito de fazer perguntas ou enigmas a quem se atrever a atravessá-lo, simplesmente porque é algo que o diverte.



Figura 82. Alguns esboços do estudo do "Rio Sever"

A sua aparência física, para além de se parecer obviamente com água, tem como inspiração a coruja, um animal associado à sabedoria e ao conhecimento.

População da Portagem

As personagens que representam a população da Portagem são inspiradas nos desenhos de Rita, que vemos no início da história.

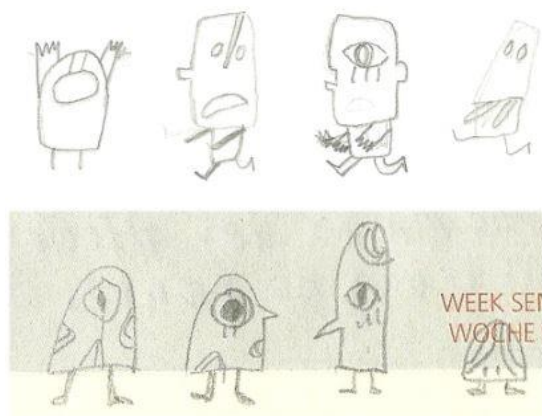


Figura 83. Alguns esboços da "População da Portagem"

As suas formas irregulares e disformes – cabeças enormes, braços pequeninos, olhos grandes – remetem para o desenho infantil, que não está interessado em regras ou questões de proporção.

Uma vez que a estética destas personagens é baseada nos desenhos de Rita, torna-as praticamente num produto da sua própria imaginação.

4.5.2. Composição Visual

O estudo da composição visual é uma fase importante do processo criativo, pois determina os conteúdos visuais da história.

As ilustrações de *"Um Peixinho Fora d'Água"* e da aplicação *"Um Peixinho & Outras Histórias"* fazem uso de uma técnica de expressão mista, com pinturas a aguarela, lápis de cor e pastéis de óleo.

A intenção é que esta técnica evidencie a relação entre os vários elementos da história – o mundo aquático a aguarela e os desenhos de Rita a lápis de cor – contribuindo para dar vida e textura às personagens e aos cenários.

Esta expressão é reforçada pelo uso predominante da cor azul, à qual se acrescenta outras cores, como o vermelho, o verde, amarelo e o preto, contribuindo para dar contraste e acentuar a expressividade da imagem.

Ao longo do processo, esboçaram-se vários desenhos com estudos de composição, de forma a determinar as formas, o tipo de traço do desenho, ou seja, a identidade estética que define as personagens e os ambientes deste projecto.

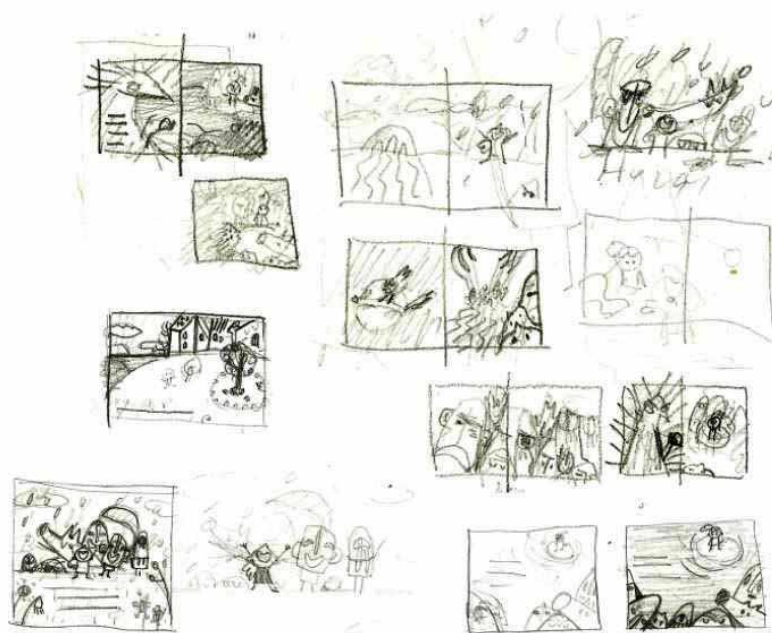


Figura 84. Vários esboços do estudo de composição das ilustrações do livro *"Um Peixinho Fora d'Água"*

4.6. Protótipo

O desenvolvimento do protótipo é um método que permite estabelecer uma aproximação real com o projecto em estudo e testar conceitos. O objectivo é oferecer ao público uma experiência tangível, embora o protótipo ainda não tenha o refinamento que se pretende no produto final.

A construção do protótipo é, por si só, um método de aprendizagem, uma vez que permite descobrir coisas que não poderiam ser previstas sem a materialização dos conceitos. O seu principal objectivo é recolher informação do público a quem vai ser apresentado; observar e estudar a sua reacção e recolher o seu *feedback* – seja a nível de aparência estética, características físicas, ou de funcionalidade.

A informação recolhida da avaliação permite também identificar potenciais erros e formar novas ideias, constituindo assim a base para a criação do produto final.

Este processo poderá repetir-se várias vezes, correspondendo ao nível de desenvolvimento do projecto.



Figura 85. Gráfico explicativo do projecto "Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias"

4.6.1. Protótipo do Álbum Ilustrado (livro)

Como foi referido acima, o protótipo é uma versão aproximada ou a mais parecida possível com o produto final. Por isso, embora se apresente aqui alguns exemplos das ilustrações finais do álbum ilustrado, existe ainda a possibilidade de melhorar alguns aspectos e de corrigir eventuais erros.

No desenvolvimento de um álbum ilustrado, onde o espaço para a imagem é privilegiado, deve-se ter em conta não só as páginas do miolo, mas também todas as outras partes integrantes do livro, como por exemplo a capa e contracapa ou as guardas. Todos estes elementos devem estar em sintonia para que o resultado final seja o mais coeso possível.

Para *"Um Peixinho Fora d'Água"* pretende-se que o livro ilustrado não se afaste muito do modelo tradicional. Assim, o livro de capa dura tem um formato horizontal, ligeiramente rectangular, com as seguintes dimensões: 210 mm de largura e 297 mm de altura. Como o público-alvo abrange crianças entre os 7 e os 11 anos de idade, pensou-se num formato mediano, que fosse prático e fácil de transportar para qualquer lugar e que não ocupasse muito espaço.

Um dos aspectos mais importantes de um livro é a capa, pois é uma forma de promover o livro e de captar a atenção de potenciais leitores/compradores. Uma boa capa deve combinar o estilo da ilustração e dar pistas sobre o conteúdo do livro, sem revelar completamente a história.



Figura 86. Esboços finais da ilustração da capa de *"Um Peixinho Fora d'Água"*

Como se pode ver nos esboços da figura 86, a capa apresenta dois elementos fundamentais: a personagem principal (Rita Pintarola) a ser levada por um livro e uma casa isolada dentro de uma espécie de bolha ou aquário. Como o título da história é "*Um Peixinho Fora d'Água*", parte-se do princípio de que a personagem está a voar para fora da bolha/aquário e não para dentro. O objectivo é realçar a ideia de que Rita vai sair da sua zona de conforto e que isso, por si só, é a promessa de uma grande aventura.



Figura 87. Ilustração a cores e concepção final da capa de "*Um Peixinho*"

Na figura 87, é dado o primeiro vislumbre da linguagem visual do livro, que faz uso de uma técnica de expressão mista, através da pintura a lápis de cor e aguarela; e da paleta de cores, onde o azul é a cor predominante, numa clara alusão ao mundo aquático. O padrão colorido a aguarela dá textura à ilustração e as suas pinceladas desalinhas e fortes dão-lhe uma certa intensidade.

As guardas, para além da sua função utilitária – rematar a capa, escondendo as colagens que surgem das dobras do papel da capa sobre o cartão – também podem ser exploradas enquanto espaço paralelo à narrativa principal.

Neste caso, as guardas foram trabalhadas como padrão de aguarelas, dando continuidade à textura usada na capa.



Figura 88. Guardas do livro "Um Peixinho Fora d'Água"

Todas as ilustrações têm a sua importância, mas as ilustrações das primeiras páginas do livro são particularmente relevantes, porque ajudam a definir o tema da história.

No "Peixinho Fora d'Água" são abordadas as temáticas da timidez, ansiedade social e isolamento; a dificuldade que uma menina tem em se relacionar com os outros e o mundo real. Essas ideias são logo evidenciadas nas primeiras páginas.



Figura 89. Primeiras Ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água"

Como se pode ver na figura 89, a primeira ilustração (acima) apresenta-nos a personagem principal, cujo nome é Rita Pintarola. O texto escrito não nos dá mais informações sobre quem ela é, mas a imagem de uma menina à janela suscita, pelo menos, uma pergunta: *para onde ela está a olhar?*

A forma da janela – que se parece com uma gaiola – e o facto de ser o único elemento completamente colorido, realçam a ideia de isolamento e separação, o conflito da personagem.

Nas ilustrações das páginas seguintes (abaixo), existe um contraste: a primeira imagem com crianças a brincar na rua e a segunda, com Rita no quarto da sua casa, a ler. O texto escrito conta que *"todos os dias, as crianças vão brincar no parque. Menos Rita"*. Mais uma vez, não nos diz porquê, mas a imagem completa essa informação, revelando o que Rita está a fazer.



Figura 90. Pormenores da ilustração do livro *"Um Peixinho Fora d'Água"*

A ilustração do quarto de Rita também revela ao leitor outros pormenores interessantes que vão desempenhar um papel importante no seguimento da história. Os desenhos na parede com bonecos estranhos, o cão de peluche e os fantoches pendurados em cima da sua cama (figura 90).

As ilustrações seguintes (figura 91) continuam a explorar a temática da ansiedade social explicando, de certa forma, o conflito da personagem.



Figura 91. Ilustrações do livro *"Um Peixinho Fora d'Água"*. O Desassossego de Rita

Na primeira imagem (à esquerda), a personagem principal mostra uma expressão angustiada perante a porta da rua aberta. A parede azul cheia de nuvens é uma referência clara ao filme *"The Truman Show"* de Peter Weir (1998). Nesse filme, a personagem principal descobre que o mundo onde vivia não era real, mas um produto de ficção. Por sua vez, no livro *"Um Peixinho Fora d'Água"*, Rita precisa de sair do mundo de fantasia onde vive e encarar o mundo real.

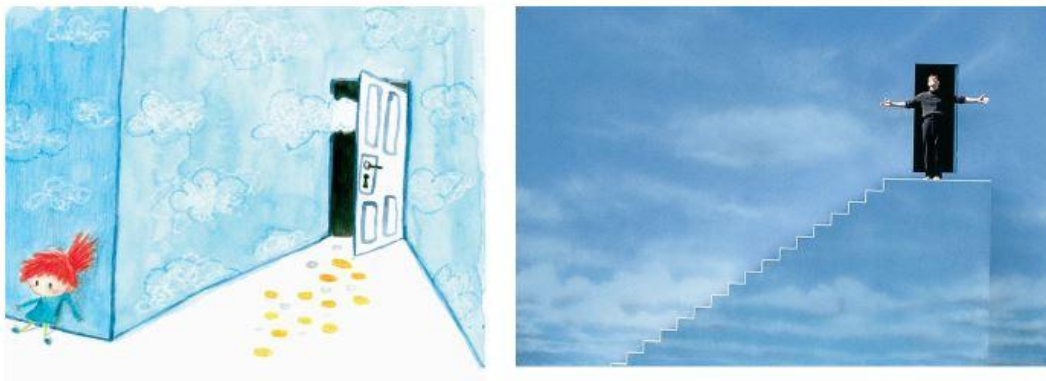


Figura 92. Referência ao filme *"The Truman Show"* de Peter Weir

Na segunda imagem (à direita), o leitor vê pela primeira vez a mãe de Rita. Esta pergunta à filha porque não vai brincar na rua com as outras crianças e Rita responde que prefere ficar em casa. Mais uma vez, o texto escrito não explica a razão, mas o leitor pode tentar adivinhar pelo facto de Rita estar a olhar para um peixe enorme prestes a devorar um pequenino. É de destacar também que esse peixinho é o único que está a nadar na direcção contrária, tal como Rita, ao não querer enfrentar os seus medos. Outro pormenor é o coração de algas no canto direito da ilustração, uma referência literal ao que foi dito no texto da página anterior: *" (...) a simples ideia de sair de casa fazia o seu pequeno e frágil coração saltar do peito."*

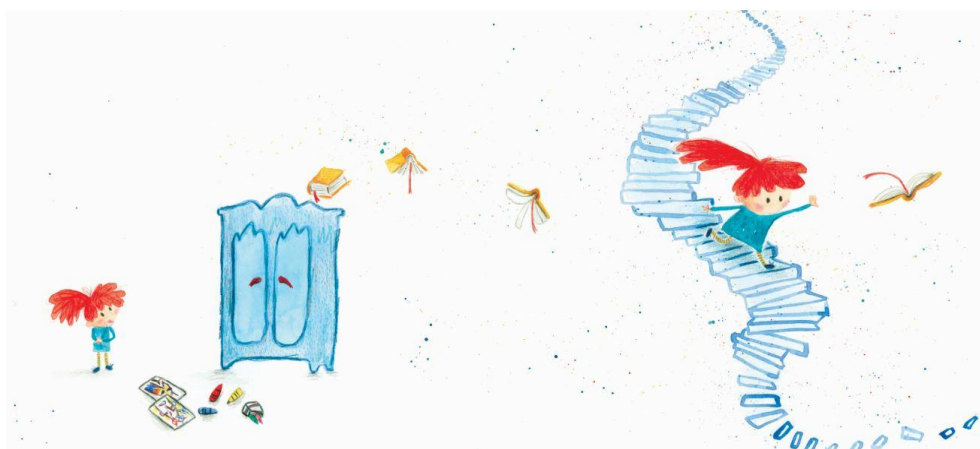


Figura 93. Ilustrações do livro *"Um Peixinho Fora d'Água"*. Descida ao Mundo Real

Nas ilustrações das páginas seguintes (figura 93), Rita finalmente sai de casa.

Ao decidir ler um livro desconhecido, este "troca-lhe as voltas" e transporta-a para a rua. Na segunda ilustração (à direita), o facto de Rita descer as escadas, não é por acaso. As escadas são símbolos do oculto, do subconsciente, sugerindo o medo dos monstros que se encontram no fundo das mesmas. Ao descer as escadas, Rita vai finalmente enfrentar o seu medo de sair de casa e de se relacionar com os outros.

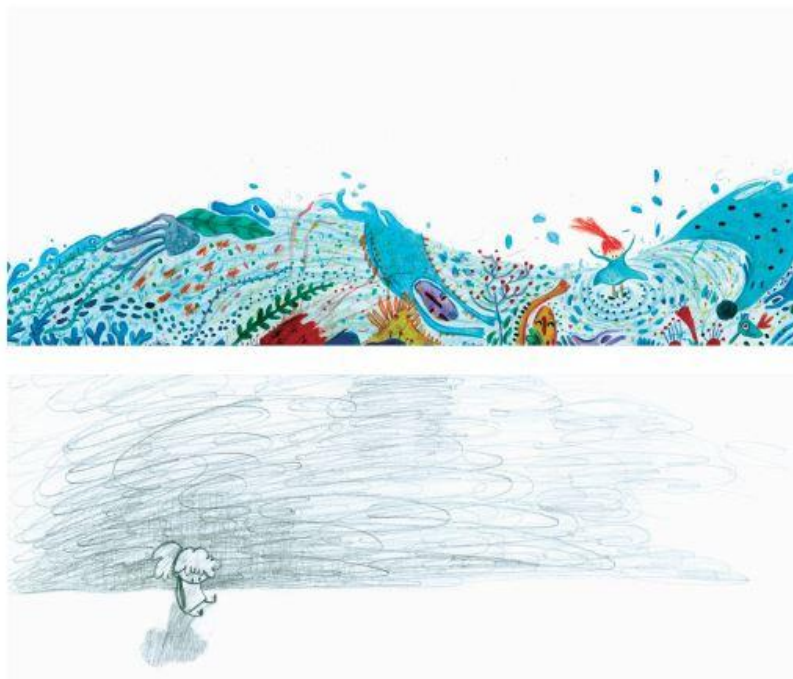


Figura 94. Contraste de cor entre ilustrações do livro *"Um Peixinho Fora d'Água"*

Quando finalmente pisa o mundo real, a experiência é tão intensa que Rita sente-se como se tivesse a ser sugada por ele (figura 94, acima). A ilustração seguinte (abaixo) contrasta em cor com a primeira. A falta de cor indica que Rita sente-se completamente extenuada e triste.

É a partir daqui que a aventura de Rita realmente começa. Pelo caminho, ela vai encontrando figuras inusitadas, que foram sugeridas anteriormente. Figuras essas como o cão de peluche chamado Ernesto, que ganha vida e acompanha Rita na sua jornada, o mau da fita, Boo – um dos fantoches pendurados em cima da cama de Rita – o Rio Sever e a população da Portagem. São as personagens com quem Rita interage na história, mas continua a existir a dúvida se estas são ou não um produto da sua imaginação, uma vez que foram representadas nas ilustrações anteriores, como seres inanimados ou desenhos.

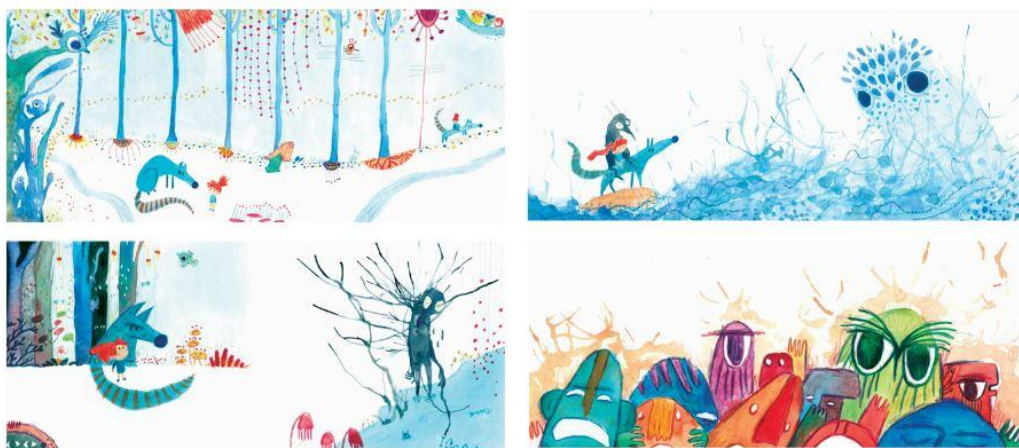


Figura 95. Apresentação de algumas personagens da história "Um Peixinho Fora d'Água"

Esse facto não tira mérito às várias provas que Rita vai superando ao longo da história, como por exemplo perder o seu medo de errar e responder, mesmo assim, à pergunta feita pelo Rio Sever; impor-se perante a população da Portagem, fazendo ouvir a sua voz; ajudá-los a verem-se livres do malvado Boo, que lhes quer roubar as almas.

Esta última etapa é, provavelmente, a ilustração com mais movimento da história, uma vez que várias acções se desenrolam ao mesmo tempo, nas duas páginas.



Figura 96. Ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água". O Roubo da Pedra

Na página anterior, Rita revela ter uma ideia que pode ajudar o povo da Portagem a construir a ponte sobre o Rio Sever, sem que Boo fique com as suas almas. No entanto, o texto escrito não refere como. O leitor só vai descobrir ao virar a página. Na figura 96, podemos ver Rita, alguns aldeões e o cão Ernesto a roubar uma pedra, enquanto os lacaios de Boo trabalham arduamente na construção da ponte. Por sua vez, Boo está a dormir, completamente alheio ao que está a acontecer. O facto de estar a dormir, enquanto os seus criados fazem o trabalho todo, pode indicar que a personagem é alguém muito preguiçoso.

Como o acordo entre a população da Portagem e Boo era que este construísse a ponte durante uma noite, a ilustração da página seguinte revela o nascer do sol, mas com uma particularidade: a ponte é o sol.



Figura 97. Últimas ilustrações do livro "Um Peixinho Fora d'Água". Nascer do Sol (à esquerda) e Regresso a Casa (à direita)

Quando Rita regressa a casa, as ilustrações mostram uma perspectiva diferente do mundo, uma vista mais ampla, com a linha do horizonte mais acentuada – muito espaço por descobrir. Para Rita, o mundo deixou de ser um "bicho-de-sete-cabeças", embora se sinta nervosa, de vez em quando. Na última imagem, vemos Rita a correr em direcção à sua vila. Só que, desta vez, não é para se refugiar em casa, mas sim para brincar com as outras crianças, marcando assim o início de uma nova fase.



Figura 98. Exemplo de ilustração com texto

Uma das maiores dificuldades na realização deste livro ilustrado foi a inclusão do texto, mesmo com os estudos no *storyboard*. Por ser muito extensa, a história teve que ser editada várias vezes ao longo do processo. A escolha da tipografia para o corpo de texto é outro factor que precisa de revisão, uma vez que não combina de forma harmoniosa com o tipo de ilustração.

Em termos conceptuais, este protótipo do álbum ilustrado atingiu os objectivos previamente pensados, tendo potencial para ser melhorado e editado no futuro.

4.6.2. Protótipo da História Digital Ilustrada (aplicação digital interactiva)

Após a apresentação do trabalho até aqui desenvolvido – a criação do guião, os estudos de personagem e composição visual e a planificação da aplicação em função da narrativa (*storyboard*) – segue-se o desenvolvimento do *design* da aplicação propriamente dito, ou seja, a sua materialização.

Numa primeira fase, foram feitas maquetes com as ilustrações – baseadas no desenho-base do *storyboard* – de forma a avaliar a continuidade entre as imagens, o enquadramento das principais vistas de ecrã, o tipo de letra e as cores, e a forma e dimensão dos vários menus e botões da aplicação.

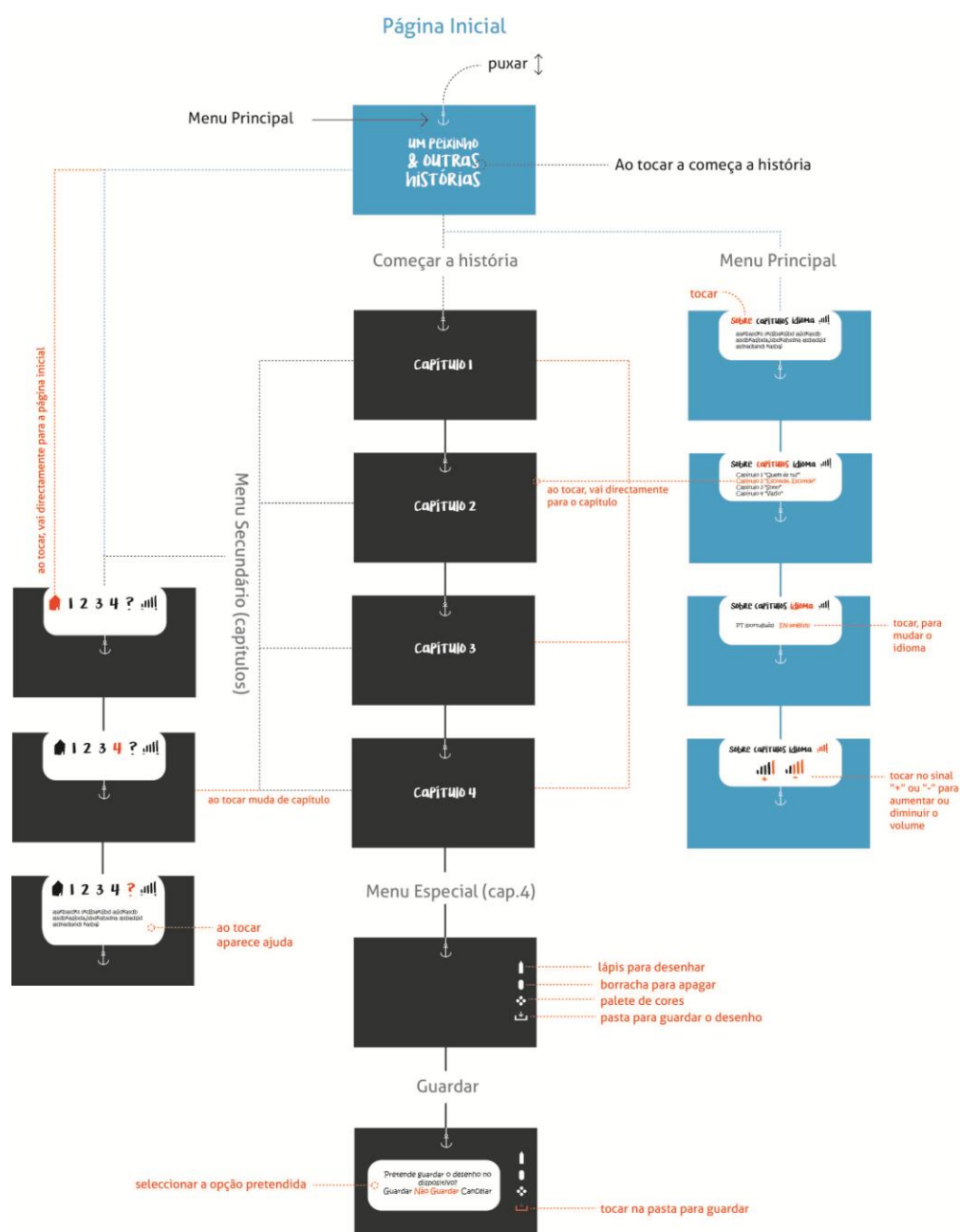


Figura 99. Estrutura de navegação da aplicação "Um Peixinho & Outras Histórias"

Nesta fase, o objectivo não é recolher informação da parte do público, mas antes testar conceitos, isto é, confirmar se o que foi previamente pensado e esboçado funciona e quais são os retoques necessários para que possam ser melhorados.

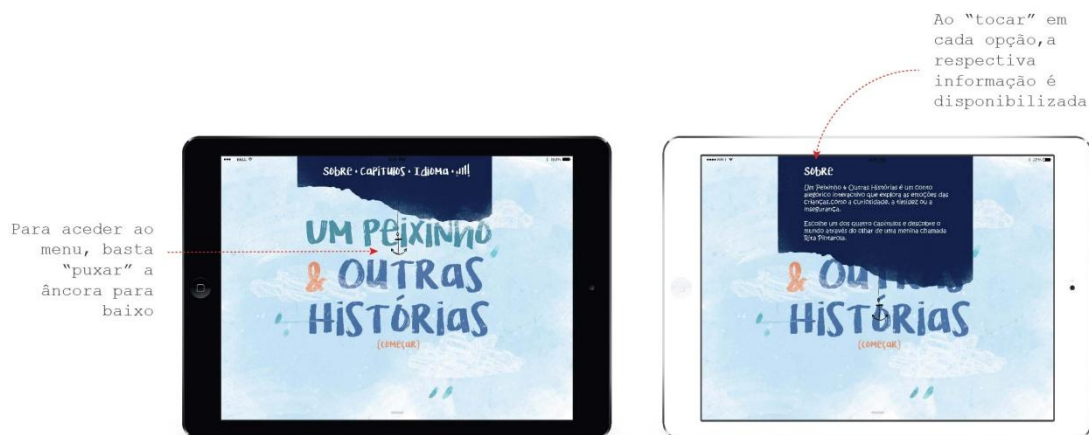


Figura 100. Desenho do menu principal da aplicação

A aplicação dispõe de três menus distintos: um menu principal, um menu secundário e um menu especial no capítulo quatro.

O menu principal encontra-se na página inicial da aplicação e contém algumas definições, entre as quais a selecção de capítulos e de idioma e a opção de aumentar ou diminuir o som. Para além destas definições, o menu também oferece informações gerais sobre a história e como começar a experiência interactiva.



Figura 101. Selecção de capítulos e de idioma do menu principal

Para começar a jogar, o utilizador só precisa de "tocar" no título "*Um Peixinho & Outras Histórias*" ou então, escolher de forma aleatória um capítulo no menu principal.

Cada capítulo apresenta um menu secundário com várias opções, entre elas regressar à página inicial, aumentar ou diminuir o volume do som, mudar de capítulo e a opção de ajuda.



Figura 102. Desenho do menu secundário da aplicação

Na opção de ajuda, são dadas pistas e indicações ao utilizador do que está a acontecer e da forma como se pode interagir com a personagem e o meio que a rodeia. Essas indicações variam, consoante cada capítulo.



Figura 103. Desenho do menu especial no capítulo quatro "*Vazio*"

No quarto capítulo "Vazio", para além do menu secundário, o utilizador tem à sua disposição um menu especial com várias ferramentas de desenho (figura 103).

Ao escolher cada botão, o utilizador tem a opção de desenhar, apagar e escolher a cor do traço. Ao terminar, pode guardar o desenho no dispositivo.

Tal como foi referido anteriormente, na construção do protótipo não é necessário introduzir toda a informação da aplicação, mas assegurar que este reproduza, com ou sem funções simuladas, o contexto da experiência real.

Neste caso, foram elaboradas várias maquetes, numa versão de visualização para *tablet*, com exemplos das principais interações da história, correspondentes aos quatro capítulos.

Dessa forma, foi possível fazer uma melhor avaliação da aparência das ilustrações no ecrã e da sua relação com os restantes elementos da aplicação, como é o caso dos menus.



Figura 104. Sequência de abertura da aplicação

Como já foi referido, a aplicação tem quatro capítulos. No primeiro capítulo "Quem és tu?", Rita encontra-se sozinha e imóvel. Só quando o utilizador toca no ecrã ou na própria personagem é que se desencadeia a acção da história. Ao interagir com Rita e com os elementos que a rodeiam, fazendo-a chapinhar na poça de água ou

rebetando as gotas de chuva em múltiplas cores, o utilizador tem, de certa forma, um papel activo na criação desses momentos.

Quando Rita ouve gargalhadas de crianças assusta-se, fugindo desse contacto humano. Este momento serve de transição para o segundo capítulo "*Esconde, esconde*". Nesta parte da história, Rita encontra-se no fundo do mar, onde pode interagir com os peixes e outras criaturas. Mais uma vez, o utilizador precisa de tocar no ecrã ou mover o dispositivo para que aconteça alguma coisa. Quando se aproximam elementos ameaçadores como as medusas, o submarino ou peixes grandes, Rita esconde-se. Neste caso, a intenção é que o utilizador descubra onde a personagem está e a incentive a sair do esconderijo.

No terceiro capítulo "*Sono*", Rita vai dormir para um canto, ainda no fundo do mar. Começam-se a aproximar sombras escuras e vários sons e ruídos indistintos fazem-se ouvir, dando a entender que se pode tratar de um pesadelo. Se o utilizador não agir, as sombras devoram Rita. Se o utilizador tocar ou deslizar com o dedo no ecrã, a personagem acorda e volta à superfície. No caso das sombras a devorarem, Rita vai parar à barriga de uma baleia, onde permanece a flutuar. Nesta parte, não são dadas pistas ou indicações sobre a forma como o utilizador pode salvar a personagem, ou seja, vai ter que descobrir sozinho.

No quarto capítulo "*Vazio*", o utilizador pode expressar-se livremente, desenhando o que quiser à volta de Rita, preenchendo assim o seu vazio.

Uma vez que não foi possível desenvolver um protótipo físico recorrendo à programação, para testar o funcionamento dos vários elementos da aplicação, foi elaborado um vídeo de animação demonstrativo das várias interações da história.

Este tipo de formato não só reproduz visualmente a experiência interactiva da aplicação, como também promove a mesma, revelando uma ideia geral da história.

No entanto, o vídeo demonstrativo não permite testar várias questões fundamentais como: se a estrutura de navegação da aplicação é simples e intuitiva; se o utilizador – neste caso o público infantil – consegue identificar facilmente os elementos interactivos; se a inserção de elementos sonoros e animados não prejudicam o conteúdo da história; entre outras.

Assim sendo, para fazer uma avaliação completa, – seja a nível de estrutura e funcionalidade, seja a nível de usabilidade – será necessário construir uma versão do protótipo o mais parecido possível com o produto final e realizar novos testes.



Figura 105. Imagens da aplicação "Um Peixinho & Outras Histórias"

A aplicação apresenta apenas quatro capítulos, mas como tem uma estrutura narrativa não linear, existe a possibilidade de criar mais histórias, explorar outras personagens e desenvolver novas interações.

É, por isso, um projecto⁸⁴ com potencial para evoluir no futuro – não só em termos narrativos, como também em termos de interactividade.

⁸⁴ As imagens de todas as maquetes que foram feitas para a aplicação encontram-se na pasta "Anexos" do CD que serve de apoio a este trabalho de projecto.

4.6.3. Protótipo do Jogo de Tabuleiro

Uma das questões de investigação deste trabalho consiste na forma como se pode potenciar ou desenvolver novas formas de leitura e novos conteúdos infantis, a partir do álbum ilustrado. No estudo desenvolvido até aqui, foi possível perceber que uma história não está confinada às páginas de um livro, que se podem desenvolver novas histórias, personagens e conteúdos dentro do mesmo universo visual e narrativo, em vários tipos de formato. Dessa forma, para além da aplicação digital, pensou-se em expandir o universo de *"Um Peixinho Fora d'Água"* através da criação de um jogo de tabuleiro.

O jogo tem como título *"A Maldição da Ponte"* e é inspirado pelo excerto da lenda onde Belzebu (Boo) lança uma maldição aos habitantes da aldeia da Portagem:

"(...) A astúcia do povo tinha-lhes, assim, salvo a alma e conseguido obter, sem esforço, uma ponte, à custa apenas de esconderem de Belzebu uma pequena pedra. Belzebu, vendo-se enganado, jurou vingança, antevendo uma desgraça para quem lá colocasse a pedra em falta."

No livro ilustrado esse momento da lenda não foi explicado, ficando apenas implícito na história:

"(...)Mas, ao nascer do sol, faltava uma pedra para a ponte ficar concluída. Boo já não podia cobrar as almas. Vendo-se enganado, praguejou aos quatro ventos e desapareceu."

O jogo de tabuleiro é, assim, uma oportunidade de explorar esse momento, no universo de *"Um Peixinho Fora d'Água"* e com todas as personagens da história.

Ideia

Depois dos eventos de *"Um Peixinho Fora d'Água"*, os habitantes da aldeia da Portagem conseguiram, com a ajuda de Rita Pintarola e Ernesto, construir uma ponte para atravessar o rio Sever. No entanto, o malvado Boo – que não gostou de ser enganado – lançou uma poderosa maldição para quem colocasse a pedra em falta na ponte, sem desconfiar que isso também o incluía. Agora, todas as personagens da história vão ter que enfrentar uma série de provas para escapar à maldição.

Objectivo

O primeiro jogador a chegar ao "Fim" do jogo e acertar na pergunta final fica a salvo da "Maldição da Ponte" e ganha o jogo.

Os restantes jogadores disputam o segundo e o terceiro lugar. Quem ficar em quarto e em quinto lugar não se livra da maldição.

Jogadores

O jogo tem cinco jogadores (*i.e.* personagens da história *"Um Peixinho Fora d' Água"*) entre eles Rita Pintarola, o cão Ernesto, Boo, um Aldeão e o Rio Sever.

Cartas

O jogo tem quatro baralhos de cartas diferentes: coloridas (com perguntas e respostas) e ilustradas (com indicações).

Cada cor corresponde a uma categoria:

- Vermelho – Perguntas sobre a história *"Um Peixinho Fora d' Água"*
- Azul – Perguntas sobre Língua Portuguesa (gramática, ortografia, etc.)
- Amarelo – Adivinhas



Figura 106. Cartas Coloridas (acima) e Cartas Ilustradas (abaixo)

Preparação do Jogo

1. Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na "Casa de Partida" do tabuleiro;
2. Retira os quatro baralhos de cartas e coloca cada um deles próximo do tabuleiro, com as perguntas e respostas viradas para baixo;
3. Os jogadores lançam o dado para decidir quem é o primeiro a jogar.
O jogador a quem sair o número mais alto é o primeiro a jogar.

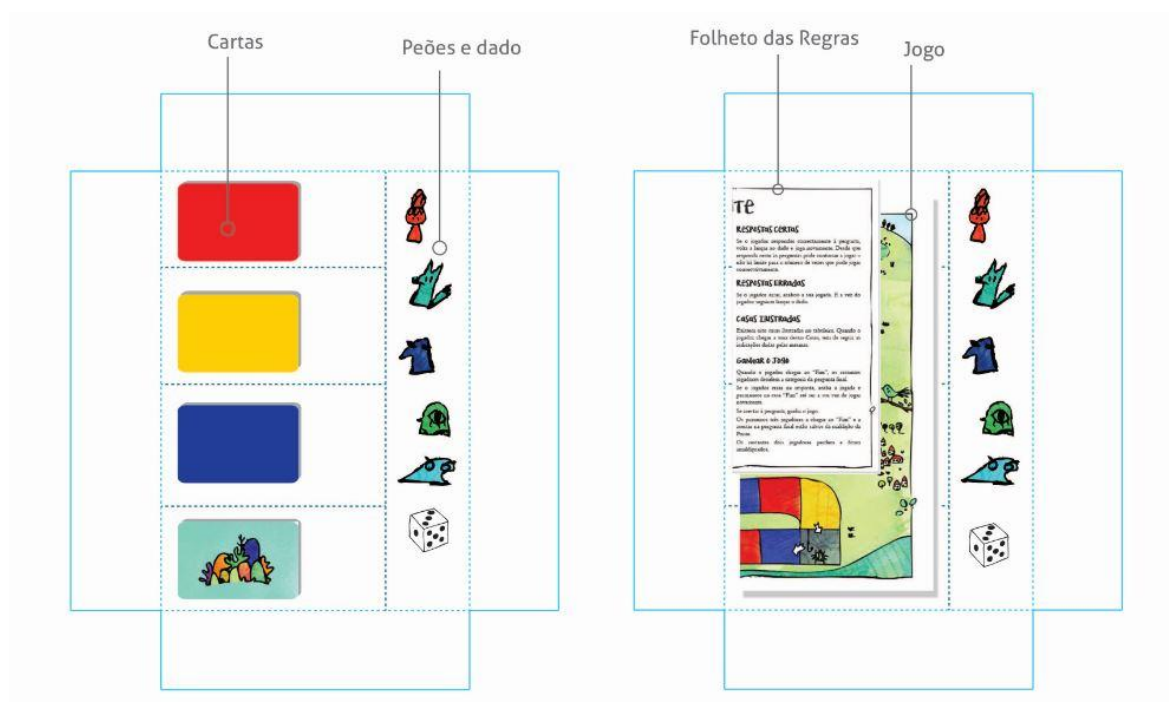


Figura 107. Arrumação e conteúdo da caixa do jogo

Deslocação no Tabuleiro

1. No início do jogo, o jogador avança na direcção oposta à "Casa de Partida", seguindo sempre a direcção das setas.
2. Durante a mesma jogada, o jogador só pode avançar ou recuar se lhe for dada essa indicação. Por exemplo, se lhe sair um "5" e chegar a uma "Casa Ilustrada", pode ter que recuar 3 casas.

Jogo

1. Na sua vez de jogar, o jogador lança o dado e avança sempre o número total de casas indicado no mesmo;
2. Quando chegar a uma casa, retira uma carta do baralho correspondente à cor da casa a que chegou e lê a pergunta;
3. Quando o jogador chegar a uma "Casa Ilustrada", segue as indicações dadas pela mesma;
4. Quando chegar à "Casa da Ponte", o jogador tem de acertar no enigma, caso contrário, fica uma vez sem jogar.

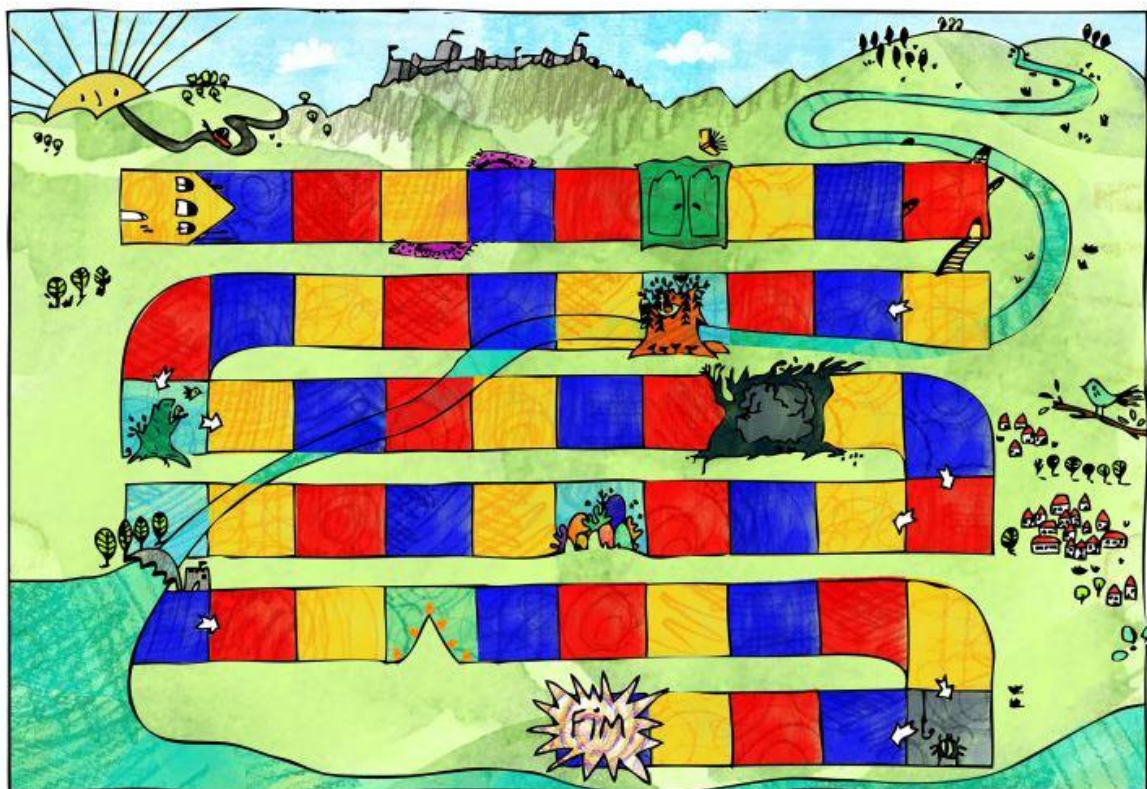


Figura 108. Tabuleiro do Jogo "A Maldição da Ponte"

Respostas Certas

Se o jogador responder correctamente à pergunta, volta a lançar ao dado e joga novamente. Desde que responda certo às perguntas pode continuar a jogar – não há limite para o número de vezes que pode jogar consecutivamente.

Respostas Erradas

Se o jogador errar, acabou a sua jogada. É a vez do jogador seguinte lançar o dado.

Casas Ilustradas

Existem oito casas ilustradas no tabuleiro. Quando o jogador chegar a uma destas Casas, tem de seguir as indicações dadas pelas cartas correspondentes.

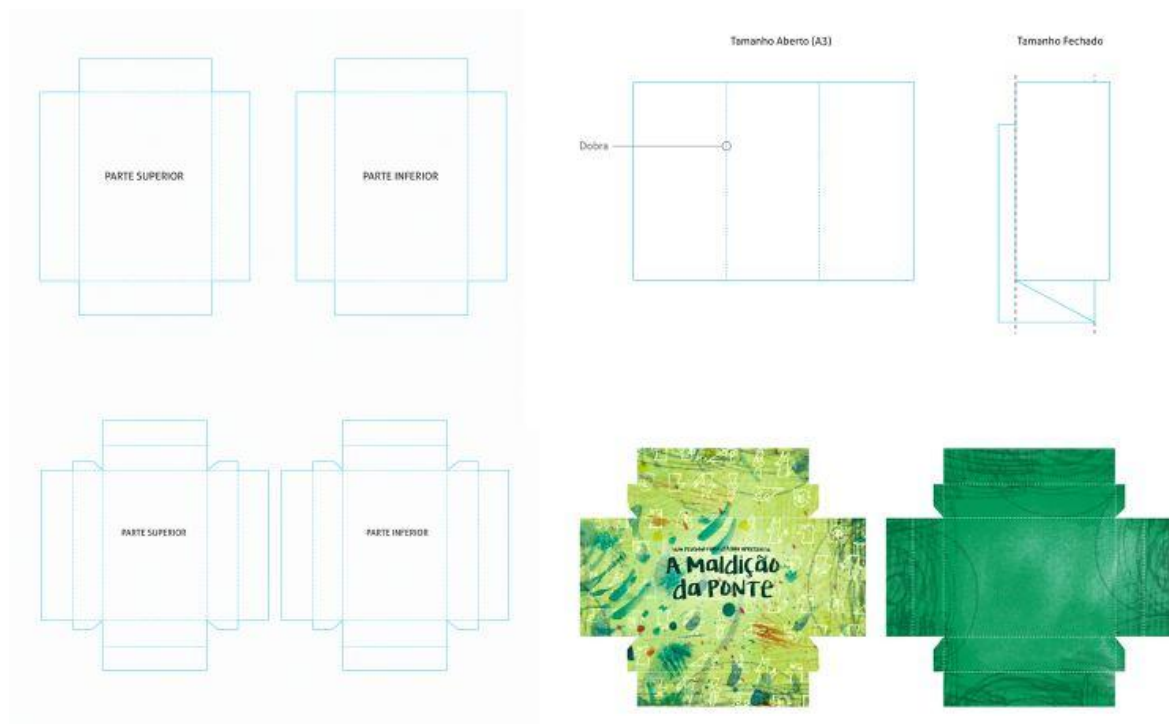


Figura 109. Planificação da embalagem - caixa de cartão e capas (à esquerda), tabuleiro e ilustração da capa do jogo (à direita)

Ganhar o Jogo

Quando o jogador chegar ao "Fim" do jogo, os restantes jogadores decidem a categoria da pergunta final (vermelho para perguntas sobre a história, azul para perguntas sobre Língua Portuguesa e amarelo para adivinhas).

Se o jogador errar na resposta, acaba a jogada e permanece na casa "Fim" até ser a sua vez de jogar novamente. Se acertar à pergunta, ganha o jogo.

Os primeiros três jogadores a chegar ao "Fim" e a acertarem na pergunta final estão salvos da maldição da ponte. Os restantes dois jogadores perdem e ficam amaldiçoados.

4.7. Apresentação do Projecto e Teste de Argumento

Com a construção de protótipos é possível fazer uma avaliação real da forma como futuros leitores reagem ao livro ilustrado e à sua respectiva história digital, recolhendo opiniões e dados importantes sobre a percepção e interpretação da história e dos seus temas.

Foi realizado um teste recorrendo a um grupo de 17 leitores entre os 7 e os 9 anos, alunos de uma turma do 3ºano de escolaridade, e aos seus respectivos professores.

Antes da implementação do teste de avaliação, foi necessário efectuar um pedido de autorização à Instituição escolar, explicando o motivo e conteúdo da apresentação e descrevendo como se iria realizar a actividade, solicitando, para isso, a Biblioteca escolar para o uso de equipamentos multimédia. Foram tidas em consideração outras questões importantes como a privacidade dos alunos. Tanto a apresentação como o teste foram realizados com o consentimento da Instituição e dos professores, e com o conhecimento dos encarregados de educação. Os questionários foram feitos dentro da sala de aula com a participação dos professores. Foi, somente, pedido aos alunos que assinassem os seus desenhos, no entanto, nem todos o fizeram e só alguns [desenhos] foram apresentados no relatório, pelo que a identidade dos alunos está salvaguardada. O referido questionário⁸⁵, foi elaborado como uma ficha de trabalho, focando-se essencialmente em questões de interpretação e compreensão da história (textos e ilustrações), tendo algumas questões abertas, dando a oportunidade aos alunos de expressarem livremente a sua opinião.

A leitura de histórias é uma actividade recorrente no contexto escolar deste grupo de alunos. Portanto, desde logo, houve uma grande receptividade para esta experiência.

Após a leitura em voz alta do livro "*Um Peixinho Fora d'Água*" foram colocadas, com a ajuda dos professores, várias questões (orais e escritas) relacionadas com a história, como a identificação de personagens (personagem principal e personagens secundárias) e do conflito central (porque razão Rita Pintarola não sai de casa e vai brincar com as outras crianças?).

A primeira questão foi respondida sem qualquer dificuldade, os alunos conseguiram identificar correctamente cada personagem, incluindo as menos relevantes, como a Mãe de Rita ou os criados de Boo.

Em relação ao principal conflito da história, algumas respostas e impressões constataavam, inicialmente, o óbvio: *Rita preferia ficar em casa, em vez de ir brincar com as outras crianças porque "ficava a ler" ou "queria ficar sozinha*". Mas, com a ajuda do professor, que serviu como um mediador de leitura, os alunos começaram a perceber o cenário completo, propondo respostas como: *Rita preferia ficar em casa*

⁸⁵ Pode ser consultado na secção "Anexos" deste relatório.

porque "era vergonhosa e tem dificuldade em fazer amigos", "não gostava muito de conviver com as crianças", "preferia ficar sozinha a ler e a desenhar" ou "porque tinha medo de ir lá para fora".

Para além destas, foram feitas outras perguntas, não se verificando grandes dificuldades na compreensão geral da história. A maior parte da turma conseguiu perceber a mudança de comportamento que a personagem principal sofreu no final, depois de ter vivido uma aventura fora de casa. Segundo alguns alunos, Rita mudou porque "deixou de ter medo e foi brincar com as outras crianças", "deixou de ter medo da rua" ou porque "foi brincar com os amigos", algo que não tinha acontecido no início da história.

Também foi dada a oportunidade aos alunos de fazerem perguntas e de expressarem a sua opinião, surgindo vários comentários sobre as ilustrações ou os nomes das personagens e como foram escolhidos. Inclusive, um dos professores responsáveis reconheceu uma das referências visuais utilizadas na criação dos criados de Boo, comparando-os aos escaravelhos egípcios. Discutiu-se sobre a personagem Boo, explicando a sua origem e, conseqüentemente falou-se sobre a lenda da ponte da Portagem – que a maioria dos alunos desconhecia – e do conceito de "alma", algo que Boo (Belzebu) queria retirar à população da aldeia. Por fim, comentou-se a ilustração da capa, sendo que a maioria dos alunos apontou que Rita Pintarola era o "peixinho fora d'água".

Ambos os professores, que assistiram à apresentação, sugeriam algumas alterações, nomeadamente em duas ilustrações, de forma a dar mais força ao que diz o texto.



Figura 110. Ilustrações a serem alteradas

Na primeira ilustração (à esquerda), foi sugerido que a personagem aparecesse num plano maior e a gritar verdadeiramente, de forma a realçar a coragem que ela teve para superar a timidez e fazer ouvir a sua voz. Na segunda ilustração (à direita), foi apontado que o "livro misterioso" deveria estar presente na imagem, uma vez que foi mencionado no texto, pois ao ler a frase: "Mas o livro voou por cima das suas cabeças(...)", o leitor, de forma instintiva, vai à procura do livro. E também porque,

depois Rita ter saído de casa, o livro nunca mais apareceu. Trata-se de um erro de continuidade que pode e deve ser alterado, posteriormente.

De uma forma geral, os alunos compreenderam bem a história e a sua temática. No entanto, a mediação de leitura foi essencial para a interpretação da mesma. Uma vez que o livro foi lido apenas uma vez e os alunos não puderam observar as ilustrações com mais atenção e tempo, fica a dúvida se teriam chegado às mesmas conclusões sem a ajuda de um adulto.

Face à impossibilidade de, em tempo útil, desenvolver o protótipo da aplicação "*Um Peixinho & Outras Histórias*" recorrendo à linguagem de programação para um dispositivo móvel, não foi possível realizar testes reais com utilizadores.

Desta forma, para a obtenção de resultados e para fazer uma avaliação completa e precisa da aplicação, a nível de funcionalidade e usabilidade, será necessário construir um novo protótipo, isto é, uma versão aproximada e a mais parecida possível com o produto final, de forma a realizar novos testes.

Ainda assim, concluída a leitura e discussão do livro "*Um Peixinho Fora d'Água*", apresentou-se um *vídeo-teaser* animado da história digital ilustrada, onde se apresentaram algumas situações de cada capítulo da aplicação.

Por ter uma estrutura narrativa não-linear, os alunos tiveram mais dificuldades em compreender o que se estava a passar e porque é que, de repente, Rita Pintarola estava dentro de água.



Figura 111. Capturas de ecrã do vídeo-teaser. Capítulo 2 "*Esconde, esconde*" (à esquerda) e Capítulo 3 "*Sono*" (à direita)

Após o segundo visionamento, os alunos começaram a perceber melhor a dinâmica do vídeo animado, comentando que Rita conseguia respirar debaixo de água porque era o "peixinho" e que, quando se escondia era porque tinha medo ou vergonha dos outros peixes (figura 111). Na parte referente ao *Capítulo 3: "Sono"*, alguns alunos interpretaram as sombras negras, que se aproximam de Rita (figura 111), como sendo pesadelos. Outros, acharam que se tratava da boca da baleia, prestes a devorá-la.

Apesar de não ter sido possível realizar um teste real da aplicação digital, a apresentação do vídeo permitiu observar a reacção dos alunos ao facto da

personagem principal, Rita Pintarola, se encontrar noutra contexto visual e narrativo relativamente diferente. A leitura do livro e o conhecimento previamente adquirido sobre a personagem, ajudou a fazer ligações entre um objecto (livro) e outro (vídeo).

O desenvolvimento do protótipo do álbum ilustrado e a sua respectiva história digital ilustrada (aplicação), entre várias conclusões, permitiu perceber que:

- É possível criar uma aplicação a partir do seu referente físico, neste caso o álbum ilustrado, sem ser necessário replicar o seu conteúdo;
- O desenvolvimento e consolidação de um conceito, a criação de um universo visual e de personagens com características físicas e psicológicas vincadas permitem que novas histórias e conteúdos sejam produzidos e em diferentes formatos;
- Um estudo e desenvolvimento complexo de personagens e ambientes são fundamentais na transição do formato físico (papel) para o formato digital;
- A estrutura e construção narrativa constituem uma importante etapa na criação de experiências de leitura/utilizador mais enriquecedoras.

Antes de concluir a actividade/teste, foi pedido aos alunos que desenassem as suas personagens preferidas da história. Eis alguns resultados:



Figura 112. Alguns desenhos feitos pelos alunos

A aquisição do álbum ilustrado pode potenciar a subsequente compra da sua respectiva aplicação digital, como um sub-produto adicional. Mas uma das questões que ficou por responder é se é realmente necessário ler o álbum ilustrado primeiro, para perceber o contexto da história da aplicação, ou seja, se a aplicação pode funcionar de forma independente do livro.

O trabalho desenvolvido até aqui permite perceber alguns dos caminhos que se podem tomar na criação de projectos editoriais, físicos ou digitais. Permite prever também algumas situações desfavoráveis, que podem ser corrigidas ou melhoradas de forma a obter um bom resultado final.

Capítulo V: Conclusão

5.1. Considerações Finais

O advento dos formatos digitais constitui um dos desenvolvimentos recentes mais significativos no mercado editorial. Para além de ser uma inovação empolgante – pelas oportunidades que oferece aos criadores para explorar novas linguagens técnicas e artísticas e produzir novas experiências de leitura – a edição digital é uma realidade cada vez mais presente na literatura infanto-juvenil.

A emergência das aplicações de livros infantis impõe uma abordagem teórico-prática que saiba interligar os elementos artísticos e simbólicos com as características técnicas do formato. No entanto, a rápida (e constante) evolução da tecnologia dificulta e, muitas vezes, ultrapassa a investigação realizada na área, existindo ainda um entendimento relativamente limitado sobre o impacto que este tipo de publicações tem na literatura infantil e no circuito editorial, principalmente o português – é necessário haver um afastamento histórico para consolidar esse conhecimento. Estamos, assim, perante um processo contínuo de aprendizagem que desafia constantemente os autores a superar a criatividade.

Neste contexto, o presente trabalho de projecto tentou perceber como a ilustração – enquanto técnica e expressão visual – pode aproveitar as potencialidades dos meios e suportes digitais para a construção de objectos e conteúdos narrativos para o público infantil; procurou reflectir sobre os caminhos para a edição digital de livros infantis, em particular sobre a forma como se podem contar histórias em diferentes formatos (físico e digital); assim como contribuir para novo conhecimento na área da ilustração, no contexto da edição de livros para crianças.

Assim, para atingir estes objectivos, adoptou-se uma metodologia mista intervencionista e não-intervencionista, de natureza qualitativa, de forma a garantir o rigor e a viabilidade da investigação, bem como a obtenção de resultados e o desenvolvimento de um espírito crítico. A revisão e análise de literatura e do estado da arte; a análise de casos de estudo exemplificativos do vasto universo de aplicações de livros infantis; a realização de entrevistas a profissionais reconhecidos das áreas da ilustração, animação e edição; e o desenvolvimento projectual, de carácter experimental, constituem as bases das quais resultaram a concretização deste trabalho de projecto.

A revisão e análise do estado da arte representam uma fase fundamental do processo de investigação, uma vez que se faz uma breve contextualização das temáticas abordadas neste trabalho. A pesquisa realizada nesta fase permitiu não só adquirir e consolidar conhecimentos sobre a prática da ilustração e as características que a definem, como também estudar a história do livro ilustrado, cuja evolução reflecte os avanços tecnológicos e culturais do período em que é criado – desta forma, fazendo uma ligação entre formatos e tecnologia. Ao analisar o álbum ilustrado na sua

versão digital, identificando as suas principais características, como surgiu e como tem evoluído ao longo dos últimos anos – do computador até ao aparecimento dos dispositivos móveis (*tablets, e-readers*) e outras plataformas digitais, – foi possível traçar alguns pontos comuns, como os sistemas de navegação ou as estruturas narrativas que, com o surgimento dos suportes digitais, sofreram algumas transformações, nomeadamente pela adição de elementos interactivos, sonoros e animados – algo que no formato físico (em papel) não é possível fazer – proporcionando assim novas experiências de leitura. Esta fase ajudou não só a contextualizar as temáticas desta investigação, como sustenta as opções metodológicas desenvolvidas ao longo do projecto.

A investigação não-intervencionista, referente ao terceiro capítulo deste relatório, dividiu-se em duas fases distintas: na selecção e análise de casos de estudo reais contemporâneos e na realização de entrevistas a profissionais reconhecidos das áreas da ilustração, edição e animação, sendo que as perguntas foram feitas com base num conjunto de tópicos específicos relacionados com as temáticas em estudo.

Através da análise dos casos de estudo, adquiriu-se um maior entendimento em relação aos caminhos que se podem tomar na exploração ou adaptação do livro ilustrado infantil em formato digital. A observação de exemplos concretos permitiu não só ter uma visão geral do que se tem produzido no campo da edição digital, como também identificar elementos próprios que podem servir de referência – a alterar ou melhorar – em projectos futuros.

Das várias aplicações analisadas, destacou-se a preocupação no desenvolvimento dos objectos tendo em conta as características interactivas e possibilidades multi-toque do suporte digital – por exemplo, na adição de som e narração áudio, animação ou de momentos associados a jogos – mas, sobretudo, a prevalência dos conteúdos narrativos e temáticos sobre a capacidade tecnológica. Destacaram-se alguns exemplos de *storytelling* interactivo que permitem que o utilizador seja responsável pela criação da narrativa e da sua própria experiência de leitura/utilização. Em casos como "*Bla Bla*" de Vincent Morisset ou "*Don't Let The Pigeon Run This App*" de Mo Willems, a participação do utilizador é crucial para o desencadear da narrativa. Essa participação pode traduzir-se de diversas formas, por exemplo, no preenchimento de espaços vazios com palavras que podem ser escolhidas directamente ou proferidas ao microfone do dispositivo; ou, então, no simples toque no ecrã, de forma a provocar reacções e comportamentos nas personagens.

É igualmente importante sublinhar que, algumas destas aplicações ainda estão limitadas ao conceito de paginação do livro impresso (virar a página) enquanto estrutura de navegação, ficando por explorar as possibilidades técnicas de um ecrã ou espaço virtual.

Em relação aos dados recolhidos nas entrevistas, destacaram-se vários aspectos importantes, entre eles que a versão digital do álbum ilustrado (*i.e.* que parte do seu referente físico) deve ser explorada, não numa perspectiva de *replicar* ou *duplicar* a

versão existente, introduzindo pontualmente momentos associados a jogos ou actividades interactivas, mas antes numa perspectiva de complementar o livro impresso, propondo assim um objecto novo e diferente que enriqueça o conteúdo do primeiro e vice-versa. Reforçou-se ainda a ideia de que a ilustração, a animação e a interactividade são três meios distintos, com características e relações próprias. Assim sendo, quando aplicados em diferentes formatos, devem ser pensados tendo em conta essas particularidades e as do suporte, de preferência desde o início da concepção de um projecto. É por isso que, na maioria dos casos, quando um livro ilustrado é adaptado para o formato digital, as ilustrações necessitam de ser redesenhadas.

Outro ponto que reuniu consenso entre os entrevistados foi a importância do conteúdo narrativo e a forma *como* se conta uma história. Independentemente do formato escolhido, a história é um dos elementos que não devem ser descurados. Se o leitor/utilizador não sentir empatia pelas personagens, por exemplo, dificilmente vai criar uma ligação afectiva com o objecto, seja este um livro, uma aplicação ou um filme. As possibilidades técnicas e interactivas do formato digital permitem a criação de novas formas de expressão, mas o principal foco e preocupação do criador deve ser o de proporcionar as melhores experiências narrativas possíveis ao leitor/utilizador, articulando com sensibilidade linguagens técnicas e artísticas.

O projecto "*Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias*" assume um carácter experimental e representa o culminar de um longo processo de trabalho – um exercício fundamental de exploração e desenvolvimento de narrativas em diferentes formatos, neste caso no formato físico (livro) e no formato digital (aplicação).

A consolidação do conceito, a criação de personagens com características físicas e psicológicas vincadas e o desenvolvimento de um universo visual permitiram criar, pelo menos, duas histórias diferentes em formatos distintos.

Com os protótipos do álbum ilustrado e da sua respectiva história digital ilustrada, verificou-se que é possível desenvolver uma aplicação a partir do seu referente físico (livro impresso) sem ser necessário reproduzir o seu conteúdo. Em vez de uma cópia absoluta, acrescentando apenas momentos interactivos, procurou-se criar uma aplicação que complementasse o livro com novas histórias, dentro do mesmo universo.

Como o projecto foi pensado e trabalhado como um todo desde o início, não houve necessidade de redesenhar ou adaptar ilustrações, do formato físico para o digital. Em vez disso, deu-se maior importância ao estudo conceptual de personagens e ambientes e ao planeamento das histórias para os dois formatos. A ideia era criar várias aventuras e peripécias em torno de uma personagem central chamada Rita Pintarola, uma criança tímida que não gosta de sair de casa. Desta forma, a definição de um conceito e do conflito da história, vivido pela personagem principal, criam oportunidades que servem de base e orientação para o desenvolvimento de novas histórias e personagens no futuro, independentemente do formato escolhido.

No teste realizado para avaliar os protótipos, observou-se que a apresentação da protagonista, através da leitura do livro ilustrado, ajudou a estabelecer ligações entre os dois objectos (livro e aplicação), mesmo se tratando de dois contextos narrativos diferentes. No entanto, uma das questões que ficaram por responder foi se a aplicação, tal como ela é, pode funcionar de forma independente ou se precisa de coexistir com o livro para ser completamente compreendida. Um dos objectos que não pode funcionar sem a leitura do livro ilustrado é o jogo de tabuleiro, uma vez que foi criado com base nos acontecimentos da história e nas suas personagens. Apesar da criação de um jogo de tabuleiro não ter sido planeada inicialmente, serve de exemplo de como se podem desenvolver novos conteúdos ou produtos infantis a partir de um álbum ilustrado. Além disso, constitui uma forma lúdica e didáctica de trabalhar o livro em contexto escolar.

Este é, portanto, um trabalho em aberto, com várias questões por resolver e testar no futuro. A criação de novos protótipos (em particular da aplicação), mais completos e mais próximos do produto final, constituem os próximos passos a serem dados.

Este trabalho de projecto foi fundamental enquanto espaço de experimentação e aprendizagem. Procurou-se contribuir para novo conhecimento na área da ilustração, no contexto da edição digital de livros para crianças, mostrando que a adaptação de um livro ilustrado para o suporte digital pode ir mais além do que a mera reprodução do seu conteúdo e do seu aspecto material e que desenvolver uma história para uma aplicação digital não é a mesma coisa que desenvolver uma história para um livro impresso. É necessário atender às características e funcionalidades de cada suporte e tirar partido de todas as suas potencialidades.

Com a rápida evolução tecnológica surgem novas questões que podem ser abordadas em trabalhos de investigação futuros como, por exemplo, o aparecimento de novas técnicas como a realidade aumentada e realidade virtual que permitem aos utilizadores expandir a sua experiência de leitura para além das páginas de um livro ou de um ecrã de um *tablet*. De que forma se pode tirar partido deste novo meio para criar experiências de leitura envolventes, sem que o seu uso se esgote na novidade? Outro fenómeno que pode ser igualmente estudado é o aparecimento e popularização das *Webtoons*, uma vez que aborda a questão da ilustração e edição em diferentes suportes, bem como novas formas de divulgação de obras nas plataformas digitais. As *Webtoons*, como o próprio nome indica, são capítulos ou episódios de banda desenhada, de vários géneros e autores (profissionais ou amadores), que são disponibilizados diariamente, e de forma gratuita, em plataformas Web e, mais recentemente, nos dispositivos móveis, através de aplicações digitais. Apesar disso, alguns autores optam por publicar estas bandas desenhadas simultaneamente em formato impresso. Muitas destas obras são usadas como fonte de inspiração para a criação de séries de televisão ou filmes.

Ao longo deste projecto de investigação, procurou-se reflectir de que forma se pode adaptar um álbum ilustrado para um suporte digital – neste caso, uma aplicação

– e como desenvolver novos conteúdos e produtos para o público infantil com base no mesmo. Uma das formas encontradas foi através da exploração de um conceito e de uma personagem e, a partir daí, criar histórias novas e diferentes ajustadas ao formato pretendido – evitando-se, assim, a reprodução exacta do conteúdo do álbum ilustrado. Porém, não se trata de um exemplo fechado, podem ser dadas outras respostas, assim como se podem colocar outras questões. Por exemplo, e pegando no exemplo das *Webtoons*, pode ser a disponibilização periódica de capítulos ilustrados ou de mini episódios animados em plataformas Web ou digitais, uma forma de abordar o álbum ilustrado no suporte digital? O utilizador pode influenciar e até mesmo decidir – por meio de votações específicas numa aplicação digital – o rumo da narrativa ou os acontecimentos do próximo capítulo. De que forma pode o autor beneficiar com esta ferramenta? Até que ponto não é restritiva? E se for o próprio leitor a desenhar o que acontece a seguir e partilhar nessa plataforma?

Uma investigação mais aprofundada sobre a criação de obras em diferentes suportes de comunicação, a relação entre diferentes meios e a interacção entre autor, obra e leitor, representam outras possibilidades de investigação futura. O processo de investigação e o desenvolvimento de novas linguagens de comunicação passam sobretudo pela experimentação e teste, pois em termos criativos os limites são determinados pelo autor e pelo seu bom senso.

A tecnologia, neste momento, oferece muitas possibilidades e ferramentas aos autores, sendo um desafio constante de superação da criatividade. Ao longo deste trabalho, foi possível constatar que a eficácia e sucesso de um projecto de comunicação – neste caso em particular, de ilustração – não dependem apenas do meio, mas da forma *como* se comunica, isto é, da articulação harmoniosa dos elementos gráficos e simbólicos com as potencialidades dadas pelo meio. Portanto, uma forma empolgante de adaptar o álbum ilustrado para o suporte digital – tanto do ponto de vista artístico, como do ponto de vista comercial – não passa por simplesmente *replicar* todo o seu conteúdo, adicionando apenas momentos interactivos, sonoros ou animados. Passa, antes, por criar um objecto diferente que procure melhorar, expandir ou complementar o álbum ilustrado. Esta diferença distingue-se não só pelo conteúdo, como pela forma como são exploradas as particularidades técnicas dadas pelos meios e formatos escolhidos, sejam estes físicos ou digitais.

Embora o argumento tenha sido parcialmente comprovado – pela falta de um protótipo da aplicação digital semelhante ao produto final, para fazer uma avaliação completa – o projecto "*Um Peixinho Fora d'Água & Outras Histórias*" apresenta-se como um exemplo de como se pode explorar o álbum ilustrado em suportes distintos, neste caso no suporte digital, através da consolidação e desenvolvimento de um conceito e universo narrativo. É um processo que não se encerra neste projecto de investigação, sendo, por isso, o ponto de partida de um longo, mas enriquecedor, trabalho com potencial e futuro.

Referências Bibliográficas

BUCKLEITNER, Warren – *Announcing the 2017 Bologna Ragazzi Winners, Mentions and Short List* in *Children's Technology Review*. Disponível em: <http://childrenstech.com/blog/archives/17907> [Acedido em Março de 2017]

DRESANG, Eliza T. – *Radical Change Revisited: Dynamic Digital Age Books for Youth* in *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, Volume 8, Issue 3, 2008. Disponível em: <https://citejournal.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2016/04/v8i3seminal2.pdf>

DURÁN, Teresa – *Ilustración, Comunicación, Aprendizaje* in *Revista de Educación*, Madrid: Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2005. Disponível em: http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005/re2005_18.pdf

HOSKINS, Neal – *Edição Digital de Livros para Crianças discute-se na Gulbenkian* in *Público, Cultura-Ípsilon*. Disponível em: <https://www.publico.pt/2013/01/28/culturaipsilon/noticia/edicao-digital-de-livros-para-criancas-discutese-na-gulbenkian-1582310> [Acedido em Fevereiro de 2016]

HOURIHAN, Margery – *Deconstructing the Hero: Literary Theory and Children's Literature*. London, New York. Routledge, 1997

KIEFER, Barbara – *What is a Picturebook, Anyway? The evolution of form and substance through the post modern era and beyond* in Lawrence R. SIPE & Sylvia PANTALEO (Eds.), *Postmodern Picturebooks. Play, Parody, and Self-Referentiality* (pp. 9-21), New York, London, Routledge, 2008

LETRIA, André – *Pensar o Livro Digital para Crianças, em Janeiro* in *Diário de Notícias*. Disponível em: <http://www.dn.pt/artes/livros/interior/pensar-o-livro-digital-para-criancas-em-janeiro-2955245.html> [Acedido em Fevereiro de 2016]

MALE, Alan – *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Switzerland, AVA Publishing SA, 2007

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russel – *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. New York. AVA Publishing, 2005

OLIVEIRA, Jorge de - *Ponte Quinhentista*. Disponível em: <http://www.cm-marvao.pt/pt/historia-e-patrimonio/monumentos/13-turismo/76-ponte-quinhentista> [Acedido em Março de 2017]

SALISBURY, Martin – *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*, London, Barron's Educational Series, 2004

SALISBURY, Martin com STYLES, Morag – *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*, London, Lawrence King Publishing Ltd., 2012

SCHWEBS, Ture – *Affordances of an App - A Reading of The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* in *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, Volume 5, Issue 1, 2014 [Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/blft.v5.24169>]

SERAFINI, Frank, KACHORSKY, Danielle e AGUILERA, Earl – *Picture Book in the Digital Age* in *The Reading Teacher*, Volume 69, Issue 5 (pp.509-512). International Literacy Association, 2016 [Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/trtr.1452/abstract>]

SHULEVITZ, Uri – *Writing with Pictures: How to Write and Illustrate Children's Books*, New York, Watson-Guptill, 1997

SIPE, Lawrence R. – *How Picture Books Work: A Semiotically Framed Theory of Text-Picture Relationships* in *Children's Literature in Education*, Volume 29, Número 2, 1998

STICHNOTHE, Hadassah – *Engineering stories? A narratological approach to children's book apps* in *Nordic Journal of ChildLit*, Volume 5, Issue 1, 2014 [Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3402/blft.v5.23602>]

TAN, Shaun – *Picture Books: Who are they for?* Disponível em: <http://www.shauntan.net/images/whypicbooks.pdf> [Acedido em Maio de 2016].

YIN, Robert K. – *Quality Research from Start to Finish*, New York, London, The Guilford Press, 2011

YIN, Robert K. – *Estudo de Caso: Planejamento e Métodos*, São Paulo, 2ª Edição, Artmed Editora Bookman S.A., 2001

YIN, Robert K. – *Case Study: Design and Methods*, 2ª Edição, Thousand Oaks, Sage Publications, 1984

YOKOTA, Junko – *The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children* in Mireia Manresa & Neus Real (Eds.), *Digital Literature for Children - Texts, Readers and Educational Practices (Recherches Comparatives Sur Les Livres Et Le Multimedia D'enfance)* (pp.73-86). Presses Interuniversitaires Europeenes Peter Lang, 2015

YOKOTA, Junko e TEALE, William H. – *Picture Books and the Digital World - Educators Making Informed Choices* in *The Reading Teacher*, Volume 67, Issue 8 (pp.537-585). International Literacy Association, 2014 [Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/trtr.1262/abstract>]

ZEEGEN, Lawrence – *What is Illustration?*, Switzerland, RotoVision SA, 2009

ZEEGEN, Lawrence – *The Fundamentals of Illustration*, 2ª Edição, Switzerland, AVA Publishing SA, 2012

Anexos

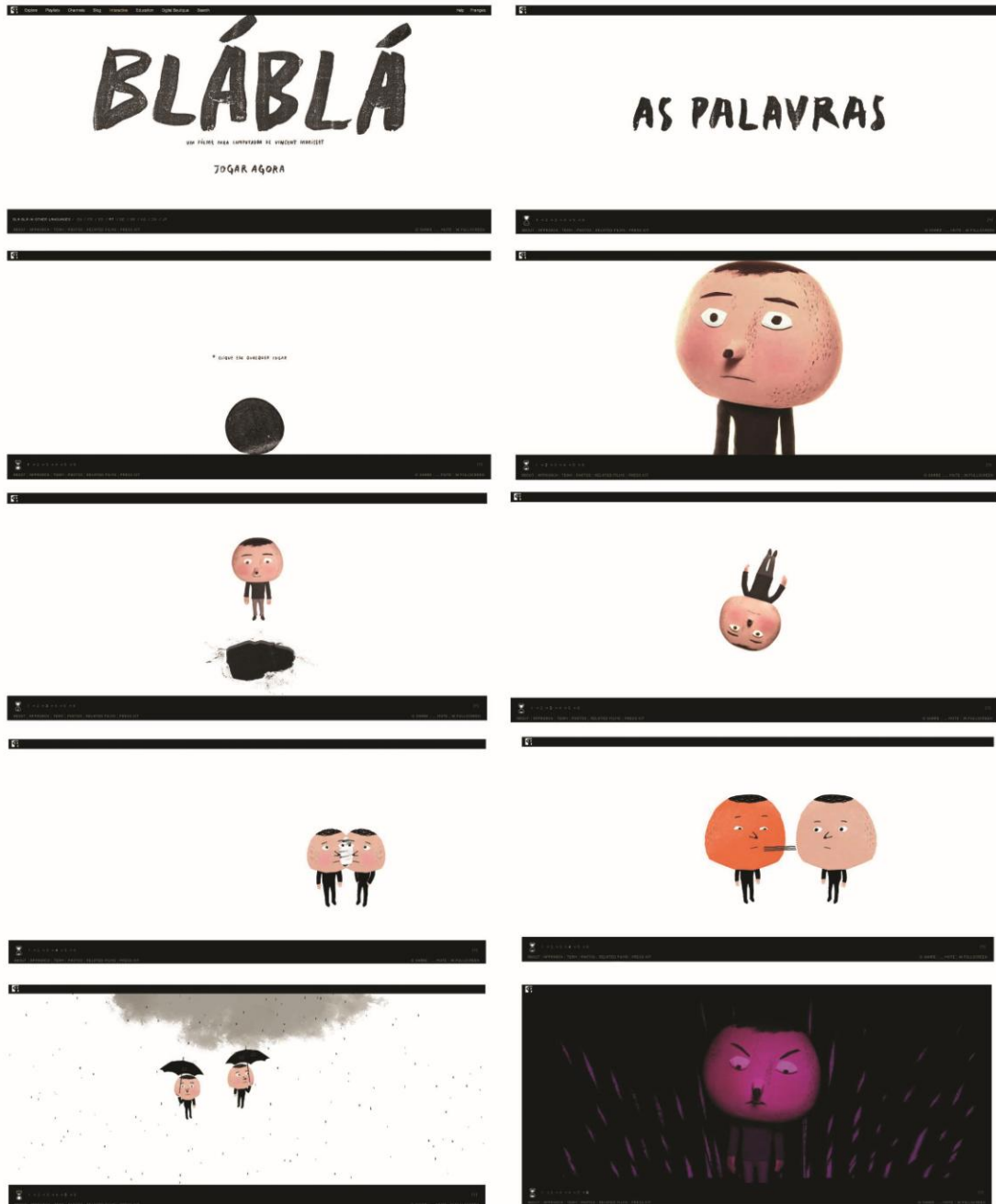
Grelha de Análise Comparativa (Estudo de Casos)

Título: BLÁ BLÁ - Um filme para computador (2011)

Autoria: Vincent Morisset

Editora/Produtora: The National Film Board of Canada (Produção Independente)

Imagens/Capturas de ecrã:



Sinopse · Descrição

"Vincent Morisset's BLA BLA is an interactive tale that explores the fundamental principles of human communication. The viewer makes the story possible: without him or her, the characters remain inert, waiting for the next interaction. The spectator clicks, plays and searches through the simple, uncluttered scenes, truly driving the experience."
(<http://blabla.nfb.ca/>)

Características Gerais

Critério (s) de Selecção	Formato	Categoria	Faixa Etária
Construção narrativa; Interactividade; Animação	Animação interactiva <i>online</i>	Animação; Narrativa interactiva digital	"Kids were part of the public I was aiming for, but never the centre of it"

Quadro Interpretativo

Estrutura	Conteúdo temático	Interacção personagem/acção
Narrativa interactiva composta por 6 capítulos: "As Palavras", "A Lição", "O Nascimento", "Os Dois", "O Coro" e "A Noite"	Princípios fundamentais da comunicação humana; Diferentes aspectos da comunicação e linguagem	O desenvolvimento da narrativa depende da interacção do utilizador;

Composição Visual

Técnica (s) /Linguagem Visual	Cores	Formas
Variedade de técnicas tradicionais e de alta tecnologia: xerografia, desenho, animação, stop-motion, animação 3D	Fundo branco e preto; detalhes coloridos através de interacção	Formas simples que remetem para o desenho infantil

Elementos multimédia · Organização de conteúdos

Orientação/ Gestos	Navegação/menus	Animação	Som	Extras
Horizontal/ <i>Click e Deslizar</i> do rato no ecrã	Navegação feita através da interacção do utilizador/ Menu na parte inferior do ecrã, incluindo <i>links</i> para posterior partilha nas redes sociais	Detalhes animados e animação através da interacção com personagens	"A música, assim como o discurso das personagens foram fragmentadas em clips e, de seguida, compostas através de programação."	Informação, <i>making-of</i> e fotos sobre a produção do filme

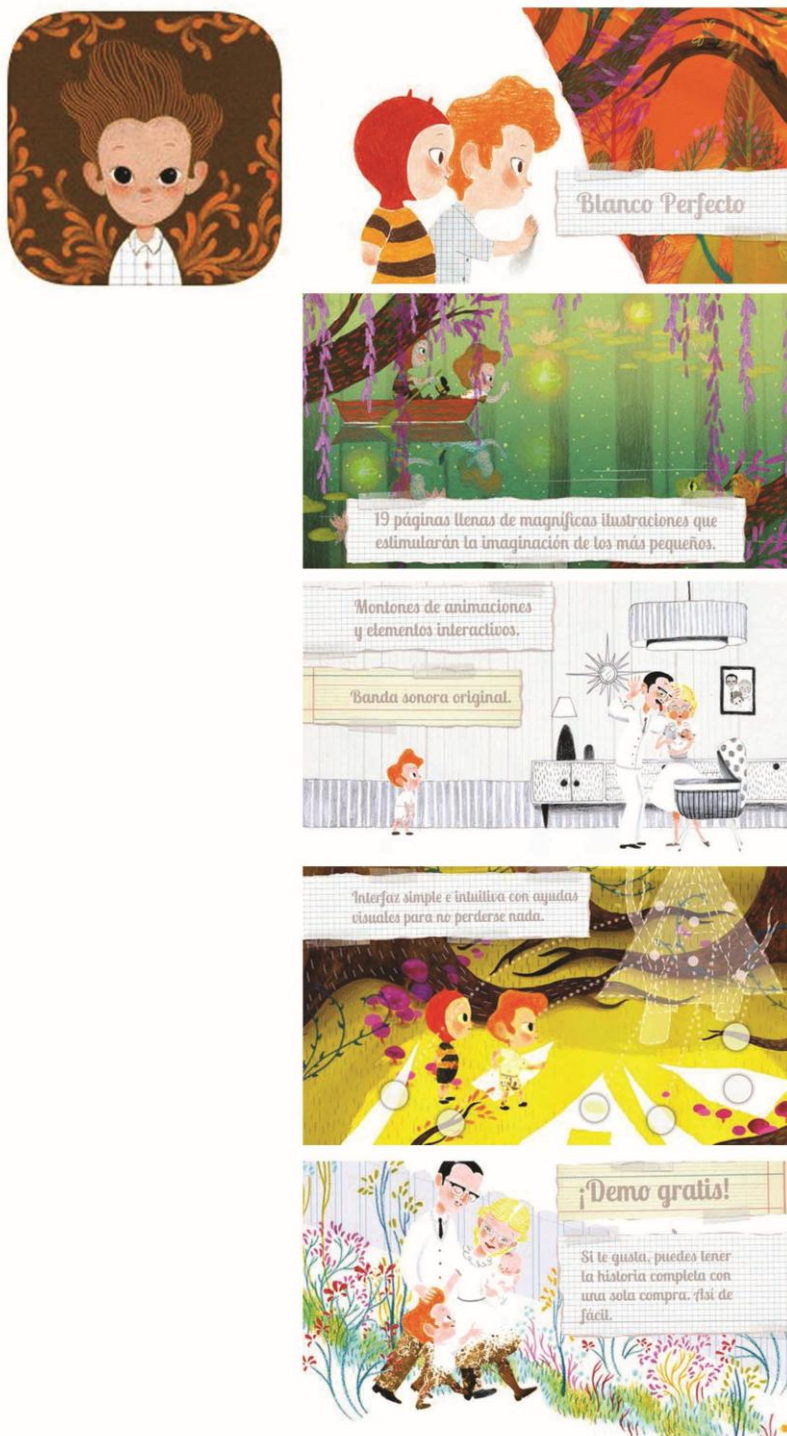
Grelha de Análise Comparativa (Estudo de Casos)

Título: Clean and Bright (Blanco Perfecto: Livro y juegos para niños) – 2015

Autoria: Dani Torrent, David Rodríguez, Jordi Nus, Rosa Aparicio

Editora/Produção: Chiquimedia (estúdio independente de conteúdos digitais)

Imagens/Capturas de ecrã:



Sinopse · Descrição

"Mr. Clean and Mrs. Bright lived in a clean and bright house with their son Sylvester. Sylvester Clean and Bright. Clean and Bright is an interactive story about the sometimes difficult but always exciting adventure of growing up. Along with Sylvester and his family we will find that it doesn't matter how different we see the world: if there is love everything else works. Oh, and there is also a frog that burps! Reading stories together is a fantastic way to spend quality time with your children. In addition, with "Clean and Bright" your little ones will also be able to interact with various elements in the story, activate animations and sounds, resolve little puzzles, or simply enjoy the music while they navigate their way around a beautiful collage of all kinds of paper, colored pencils and temperas." ([fonte](#))

Características Gerais

Critério (s) de Seleção	Formato	Categoria	Faixa Etária
Construção Narrativa; Interactividade; Animação	Aplicação (dispositivos iOS); Story Book App	Narrativa digital interactiva; Ensino;	A partir dos 3 anos (3+); Recomendado para crianças entre os 3 e 9 anos

Quadro Interpretativo

Estrutura	Conteúdo temático	Interacção personagem/acção
Estrutura linear composta por 19 páginas ilustradas e 4 mini jogos: "Memory", "Story-Puzzle", "Emotions" e "Guess the Scene"	Conto alegórico sobre o crescimento; Processo de crescimento do ponto de vista dos pais e dos filhos.	Em cada cena, a narrativa oferece alguns elementos interactivos e puzzles que incentivam a descoberta; O utilizador interage com a narrativa ao pressionar em diferentes pontos de atenção sinalizados.

Composição Visual

Técnica (s) / Linguagem Visual	Cores	Formas
Técnica Mista: ilustração a lápis de carvão e de cor, guache e colagem	Fundos brancos e multicolor	Formas simples que remetem para o desenho infantil

Elementos multimédia · Organização de conteúdos

Orientação/gestos	Navegação/menus	Animação	Som	Extras
Horizontal/ <i>Toque e Pintar, Deslizar</i>	Navegação feita através do toque/ Menu principal com opções de personalização; Botões para avançar e retroceder e ícone do menu principal na parte inferior do ecrã; Círculos a sinalizar interactividade	Elementos visuais animados e animação através da interacção do utilizador	Música e efeitos sonoros	–

Grelha de Análise Comparativa (Estudo de Casos)

Título: Boum! (Menção Especial BolognaRagazzi Digital Award 2016)

Autoria: Mikaël Cixous, Jean-Jacques Birgé, Mathias Franck

Editora/Produtora: Les Inéditeurs (editora independente de conteúdos digitais)

Imagens/Capturas de ecrã:



Sinopse · Descrição

"Boum! Est une expérience inédite de narration pour tablettes destinée aux grands petits hommes. Un récit sans parole qui se déploie sur l'horizontalité, et qui offre une immersion graphique et sonore dans un univers poétique que chacun, à tout âge, s'appropriera comme il l'entend, à son propre rythme.

C'est une nouvelle façon de plonger dans une histoire: l'écran de la tablette devient une fenêtre derrière laquelle on fait glisser une bande infinie. La simplicité de l'interactivité, l'enchaînement ininterrompu des tableaux, l'immersion offerte par le son, le plaisir sensitif du glissé, proposent une expérience inédite laissant la place à l'imaginaire de chacun et à une grande liberté d'interprétation." ([fonte](#)) (www.lesinediteurs.com)

Características Gerais

Critério (s) de Seleção	Formato	Categoria	Faixa Etária
Construção narrativa; Ilustração	Aplicação (dispositivos iOS e Android); Story Book App	Narrativa digital;	A partir dos 4 anos (4+) (Também adequado a adultos)

Quadro Interpretativo

Estrutura	Conteúdo temático	Interacção personagem/acção
Narrativa linear e sem palavras composta por 104 ilustrações; Não há uma narrativa explícita, a interpretação é livre	Alegoria da vida moderna; Superação da monotonia das rotinas e do trabalho; Poder da imaginação	A narrativa desenvolve-se horizontalmente, deslizando o dedo da direita para a esquerda. Cada ilustração é acompanhada por música e efeitos sonoros que dão sentido à imagem estática que vamos vendo.

Composição Visual

Técnica (s) /Linguagem Visual	Cores	Formas
Ilustração digital	Contraste de cores; O preto, vermelho e branco, azul, amarelo são cores predominantes;	Formas simples que remetem para o desenho infantil

Elementos multimédia · Organização de conteúdos

Orientação/gestos	Navegação/menus	Animação	Som	Extras
Vertical na introdução; Horizontal/ <i>Scroll</i> contínuo controlado ao agitar o <i>tablet</i> com as mãos; <i>Deslizar</i> para a esquerda ou direita; <i>Toque</i> no ecrã	Navegação feita através do deslizamento horizontal / Menus (botões) no canto superior e inferior direito	Detalhes de ilustração animados; Transições	Não há voz; Música de fundo; Efeitos sonoros ; Banda sonora original	-

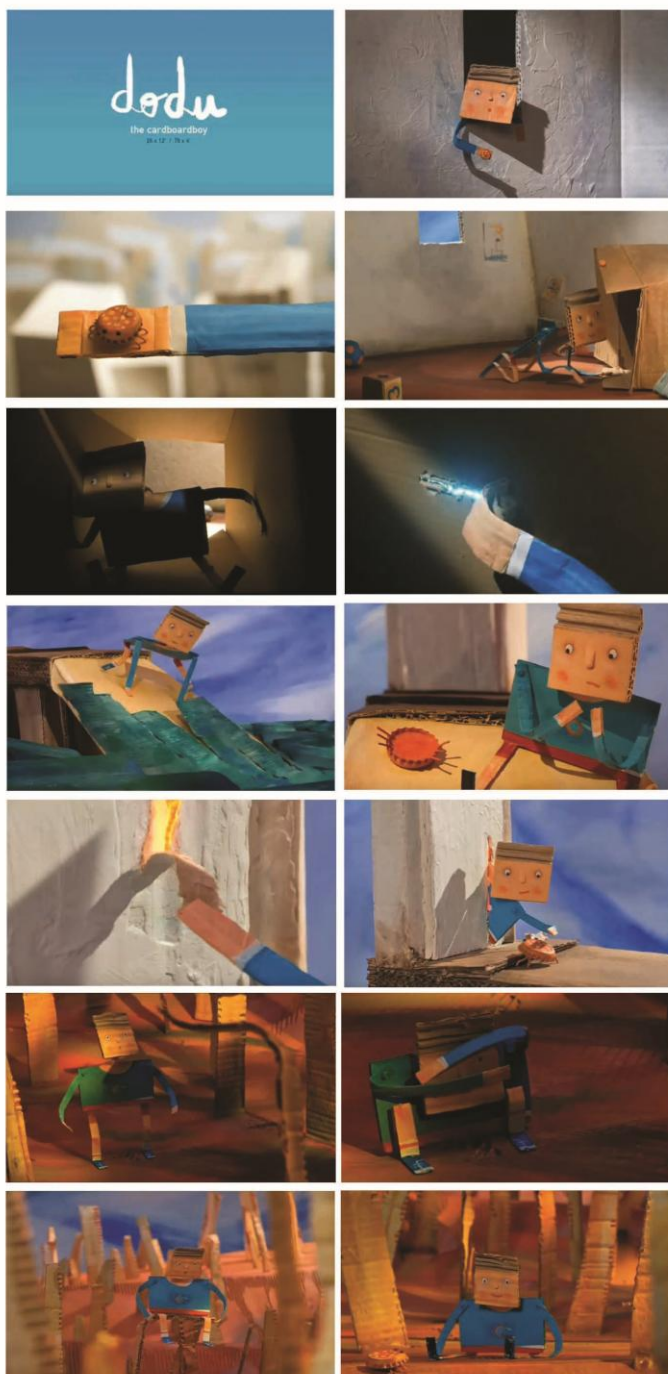
Grelha de Análise Comparativa (Estudo de Casos)

Título: Dodu, o Rapaz de Cartão – Episódio Piloto (2010)

Autoria: José Miguel Ribeiro, Alexandre Honrado, Virgílio Almeida, Adriana Castro

Editora/Produção: Sardinha em Lata, Praça Filmes

Imagens/Capturas de ecrã:



Sinopse · Descrição

"Um rapaz de cartão. Um caixote de cartão. Um rapaz de cartão faz-de-conta dentro dum caixote de cartão. Dodu, o rapaz de cartão, é muito sensível e vive numa cidade hostil para as crianças. Por isso, passa muitas horas dentro de casa, a brincar com Carica, a sua amiga joaninha. Sempre que Dodu arranha a superfície do caixote de cartão, cria mundos maravilhosos habitados por criaturas invulgares que o ajudam a lidar com as suas emoções e a crescer." [\(fonte\)](#)

Características Gerais

Critério (s) de Selecção	Formato	Categoria	Faixa Etária
Adaptação de uma personagem de um livro infantil para uma série televisiva de animação;	Vídeo	Animação	Público infantil; Diferentes faixas etárias

Quadro Interpretativo

Estrutura	Conteúdo temático	Interacção personagem/acção
Narrativa linear	Dimensão poética e do sentir; Criação do sentido das crianças; Imaginário "infantil"; Sonho e aventura	A personagem principal interage com uma joaninha e com o meio que a rodeia. Ao rasgar o cartão da caixa, Dodu entra noutro mundo.

Composição Visual

Técnica (s) / Linguagem Visual	Cores	Formas
Técnica Mista; Plasticidade de materiais; Personagens e cenários feitos em cartão, papel e outros materiais	Multicolor; Contraste de cores frias e quentes	Formas simples que remetem para o desenho infantil

Elementos multimédia · Organização de conteúdos

Orientação/gestos	Navegação/menus	Animação	Som	Extras
-	-	Animação de volumes (stop motion)	Há vozes, mas não há diálogos; Música e efeitos sonoros	Informação e fotos do <i>making-of</i> da série no <i>site</i> oficial da Praça Filmes

Grelha de Análise Comparativa (Estudo de Casos)

Título: Dodu - Papel de Natal (2015)

Autoria: Virgílio Almeida, José Miguel Ribeiro, Alexandre Honrado

Editora/Produção: Praça Filmes em parceria com o Desenvolvimento de Estratégia e Gestão Ambiental Sustentável (DEGAS) com o apoio da Agência Municipal de Energia de Almada (AGENEAL), Câmara Municipal de Almada e Câmara Municipal de Montemor-o-Novo

Imagens/Capturas de ecrã:



Sinopse · Descrição

"E-book com 30 páginas e excertos do filme original "Papel de Natal" com as opções de ler e ouvir a história.

Dodu, um destemido bonequinho de cartão, Camila, uma amorosa menina de 8 anos e Sana, um Pai Natal de todos os dias, resgatam o pai de Camila das garras do Monstro Desperdício, reciclando o papel de embrulho dos presentes de Natal e respirando em sincronia com todas as florestas do Céu e da Terra." [\(fonte\)](#)

Características Gerais

Critério (s) de Selecção	Formato	Categoria	Faixa Etária
Adaptação de uma personagem de um livro infantil; Adaptação de um filme: "Uma história a partir do filme"	Aplicação; E-book (iOS e Android)	Narrativa digital; Ensino; Animação	A partir dos 4 anos (+4)

Quadro Interpretativo

Estrutura	Conteúdo temático	Interacção personagem/acção
Estrutura linear composta por 30 páginas com imagens do filme;	Reciclagem; Protecção do meio ambiente	"O e-book pode ser lido ou escutado em 30 páginas com imagens que se animam com excertos do filme." Não há interacção, os próprios excertos do filme estão incompletos.

Composição Visual

Técnica (s) / Linguagem Visual	Cores	Formas
Transposição das técnicas do filme original	Transposição das cores do filme	-

Elementos multimédia · Organização de conteúdos

Orientação/ gestos	Navegação/menus	Animação	Som	Extras
Horizontal/ <i>Toque</i>	Navegação através do toque / Menu principal com a opção "Ler" e "Ouvir"; Botão no canto superior direito (acesso ao vídeo com o excerto do filme); Botão no canto superior esquerdo (voltar ao menu principal) Botões no canto inferior esquerdo e direito (retroceder e avançar)	Detalhe animado no início e no fim da leitura da história; Transposição das animações do filme	Música introdutória; Música de fundo; Narração da história	Escolha de Idioma; Créditos e Informação do filme (redireciona para a página oficial da Praça Filmes)

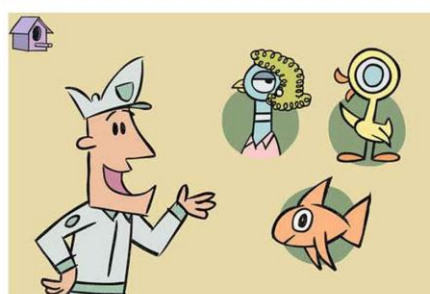
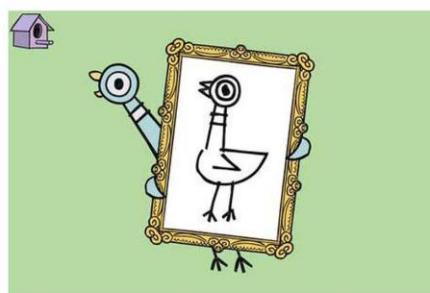
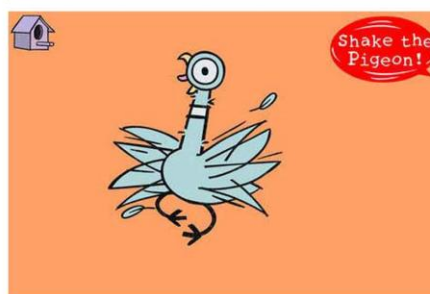
Grelha de Análise Comparativa (Estudo de Casos)

Título: Don't Let the Pigeon Run This App! (2013)

Autoria: Mo Willems

Editora/Produção: Disney Publishing (Disney Hyperion), Small Planet Digital

Imagens/Capturas de ecrã



Sinopse · Descrição

"Don't Let the Pigeon Run This App! Lets you create your own Pigeon stories with your pal, Mo Willems. Just follow as the Bus Driver asks you for your ideas – then shake the pigeon. Your story is ready! Sit back and enjoy the show. Once you're finished, try it again...and again. You can make as many silly stories as you want. This fully animated app includes hilarious shake-and-play technology, customized voice integration, and other exciting interactive features. Plus, you can draw the Pigeon with Mo!" [<https://itunes.apple.com/us/app/dont-let-pigeon-run-this-app!/id459749670?mt=8>]

Características Gerais

Critério (s) de Seleção	Formato	Categoria	Faixa Etária
Interactividade; Construção narrativa;	Aplicação/Storybook app (dispositivos iOS)	Narrativa interactiva digital	A partir dos 3 anos

Quadro Interpretativo

Estrutura	Conteúdo temático	Interacção personagem/acção
Aplicação composta por 2 partes: Criar uma História (com 3 níveis diferentes: "Egg", "Chick" e "Big Pigeon") e Aprender a Desenhar o Pigeon	Conteúdo lúdico/ didáctico que estimula o pensamento criativo de crianças de todas as idades	O leitor/utilizador tem a possibilidade de controlar a narrativa, escolhendo três opções diferentes. Pode influenciar o conteúdo da história e gravar as suas próprias respostas, usando a sua própria voz.

Composição Visual

Técnica (s)/ Linguagem Visual	Cores	Formas
Ilustrações a lápis de cera/carvão e pintura digital	Cores pálidas/tons pastel	Formas simples e minimalistas que remetem para o desenho infantil/ <i>cartoon</i>

Elementos multimédia · Organização de conteúdos

Orientação/ gestos	Navegação/menus	Animação	Som	Extras
Horizontal/ <i>Toque, Agitar</i>	Navegação feita através do toque/ Menu principal e sub-menus com opções de escolha, incluindo uma secção de informação útil para os pais e uma pasta para guardar as histórias feitas pelo utilizador; Botão no canto superior esquerdo para voltar ao menu	Elementos visuais animados com/sem a interacção do utilizador. Introdução e história animada	Narração áudio, Música e efeitos sonoros, gravador de voz	–

Grelha de Análise Comparativa (Estudo de Casos)

Título: Milli: A Small Snail in a Big World – 2015

Autoria: Jana Schell

Editora/Produção: Mixtvision Digital/ Honig Studios, Alemanha

Imagens/Capturas de ecrã:



Sinopse · Descrição

"Milli, the curious little snail, goes on a quest to find out what snails do best.

The only snail on Apple Tree Hill, she turns to the strange and wonderful creatures she meets every day for answers.

On the way she gets sucked into many adventures, but will anyone be able to tell her what it is that snails do?

"I wish I could find out, I wish that I knew, I wish someone could tell me what it is that snails do. I know that I am curious and ever so slow, but what makes me, me? Well, I really don't know."

Milli and her best friend Miro, the ladybird (who is neither a lady nor a bird) set off to learn more about who they are and what they're good at, and along the way they learn more about the animals they meet. Why is Wanda the Owl so clever, and how does Leon Chameleon hide so well? (...)

Told in rhyme, through a series of stunning, interactive landscapes, Milli's adventures on Apple Tree Hill will enthral story-lovers both young and old. " (www.millithesnail.com/en/)

Características Gerais

Critério (s) de Selecção	Formato	Categoria	Faixa Etária
Construção Narrativa; Interactividade; Animação;	Aplicação (dispositivos iOS e Android); Story Book App;	Narrativa digital interactiva; Ensino	A partir dos 3 anos (3-6 anos)

Quadro Interpretativo

Estrutura	Conteúdo temático	Interacção personagem/acção
30 páginas e 3 mini jogos adicionais: "Milli's Balance Game" ; "Find Miro and Milli" e "Put Wanda's Glasses Back Together"	Conto alegórico sobre autoaceitação e descoberta das nossas próprias capacidades;	Em cada página existem elementos interactivos pontuais. O utilizador pode mudar a hora (dia ou noite), mexer as nuvens, girar moinhos de vento...

Composição Visual

Técnica (s) / Linguagem Visual	Cores	Formas
Técnica mista; Ilustrações a aguarela e lápis; Uso de carimbos para dar textura; Recortes	Multicolor; Predomínio do azul, vermelho e verde	Simples que remetem para o desenho infantil

Elementos multimédia · Organização de conteúdos

Orientação/Gestos	Navegação/Menus	Animação	Som	Extras
Horizontal/ <i>Toque, Deslizar</i>	Navegação feita através do toque/Menu principal com opções de personalização: Idioma; Créditos; Ligar ou desligar	Menu com elementos animados; Elementos visuais animados através da	Banda sonora original; Efeitos sonoros; Narração áudio	—

	narração áudio; Ligar ou desligar texto; Folhear e escolher a página; Botão "play"; Botão "avançar" e "retroceder"	interação do utilizador; Animações pontuais		
--	--	---	--	--

Guião das Entrevistas · Tópicos Gerais

1. No que diz respeito ao processo criativo, como estrutura o seu trabalho? Planeia grande parte do livro (narrativa, personagens, linguagem gráfica, conceito, estudos de composição, etc.) antes de ilustrar ou simplesmente é um processo intuitivo?

1.1. Como funciona a colaboração/relação entre si – ilustrador(a) – e o(a) autor(a) durante este processo?

1.2.(questão alternativa - para quem escreve e ilustra) Quando está a trabalhar num livro, o que vem em primeiro lugar? A personagem, o texto ou o desenho?

2. Cada livro é diferente e pede algo diferente, dependendo da narrativa, do tema, conceito... Como relaciona imagem e texto no álbum ilustrado no seu trabalho?

2.1. Que tipo de mecanismos ou referências visuais utiliza? Pode dar-nos alguns exemplos concretos?

3. A faixa etária do leitor é algo que a preocupa durante o desenvolvimento do álbum/trabalho?

3.1. Testa as suas ideias com as crianças, antes ou depois da publicação do livro?

4. (questão específica) Quando está a desenvolver uma personagem, quais são as suas principais preocupações?

4.1.1. Desenha-a de todas as perspectivas?

4.1.2. Pensa como esta personagem fala, anda, se comporta?

4.1.3. Este processo (desenvolvimento de personagem) pode aplicar-se da mesma forma no desenvolvimento do álbum ilustrado?

4.1.4. Quando está a desenvolver uma personagem para um álbum ilustrado, tem a necessidade de a desenhar de várias perspectivas?

4.2. Que função tem a personagem face à narrativa (descrever, acrescentar, complementar)?

5. Hoje em dia, com a introdução dos *tablets* e dispositivos móveis, existe a ideia de que a ilustração tem de ser animada, que tem de ser quase como um jogo... Neste contexto, como vê a relação entre a animação e a ilustração?

5.1. Como é que tem acompanhado a introdução dos suportes digitais no mercado?

5.2. Têm alguma ideia formada para o que poderá ser o álbum ilustrado em suporte digital? Alguma característica que se perca?

6. A ilustração, em particular o álbum ilustrado, tem evoluído muito nos últimos anos em Portugal. De que forma acha que vai continuar a evoluir no futuro?

7. No seu ponto de vista, quais devem ser as principais competências de um(a) ilustrador(a)?

Um Peixinho Fora d'Água · História

Era uma vez uma menina e o seu nome era Rita Pintarola.

Todos os dias, as crianças brincavam no parque. Menos Rita.

Para Rita, a simples ideia de sair de casa fazia o seu pequeno (e frágil!) coração saltar do peito. Logo, era melhor não arriscar.

Às vezes, a Mãe preocupava-se. *"Porque não vais brincar lá fora com as outras crianças?"* Mas Rita abanava a cabeça. *"Prefiro ficar em casa."*

Um dia, enquanto arrumava os lápis no armário, encontrou um livro muito peculiar... Ela não se lembrava de o ter deixado ali, mas decidiu lê-lo imediatamente.

Só que o malandro do livro trincou-lhes os dedos e fugiu!

Rita correu, correu e correu... E quando deu por si, estava longe, muito longe de casa. *E agora?! O que seria dela? Sozinha num mundo tão grande, tão assustador e tão confuso...*

Rita só queria voltar para casa.

Até que o seu amigo Ernesto apareceu, acabando com o seu desassossego.

Os dois pensaram num estratagema para regressar a casa e concluíram que o melhor era procurar ajuda.

Caminharam, caminharam... Até que ouviram alguém a choramingar à beira do rio. Cautelosos, aproximaram-se.

"Como se chama, senhor?", Perguntou Rita, corando de seguida.

"Há quem me chame...Boo!", Respondeu.

"O que o incomoda, Boo?"

"Ah, menina." Suspirou, arreliado *"Pobre de mim! Tão velho e cansado e tão longe da minha casinha. Se me pudessem ajudar a atravessar o rio... Dar-vos-ei tudo o que mais desejam."*

Rita não hesitou em ajudar.

Como não havia ponte, tentaram atravessar o rio a pé, mas o Rio Sever impediu-os.

"Perderam a cabeça?! Não me podem atravessar assim!"

Rita encolheu os ombros. *"Então, como fazemos?"*

"Aquele que me quiser atravessar em segurança deve responder a esta simples pergunta... Se disseres o meu nome, desapareço. O que sou?"

Rita sabia a resposta, mas não queria arriscar. *E se estivesse enganada?*

Só tinha uma solução: encher os pulmões e quebrar *"O Silêncio!"*

Sever sorriu e com enorme satisfação, deixou-os passar.

Mas quando chegaram à aldeia, não tiveram uma recepção calorosa.

Para surpresa de Rita, ninguém gostava de Boo.

Mas ele não se importava, pois tinha outros planos malvados: ajudar a população a construir uma ponte para atravessar o rio Sever.

"E o que queres em troca?" Perguntou um aldeão, desconfiado.

"Oh, é simples. Basta que me ofereçam as vossas almas." Respondeu.

Desesperado, o povo reuniu-se para reflectir.

Rita tentou ajudar, mas falava tão baixinho que ninguém a ouviu.

"Aaaaaaah!" Gritou, frustrada.

Quando finalmente pararam para ouvi-la, Rita balbuciou uma ideia que poderia salvar as almas de toda a população, sem prejudicar a construção da ponte.

Assim, o povo propôs um novo acordo a Boo.

"Aceitamos a tua oferta, com uma condição: a ponte deve ser construída numa só noite."

Boo aceitou o desafio.

Os seus lacaios trabalharam arduamente, durante toda a noite.

Mas, ao nascer do sol, faltava uma pedra para a ponte ficar concluída.

Boo já não podia cobrar as almas.

Vendo-se enganado, praguejou aos quatro ventos e desapareceu.

O povo festejou! A ponte estava de pé, a pedra escondida em segurança e as almas resguardadas.

Como forma de agradecimento, ofereceram a Rita e Ernesto um glorioso banquete. Mas o livro misterioso voou por cima das suas cabeças e Rita correu atrás dele, não fosse desaparecer outra vez.

Quando chegou a casa, Rita olhou em volta e percebeu que o mundo não era assim tão grande, tão assustador e tão confuso.

Alguns, escutou gargalhadas animadas. O seu coração deu um pulo, mas manteve-se firme.

Rita sorriu e foi brincar com as outras crianças, sem desconfiar que aquela seria a primeira de muitas aventuras fantásticas.

Lenda da Ponte da Portagem

Diz a lenda que o rio Sever, durante o Inverno, formava grossos caudais, dificultando a passagem a vau e obrigando a largos rodeios.

Assim, os habitantes da região pensaram em construir uma ponte, por onde pudessem passar a salvo, todo o ano. Reuniram-se e discutiram com entusiasmo sobre a recolha de fundos para a sua construção.

Mas, nessa reunião, apareceu Belzebu (Diabo) que se ofereceu para fazer a ponte às suas custas, exigindo em troca as almas de toda a população.

Era tanta a urgência para construir uma ponte, que acabaram por aceitar a ajuda sobrenatural. Como condição, exigiram que fosse construída numa só noite. Belzebu aceitou o desafio e, esfregando as mãos de contente, chamou a si todos os seus homens para carregarem, uma a uma, todas as pedras necessárias para a construção da ponte.

Belzebu trabalhou durante toda a noite, mas ao nascer do sol faltava uma pedra. O sol já ia alto e faltava uma pedra para a ponte ficar concluída.

A astúcia do povo tinha-lhes, assim, salvo a alma e conseguido obter, sem esforço, uma ponte, à custa apenas de esconderem de Belzebu uma pequena pedra.

Belzebu, vendo-se enganado, jurou vingança, antevendo uma desgraça para quem lá colocasse a pedra em falta. No entanto, a ponte estava feita e as almas resguardadas.

Os anos passaram e sempre faltou a lendária pedra à ponte. Fica o conselho a quem descobrir a pedra: *melhor será deixá-la sossegada no sítio onde está, não vá o Diabo tecê-las.*

E-mail de Aprovação para Apresentação do Projecto e respectivo Teste de Avaliação

Colaboração em Projecto de Mestrado

Entrada x



Marina C.

Exma Sra. Directora do AECV [Ana Paula Teixeira](#) O meu nome é Marina Costa e ...



Escola Garcia d'Orta Castelo de Vide <escola@escola135227.pt>

para mim ▾



Exma. Sra. Marina Costa

Informo que o professor titular do 3º ano está disponível para colaborar na realização de uma apresentação/leitura de um livro ilustrado junto de crianças do 1º CEB - 3º ano de escolaridade.

O professor disse ainda que o pode contactar, caso entenda necessário, antes da referida sessão.
Para os devidos efeitos junto envio o e-mail do referido docente.

[marina.costa@escola135227.pt](#)

Com os melhores cumprimentos

[Ana Margarida](#) - Adjunta da Direção



Agrupamento de Escolas
de Castelo de Vide
135227



Questionário para o Teste de Avaliação (crianças)

1. Identifica todas as personagens da história.
2. A personagem Rita Pintarola prefere ficar em casa, em vez de ir brincar para a rua com as outras crianças. **Porque achas que isso acontece?**
3. Achas que o cão Ernesto e o Boo são amigos imaginários de Rita? **Assinala com um círculo a resposta.**
 - a) Sim
 - b) Não
 - c) Talvez
 - 3.1. Se respondeste Sim, porquê?
4. Quando viste o Boo pela primeira vez o que pensaste? Que ele era **bom** ou **mau**?
5. Achas que Rita mudou, depois de ter vivido uma aventura fora de casa? **Assinala com um círculo a resposta.**
 - a) Sim
 - b) Não
 - c) Talvez
 - 3.1. Se respondeste Sim, porquê?
6. O que achaste da história "*Um Peixinho Fora d'Água?*" Dá-me a tua opinião.
7. O que achaste do vídeo animado?
8. Desenha a tua personagem preferida da história.

Questionário para o Teste de Avaliação (professores)

1. Considera que o conto é apropriado para o público infantil? A linguagem utilizada é acessível?
2. Considera que as ilustrações apresentadas complementam o texto escrito? Enriquecem a leitura?
3. Comentários e Sugestões.