



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Barroso, Sofia Isabel Pécurto

Ilustração do livro “O Bosque da Alegria”

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3576>

Metadados

Data de Publicação	2020
Resumo	Este relatório visa mostrar todo o processo de desenvolvimento e criação da realização do livro infantil: “O Bosque da Alegria”, do escritor José Dias Pires, com vista à sua publicação em 2020. Aqui foram criados vários tipos de ilustração desde personagens originais a cenários diurnos e noturnos, por forma a acompanhar toda a narrativa existente. Neste projeto, é mostrado todo o processo criativo, desde argumentação teórica sobre ilustração e a sua história, até à paginação e edição de um livro...
Editor	IPCB. ESART
Palavras Chave	Ilustração, Técnica, Design de comunicação, Design editorial
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Design de Comunicação e Audiovisual

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-29T03:39:38Z com
informação proveniente do Repositório

Ilustração do livro “O Bosque da Alegria”

Sofia Isabel Pécurto Barroso

Nº20171581

Orientadores

Mafalda D’Almeida

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciada em Design de Comunicação e Audiovisual, realizada sob a orientação científica da Designer Doutora Mafalda de Almeida, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Julho de 2020

Composição do júri

Presidente do júri

Professor Fernando Oliveira.

Orientador

Doutora Mafalda Sofia Tavares Gomes de Almeida.

Professora Adjunta Convidada do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Arguente

Professor Lionel Louro.

Vogais

Dedicatória

Dedico este projeto aos meus pais por sempre me terem ajudado durante estes 3 anos da minha vida.

É para vocês!

Agradecimentos

Quero agradecer especialmente à minha família, por me ter ajudado ao longo destes 3 anos e porque sempre acreditaram em mim e nos meus sonhos.

Quero agradecer à minha orientadora, Professora Doutora Mafalda de Almeida, pelo seu profissionalismo e ajuda em todo o projeto.

Quero agradecer ao Miguel, por sempre ter acreditado em mim e ter estado sempre presente nas alturas menos favoráveis, durante estes 3 anos de licenciatura.

Quero agradecer ao Professor Carlos Reis, por me ter dado esta oportunidade e me apresentar ao escritor José Dias Pires.

Quero também fazer um agradecimento muito especial ao escritor José Dias Pires, por me ter apoiado e dado a oportunidade de poder ilustrar o seu livro “O Bosque da Alegria”, e também, por ter confiado e acreditado nas minhas capacidades e por me possibilitar a entrada no mundo da ilustração.

A todos um Muito obrigada!

Resumo

Este relatório visa mostrar todo o processo de desenvolvimento e criação da realização do livro infantil: “O Bosque da Alegria”, do escritor José Dias Pires, com vista à sua publicação em 2020. Aqui foram criados vários tipos de ilustração desde personagens originais a cenários diurnos e noturnos, por forma a acompanhar toda a narrativa existente. Neste projeto, é mostrado todo o processo criativo, desde argumentação teórica sobre ilustração e a sua história, até à paginação e edição de um livro, mostrando o processo de estudo e realização das personagens até à versão final das mesmas. Foi também definido um layout e realizada toda a paginação e edição do próprio livro, tendo-se como resultado um livro ilustrado.

Palavras chave

Ilustração; Técnica; Design de Comunicação; Design Editorial.

Abstract

This report aims to show the entire processo f developing and creating the children's book: "O Bosque da Alegria", by the writer José Dias Pires, with a view to it's publication in 2020. Here, various types of illustrations were created, from original characters to scenarios day and night, in order to accompany the whole existing narrative. In this project, the entire creative process is shown, from theoretical argumentation about illustration and it's history, to the pagination and edition of a book, showing the processo f study and realization of the characters until their final version. A layout was also defined and all the pagination and editing of the book itself was carried out, resulting in na illustrated book.

Keywords

Illustration; Technical; Communication Design; Editorial Design.

Índice geral

Índice de figuras	XV
Lista de tabelas	XXIII
1.1 Introdução	1
1.2 Contextualização do tema	2
1.2.1 Motivação	3
1.2.2 Definição do problema.....	3
1.3 Questões de estudo	3
1.4 Delimitações do problema/projeto.....	4
1.5 Objetivos.....	4
1.6 Metodologia – esquema	5
1.7 Resultados esperados	5
1.8 Cronograma	6
1.9 Estrutura resumo do projeto	6
2. Fundamentação/Enquadramento Teórico.....	7
2.1 Ilustração	7
2.2 Narrativa Pictórica/Narrativa Visual	13
2.3 A Ilustração e o Design de Comunicação	15
2.4 Tipos de Ilustração.....	16
2.5 Técnicas de Ilustração	21
2.6 Imagem-Texto vs Imagem Livre	26
2.7 Estudos de caso	27
3. Projeto de Ilustração.....	34
3.1 Introdução	34
3.2. Quadro Resumo das ilustrações desenvolvidas.....	35
3.3 Criação e desenvolvimento de personagens	36
3.4 Criação e Desenvolvimento de Cenários.....	76
3.5. Definição de layout e paginação	85
3.6. Paginação e edição do livro: Resultado Final	86
4. Resultados e Conclusões	101
Bibliografia	102

Índice de figuras

Figura 1 - Exemplo de Iluminura (Fonte: Google Imagens)	9
Figura 2 - Ilustração Infantil feito por Lalan Besoni (fonte: Google Imagens)	12
Figura 3 - Emojis (Fonte Google Imagens)	14
Figura 4 - Ilustração Infantil Exemplo (Fonte: Marcelo Cardinal)	17
Figura 5 - Ilustração Científica de um gafanhoto (Fonte: Google Imagens)	17
Figura 6 - Infografia Exemplo (Fonte: Pinterest)	18
Figura 7 - Ilustração Jornalística Exemplo (Fonte: Google Imagens)	18
Figura 8 - Ilustração Publicitária exemplo Daniska (Fonte: Google Imagens)	19
Figura 9 - Ilustração Comic exemplo de OhMyGoles (Fonte: Instagram)	20
Figura 10 - Xilogravura Exemplo (Fonte: Google Imagens)	21
Figura 11 - Colagem Exemplo 1 (Fonte: Joe Webb)	22
Figura 12 - Colagem Exemplo 2 (Fonte: Marcelo Monreal)	22
Figura 13 - Aguarela Exemplo (Fonte: Peter Sheeler)	23
Figura 14 - Pintura a óleo Exemplo (Fonte: Leonid Afremov)	24
Figura 15 - Gdbee Art (Fonte: genevab.com)	25
Figura 16 - Sebastião Peixoto (Fonte: Google Imagens)	27
Figura 17 - Ilustrações de Sebastião Peixoto (Fonte: Sebastião Peixoto)	28
Figura 18 - Ilustrações de Matt Chinworth (Fonte: http://www.chinworthillustration.com)	31
Figura 19 - Natalia de Frutos Ilustrações (Fonte: https://www.nataliadefrutos.com)	33
Figura 20 - José Dias Pires escritor (Fonte: booksmile)	34
Figura 21 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	36
Figura 22 - Imagem usada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	36
Figura 23 - Ilustração final da personagem abutre (Fonte: da autora)	36
Figura 24 - Esboço da personagem abutre (Fonte: adquirido)	36
Figura 25 - Ilustração final da personagem águia (Fonte: da autora)	37
Figura 26 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	37
Figura 27 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	37
Figura 28 - Esboço da personagem águia (Fonte: adquirido)	37
Figura 29 - Ilustração final da personagem alziro (Fonte: da autora)	38
Figura 30 - Esboço da personagem alziro (Fonte: adquirido)	38
Figura 31 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	38
Figura 32 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	38
Figura 33 - Ilustração final da personagem arquiteto (Fonte: da autora)	39
Figura 34 - Paleta de cores utilizada na ilustração final da personagem (Fonte: Pinterest)	39
Figura 35 - Esboço da personagem arquiteto (Fonte: adquirida)	39

Figura 36 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	39
Figura 37 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	40
Figura 38 - Esboço da personagem Ave Leonardinci (Fonte: adquirida)	40
Figura 39 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	40
Figura 40 - Ilustração final da personagem ave leonardinci (Fonte: da autora)	40
Figura 41 - Esboço da personagem Avó Galinha (Fonte: adquirida)	41
Figura 42 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	41
Figura 43 - Ilustração final da personagem Avó Galinha (Fonte: da autora)	41
Figura 44 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	41
Figura 45 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	42
Figura 46 - Ilustração final da personagem Boina Vermelha (Fonte: da autora)	42
Figura 47 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	42
Figura 48 - Esboço da personagem Boina Vermelha (Fonte: adquirida)	42
Figura 49 - Paleta de cor da ilustração final (Fonte: Pinterest)	43
Figura 50 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	43
Figura 51 - Ilustração final da personagem Borrifo (Fonte: da autora)	43
Figura 52 - Esboço da personagem Borrifo (Fonte: da autora)	43
Figura 53 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	44
Figura 54 - Esboço da personagem Carteiro Motoqueiro (Fonte: adquirida)	44
Figura 55 - Ilustração final da personagem Carteiro Motoqueiro (Fonte: da autora)	44
Figura 56 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	44
Figura 57 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	45
Figura 58 - Esboço da personagem Catatua Dindon (Fonte: adquirida)	45
Figura 59 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	45
Figura 60 - Ilustração final da personagem Catatua Dindon (Fonte: da autora)	45
Figura 61 - Ilustração final da personagem Cegonha (Fonte: da autora)	46
Figura 62 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	46
Figura 63 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	46
Figura 64 - Esboço da personagem Cegonha (Fonte: adquirida)	46
Figura 65 - Ilustração final da personagem Chef Pinguim Faisol (Fonte: da autora)	47
Figura 66 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	47
Figura 67 - Esboço da personagem Chef Pinguim Faisol (Fonte: adquirida)	47

Figura 68 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	47
Figura 69 - Esboço da personagem Cisne (Fonte: adquirida)	48
Figura 70 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	48
Figura 71 - Ilustração final da personagem Cisne (Fonte: da autora)	48
Figura 72 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	48
Figura 73 - Esboço da personagem Clotilda (Fonte: adquirida)	49
Figura 74 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	49
Figura 75 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	49
Figura 76 - Ilustração final da personagem Clotilda (Fonte: da autora)	49
Figura 77 - Ilustração final da personagem Cristaluzada (Fonte: da autora)	50
Figura 78 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	50
Figura 79 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	50
Figura 80 - Esboço da personagem Cristaluzada (Fonte: adquirida)	50
Figura 81 - Ilustração final da personagem Cristóvão (Fonte: da autora)	51
Figura 82 - Esboço da personagem Cristóvão (Fonte: adquirida)	51
Figura 83 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	51
Figura 84 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	52
Figura 85 - Ilustração final da personagem Dona Pita (Fonte: da autora)	52
Figura 86 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	52
Figura 87 - Esboço da personagem Dona Pita (Fonte: adquirida)	52
Figura 88 - Ilustração final da personagem Esbugalho (Fonte: da autora)	53
Figura 89 - Esboço da personagem Esbugalho (Fonte: adquirida)	53
Figura 90 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	53
Figura 91 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	53
Figura 92 - Ilustração final da personagem Falcão (Fonte: da autora)	54
Figura 93 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	54
Figura 94 - Esboço da personagem Falcão (Fonte: adquirida)	54
Figura 95 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	54
Figura 96 - Ilustração final da personagem Flamingo (Fonte: da autora)	55
Figura 97 - Esboço da personagem Flamingo (Fonte: adquirida)	55
Figura 98 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	55
Figura 99 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	55
Figura 100 - Esboço da personagem Galinventor (Fonte: adquirida)	56
Figura 101 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	56
Figura 102 - Ilustração final da personagem Galinventor (Fonte: da autora)	56

Figura 103 - Esboço da personagem Grilo Pardal (Fonte: adquirida)	57
Figura 104 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest).....	57
Figura 105 - Ilustração final da personagem Grilo Pardal (Fonte: da autora).....	57
Figura 106 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	57
Figura 107 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	58
Figura 108 - Esboço da personagem Bicadas (Fonte: adquirida).....	58
Figura 109 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest).....	58
Figura 110 - Ilustração final da personagem Bicadas (Fonte: da autora)	58
Figura 111 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	59
Figura 112 - Esboço da personagem Pato Intrigado (Fonte: adquirida)	59
Figura 113 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest).....	59
Figura 114 - Ilustração final da personagem Pato Intrigado (Fonte: da autora)	59
Figura 115 - Ilustração final da personagem Maestro Prosápias (Fonte: da autora)	60
Figura 116 - Esboço da personagem Maestro Prosápias (Fonte: adquirida)	60
Figura 117 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	60
Figura 118 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest).....	60
Figura 119 - Esboço da personagem Máquinas de Primavera (Fonte: adquirida).....	61
Figura 120 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	61
Figura 121 - Ilustração final da personagem Máquinas de Primavera (Fonte: da autora)	61
Figura 122 - Esboço da personagem Me Mória (Fonte: adquirida)	62
Figura 123 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	62
Figura 124 - Ilustração final da personagem Me Mória (Fonte: da autora).....	62
Figura 125 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	63
Figura 126 - Esboço da personagem Mocho (Fonte: adquirida).....	63
Figura 127 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest).....	63
Figura 128 - Ilustração final da personagem Mocho (Fonte: da autora)	63
Figura 129 - Esboço da personagem Múmia Sustópia (Fonte: adquirida)	64
Figura 130 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest).....	64
Figura 131 - Ilustração final da personagem Múmia Sustópia (Fonte: da autora)	64
Figura 132 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	64
Figura 133 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	65
Figura 134 - Ilustração final da personagem Nuvem Chuveira (Fonte: da autora)	65
Figura 135 - Esboço da personagem Nuvem Chuveira (Fonte: adquirida).....	65
Figura 136 - Esboço da personagem Pica Azul (Fonte: adquirida)	66

Figura 137 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	66
Figura 138 - Ilustração final da personagem Pica Azul (Fonte: da autora)	66
Figura 139 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	66
Figura 140 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	67
Figura 141 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	67
Figura 142 - Ilustração final da personagem Pinstassilgo Laranjina (Fonte: da autora).....	67
Figura 143 - Esboço da personagem Pintassilgo Laranjina (Fonte: adquirida)	67
Figura 144 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	68
Figura 145 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	68
Figura 146 - Ilustração final da personagem Pinto Bobi (Fonte: da autora)	68
Figura 147 - Esboço da personagem Pinto Bobi (Fonte: adquirida).....	68
Figura 148 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	69
Figura 149 - Esboço da personagem Pirilampo (Fonte: adquirida).....	69
Figura 150 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	69
Figura 151 - Ilustração final da personagem Pirilampo (Fonte: da autora)	69
Figura 152 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	70
Figura 153 - Esboço da personagem Pistosga (Fonte: adquirida)	70
Figura 154 - Ilustração final da personagem Pitosga (Fonte: da autora).....	70
Figura 155 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	70
Figura 156 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	71
Figura 157 - Ilustração final da personagem Secreto (Fonte: da autora)	71
Figura 158 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	71
Figura 159 - Esboço da personagem Secreto (Fonte: adquirida).....	71
Figura 160 - Ilustração final da personagem Tenório (Fonte: da autora)	72
Figura 161 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	72
Figura 162 - Esboço da personagem Tenório (Fonte: adquirida).....	72
Figura 163 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)	72
Figura 164 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	73
Figura 165 - Esboço da personagem Timidovo (Fonte: adquirida)	73
Figura 166 - Ilustração final da personagem Timidovo (Fonte: da autora)	73
Figura 167 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	74
Figura 168 - Ilustração final da personagem Pega Verdelha (Fonte: da autora)	74
Figura 169 - Esboço da personagem Timidovo (Fonte: adquirida)	74
Figura 170 - Esboço da personagem Pega Verdelha (Fonte: adquirida).....	74
Figura 171 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)	75

Figura 172 - Esboço da personagem Zangadeira (Fonte: adquirida).....	75
Figura 173 - Ilustração final da personagem Zangadeira (Fonte: da autora)	75
Figura 174 - Esboço dos cenários (Fonte: da autora).....	76
Figura 175 - Paletas de cor dos cenários (Fonte: da autora)	76
Figura 176 - Cenário 1 (Fonte: da autora)	76
Figura 177 - Cenário 3 (Fonte: da autora)	77
Figura 178 - Cenário 2 (Fonte: da autora)	77
Figura 179 - Cenário 4 (Fonte: da autora)	77
Figura 180 - Cenário 5 (Fonte: da autora)	77
Figura 181 - Cenário 9 (Fonte: da autora)	78
Figura 182 - Cenário 8 (Fonte: da autora)	78
Figura 183 - Cenário 7 (Fonte: da autora)	78
Figura 184 - Cenário 6 (Fonte: da autora)	78
Figura 185 - Cenário 10 (Fonte: da autora).....	79
Figura 186 - Cenário 11 (Fonte: da autora).....	79
Figura 187 - Cenário 12 (Fonte: da autora).....	79
Figura 188 - Cenário 14 (Fonte: da autora).....	79
Figura 189 - Cenário 13 (Fonte: da autora).....	79
Figura 190 - Cenário 16 (Fonte: da autora).....	80
Figura 191 - Cenário 15 (Fonte: da autora).....	80
Figura 192 - Cenário 17 (Fonte: da autora).....	80
Figura 193 - Cenário 19 (Fonte: da autora).....	81
Figura 194 - Cenário 18 (Fonte: da autora).....	81
Figura 195 - Cenário 20 (Fonte: da autora).....	81
Figura 196 - Cenário 21 (Fonte: da autora).....	82
Figura 197 - Cenário 23 (Fonte: da autora).....	82
Figura 198 - Cenário 22 (Fonte: da autora).....	82
Figura 199 - Cenário 25 (Fonte: da autora).....	83
Figura 200 - Cenário 24 (Fonte: da autora).....	83
Figura 201 - Cenário 26 (Fonte: da autora).....	83
Figura 202 - Cenário 27 (Fonte: da autora).....	84
Figura 203 - Cenário 28 (Fonte: da autora).....	84
Figura 204 - Layout da paginação da página 18-33 (Fonte: da autora)	85
Figura 205 - Layout da paginação da página 1-17 (Fonte: da autora).....	85
Figura 206 - Layout da paginação da página 50-52 (Fonte: da autora)	86
Figura 207 - Layout da paginação da página 34-49 (Fonte: da autora)	86
Figura 208 - Paginação final páginas 2 e 3 (Fonte: da autora).....	87
Figura 209 - Paginação final capa e contra-capas 1 e 52 (Fonte: da autora).....	87
Figura 210 - Paginação final páginas 6 e 7 (Fonte: da autora).....	88
Figura 211 - Paginação final páginas 4 e 5 (Fonte: da autora).....	88
Figura 212 - Paginação final páginas 10 e 11 (Fonte: da autora)	89
Figura 213 - Paginação final páginas 8 e 9 (Fonte: da autora).....	89
Figura 214 - Paginação final páginas 14 e 15 (Fonte: da autora)	90

Figura 215 - Paginação final páginas 12 e 13 (Fonte: da autora).....	90
Figura 216 - Paginação final páginas 18 e 19 (Fonte: da autora).....	91
Figura 217 - Paginação final páginas 16 e 17 (Fonte: da autora).....	91
Figura 218 - Paginação final páginas 22 e 23 (Fonte: da autora).....	92
Figura 219 - Paginação final páginas 20 e 21 (Fonte: da autora).....	92
Figura 220 - Paginação final páginas 26 e 27 (Fonte: da autora).....	93
Figura 221 - Paginação final páginas 24 e 25 (Fonte: da autora).....	93
Figura 222 - Paginação final páginas 30 e 31 (Fonte: da autora).....	94
Figura 223 - Paginação final páginas 28 e 29 (Fonte: da autora).....	94
Figura 224 - Paginação final páginas 34 e 35 (Fonte: da autora).....	95
Figura 225 - Paginação final páginas 32 e 33 (Fonte: da autora).....	95
Figura 226 - Paginação final páginas 38 e 39 (Fonte: da autora).....	96
Figura 227 - Paginação final páginas 36 e 37 (Fonte: da autora).....	96
Figura 228 - Paginação final páginas 42 e 43 (Fonte: da autora).....	97
Figura 229 - Paginação final páginas 40 e 41 (Fonte: da autora).....	97
Figura 230 - Paginação final páginas 46 e 47 (Fonte: da autora).....	98
Figura 231 - Paginação final páginas 44 e 45 (Fonte: da autora).....	98
Figura 232 - Paginação final páginas 50 e 51 (Fonte: da autora).....	99
Figura 233 - Paginação final páginas 48 e 49 (Fonte: da autora).....	99
Figura 234 - Formatação do texto (Fonte: da autora)	100

Lista de tabelas

Tabela 1 - Estrutura em esquema do projeto5

Tabela 2 - Cronograma.....6

Tabela 3 - Resumo das ilustrações desenvolvidas 35

1. Enquadramento do Projeto

1.1 Introdução

No âmbito da conclusão da licenciatura, em Design de Comunicação e Audiovisual, ministrada na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, é-nos proposto a realização de um projeto, onde podemos demonstrar as habilidades e conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos de licenciatura. De forma estratégica, somos incentivados a procurar projetos, com clientes e desafios reais.

Após ter surgido, por parte de um dos professores, uma proposta de trabalho de ilustração para o mais recente livro do escritor José Pires Dias “O Bosque da Alegria”, fiquei muito entusiasmada e decidi ser eu a abraçar este desafio. Esta decisão foi tomada porque, desde pequena, gosto bastante de ilustração. Para além das ilustrações, pretendo ainda, a título pessoal, fazer uma proposta de paginação de todo o livro, assim, vou conseguir ter controlo total sobre o livro e poder aplicar todos os conhecimentos que aprendi ao longo destes 3 anos de licenciatura.

A primeira fase, estabeleceu-se através de uma reunião efetuada com o cliente e autor do livro, onde foi possível estabelecer laços de confiança e compreender melhor todo o âmbito do projeto.

Através deste projeto, pretende-se demonstrar todo o processo adotado na sua realização, bem como explicar e especificar alguns enquadramentos teóricos que sejam necessários e/ou importantes para a compreensão do mesmo, de forma a justificar algumas das escolhas tomadas neste projeto. Pretende-se também falar sobre o próprio escritor, a história e todos os personagens que serão ilustrados e incluídos na narrativa. Irei também explicar e justificar todos os passos e escolhas realizadas durante todo o processo.

1.2 Contextualização do tema

O tema principal que irei abordar neste projeto será o da ilustração, mais especificamente a ilustração infantil. A ilustração tem um papel muito importante junto do público infantil, pois sem elas a leitura e percepção do livro pode perder valor junto das crianças. Para que a leitura num livro infantil se torne mais interessante e envolvente é necessária a componente da ilustração. As ilustrações complementam o texto e fazem com que o próprio objeto do livro tenha mais interesse e chame mais a atenção das próprias crianças.

Outro aspeto muito importante para um livro ilustrado é a técnica que é utilizada na realização e criação das ilustrações. Atualmente muitos ilustradores possuem técnicas de ilustração específicas que os identificam, técnicas estas que acabam por se tornar o seu próprio estilo estético. Existem inúmeras técnicas de ilustração que vão do analógico, como: pintura, aguarela, acrílico, recortes e colagens, entre outras, até ao digital, sendo que cada uma destas técnicas possui a sua própria conceptual e linguagem formal. As ilustrações vinculam mensagens de forma poderosa, porque através de uma imagem, consegue-se descrever visualmente os enredos das histórias, sem ter que se escrever o texto todo.

Neste sentido, pretendo ainda, neste projeto abordar o trabalho de alguns ilustradores, mostrando as técnicas de ilustração que os mesmos utilizam e que serviram de inspiração para a realização das nossas ilustrações.

1.2.1 Motivação

Uma das principais motivações que me levaram a escolher este tema para projeto final de curso foi pelo facto de eu gostar bastante de ilustração. É uma temática que me atrai desde criança e que tenho vindo a acompanhar mais de perto há cerca de 6 anos. Vi aqui a possibilidade de poder, por um lado, trabalhar naquilo que realmente gosto e por outro, aprofundar os meus conhecimentos dentro desta área. Visto que também pretendo trabalhar, no futuro, dentro da área da ilustração.

Outra das motivações, foi a possibilidade que o projeto me dá de poder trabalhar diretamente com uma história inédita e com o seu escritor. Acredito que esta relação será muito benéfica, porque me permitirá compreender melhor quais as estratégias e posicionamentos a adotar, no desenvolvimento do projeto.

1.2.2 Definição do problema

O escritor José Dias Pires, procurava arranjar alguém que realizasse as ilustrações para o seu mais recente livro, intitulado “O Bosque da Alegria”, com data prevista de publicação no final de outubro/início de novembro.

Através desta problemática, foi-me dada a oportunidade de poder criar e desenvolver as ilustrações para a narrativa, tendo sempre em consideração a conjugação entre o texto e a imagem. Trata-se de uma história extensa e cheia de personagens. Um verdadeiro desafio.

1.3 Questões de estudo

Foram seleccionadas algumas questões que se consideram pertinentes para este projeto final, sendo elas:

- O que é ilustração?
- Como conjugar imagem e texto?
- Porque é que a ilustração é importante na literatura infantil?
- Que técnicas são mais utilizadas na ilustração?

1.4 Delimitações do problema/projeto

Visto que a história é bastante extensa e possui muitas personagens será muito trabalhoso ilustrar cada uma delas e também conseguir-se conjugar o texto com a própria ilustração. Tendo em atenção, às demandas do autor, será ainda bastante difícil conseguir-se eliminar algum texto da história de forma a que a ilustração possa substituir o próprio texto escrito.

Face a estas circunstâncias, tentar-se-á resolver a paginação do livro da melhor forma que se conseguir de forma a conjugar as ilustrações com o próprio texto. Procurando-se perceber e explorando qual será o melhor layout na composição das múltiplas páginas.

1.5 Objetivos

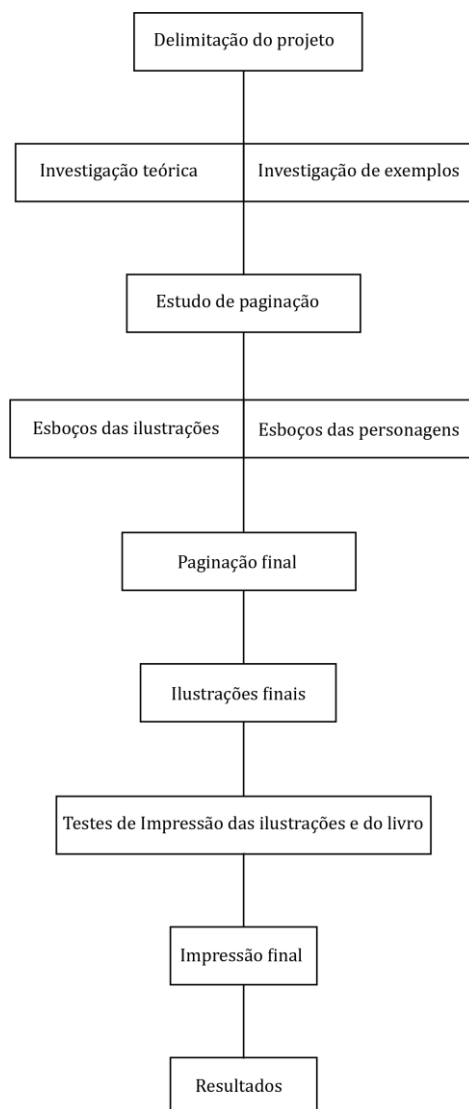
O presente projeto pretende atingir os seguintes objetivos:

- Criar e desenvolver várias ilustrações para o livro “O Bosque da Alegria”, de forma criativa e coerente;
- Realizar a paginação do livro de forma correta, criativa e organizada, de maneira a que a paginação fique bem estruturada contendo o texto e a imagem;
- Pretende-se ainda conseguir realizar alguns testes de impressão das ilustrações e da paginação realizada, bem como alguns exemplares do próprio livro a título experimental.

O objetivo principal seria conseguir que não seja apenas um simples livro, mas que seja algo mais, como um livro objeto. Fazer com que as pessoas peguem no livro e fiquem com vontade de o ter.

1.6 Metodologia - esquema

Tabela 1 - Estrutura em esquema do projeto



1.7 Resultados esperados

Com a realização deste projeto final de curso, pretendo ter como resultados a realização de todos os objetivos predefinidos anteriormente. Conseguir realizar tudo de forma organizada e coerente e conseguir encontrar soluções para eventuais problemas que possam ocorrer durante todo o processo de realização do mesmo.

Espero sinceramente estar à altura deste desafio e também conseguir realizar todas as ilustrações de forma coerente, com a mesma paleta cromática e com a mesma técnica. E principalmente acabar este projeto com um livro infantil criativo, apelativo e interessante aos olhos do cliente.

1.8 Cronograma

Tabela 2 - Cronograma

		Dias																		
		Janeiro			Fevereiro				Março				Abril				Maio			
		17	24	31	7	14	21	28	6	13	20	27	3	10	17	24	8	15	22	29
3 horas	Estudos da história																			
2 horas	Estudo de paginação																			
80 horas	Estudos de ilustrações/esboços																			
130 horas	Realização das ilustrações finais																			
2 horas	Testes de impressão das ilustrações																			
4 horas	Paginação																			
1 horas	Preparação para a gráfica																			
1 horas	Impressão																			
Total 223 horas																				

Através da realização de um cronograma de Gantt foi possível orientar o projeto de forma organizada e que conseguisse realizar todo o processo durante todo este semestre. Comecei a trabalhar antes d início do 2º semestre para conseguir consolidar tudo melhor.

1.9 Estrutura resumo do projeto

O projeto irá começar através de estudos da história e de esboços de ilustração bem como de personagens, de forma a conseguir perceber e escolher um estilo de ilustração para realizar. No passo seguinte, fiz um estudo de paginação, primeiro com texto e depois com texto e imagem, de forma a poder orientar-me e tornar-se mais fácil realizar as ilustrações e posteriormente para a edição do livro.

Depois de realizados os passos anteriores e escolhida a técnica, comecei por realizar as ilustrações finais para o livro, com a técnica definida sendo ela de forma digital utilizando um iPad 9.7 2018. Feitas as ilustrações finais foi feita a junção de todas as ilustrações e colocadas com o texto e feitas as últimas edições do livro.

Feito o design editorial do livro, foi altura de fazer alguns testes de impressão, tais como de ilustrações e até mesmo o teste do livro em formato menor, com objetivo de perceber se toda a edição foi bem feita e se as cores das ilustrações estão como desejadas.

Posto isto, foi altura de fazer a impressão final do livro com as indicações certas e definidas para o livro.

2. Fundamentação/Enquadramento Teórico

2.1 Ilustração

Antes de aprofundarmos este tema, vamos conhecer melhor o significado de ilustração. Segundo o dicionário Priberam da Língua Portuguesa (Priberam 2020): ilustração é uma derivação do feminino singular de ilustrar. É uma palavra que deriva do latim *illustratio*, *-onis* e que significa ação de esclarecer, ação de tornar brilhante. Segundo o mesmo dicionário ilustração pode significar ainda:

1. *Acto ou efeito de ilustrar ou de se ilustrar.*
2. *Conjunto de conhecimentos e de saber. = cultura, sabedoria.*
3. *Ação de estabelecer ou de explicar. = elucidação, esclarecimento, explicação.*
4. *Publicações literárias ou científicas ornada de gravuras.*
5. *Parte artística de um texto.*
6. *Gravura, desenho, imagem ou reprodução (ex.: texto acompanhado de ilustrações).” (Priberam, s.d., 2020)*

No seguimento, ilustrar, é ornar uma obra, que pode ser com gravuras, desenhos, estampas, etc. Do *latim illustro*, *-are*, significa: alumiar, dar luz, tornar claro, tornar evidente, explicar, tornar brilhante. Esta palavra pode ainda adquirir os seguintes significados:

1. *Esclarecer, elucidar.*
2. *Instruir.*
3. *Adornar com gravuras ou desenhos.*
4. *Adquirir ilustração. (Priberam, s.d. 2020)*

Através destas definições retiradas do dicionário, de língua portuguesa, é possível perceber melhor o conceito e o significado da palavra ilustração, bem como compreender melhor a sua essência e amplitude.

A ilustração é tão antiga que nos obriga a recuar aos tempos mais antigos, mais propriamente à pré-história, onde podemos observar, um pouco por todo o mundo, particularmente em cavernas, pinturas executadas pelo Homem pré-histórico. Durante o período paleolítico, o Homem procurava registar os acontecimentos que o rodeavam, procurando e explorando todo o tipo de materiais de que dispunham. Crê-se que durante este período, que o Homem acreditava que as pinturas eram muito poderosas e que, portanto, continham um poder sobrenatural ou divino. Pelo que os registos eram destinados ao culto para proteção do Homem e obtenção de uma boa caça.

Segundo Viana (2018), a escrita e a ilustração eram conhecidas e tratadas como a mesma função, que seria: “imagens que tinham algum significado e cujo objetivo era transmitir uma mensagem a outra pessoa”. Segundo o mesmo autor as

primeiras pessoas a terem utilizado ilustrações foram os egípcios, que as usavam em abundância nos seus manuscritos. Acredita-se que a primeira publicação ilustrada da história foi “Ver Nu Pert Em Hru, ou seja, “Capítulos do Sair à Luz ou Fórmulas para Voltar à Luz”, popularmente conhecido como “O Livro dos Mortos”, um livro que retrata e compila um conjunto de procedimentos para se realizarem após a morte, facilitando a entrada do morto na pós-vida (Viana, 2018). Os egípcios treinavam desde muito cedo aqueles que iriam servir para o ofício. No Egito podemos ainda hoje ver nas paredes dos templos várias ilustrações, muitas delas colocadas em sequência por forma a retratar os diferentes eventos da altura.

Posteriormente e já na Idade Média, vemos aparecer os manuscritos de pergaminho medievais e os primeiros livros ilustrados, cujas imagens representadas eram quase todas elas de foro religioso, realizadas maioritariamente por monges copistas. Nesta altura, não existia a profissão de ilustrador como a conhecemos hoje. O que existia era um indivíduo, monge, que passava alguns anos a transcrever e a fazer as ilustrações de um só livro todo ele manuscrito. Isto tornava os livros bastante dispendiosos e de acesso restrito, onde apenas pessoas, ligadas às classes sociais mais altas e com capacidade financeira os podiam adquirir.

Sabemos bem, o quanto a arte de ilustrar evoluiu ao longo dos anos e conseguimos perceber claramente essa diferença, apenas observando as técnicas e as abordagens realizadas ao longo dos tempos, se antigamente se lutava por conseguir obter matéria prima para a execução da obra, hoje para além da abundância de matérias temos também diferentes ferramentas à disposição. Hoje temos também a tecnologia que nos permite chegar a novos patamares da ilustração. Nunca em tempo algum foi tão fácil de obter todas as ferramentas necessárias ao desenvolvimento de ilustrações quer analógicas quer digitais.

Como surgiu o termo “ilustrador”?

Segundo Viana (2018), foi na expansão do cristianismo pela Europa, durante a Idade Média, que o termo “ilustrador” foi utilizado pela primeira vez. Na altura realizavam-se os “Manuscritos Iluminados”, documentos católicos, com iluminuras, ou seja, livros escritos à mão e adornados com pinturas decorativas realizadas a ouro ou prata, aplicadas às letras capitulares e aos restantes elementos decorativos do respetivo manuscrito. Estes objetos eram ricamente adornados a folhas de ouro, que brilhavam. E foi assim que surgiu a denominação, com origem no termo Latim “*Illustris*” (brilhante, distinto) que eram os responsáveis pela confeção do material brilhante, as iluminuras... (Viana, 2018)

Ilustração e Iluminuras

O que são Iluminuras?

Segundo a infopédia o termo iluminura é geralmente empregue para designar todo o conjunto pictórico de carácter decorativo ou ilustrativo que acompanhava os textos dos códices e dos livros manuscritos do período medieval. Mais recentemente, a aplicação do termo tem vindo a ser gradualmente alargada, tanto ao nível cronológico como geográfico, de forma a englobar manifestações artísticas muito mais variadas originárias do Egito e que conheceram vasta expansão e divulgação no mundo muçulmano e hindu (Infopédia, 2020) Durante a Idade Média empregavam-se, para execução destas pinturas, pigmentos formados por terras (como os ocre, os amarelos e castanhos), pigmentos de origem metálica (o azul e o verde) e pigmentos retirados de vegetais ou de outros elementos orgânicos. Estes pigmentos transformavam-se em tinta a partir de uma mistura com um aglutinante à base de ovo, pelo que as suas características técnicas e possibilidades expressivas se aproximavam da têmpera. Era também frequente o emprego da prata e do ouro que, para tal, eram transformados em folhas finas. O suporte destas imagens era invariavelmente o pergaminho, obtido a partir de pele de anho.

Segundo Fátima Muralha e Nelson Costa, Iluminuras são livros pacientemente produzidos com ornamentos presentes neles e em manuscritos. São realizados com recurso ao desenho, pintura e aplicação de folha metálica. Eram produzidos desde a baixa Idade Média, pelos monges copistas, nas Bibliotecas das Igrejas e Mosteiros. São designados como Livros ou Manuscritos com Iluminuras. Eram escritos e copiados à mão onde continham ilustrações coloridas e letras ricamente ornamentadas com várias inspirações, desde a inspiração floral à inspiração mítico-religiosa, das flores e estrelas aos pássaros, monstros e outras criaturas. Os ornamentos eram mais frequentes nas letras iniciais decoradas com alguns símbolos religiosos, entre outros. O tema favorito destes livros era a religião, abordavam cenas bíblicas, passos da paixão de Cristo, episódios da vida dos Santos e cenas mitológicas (Muralha, 2018) (Costa, 2009)



Figura 1 - Exemplo de Iluminura (Fonte: Google Imagens)

A história das iluminuras

Os testemunhos mais antigos de iluminuras que foram encontrados até hoje, são do Antigo Egito. Onde se podem ver ilustrações em rolos de papiro, acompanhados com textos hieroglíficos, como o exemplo do “Livro dos Mortos”.

Durante o período helenístico, a ilustração manteve-se na Biblioteca de Alexandria. Foram realizados muitos livros durante os primeiros tempos do cristianismo, porém muito poucos exemplares existem atualmente. (Costa, 2009)

Entre os séculos VII e IX, as iluminuras tiveram um grande desenvolvimento nos mosteiros irlandeses e ingleses que mais tarde se espalharam para o resto da Europa. A partir do século X, tentou-se integrar textos com imagens, através da realização de esquemas compositivos muito diversificados e mais complexos. (Costa, 2009)

As iluminuras eram frequentemente utilizadas como imagens narrativas, que narram uma ação ou texto sem utilizar o recurso do mesmo, porém era também muito frequente o uso de elementos ornamentais, com formas de molduras ou frisos, algum de carácter abstrato-geométrico e/ou vegetalista. (Muralha, 2018)

Foi na época gótica que as iluminuras tiveram grande expressão e expansão, deixando o ambiente restrito do scriptorium dos mosteiros, para se fomentar por grupos ou corporações de novos trabalhadores que passaram a também se dedicar à reprodução de livros manuscritos. Estes grupos passaram a responder e a executar encomendas de famílias abastadas e da nobreza. Segundo Muralha (2018), estes manuscritos iluminados começaram a perder terreno após a invenção da imprensa em meados do século XV. Passando a serem apenas realizados por encomendas de mecenas, normalmente em Itália e Flandres, ao estilo renascentista.

Iluminura não se refere ao livro nem ao conteúdo do texto, refere-se apenas às ilustrações que realçam a mensagem do texto e às Letras Capitulares, sendo elas letras coloridas, bastante decoradas que introduziam um novo assunto. O ouro e a prata eram uma obrigação e eram utilizados como tintas, isto fazia com que as ilustrações expostas à luz, parecessem brilhar.

Um dos principais motivos e técnica da iluminura foram influenciadas pela arte móvel decorativa dos povos bárbaros, constituída por pequenos objetos rituais ou decorativos. É também bastante visível nas iluminuras a influência bizantina, quanto à técnica e quanto aos motivos decorativos e até mesmo os materiais utilizados. É bastante improvável olhar para uma iluminura e não encontrar influência bizantina. (Costa, 2009)

A produção das iluminuras estendeu-se durante vários séculos, alcançando o período inicial, paleo-cristão, o intermédio, românico-gótico e o renascentista. Refletem as crenças, o gosto e as tendências artísticas das respetivas épocas. Segundo Costa (2009), nas iluminuras góticas e românicas ainda não existia a presença dos princípios da proporção e perspetiva, o que deixou de acontecer durante a sua fase renascentista contemporânea.

Os livros com iluminuras eram, normalmente, encadernados em couro, com “ourivesaria”, de apenas três (3) formas diferentes, sendo elas: couro liso, couro estampado e couro gravado a frio.

A importância da ilustração nos livros infantis e do próprio ilustrador

Todas as pessoas, leram livros infantis durante a juventude e até hoje conseguimos facilmente lembrarmos desses livros, especialmente através da ilustração. Nos livros infantis a imagem, neste caso ilustração, é um dos elementos principais e fundamentais, no auxílio da captação da atenção das crianças e na interpretação da narrativa. As ilustrações nos livros infantis têm o poder de despertar a curiosidade e os sentidos da criança, é por isso que as ilustrações são de uma importância incalculável, e, portanto, devem também estar presentes numa leitura. De acordo com o site “*árvore de livros*”: “As ilustrações funcionam como uma ferramenta capaz de atrair o público, traduzir uma mensagem e apresentar uma nova visão do que é contado. Formar um leitor visual é muito importante para termos uma sociedade crítica, que consiga reconhecer diferenças e que saiba dialogar. A alfabetização visual fortalece a capacidade de observação e análise da criança, desenvolvendo a sua percepção visual e promovendo uma experiência de cor, forma, perspectivas e significados.” (Árvore de Livros, 2016). Desta forma, conseguimos perceber a importância e o impacto que as ilustrações poder ter na vida de uma criança, do seu futuro e capacidades.

Dentro deste contexto o papel do ilustrador é bastante importante, porque é através dele que se consegue narrar e expressar, por imagens, o texto de forma correta e fluida, mantendo todo o seu significado. O ilustrador é a pessoa que dá imagem, cor e formas ao texto, contando mesmo a própria história através das suas ilustrações. Porém existem alguns desafios com os quais o ilustrador se depara, sendo o principal deles o de encontrar uma linguagem gráfica e pictórica compatível com o das crianças. Uma vez que as crianças possuem uma capacidade de imaginação e abstração muito maior que a dos adultos e diferentes referências visuais, desta forma, cabe ao ilustrador analisar, refletir e compreender todo o processo, antes de avançar para as possíveis soluções.

Durantes os últimos anos, o papel do ilustrador passou a ser mais reconhecido e valorizados na realização de livros infantis, o ilustrador passou a ser tão importante como o próprio autor da história, sendo este progresso um grande passo para a profissão. Hoje em dia é fácil de compreender a importância das ilustrações num livro infantil, porque estas conseguem despertar a curiosidade e fazer com que a criança queira ver e ler o livro, descobrir toda a sua magia e cor. E aqui o ilustrador é sem dúvida o elemento chave para fazer com que o produto final vá de encontro aos objetivos traçados inicialmente.

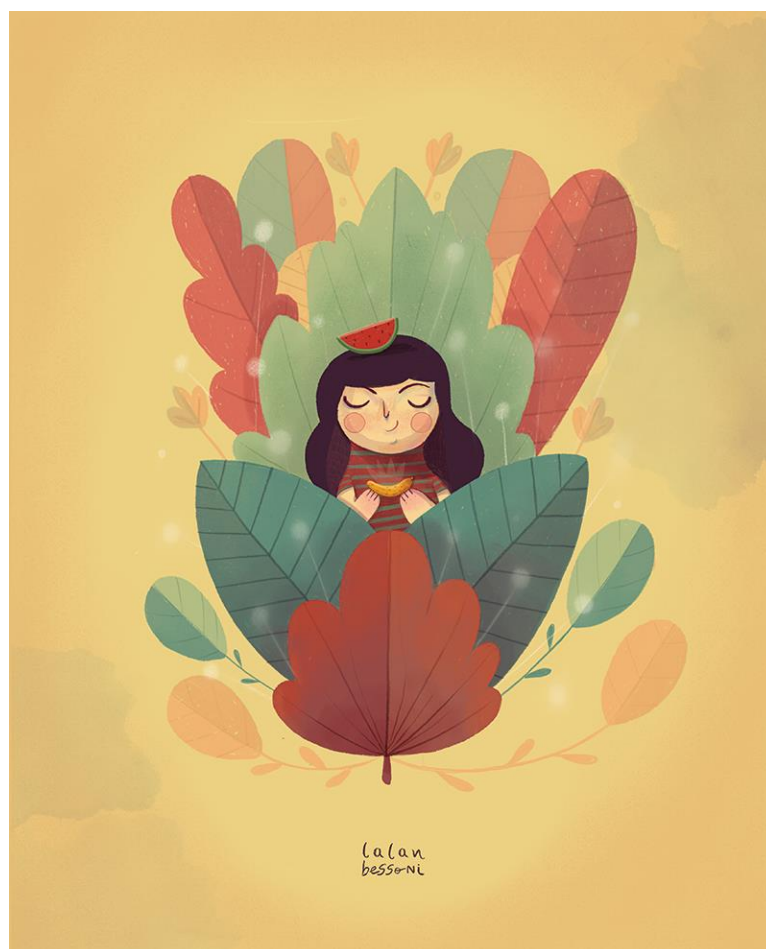


Figura 2 - Ilustração Infantil feito por Lalan Besoni (fonte: Google Imagens)

2.2 Narrativa Pictórica/Narrativa Visual

Todos nós já ouvimos a expressão “Uma imagem vale mais do que mil palavras”, esta expressão é aquela que mais se interliga com este novo tópico e com a própria ilustração. Uma imagem consegue transmitir muita informação de uma só vez, informação essa que muitas das vezes dispensa a existência de palavras escritas. A própria imagem é algo muito forte e consegue transmitir mensagens de forma rápida, objetiva e direta, podendo atuar ainda de forma subliminar, caso seja necessário.

As imagens nos livros ilustrados infantis, demonstram todo esse poder da imagem, como veículo de comunicação. Uma imagem com uma mensagem muito forte, consegue ter o poder de fazer com que nos lembremos da mesma durante horas, dias e meses. Seria como as fotografias, conseguimos olhar para elas e perceber a sua mensagem e lembrar esses momentos. E porque é que as imagens transmitem tantas emoções às pessoas?

As imagens possuem um poder especial para estimular as nossas emoções, não só atrair o nosso olhar, mas também para despertar os nossos sentidos. As ilustrações permitem-nos, navegar pela nossa imaginação e faz de conta e quando não conseguimos compreender o seu significado, podemos sempre recorrer às nossas experiências pessoais, pois as ilustrações trazem sempre qualquer elemento que nos recorda qualquer situação.

Toda a informação que é passada através de uma imagem, não precisa de depender de cultura, idiomas ou até mesmo de grau de instrução, são imagens universais que conseguem ser percebidas por qualquer pessoa. Um dos exemplos para demonstrar isto, é percebermos que muitas das vezes não conseguimos comunicar ou compreender pessoas estrangeiras porque não conhecemos o significado das suas palavras, mas se tentarmos comunicar através de fotografias, ilustrações, conseguimos mais facilmente compreender e perceber a mensagem que os mesmos transmitem. As imagens possuem poder e conseguem estimular os nossos sentidos, conseguem fazer com que o processo de assimilação e retenção da informação aconteça de forma emocional e subliminar. Visto que a força que as imagens possuem para transmitir ideias ou conceitos, é bastante forte, as imagens tornaram-se num elemento estrutural essencial na comunicação, uma vez que através da emoção, é possível chegar mais rápido às pessoas.

As imagens e os Emoticons e Emojis

A primeira vez que terá sido registada a primeira utilização dos Emoticons, teria sido a 10 de março de 1953, pelo jornal “*New York Herald Tribune*”, na página 20 e colunas 4-6. Tratou-se de uma propaganda ao filme *Lili (1953)*. Porém, a primeira vez que foi utilizada por meios eletrónicos, foi às 11 horas e 44 minutos da manhã de 19 de setembro de 1982 pelo professor Scott Fahlman, num fórum virtual da Universidade Carnegie Mellon. (Wikipédia, 2020)

Mas o que é um Emoticon? Emoticon é uma forma de comunicação paralinguística (estudo da paralinguagem, contem os aspetos não verbais que acompanham a comunicação verbal). É uma palavra criada a partir da junção dos termos em inglês *emotion* (emoção) mais *icon* (ícone), normalmente conhecido como *smiley*. É uma sequência de caracteres tipográficos, como por exemplo: ^-^, :D, :3, :p, xD, ect... Podemos ler no wikipédia que emoticon, também pode ser uma imagem, normalmente pequena, que transmite um estado psicológico, emotivo, pelo qual sentimos, através do meio de ícones ilustrativos de uma expressão ou emoção facial. Nos dias de hoje são muito famosos e bastante usados por milhares de pessoas para poderem expressar-se melhor (Wikipédia, 2020)

Em 1998 ou 1999, foi criado o primeiro Emoji, o Emoji seria a evolução dos Emoticons. **O que é um Emoji?** O Emoji é uma palavra derivada da junção de dois termos japoneses: e (imagem) + moji (letra). Teve origem no Japão, por Shigetaka Kurita, são ideogramas e smileys usados em mensagens eletrónicas e páginas de web. Shigetaka Kurita integrava a equipa da NTT DoCoMo, era responsável pelo desenvolvimento da i-mode, uma plataforma de Internet Móvel. O primeiro conjunto de emojis possuía 172 emojis com 12x12 pixéis, foi criado como uma parte das funcionalidades das mensagens da i-mode, com objetivo de facilitar a comunicação eletrónica e funcionar como uma característica distintiva dos outros serviços existentes. Os emojis tornaram-se mais conhecidos através do iPhone os implementar. (Wikipédia, 2020)

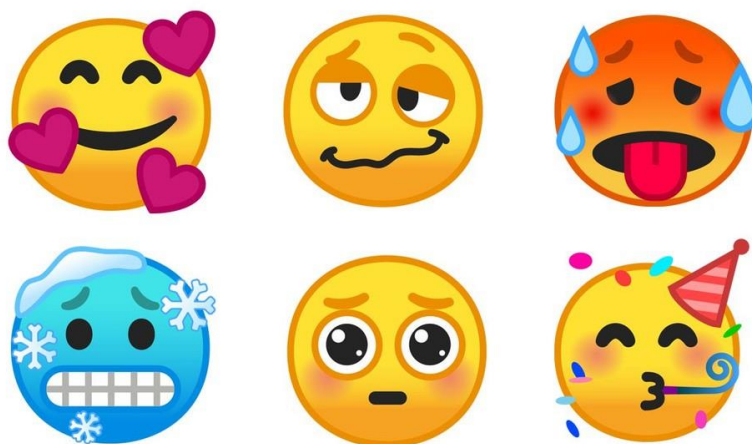


Figura 3 - Emojis (Fonte Google Imagens)

Depois de percebermos melhor o início da utilização de imagens para expressar sentimentos e emoções, conseguimos perceber e entender melhor o quão importante a imagem é nos dias de hoje. Muitas pessoas preferem expressar-se através de imagens ilustrativas do que por texto, uma vez que conseguem transmitir melhor o que sentem e as suas emoções através das imagens. Outro fator importante é o elemento cor, que ajuda ainda mais a destacar e a chamar a atenção para o que está a ser representado.

2.3 A Ilustração e o Design de Comunicação

Como já falamos no ponto anterior, conseguimos perceber o impacto e a importância da imagem na vida das pessoas e para a própria comunicação. Uma vez já conhecido o conceito de ilustração, vamos então perceber o conceito de Design de Comunicação. Design de Comunicação é um processo criativo que funciona na construção de mensagens. É uma área que abrange vários meios de comunicação. Segundo o *International Council Societies of Industrial Design – ICSDI* (2008), o design “é uma atividade criativa, cujo objetivo é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e sistemas em todo o seu ciclo de vida. Portanto, design é o fator central de humanização das tecnologias inovadoras e o fator crucial de intercâmbio cultural e económico.” (Knoow.net, 2020).

Segundo Frascara (2009), o design de comunicação “é uma catividade que organiza a comunicação visual na nossa sociedade”. Uma disciplina híbrida e complexa que se foca fundamentalmente na criação, no desenvolvimento e transmissão de informações visuais. O conceito de design de comunicação é de forma geral, utilizado como sinónimo de comunicação visual, no entanto, esta área de atuação é muito mais abrangente, já que também abrange todos os sentidos e meios que envolvem o processo de comunicação.

O próprio Design de Comunicação procura atrair, criar anseio e motivar o público-alvo para responder às mensagens e informação, com o objetivo de mostrar um impacto favorável na perceção das mesmas. O design de comunicação pode também referir-se a uma abordagem sistemática à comunicação, em que a totalidade dos meios e mensagens de uma cultura ou organização, são desenvolvidos como um processo único e integrado, em oposição a uma abordagem fragmentada e intermitente (Cruz, 2018).

Segundo Bruno Munari, comunicação visual é um meio que se manifesta com a presença de elementos visuais, como: imagens, desenhos, palavras, etc., ou seja, tudo aquilo que os nossos olhos podem observar. “Se as imagens usadas para uma certa mensagem não é objectiva, tem muito menos possibilidade de comunicação visual: é necessário que a imagem seja legível para todos e por todos da mesma maneira; caso contrário, não há comunicação, mas confusão visual” (Munari, 2009).

Uma vez que já percebemos o conceito e significado de ilustração, bem como o mesmo do Design de Comunicação, conseguimos perceber a importância da imagem na comunicação, seja ela comercial, industrial ou até mesmo em uso pessoal. A imagem tem um grande poder nas pessoas, pois pode facilmente apelar às emoções e aos sentimentos. Como complemento, a ilustração, pode trazer mais valias para o design de comunicação, já que pode tornar as imagens mais apelativas, didáticas e atrativas. Portanto a imagem é um elemento fundamental no design de comunicação e a ilustração é, portanto, um bom aliado para quem quer fazer passar mensagens visualmente.

2.4 Tipos de Ilustração

Existe, atualmente, um grande e vasto tipo de ilustrações. Temos ilustrações infantis, científicas, entre muitas outras. Temos também as ilustrações de autor, que variam consoante o estilo do próprio artista e cujas temáticas podem ser variadas. As ilustrações podem ser realizadas de forma tradicional/analógica, ou por meios digitais, recorrendo às tecnologias existentes, ou podem ser mistas, utilizando ambos as técnicas e meios.

Um dos tipos de ilustrações mais conhecido é o da ilustração infantil, este tipo de ilustração é normalmente destinado a um público-alvo mais jovem, como crianças e pré-adolescentes. Como sabemos a ilustração, é muito importante junto de crianças, visto ser o elemento que capta mais a sua atenção. Aqui a ilustração analógica é uma das técnicas preferidas dos artistas que realizam este tipo de ilustrações, as técnicas utilizadas são muito variadas desde a utilização de colagens, fotografias, diversos materiais riscadores e de pintura, entre outros. Existem ainda alguns autores que exploram formas novas de representar, utilizando diferentes texturas e materiais para que as crianças possam, para além de observar, também sentir e explorar através do toque a ilustração. A ilustração de autor é muito mais expressiva e a liberdade é muito maior, os artistas podem dar largas à sua imaginação e criar coisas diferentes e até mesmo “brincar” com a própria ilustrações.



Figura 4 - Ilustração Infantil Exemplo (Fonte: Marcelo Cardinal)

Um outro tipo de ilustração também bastante conhecido, é o da **ilustração científica**, com uma vertente muito diferente da ilustração infantil, tem o propósito de mostrar através das ilustrações, as investigações científicas, explicações de matérias como a botânica, biologia, astronomia, mecânica e muitas outras. O principal objetivo deste tipo de ilustração é o de registrar, informar, estudar ou até mesmo perceber o que nos transmite a imagem. É uma ilustração bastante técnica onde existe o máximo de realismo possível no registo das imagens, como se pode ver no exemplo, da figura 5, que se segue.

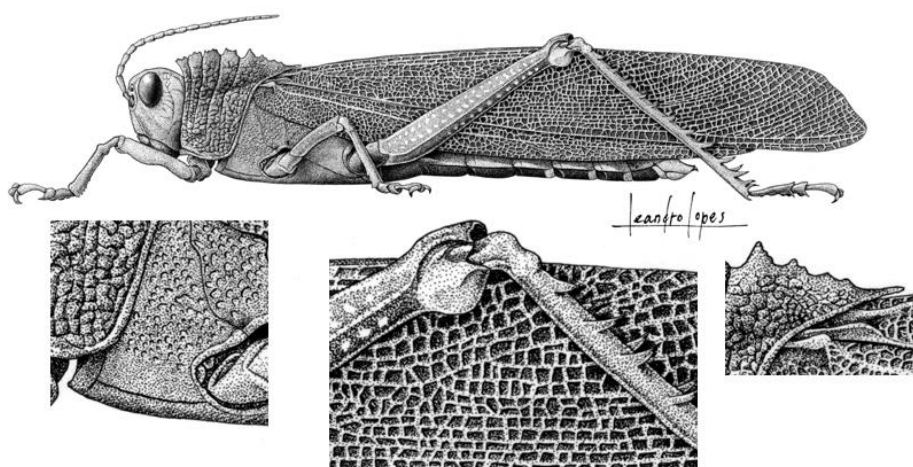


Figura 5 - Ilustração Científica de um gafanhoto (Fonte: Google Imagens)

Outro tipo de ilustração também bastante conhecido e utilizado há anos, é a ilustração jornalística, muito usada em jornais e revistas. Este tipo de expressão foi um dos primeiros a surgir, inicialmente, como sátiras políticas onde relatavam assuntos sérios, acontecimentos e notícias de forma humorística. Mais tarde surgiram ainda dentro deste campo as infografias, que são ilustrações que resumem uma grande quantidade de informações.



Figura 7 - Ilustração Jornalística Exemplo (Fonte: Google Imagens)



Figura 6 - Infografia Exemplo (Fonte: Pinterest)

O próximo tipo de ilustração é o da ilustração publicitária, muito utilizada hoje em dia, para publicitar produtos e serviços. O objetivo desta ilustração é o de chamar a atenção e o de persuadir o público. Serve para complementar ou apenas decorar uma imagem, o que resulta numa comunicação publicitária mais criativa, chamativa e interessante, aqui o “cliente” consegue entender rapidamente a mensagem que se quer transmitir.



Figura 8 - Ilustração Publicitária exemplo Daniska (Fonte: Google Imagens)

Outro tipo de ilustração que abordaremos é a ilustração aos quadradinhos ou banda desenhada, muito conhecida como *comics*, é um tipo de ilustração muito característico e é, atualmente, bastante conhecida nas redes sociais, especialmente no Instagram. É um tipo de ilustração que se apresenta como uma narrativa sequencial. Sendo a característica principal deste tipo de ilustração o uso de desenhos coloridos e ricos em detalhes. Se inicialmente eram usadas a comédia, nos diferentes enredos, comédia essa que deu origem ao próprio nome do género. Hoje, os géneros são muito variados, desde ação, terror, romance, etc. Podemos afirmar que, presentemente, existem *comics* para várias faixas etárias, desde crianças a adultos, sendo muitos deles didáticos.



Figura 9 - Ilustração Comic exemplo de OhMyGoles (Fonte: Instagram)

2.5 Técnicas de Ilustração

Existem diversas técnicas de ilustração, que podem ser analógicas e/ou digitais, sendo a forma analógica a mais antiga e das mais utilizadas na ilustração. Apesar de haver técnicas muito diferentes uma da outra, há sempre quem junte os dois formatos formando uma combinação muito interessante. Vamos dar a conhecer, primeiramente, algumas técnicas analógicas, que se consideram interessantes.

Xilogravura

A xilogravura é uma técnica de gravura onde se utiliza a madeira como matriz e reproduz uma imagem gravada sobre papel ou outro tipo de suporte que seja adequado para este tipo de impressão, conhecida por gravura. É um processo bastante similar ao dos carimbos. É uma técnica onde se entalha num pedaço de madeira, com a ajuda de um instrumento cortante, a ilustração que se pretende imprimir. Após o processo de entalhar, usa-se um rolo para colocar tinta (uma tinta espessa) sobre a madeira, de forma a que as partes altas da madeira fiquem com a referida tinta. É uma impressão em alto relevo em papel. Quanto melhor a tinta estiver espalhada melhor a impressão sairá. É um processo moroso, mas bastante interessante. A imagem que se segue mostra um exemplo de impressão deste tipo de técnica.

Houve a hipótese de se experimentar uma técnica parecida, a linóleo-gravura, 2º ano, no 2º semestre, onde o processo era idêntico, porém em vez de ser numa placa de madeira utilizou-se um pedaço de linóleo colado em madeira. A experiência foi muito gratificante.



Figura 10 - Xilogravura Exemplo (Fonte: Google Imagens)

Colagens

Esta técnica é bastante interessante e pode resultar muito bem em livros infantis. É uma composição feita a partir do uso de vários materiais com ou sem textura, como velcro, cartolinas, diferentes tipos de papel, jornais, entre outros. Podem estar sobrepostas, colocadas ao lado, conforme a composição que se pretende. É uma técnica que foi utilizada por *Picasso* e *Georges Braque*. Não é uma técnica antiga, porém muitos artistas gostam de utilizar esta técnica dizendo ser criativa e divertida (Wikipedia, 2020). As imagens que se seguem mostram dois exemplos de trabalhos realizados recorrendo a esta técnica de trabalho.



Figura 11 - Colagem Exemplo 1 (Fonte: Joe Webb)



Figura 12 - Colagem Exemplo 2 (Fonte: Marcelo Monreal)

Pintura

Dentro desta categoria existem diferentes materiais e diferentes técnicas, irei apenas apresentar algumas, aquelas com que mais me identifico. Existem diversos tipos de abordagens, desde materiais à base de água, óleo, carvão, etc., sendo que todos estes materiais nos conduzem a trabalhos e acabamentos muito diferentes.

Aguarela

Uma das técnicas mais famosas e utilizadas na ilustração, a aguarela é uma técnica de pintura onde os pigmentos da tinta estão suspensos ou dissolvidos em água. Existem diversos suportes para a utilização da aguarela, mas a mais conhecida e utilizada é o papel com uma gramagem elevada, no entanto, existem também outros meios de suporte para esta técnica. É uma técnica um pouco difícil por causa dos pigmentos e da opacidade da cor jogada com a água. Muitos artistas têm estilos e diferentes técnicas ao utilizar a aguarela, porém todas ficam com um acabamento aguado, é fácil reconhecer quando uma ilustração foi feita com a técnica da aguarela (Wikipedia, 2020).



Figura 13 - Aguarela Exemplo (Fonte: Peter Sheeler)

Pintura a óleo

É uma técnica com tintas e técnicas bastante diversificadas, são utilizadas tintas a óleo aplicadas com pincéis ou espátulas, normalmente são feitos em telas de tecido, ou pedaço de madeira, visto a tinta ser à base de óleo. É considerada a técnica mais tradicional da pintura, a tinta pode ser crua ou diluída em alguns solventes ou óleo de linhaça de acordo com a espessura que o artista pretende criar (Wikipedia, 2020).



Figura 14 - Pintura a óleo Exemplo (Fonte: Leonid Afremov)

Pintura digital

Por vivermos numa época em que a tecnologia é bastante utilizada e acessível, a pintura digital tem sido muito utilizada e procurado pelos novos artistas e ilustradores, porém não descartando por completo as técnicas tradicionais (analógicas), uma vez que foi mencionado já anteriormente, que existem artistas que utilizam as duas técnicas formando uma arte muito interessante e criativa.

A técnica da pintura digital não é muito diferente da tradicional, a única coisa que muda é em vez de termos um produto físico, temos um ficheiro digital, pronto para ser imprimido, caso haja interesse. A pintura digital socorre-se de softwares e ferramentas digitais que permitem realizar pinturas e ilustrações da mesma forma que as analógicas, só que com formatos diferentes. Os materiais associados às técnicas tradicionais são, por norma, bastante caros, o que torna todo o processo muito mais dispendioso. Enquanto que, na técnica digital, apenas tem que se comprar o software e utilizar as vezes que se quiser, é um recurso que fica e pode ser utilizado vezes sem conta, sem ter que se gastar mais por isso.

Apesar de duas técnicas serem diferentes, ambas têm parecenças, sendo que a técnica digital, ganha cada vez mais adeptos no mundo cada vez mais virtual.

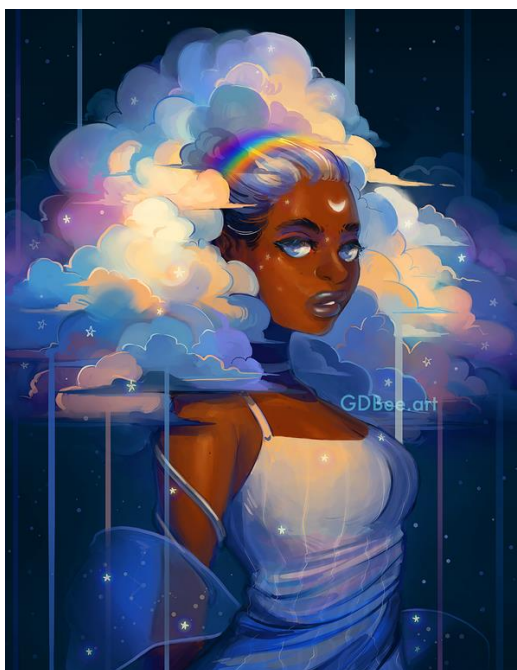


Figura 15 - Gdbee Art (Fonte: genevab.com)

2.6 Imagem-Texto vs Imagem Livre

Um dos tópicos que se pretende abordar, são as diferenças entre Imagem-Texto e Imagem Livre, uma vez que cada um tem propósitos e objetivos bastante distintos, aqui pretende-se mostrar como a ilustração, pode ser realizada sem ter que transmitir alguma mensagem em específico ou como a ilustração pode complementar um texto.

Imagem-Texto

A imagem-texto possui um propósito, um objetivo claro, é o próprio fator da relação física com um texto, evento, objeto, entre outros. O princípio dela é complementar um texto ou conceito, saber como condensar um texto, uma ideia ou conceito num só desenho (como um designer nos dá a conhecer através das suas imagens gráficas acompanhadas de objetos editoriais). Quando olhamos para ilustrações criadas para uma narrativa, temos que conseguir entrar na história e perceber o que a mesma nos transmite. Se as ilustrações não possuem um objetivo claro do que pretende transmitir, podem ser consideradas banais e/ou irreais, desta forma, através da combinação entre imagem-texto conseguimos descodificar melhor a mensagem que nos querem transmitir.

Imagem Livre

Existem ilustradores que preferem virar costas à indústria e ao sistema económico existente e tornarem-se ilustradores independentes, contemporâneos, expondo os seus trabalhos em galerias ou exposições. O facto de algumas más experiências com editoras, jornais e revistas, leva a que muitos ilustradores decidam tornar-se mais experimentais e explorar formas alternativas, aperfeiçoando as suas habilidades. Este tipo de trabalho, normalmente, não é realizado com vista à divulgação massiva, no entanto, podem aparecer em alguns catálogos, livros de autor, etc. A maioria dos ilustradores que decidem escolher a imagem livre, pensam na ilustração não apenas como um desenho que representa um texto, mas como algo revelador da própria imagem visual e, portanto, não se prendem a obrigatoriedade de ter que transmitir uma mensagem.

2.7 Estudos de caso

2.7.1 Sebastião Peixoto



Figura 16 - Sebastião Peixoto (Fonte: Google Imagens)

Ilustrador português, nascido em 1972, natural de Braga. Tirou a licenciatura em Artes Plásticas, Pintura na Faculdade de Belas-Artes na Universidade do Porto. Começou o seu trabalho como *freelancer* em 2008, onde colaborou com várias editoras, como: o Planeta Júnior, Oficina do Livro, Asa, La Fragatina, entre outras. Já publicou vários trabalhos em Fanzines, revistas e jornais, e participa regularmente em exposições coletivas de pintura e ilustração em Portugal e no estrangeiro. Em 2012 ilustrou o livro “*Quando eu for...grande*”, que acabou por ser nomeado como o melhor livro infantojuvenil pela Sociedade Portuguesa de Autores, onde acabou por ser editado na Colômbia e na China. Recebeu, em 2014, uma menção honrosa, no 7º Encontro Internacional de Ilustração de S. João da Madeira. Em 2016 foi selecionado para o catálogo Ibero Americano de Ilustração. Em 2017 ganhou um gold award na THESIF (*The Seoul Illustration Fair*). Ilustrou também o livro “*As Nuvens*” da escritora Maria Inês Almeida, editado por Livros Horizonte em março de 2015. Realizou também atividades de docência no ensino básico e secundário e, ainda, colabora com várias editoras com ilustrações de livros infantis e manuais escolares (Zet Gallery, s.d.).

Sebastião Peixoto – Ilustrações

A escolha deste ilustrador português, prede-se com a natureza da técnica que usa, que é muito interessante e carismática. Técnica essa parecida com a que se pretende usar nas ilustrações a desenvolver.

As obras do Sebastião Peixoto são bastante interessantes, conseguem transmitir sentimentos e emoções, através das sombras, texturas e cores que o autor usa, cria ambientes e personagens que também expressão emoções.



Figura 17 - Ilustrações de Sebastião Peixoto (Fonte: Sebastião Peixoto)

2.7.2 Matt Chinworth



Matt Chinworth cresceu numa zona rural em Indiana, numa pequena cidade agrícola. O seu pai era professor de física e química no ensino secundário, isto permitia a Matt, depois da escola ir brincar para o laboratório, enquanto esperava pelo seu pai, foi graças a isto que o interesse por coisas “científicas” surgiram naturalmente. Sempre adorou desenhar e pintar e sempre soube,

desde jovem, que queria fazer algo relacionando com arte.

Após acabar o secundário, foi estudar na Oral Roberts University em Tulsa, Oklahoma. Matt menciona *“foi uma ótima escola e eu conheci muitas pessoas incríveis por lá e definitivamente me moldou como pessoa, porém não era uma “escola de arte” por qualquer extensão da imaginação. E admito que não era um estudante de arte muito sério na época. Ser ilustrador não estava realmente no meu radar, mesmo que a maior parte do trabalho que fiz fosse dessa natureza. Estudei educação artística e fui professor de arte em escolas públicas por 11 anos. Por um tempo eu estava contente em promover os esforços criativos dos alunos, mas, eventualmente, vi-me a passar todo o meu tempo entre as aulas e depois da escola pensando ou trabalhando nos meus próprios projetos e decidi sair por conta própria e dar uma chance à ilustração freelancer.”* (ballpitmag, 2020)

A sua apreciação pela ciência é evidente. Um turbilhão de partículas e pequenos pedaços de dados são frequentemente encontrados no seu trabalho. Diz amar *“uma exatidão de uma linha pautada, mas também valorizo a espontaneidade da folga, das arestas e dos resultados inesperados.”* (ballpitmag, 2020) Usa normalmente esquemas de cores dramáticos ou brilhantes.

A sua preferência, atualmente, fica no uso de meios digitais para as suas ilustrações, o que proporciona a transição mais fluida entre a precisão e a espontaneidade. Consegue desenhar linhas e formas exatas, misturadas com esferas orgânicas, pinceladas e texturas. De acordo com Matt *“a arte digital também oferece coisas divertidas para experimentar, como gradientes, desfocagens e distorções que são desafiadoras ou demoradas à mão.”* (ballpitmag, 2020)

Trabalha principalmente com ilustração editorial, os tópicos têm uma gama muito ampla e podem ser algo que não conhece, por isso diz que geralmente gosta de ler ou pesquisar online para se familiarizar com o assunto. Anota palavras-chaves ou ideias que tem enquanto lê e vê algumas imagens e tenta conectar alguns pontos na sua cabeça. Através disto, começa com uma rodada de esboços, o cliente escolhe um, e

finaliza colocando grandes áreas planas de cor e depois faz o refinamento adicionando textura e detalhes.

Outros ilustradores e artistas são as principais fontes de inspiração deste artista. É um artista que gosta de aprender, conhecer e descobrir, diz que a *“arte desenha questões profundas de verdade, existência e significado. O vocabulário visual alcança muito mais universalmente e me permite comunicar ideias de uma maneira muito mais ampla.”* (ballpitmag, 2020)

Uma coisa que Matt diria aos ilustradores jovens ou aspirantes é *“que nenhum cliente ou diretor de arte jamais me pediu credenciais de educação. Eles só querem ver um bom trabalho. As escolas de arte podem ser excelentes, mas certamente não são necessárias.”* (ballpitmag, 2020)

Daqui a cinco anos vê-se feliz em continuar a trabalhar com ótimas pessoas em empregos que lhe interessam, também gostaria de explorar formas alternativas de usar as suas habilidades de ilustração, talvez com uso de animações e/ou VR. Por dez anos espera puder juntar-se a uma equipa de criativos para enfrentar projetos de larga escala de maneira consistente.

Aquilo que o artista espera alcançar com a sua arte, de acordo com o mesmo *“como ilustrador, suponho que a minha esperança seja usar as minhas experiências e instintos para criar imagens tangíveis para ideias ou sentimentos complexos. Na verdade, gosto muito de ilustrações editoriais. Enquanto alguns criativos podem achar tedioso ou trabalhoso criar a partir de uma peça escrita breve ou já existente, eu realmente fico animado com isso. É sempre um novo quebra-cabeças para resolver com soluções infinitas. Também é motivador saber que um diretor de arte escolheu-te a ti com base no seu estilo e voz específicos para ver o que tu podes adicionar à história.”* (ballpitmag, 2020)

Matt Chinworth – Ilustrações

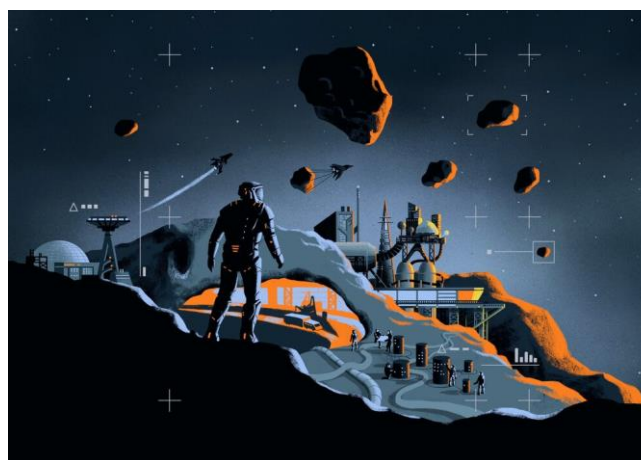


Figura 18 - Ilustrações de Matt Chinworth (Fonte: <http://www.chinworthillustration.com>)

2.7.3 Natalia de Frutos

Designer gráfica e ilustradora, nasceu em Valladolid, mas é de origem asturiana e atualmente vive em Madrid. Trabalhou com algumas agências de comunicação e departamentos de design em diferentes empresas, fazendo trabalhos na área do design, tanto offline como online. Adora combinar design e ilustração nos seus projetos. Desde criança que gosta de fazer ilustração, porém começou a sua carreira de ilustradora um pouco tarde, pois, no iniciou os seus estudos primeiramente em administração e só quando tinha 24 anos é que decidiu ir estudar para a Escola de Artes de Oviedo, Astúrias. Trabalhou dois anos na área de administração até se aperceber que não era aquilo que gostava de fazer. Esta Ilustradora sente-se mais confortável com ilustração digital, pois é a técnica na qual possui mais controlo, mas quando faz ilustração analógica/tradicional sente-se muito relaxada.

O que a artista realmente quer fazer é desenhar coisas para crianças, esse foi o seu primeiro desejo quando terminou os seus estudos de arte e tem a certeza de que, por enquanto, é o melhor que pode fazer. Também é apaixonada por fotografia e artesanato. Realiza maioritariamente ilustrações vetoriais, através dos softwares da Adobe o Illustrator e Photoshop. O tema preferido das ilustrações de Natalia são a infância. Quando faz ilustrações para si, gosta de transmitir sempre uma mensagem, não se liga apenas ao aspeto mais estético. A sua obra favorita é o da coleção de ilustrações chamada “Emotional” que fez durante um momento difícil, porém, especial da sua vida. O que mais a inspira para a realização das suas ilustrações são os filmes, as viagens e outros ilustradores. O seu projeto de sonho era desenhar o seu próprio livro.

Quando questionada sobre que conselho daria a um ilustrador freelancer, a mesma responde que acha importante a prática e também ver o trabalho de outros ilustradores, refere ainda que uma coisa muito importante para ela na ilustração é o uso da cor. Ao perguntar o que mais gostava em ser artista, a mesma respondeu “às vezes é como um jogo, eu desenvolvo jogos para crianças... Embora seja um trabalho como os outros, é no entanto, sempre diferente, porque tu podes dar vida a diferentes personagens.”

Trabalha atualmente numa empresa que desenvolve uma aplicação infantil para se aprender inglês. Trabalha na equipa de conteúdo criando e projetando jogos para crianças. O seu trabalho consiste em criar personagens, cenários e facilitar o entendimento das mecânicas do jogo. Para a artista a melhor coisa de ser artista é o de poder experimentar coisas diferentes.

Natalia de Frutos – Ilustrações

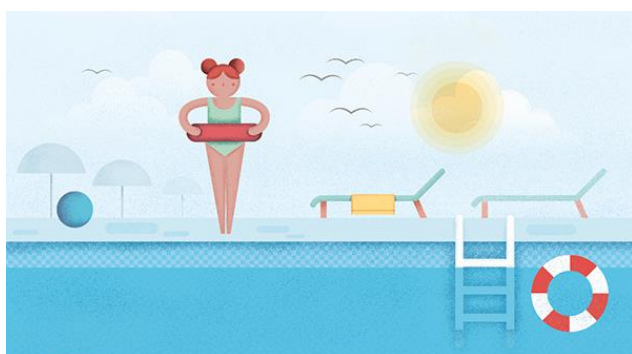
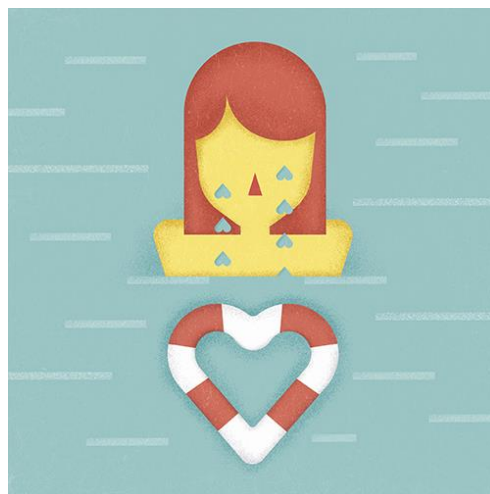
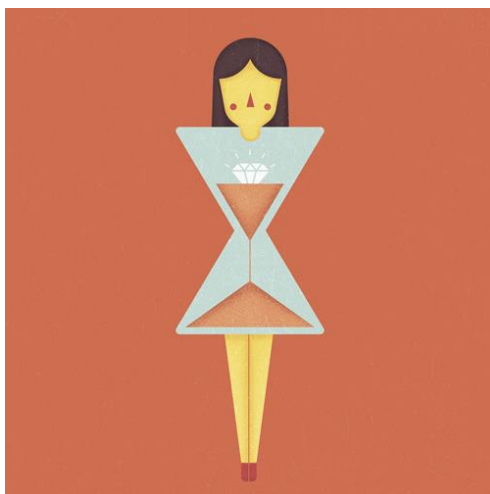


Figura 19 - Natalia de Frutos Ilustrações (Fonte: <https://www.nataliadefrutos.com>)

3. Projeto de Ilustração

3.1 Introdução

Este projeto surge a partir de uma solicitação feita por José Dias Pires, autor da obra “O Bosque da Alegria”, pois precisava de alguém para realizar todas as ilustrações da sua obra. Após apresentação da proposta, lida e analisada toda a história, decidi aceitar esta proposta e desafio. Apesar de ser uma história longa e cheia de personagens e cenários, é certamente uma grande oportunidade, uma vez que o livro, se tudo correr bem, será lançado ainda este ano 2020, em finais de outubro/inícios de novembro.

Perfil do Escritor



Figura 20 - José Dias Pires escritor (Fonte: booksmile)

José Dias Pires é natural de Castelo Branco, onde reside. Foi professor de todos os níveis de ensino, tendo concluído a sua vida profissional no como professor no ensino superior na Escola Superior de Educação de Castelo Branco, da qual foi diretor. É autor de diversas obras de ficção, poesia e teatro, entre as quais se destacam: “Travalengas”, livro editado pela Booksmile em 2015 e ilustrado por Catarina Marques; e, “Travalengas a Dobrar”, pela mesma editora em 2016. José Dias Pires tem-se dedicado, desde 2011, à tradução de literatura

infantojuvenil e assume a função de Comissário do Festival Literário de Castelo Branco desde 2012.

Gosta de escrever, dançar com as palavras, conforme a música, conforme a vida, quando rompem as manhãs, não importa a que horas do dia (José Pires, 2020).

3.2. Quadro Resumo das ilustrações desenvolvidas

Visto este projeto ser muito grande e complexo, decidiu-se fazer um quadro que resume quantas ilustrações fiz das personagens, quantas fiz de cenário e quantas foram ao total deste projeto, de uma forma para perceber a quantidade de trabalho que tive, fora a paginação e edição.

Tabela 3 - Resumo das ilustrações desenvolvidas

Personagens	Cenários	Total
40	28	68

Realizei num total 68 ilustrações para o livro todo, dos quais 40 são ilustrações das personagens e 28 são os cenários dos mesmos.

Processo do desenvolvimento das personagens e cenários

Decidi escolher a técnica digital para as realizações das ilustrações visto ser a que melhor conheço e a que mais gosto de usar.

O processo do desenvolvimento das personagens e cenários dividiu-se em 3 fases.

Com o esboço feito, comecei por aplicar as cores base na ilustração, de forma a ter a forma das personagens e cenário. De seguida, na fase 2, aplicou-se nas cores base, as sombras e luzes das mesmas com um pincel de textura. Na última fase, fiz apenas alguns detalhes com um pincel simples para realçar algumas partes das ilustrações.

Foi um processo aparentemente simples, porém teve também os seus desafios, as texturas são a parte mais importante das ilustrações realizadas.

3.3 Criação e desenvolvimento de personagens

Abutre

Abutres Cabeça de Fósforo e Asas de Lixa

“Tinham forma de pardais e diziam ser Pardais da Praça Velha. Contudo, observados com atenção, eram uns pardais enormes. Enormes? Gigantes! Pareciam na verdade uns Pardalões das Docas do Fogo, que era assim que as aves polícias chamavam aos abutres incendiários.”

“... mantinham-se escondidos nos recantos que lhes pareceram os melhores para, quando fosse o momento mais indicado, pegar fogo às novas árvores do Novo Bosque da Alegria.”

“Apesar das suas cabeças serem cabeças de fósforo, e, portanto, pouco dadas a grandes pensamentos, os cinco Pardalões das Docas do Fogo acharam muito esquisita a forma como todos os que participaram na Longa Marcha, que deu origem à Grande Transformação do Dia da Conspiração, tinham partido tranquilamente deixando o bosque sem nenhuma equipa de vigilantes permanentes.” (Pires, 2020)

Os abutres são personagens fundamentais na história para o decorrer da mesma e são os conflituosos da história.

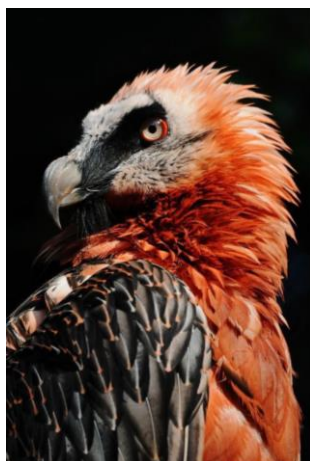


Figura 22 - Imagem usada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 24 - Esboço da personagem abutre (Fonte: adquirido)

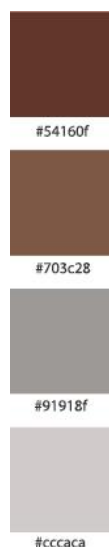


Figura 21 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 23 - Ilustração final da personagem abutre (Fonte: da autora)

Águia

"...duas Águias das Pedras."

"...as águias cantoneiras." (Autores/José Pires, 2020)

Não é uma personagem principal da história, apenas é mencionada em duas partes da história.



Figura 26 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 28 - Esboço da personagem águia (Fonte: adquirido)



Figura 27 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 25 - Ilustração final da personagem águia (Fonte: da autora)

Alziro

“O Alziro é um periquito. Um periquito agapornis enamorado, logo o agapornisnamorado. Tirou o curso de jardinar da Escola Primavera, por isso, sempre que trabalha nos jardins, canta o verbo jardinar. Vai morar nas amoreiras do Novo Bosque da Alegria se alguma vez ele existir.” (Autores/José Pires, 2020)

Uma das personagens que aparece junto de uma outra (Clotilda).



Figura 31 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)

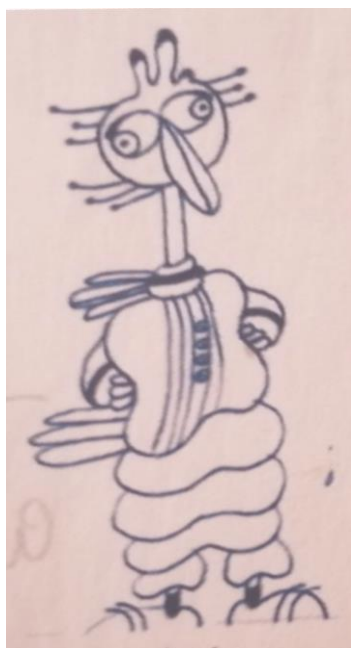


Figura 30 - Esboço da personagem alziro (Fonte: adquirido)



Figura 32 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)

Figura 29 - Ilustração final da personagem alziro (Fonte: da autora)

Arquiteto

“...uns pelicanos arquitetos de colinas e canais.” (Autores/José Pires, 2020)

Uma personagem não fundamental para a história, sendo mencionada em três momentos da história.



Figura 36 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 35 - Esboço da personagem arquiteto (Fonte: adquirida)



Figura 34 - Paleta de cores utilizada na ilustração final da personagem (Fonte: Pinterest)



Figura 33 - Ilustração final da personagem arquiteto (Fonte: da autora)

Ave Leonardinci

“A Ave Leonardinci, que é um faisão italiano, tem uma oficina nos viveiros municipais e é o inventor das Máquinas de Primavera.” (Autores/José Pires, 2020)

A Ave Leonardinci é uma das personagens principais da história, por a mesma ter inventado as Máquinas de Primavera.

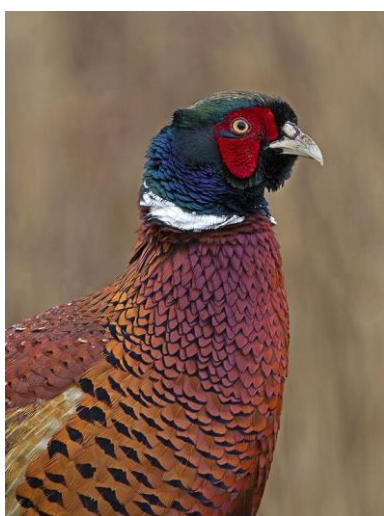


Figura 39 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 38 - Esboço da personagem Ave Leonardinci (Fonte: adquirida)



Figura 37 - Paleta de cor utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 40 - Ilustração final da personagem ave leonardinci (Fonte: da autora)

Avó Galinha

"A Galinha Vó, célebre por ser uma competentíssima tricotadora, tricota com fios de penas "abanabanas" grandes e pequenos, para colocar na porta do Bosque da Alegria e nas encruzilhadas dos caminhos que por lá há. Traz sementes de amoreira e rebentos de canas de memória do quintal da Dona Aninha, onde mora." (Autores/José Pires, 2020)

A Avó Galinha, ou a Galinha Vó, é também uma personagem importante para o desenrolar da história.



Figura 44 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 41 - Esboço da personagem Avó Galinha (Fonte: adquirida)



Figura 42 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 43 - Ilustração final da personagem Avó Galinha (Fonte: da autora)

Boina Vermelha

“A Toutinegra Boina Vermelha, tem uma enorme coleção de sementes de papoila, frutos vermelhos e diz que é amiga do Capuchinho Vermelho que vinha colher frutos do bosque, para oferecer ao seu amigo lobo vegetariano que fazia biscoitos para a avozinha.” (Autores/José Pires, 2020)

A personagem Toutinegra Boina Vermelha, como é chamada, é também uma personagem fundamental na história, é mencionada pelo menos 9 vezes na história.



Figura 45 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 48 - Esboço da personagem Boina Vermelha (Fonte: adquirida)



Figura 47 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 46 - Ilustração final da personagem Boina Vermelha (Fonte: da autora)

Borrifo

“«Nós somos os Borrifos. Cinco codornizes borrifadoras. Moramos na Quinta das Flores e gostamos de soprar as cores das tintas de pintar bolos para cima dos arbustos e das árvores queimadas até que nasçam novas árvores, arbustos e outras plantas, ao mesmo tempo que cantamos a Cantata do Borrifo.»” (Autores/José Pires, 2020)

Os Borrifos são das personagens mais importantes da história, é também a ilustração da personagem que mais gostei de realizar.



Figura 50 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 52 - Esboço da personagem Borrifo (Fonte: da autora)



Figura 49 - Paleta de cor da ilustração final (Fonte: Pinterest)

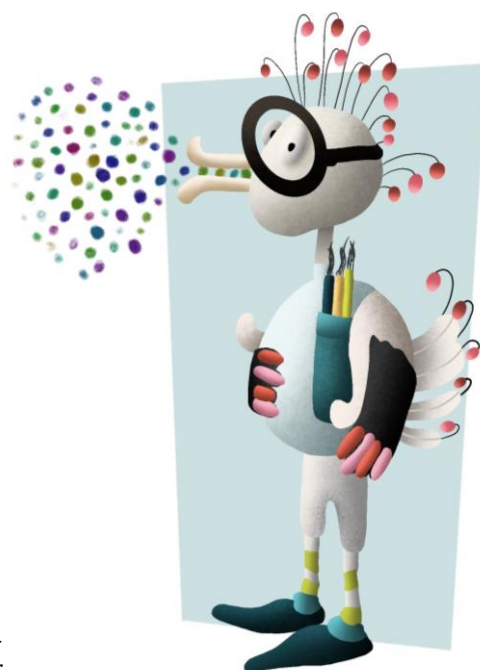


Figura 51 - Ilustração final da personagem Borrifo (Fonte: da autora)

Carteiro Motoqueiro

“O Motoqueiro, um estorninho azougado, é o carteiro do Bosque. Mora no quintal dos correios e tem uma forma especial de entregar o correio: tem sempre com uma rima a propósito do destinatário.” (Autores/José Pires, 2020)

Personagem não fundamental na história, sendo mencionada apenas 1 vez. Uma personagem mais complexa em relação a todas as outras.



Figura 53 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 54 - Esboço da personagem Carteiro Motoqueiro (Fonte: adquirida)



Figura 56 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 55 - Ilustração final da personagem Carteiro Motoqueiro (Fonte: da autora)

Catatua Dindon

“A Catatua Dondindon Dindon, é uma das solistas do coro. Como é a Torre do Relógio do Bosque da Alegria, vive num dos pontos mais altos da Árvore da Simpatia. «Don din don din don, nota afinada, vai ser meio-dia não tarda nada.» E, don a din, começava assim a badalada desde que nascia o dia e até ser noite cerrada.” (Autores/José Pires, 2020)

A Catatua Dindon é uma das personagens principais do livro também e das mais mencionadas e importantes para a história. Esta personagem foi outra que também gostei de realizar.



Figura 59 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 58 - Esboço da personagem Catatua Dindon (Fonte: adquirida)



Figura 57 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 60 - Ilustração final da personagem Catatua Dindon (Fonte: da autora)

Cegonha

“A Cegonha Fura Fura ofereceu-se para ser a máquina de abrir buracos na terra queimada, para que neles se possam colocar as sementes. Mora na grande chaminé da Fábrica Velha.” (Autores/José Pires, 2020)

A Cegonha Fura Fura é também uma personagem fundamental na história, sendo mencionada 8 vezes na história.



Figura 62 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final Cegonha (Fonte: adquirida)
(Fonte: Pinterest)



Figura 63 - Paleta de cores utilizada na ilustração final
(Fonte: Pinterest)



Figura 61 - Ilustração final da personagem Cegonha (Fonte: da autora)

Chef Pinguim Faisol

"O Chefe Pinguim Faisol, é o mestre cozinheiro preferido dos moradores da Árvore da Simpatia. Tem o desejo secreto de ser nomeado CCM (Chef Chef Mesmo) do Novo Bosque da Alegria, e depois poder mudar-se para lá." (Autores/José Pires, 2020)

O Chef Pinguim Faisol é uma personagem constante durante a história, aparecendo algumas vezes durante a mesma. Gosto especialmente desta personagem por possuir cores pasteis do qual eu gosto muito.



Figura 68 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)

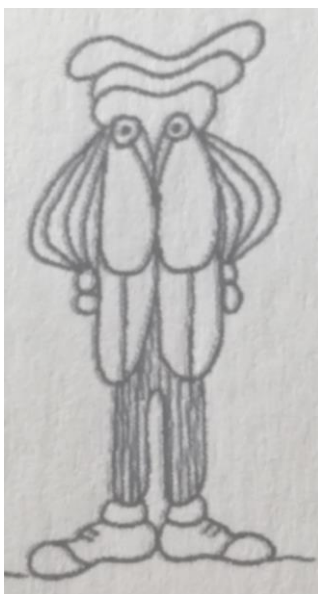


Figura 67 - Esboço da personagem Chef Pinguim Faisol (Fonte: adquirida)



Figura 66 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 65 - Ilustração final da personagem Chef Pinguim Faisol (Fonte: da autora)

Cisne

“Aquarelas, dois pares de cisnes paisagistas, especialistas em desenhar e recuperar lagos e jardins.” (Autores/José Pires, 2020)

Personagem não muito relevante na história e quase que não aparece na mesma.



Figura 70 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 69 - Esboço da personagem Cisne (Fonte: adquirida)



Figura 72 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 71 - Ilustração final da personagem Cisne (Fonte: da autora)

Clotilde

"A Clotilda é uma periquita. Uma periquita agapornis enamorada, logo a namorada do agapornis-namorado. Também tem o curso de jardinar da Escola Primavera. Foi lá que conheceu o Alziro e nunca mais se largaram. Se tudo correr bem, vai morar nas amoreiras do bosque." (Autores/José Pires, 2020)

A Clotilda é uma personagem que não aparece muito na história, aparece sempre com o namorado Alziro.



Figura 75 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 73 - Esboço da personagem Clotilda (Fonte: adquirida)



Figura 74 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 76 - Ilustração final da personagem Clotilda (Fonte: da autora)

Cristaluzada

“O Cristazulada é estudante de meteorologia. A pedido do Boina Vermelha, passa a vida a perguntar sobre o tempo que vai fazer às nuvens e às gotas de orvalho. Mora na Quinta das Flores e adora rosmaninho.” (Autores/José Pires, 2020)

O Cristaluzada é uma personagem presente na história, porém não com muita relevância.



Figura 78 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 80 - Esboço da personagem Cristaluzada (Fonte: adquirida)

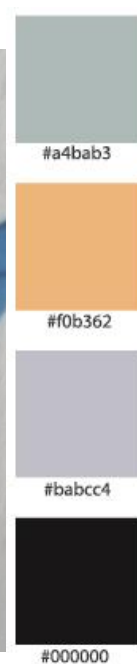


Figura 79 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 77 - Ilustração final da personagem Cristaluzada (Fonte: da autora)

Cristóvão

“Pisco Cristóvão, o cantor mais distraído e sempre fora de tom, mora agora na porta do bosque, pois o seu ninho ao arder não ficou lá muito bom.” (Autores/José Pires, 2020)

O Pisco Cristóvão é uma personagem constante e presente na história. A ilustração desta personagem é também das que mais gostei, achando um resultado muito interessante e com a paleta de cores escolhidas também.



Figura 83 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 82 - Esboço da personagem Cristóvão (Fonte: adquirida)



Figura 81 - Ilustração final da personagem Cristóvão (Fonte: da autora)

Dona Pita

“A Dona Pita que vive na Varanda da Casa Bonita é uma ave velha e rabugenta. Traz sempre consigo para o coro um espelho muito baço, muito velho.” (Autores/José Pires, 2020)

A Dona Pita é uma personagem constante na história, porém não com muita relevância. Gosto especialmente desta personagem pela escolha da paleta de cores.



Figura 86 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 87 - Esboço da personagem Dona Pita (Fonte: adquirida)



Figura 84 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)

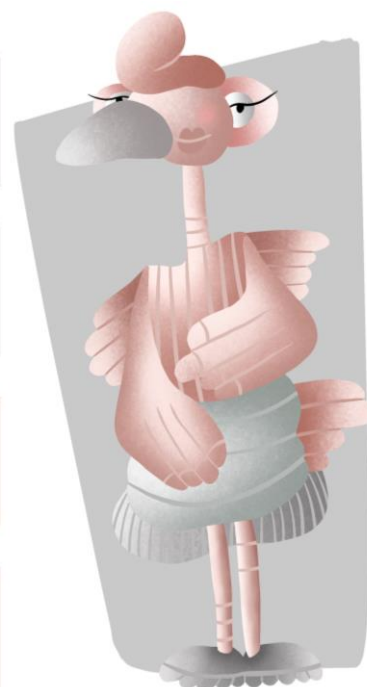


Figura 85 - Ilustração final da personagem Dona Pita (Fonte: da autora)

Esubgalho

"O Esubgalho é um estranho passaroco que vive no braço do espantalho. A ele tudo o espanta e vai tentar ir ao Bosque do Sul buscar sementes de azinheira, sobreiro e carvalho para o Dia da Conspiração." (Autores/José Pires, 2020)

O Esubgalho é uma personagem que aparece pouco na história, sendo mencionado poucas vezes.



Figura 91 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 89 - Esboço da personagem Esubgalho (Fonte: adquirida)

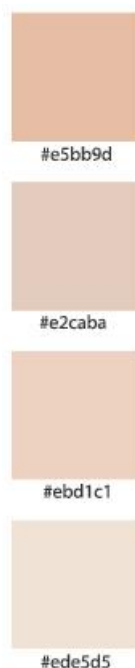


Figura 90 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 88 - Ilustração final da personagem Esubgalho (Fonte: da autora)

Falcão

“... um falcão carpinteiro de casas nas árvores e de ninhos biodegradáveis;”
(Autores/José Pires, 2020)

Personagem maioritariamente figurina, onde não tem grande relevância na história em si.



Figura 95 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 94 - Esboço da personagem Falcão (Fonte: adquirida)



Figura 93 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 92 - Ilustração final da personagem Falcão (Fonte: da autora)

Flamingo

"... flamingos engenheiros de caminhos e veredas;" (Autores/José Pires, 2020)

Personagem maioritariamente figurina, onde não tem grande relevância na história em si, tal como a personagem Falcão.



Figura 98 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 97 - Esboço da personagem Flamingo (Fonte: adquirida)



Figura 99 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 96 - Ilustração final da personagem Flamingo (Fonte: da autora)

Galinventor

“O Galinventor mora na capoeira de um escultor. Promete a todos inventar sementes de sombra para combater o calor. Vive num mundo alimentado pela sua imaginação até que descobre que a árvore das sombras se chama chorão e é onde mora o Grilo Pardal.” (Autores/José Pires, 2020)

Uma personagem constante na história, porém, sem muita relevância. Nesta ilustração da personagem gostei das cores utilizadas e dos olhos do mesmo.



Figura 100 - Esboço da personagem Galinventor (Fonte: adquirida)



Figura 101 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 102 - Ilustração final da personagem Galinventor (Fonte: da autora)

Grilo Pardal

"O Grilo Pardal mora no chorão do Tribunal. É o animador dos dias frios e das noites quentes com o seu cantar de brisa marítima ou de vento suão. No tempo frio vem para a Árvore da Simpatia logo de manhã. No tempo do muito calor, passa lá as noites."
(Autores/José Pires, 2020)

Uma personagem constante na história, porém, sem muita relevância.



Figura 104 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 103 - Esboço da personagem Grilo Pardal (Fonte: adquirida)



Figura 106 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 105 - Ilustração final da personagem Grilo Pardal (Fonte: da autora)

Bicadas

“O Bicadas Piu Piu é um canário amarelo. Está a tirar o curso de VQPCF (Vigilante de Quem Pisa os Canteiros de Flores). Quando o acabar, há de saber como marcar com o seu bico amarelo todos os descuidados, ou mal-intencionados, para que fiquem amarelos (cor de girassol) durante um dia inteiro. Mora nos arbustos do castelo e é um dos que espera que o Dia da Conspiração corra mesmo muito bem.” (Autores/José Pires, 2020)

Personagem constante na história, não tendo muita relevância na mesma. A ilustração desta personagem, bem como as cores, tornaram-na uma ilustração muito interessante.



Figura 109 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 108 - Esboço da personagem Bicadas (Fonte: adquirida)



Figura 107 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)

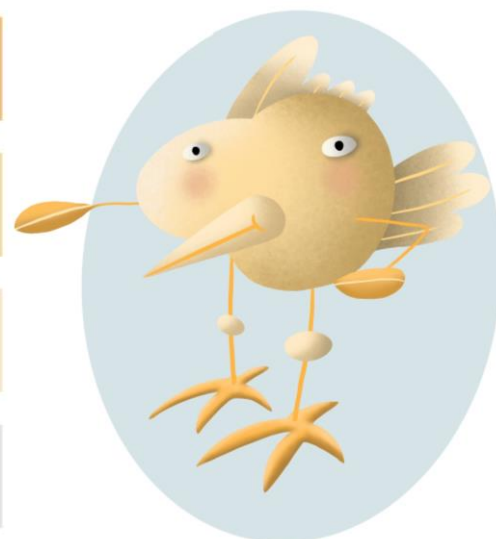


Figura 110 - Ilustração final da personagem Bicadas (Fonte: da autora)

Pato Intrigado

"O Pato Intrigado mora no carvalho em frente da seara grande. É um pato jornalista e escreve buracos retangulares em pedaços de cartão que se transformam em música, que parecem palavras, quando o vento passa por eles." (Autores/José Pires, 2020)

Uma das personagens que mais aparece na história.



Figura 113 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)

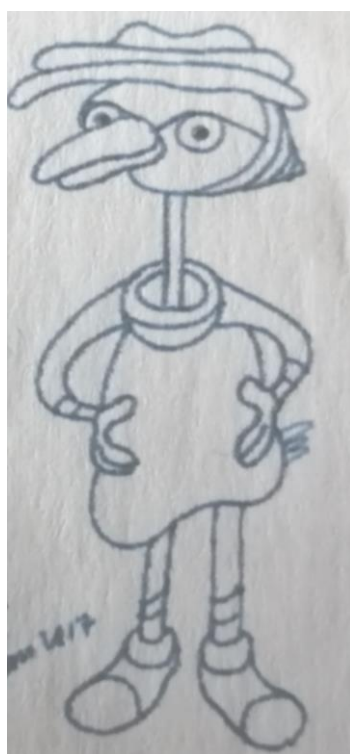


Figura 112 - Esboço da personagem Pato Intrigado (Fonte: adquirida)



Figura 111 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)

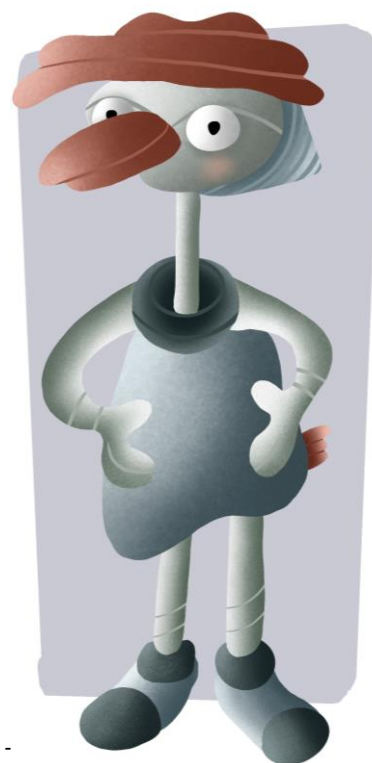


Figura 114 - Ilustração final da personagem Pato Intrigado (Fonte: da autora)

Maestro Prosápias

“O Maestro Prosápias, um frango polaco, dirige o coro com um enorme malmequer cheio de pólen.”

“O maestro, que é vizinho do Tenório, mora no Buraco do grande carvalho do Conservatório e é aí que tenta acabar a música do Hino do Novo Bosque da Alegria, com letra do Pica Azul, para ser cantado no Dia da Conspiração.” (Autores/José Pires, 2020)

O Maestro Prosápias é uma das personagens principais da história, aparecendo constantemente.



Figura 118 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 116 - Esboço da personagem Maestro Prosápias (Fonte: adquirida)



Figura 117 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 115 - Ilustração final da personagem Maestro Prosápias (Fonte: da autora)

Máquinas de Primavera

"A Ave Leonardinci, que é um faisão italiano, tem uma oficina nos viveiros municipais e é o inventor das Máquinas de Primavera, que são umas máquinas capazes de reproduzir as cores, os odores, os humores e os amores que há sempre na primavera."
(Autores/José Pires, 2020)

Esta personagem, apesar de ser uma máquina, é também fundamental na história, uma vez que ela vai ajudar a reproduzir cores, odores, humores e amores da primavera, até mesmo juntas dos borrifos.



Figura 119 - Esboço da personagem Máquinas de Primavera (Fonte: adquirida)



Figura 120 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 121 - Ilustração final da personagem Máquinas de Primavera (Fonte: da autora)

Me Mória

“Se a este bosque viesse um super-herói qualquer para enfrentar fumo negro ou fogo intenso e monstruoso, ele gostaria de ter a seu lado, se pudesse, alguém que o ajudasse para o que desse e viesse, e que fosse corajoso. E tinha. Tinha um idoso porteiro na Árvore da Simpatia que tinha sido bombeiro no Bosque da Alegria.” (Autores/José Pires, 2020)

A personagem Me Mória é das mais importantes da história, a que mais aparece e que ajuda no desenrolar da história.



Figura 122 - Esboço da personagem Me Mória (Fonte: adquirida)



Figura 123 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 124 - Ilustração final da personagem Me Mória (Fonte: da autora)

Mo Cho

“Mo Cho é o conselheiro das penas e professor de ecologia, mora na escola de noite e ensina na árvore de dia. Todos o ouvem atentos. Os seus ensinamentos são oferecidos antes de chegar o sono e ficam para acompanhar quem, depois de o ouvir, lhe apetece sonhar com a Teoria da Frescura.” (Autores/José Pires, 2020)

Um conselheiro e professor, é uma personagem recorrente na história e importante por causa da Teoria da Frescura,



Figura 127 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 126 - Esboço da personagem Mocho (Fonte: adquirida)



Figura 125 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: da autora)



Figura 128 - Ilustração final da personagem Mocho (Fonte: da autora)

Múmia Sustópia

“Uma das aves queimadas no incêndio do Bosque da Alegria foi a Rola. Ficou muito queimada e andou muito tempo envolvida por ligaduras. Mesmo depois de curada continuou enrolada nelas porque queria transformar-se numa múmia que pudesse assustar, com uma terrível lengalenga, os incendiários e os distraídos que tentassem passar pela Porta da Simpatia para destruir o novo Bosque da Alegria, se algum dia o voltasse a ser. Passou a ser conhecida pela Rola Enrolada — a Múmia Sustópia.”
(Autores/José Pires, 2020)

Uma das personagens mais interessantes do livro, onde o carácter de medo aparece sendo a única personagem com este carácter. Foi a primeira ilustração que fiz das personagens, portanto consegue ser ligeiramente diferente das outras.



Figura 130 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 129 - Esboço da personagem Múmia Sustópia (Fonte: adquirida)



Figura 132 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 131 - Ilustração final da personagem Múmia Sustópia (Fonte: da autora)

Nuvem Chuveira

"Lá bem em cima, a Nuvem Chuveira, que aguardava por ordens, sorria ao ver aquela multidão cheia de vida que parecia um braço de mar a encher a praia deserta de uma baía perdida." (Autores/José Pires, 2020)

"A Nuvem Chuveira, que tudo observava bem lá do alto, sentiu-se acompanhada pelo braço esguio que o Penasgueiro, a pedido do velho porteiro, deixara crescer até chegar bem alto, lá no céu." (Autores/José Pires, 2020)

A Nuvem Chuveira é uma personagem fundamental da história, tendo várias menções e aparições na história, é como o super-herói da história. Não utilizei uma paleta de cores concreta nesta personagem, utilizei apenas tons cinzentos e um tom de azul para a água.



Figura 135 - Esboço da personagem Nuvem Chuveira (Fonte: adquirida)



Figura 133 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 134 - Ilustração final da personagem Nuvem Chuveira (Fonte: da autora)

Pica Azul

“O Pica Azul, um pica-pau azul, é o poeta das “penas”, e por isso foi encarregue de escrever a letra do Hino do Novo Bosque da Alegria. Mora no Buraco da Árvore de Pau de Pedra que fica no Bosque do Sul. Vem todos os dias ao Bosque da Alegria picar as árvores mal ardidas para que lá dentro se possam colocar sementes de flores coloridas.”
(Autores/José Pires, 2020)

O Pica Azul é uma personagem constante na história, aparecendo em algumas partes da história. Ficou bastante engraçado o resultado final da ilustração da personagem.



Figura 137 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 136 - Esboço da personagem Pica Azul (Fonte: adquirida)



Figura 139 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 138 - Ilustração final da personagem Pica Azul (Fonte: da autora)

Pintassilgo Laranjina

"Uma ave pequenina, vinda do Pomar Tangerina, chegou-se à porta do bosque e o porteiro perguntou: «Quem és tu e ao que vens?» «Sou a pintassilgo Laranjina e venho para morar no Bosque da Alegria.»" (Autores/José Pires, 2020)

A Pintassilgo Laranjina é uma personagem muito fofa, é constante na história, porém não muito importante para a história. É uma das ilustrações de personagens que mais gostei do resultado.



Figura 141 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 143 - Esboço da personagem Pintassilgo Laranjina (Fonte: adquirida)



Figura 140 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 142 - Ilustração final da personagem Pintassilgo Laranjina (Fonte: da autora)

Pinto Bobi

“O Pintarroxo Bobi, apesar de não cantar, também pertence ao coro. Só para lá entrou depois de deixar a vida de ladrão de minhocas nos viveiros das estufas municipais. Na verdade, um dia perdeu a chave da Porta do Sono e passou a ser a ave que não dorme.” (Autores/José Pires, 2020)

O Pintarroxo Bobi é uma personagem com pouca relevância na história, aparece algumas vezes durante a história toda. Ficou uma personagem muito engraçada no final da ilustração.



Figura 145 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 147 - Esboço da personagem Pinto Bobi (Fonte: adquirida)



Figura 144 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 146 - Ilustração final da personagem Pinto Bobi (Fonte: da autora)

Pirilampo

“... a Brigada dos Pirilampos especialistas na detecção de fontes de calor a partir do sol-pôr ...” (Autores/José Pires, 2020)

As personagens dos pirilampos não têm grande relevância na história, aparecendo muito pouco durante a mesma.

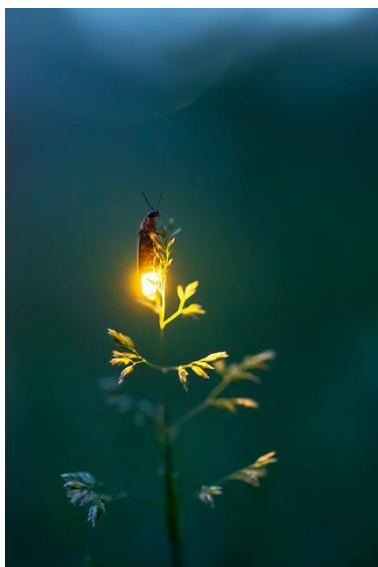


Figura 148 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 149 - Esboço da personagem Pirilampo (Fonte: adquirida)



Figura 150 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)

Figura 151 - Ilustração final da personagem Pirilampo (Fonte: da autora)

Pitosga

“... o Pitosga dos Binóculos, o tal peru desengonçado que em tempos tinha sido vigilante florestal, mas que ainda não tinha perdido a grande competência de observar tudo muito bem através dos binóculos...” (Autores/José Pires, 2020)

A personagem Pitosga é constante na história e aparece algumas vezes. Foi também das personagens que mais gostei de fazer, estava com algum receio ao início, porém o resultado foi bastante bom.



Figura 155 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 153 - Esboço da personagem Pistosga (Fonte: adquirida)



Figura 152 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 154 - Ilustração final da personagem Pitosga (Fonte: da autora)

Secreto

“«Claro que é, mas como é o nosso Secreto, está disfarçado de garça.» A verdade é que o Secreto — o corvo disfarçado de garça — veio com o velho Me Mória para trabalhar no Bosque da Alegria.” (Autores/José Pires, 2020)

A personagem Secreto é uma das mais importantes na história, para o desenrolar da mesma e uma das principais da história junto da personagem Me Mória.



Figura 156 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 159 - Esboço da personagem Secreto (Fonte: adquirida)



Figura 158 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 157 - Ilustração final da personagem Secreto (Fonte: da autora)

Tenório

“O solista do coro da Árvore da Simpatia é o Tenório, um canário avermelhado que vive num arbusto do quintal do Conservatório e canta sempre afinado não importa se a melodia é de uma canção popular ou de uma ópera antiga. Gosta mesmo é de cantar...” (Autores/José Pires, 2020)

A personagem Tenório aparece regularmente na história, sendo um dos membros do coro.



Figura 163 - Imagem utilizada como inspiração da ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 162 - Esboço da personagem Tenório (Fonte: adquirida)



Figura 161 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 160 - Ilustração final da personagem Tenório (Fonte: da autora)

Timidovo

"O Timidovo, também conhecido pelo "temperos", é o ajudante de cozinheiro. Para que lhe atribuam algum valor, diz que é especialista em arrancar erva daninha que sirva para a cozinha." (Autores/José Pires, 2020)

Personagem não muito relevante na história, sendo apenas um ajudante de cozinha.



Figura 165 - Esboço da personagem Timidovo
(Fonte: adquirida)



Figura 164 -
Paleta de cores
utilizada na
ilustração final
(Fonte: Pinterest)



Figura 166 - Ilustração final da personagem
Timidovo (Fonte: da autora)

Pega Verdelha

“A Pega Verdelha, que tem um cantar doce e abrigado, conseguiu facilmente ser membro do coro. É uma ave turista vinda da Amazônia com a missão de espalhar pelo mundo sementes de fetos gigantes. «Tão gigantes que são os cobertores dos elefantes!» Vai e vem todos os dias para a cidade, pois mora junto à claraboia do hotel.”
(Autores/José Pires, 2020)

A Pega Verdelha é uma personagem não muito recorrente na história, aparecendo apenas 3 vezes na história. É uma personagem que resultou muito bem e criativa no final.



Figura 169 - Esboço da personagem Pega Verdelha (Fonte: adquirida)



Figura 170 - Esboço da personagem Pega Verdelha (Fonte: adquirida)



Figura 167 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)



Figura 168 - Ilustração final da personagem Pega Verdelha (Fonte: da autora)

Zangadeira

“«Pois não! Mas que novidade! Nele ninguém se conhece de tão baço que ele está, minha querida!», diz a Poupa Zangadeira. «A menina está é desafinada. Desafinada e zangada!» «Zangada eu? Estou é muito aborrecida!», disse a Poupa Zangadeira.”
(Autores/José Pires, 2020)

A Zangadeira é uma personagem que pertence ao coro, aparece em alguns momentos da história, mas não é das mais importantes.



Figura 172 - Esboço da personagem Zangadeira (Fonte: adquirida)



Figura 171 - Paleta de cores utilizada na ilustração final (Fonte: Pinterest)

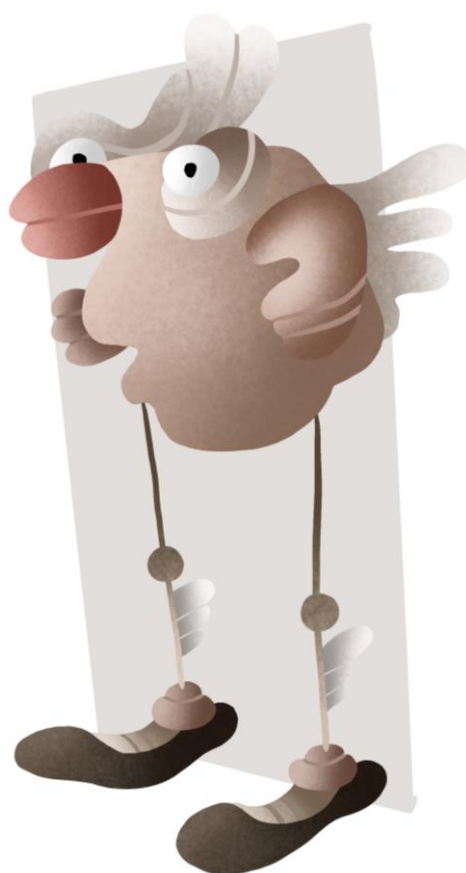


Figura 173 - Ilustração final da personagem Zangadeira (Fonte: da autora)

3.4 Criação e Desenvolvimento de Cenários

Todos os cenários criados foram todos a partir de um único esboço, do qual um dos cenários resultou em montagem com base no esboço feito inicialmente.



Figura 174 - Esboço dos cenários (Fonte: da autora)

Esta foi a base inicial dos cenários, onde mais tarde retirei alguns elementos e melhorei o fogo bastante.



Figura 175 – Paletas de cor dos cenários (Fonte: da autora)



Figura 176 - Cenário 1 (Fonte: da autora)

Nestas ilustrações e na grande maioria delas foram utilizadas a mesma paleta da figura 175.



Figura 178 - Cenário 2 (Fonte: da autora)



Figura 177 - Cenário 3 (Fonte: da autora)



Figura 180 - Cenário 5 (Fonte: da autora)



Figura 179 - Cenário 4 (Fonte: da autora)



Figura 184 - Cenário 6 (Fonte: da autora)



Figura 183 - Cenário 7 (Fonte: da autora)



Figura 182 - Cenário 8 (Fonte: da autora)



Figura 181 - Cenário 9 (Fonte: da autora)



Figura 185 - Cenário 10 (Fonte: da autora)



Figura 186 - Cenário 11 (Fonte: da autora)



Figura 187 - Cenário 12 (Fonte: da autora)



Figura 189 - Cenário 13 (Fonte: da autora)



Figura 188 - Cenário 14 (Fonte: da autora)



Figura 191 - Cenário 15 (Fonte: da autora)

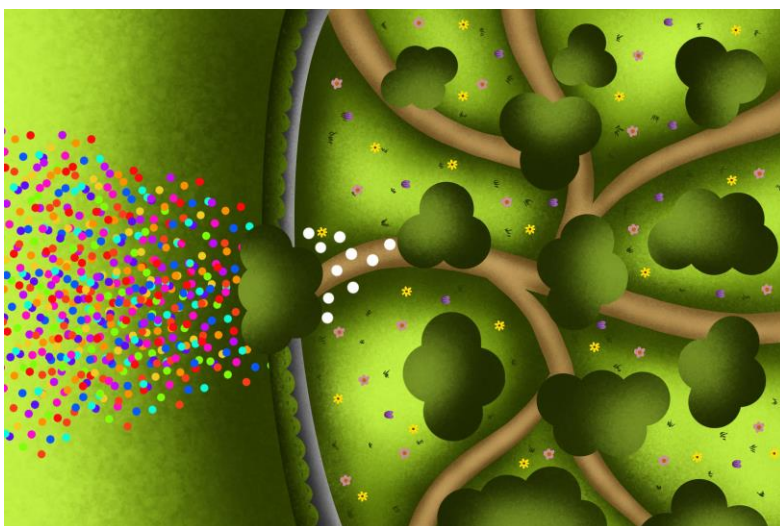


Figura 190 - Cenário 16 (Fonte: da autora)



Figura 192 - Cenário 17 (Fonte: da autora)



Figura 194 - Cenário 18 (Fonte: da autora)



Figura 193 - Cenário 19 (Fonte: da autora)



Figura 195 - Cenário 20 (Fonte: da autora)



Figura 196 - Cenário 21 (Fonte: da autora)



Figura 198 - Cenário 22 (Fonte: da autora)

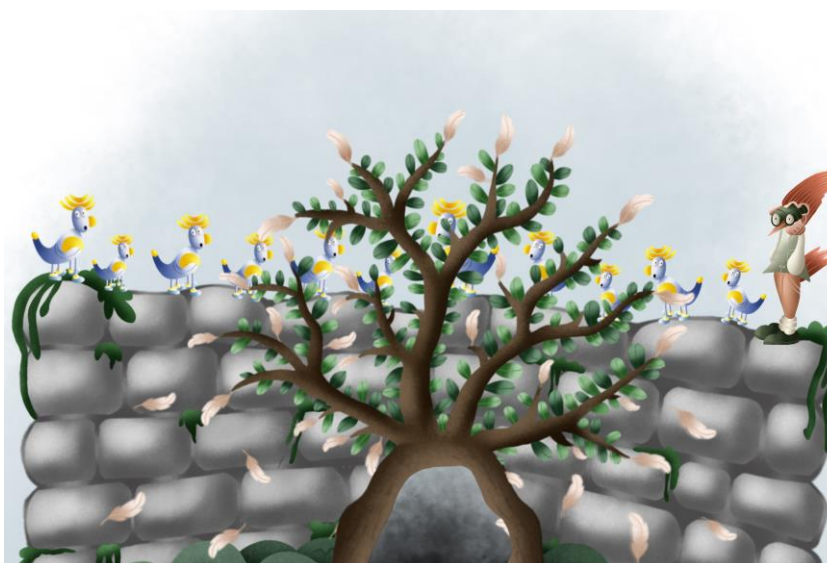


Figura 197 - Cenário 23 (Fonte: da autora)



Figura 200 - Cenário 24 (Fonte: da autora)



Figura 199 - Cenário 25 (Fonte: da autora)



Figura 201 - Cenário 26 (Fonte: da autora)



Figura 202 - Cenário 27 (Fonte: da autora)



Figura 203 - Cenário 28 (Fonte: da autora)

3.5. Definição de layout e paginação

Antes de começar a paginar e editar a mesma, fiz um layout de paginação que foi o utilizado para a paginação e edição final do mesmo, desta forma consegui perceber melhor como organizar o texto e a ilustração juntos.

Informações sobre a impressão:

Formato: 140 x 210 mm (igual aos Diário de Um Banana)

N.º de páginas: 80 pp + 8 pp (guardas)

Capa: papel 135 gramas sobre cartão de 3 mm, capa dura, plastificação mate

Miolo: impressão a cores, em papel de 120 gramas para o miolo e 140 gramas para as guardas

Dimensão da lombada: aproximadamente 1,4 cm.

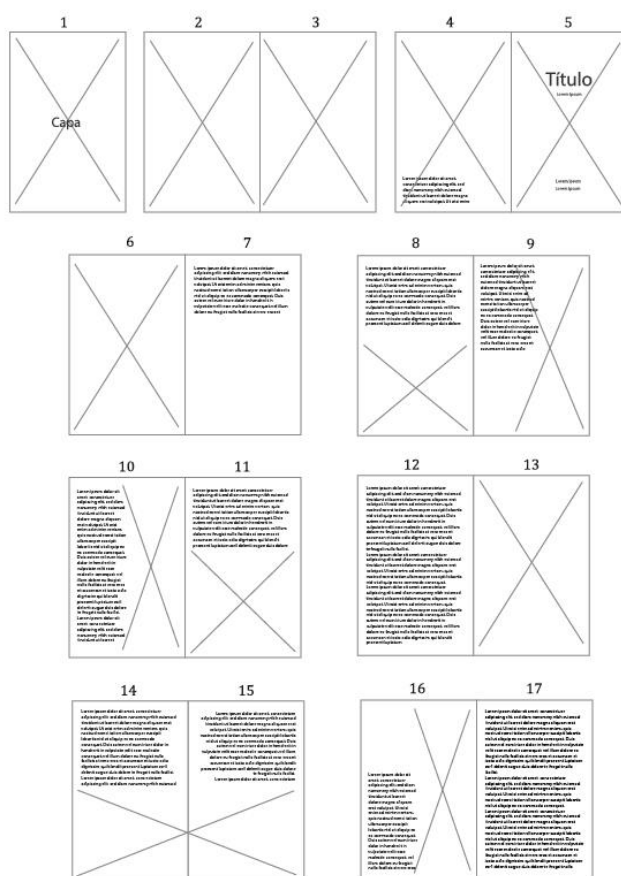


Figura 205 - Layout da paginação da página 1-17 (Fonte: da autora)

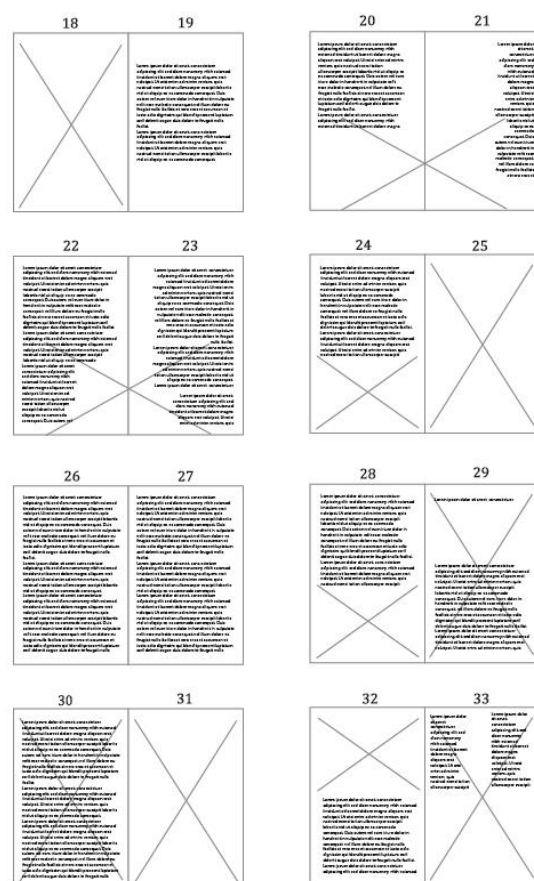


Figura 204 - Layout da paginação da página 18-33 (Fonte: da autora)

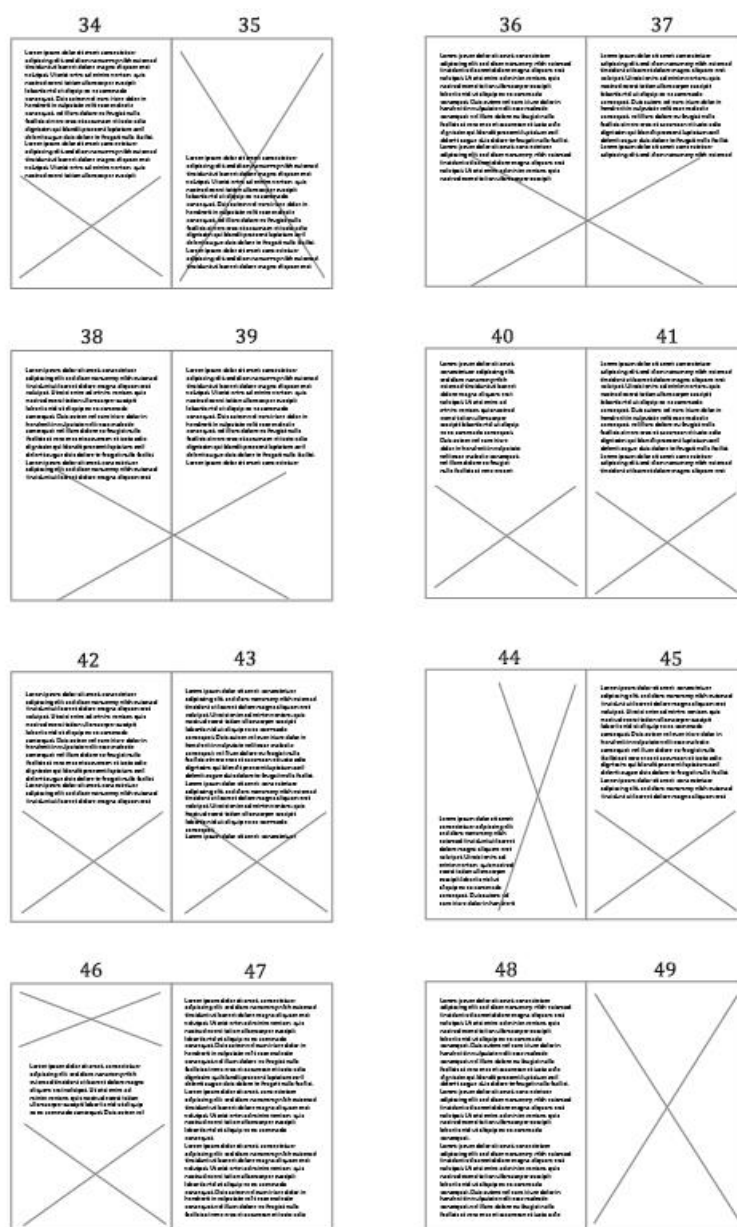


Figura 207 - Layout da paginação da página 34-49 (Fonte: da autora)

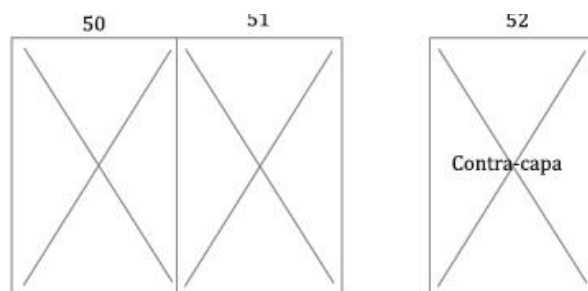


Figura 206 - Layout da paginação da página 50-52 (Fonte: da autora)

3.6. Paginação e edição do livro: Resultado Final

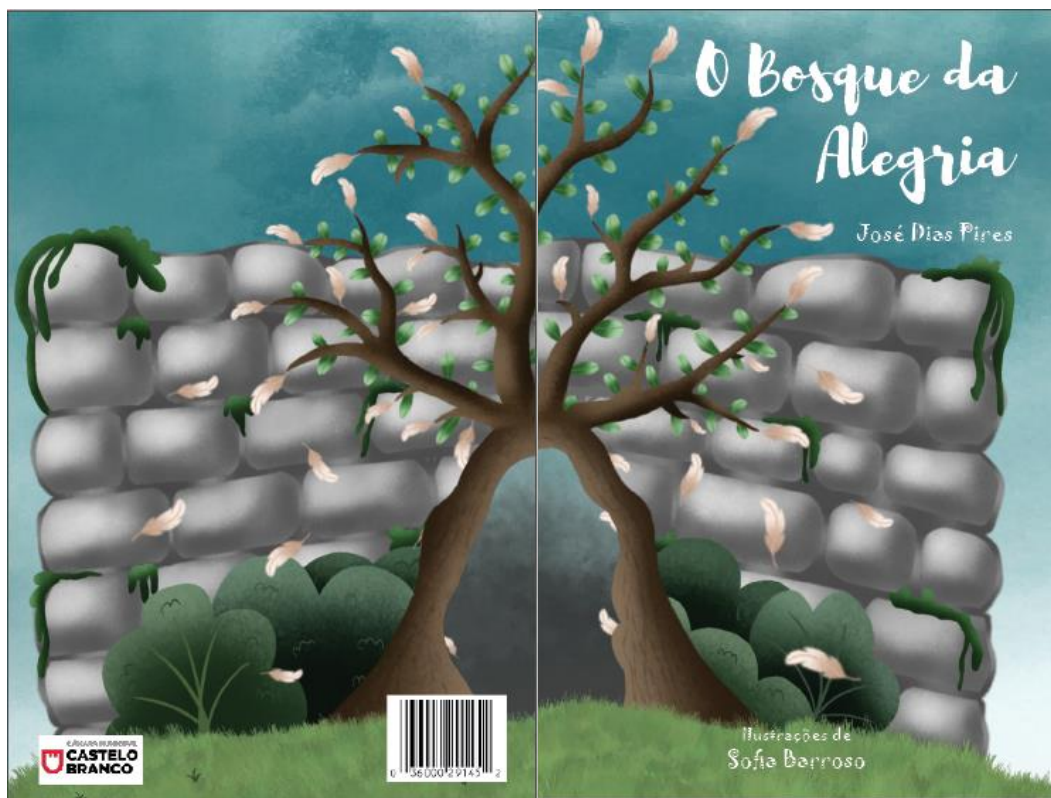


Figura 209 - Paginação final capa e contra-capas 1 e 52 (Fonte: da autora)



Figura 208 - Paginação final páginas 2 e 3 (Fonte: da autora)



Figura 211 - Paginação final páginas 4 e 5 (Fonte: da autora)



Figura 210 - Paginação final páginas 6 e 7 (Fonte: da autora)

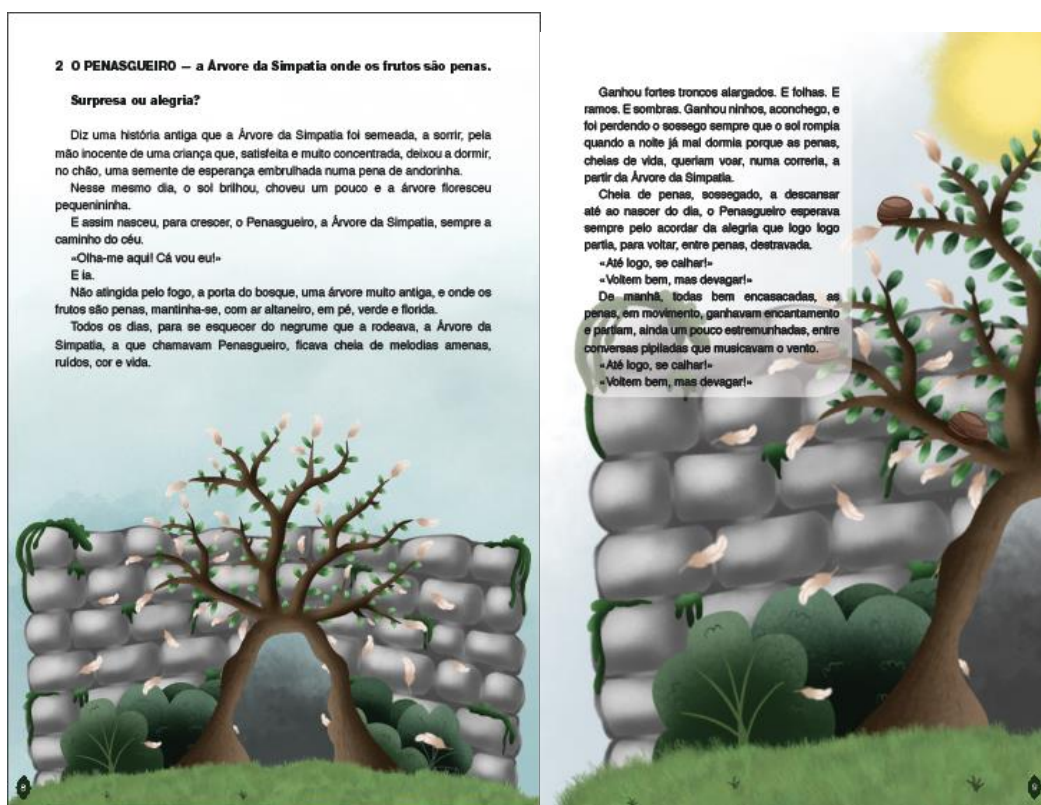


Figura 213 - Paginação final páginas 8 e 9 (Fonte: da autora)

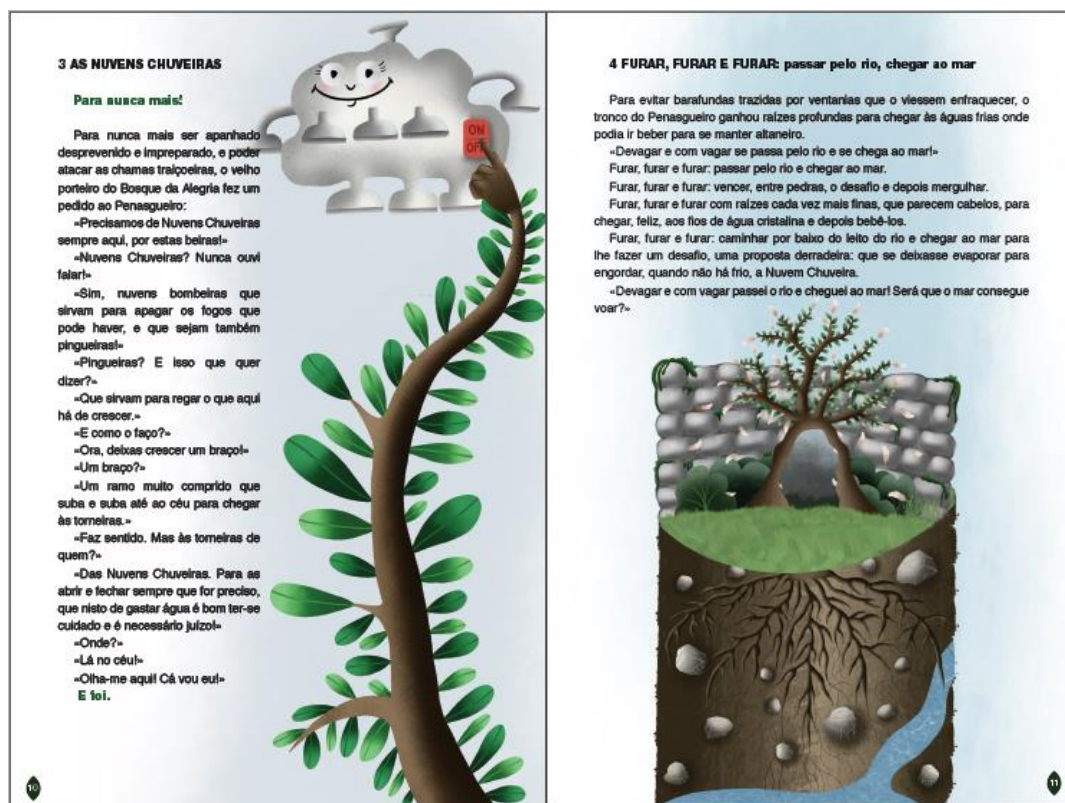


Figura 212 - Paginação final páginas 10 e 11 (Fonte: da autora)

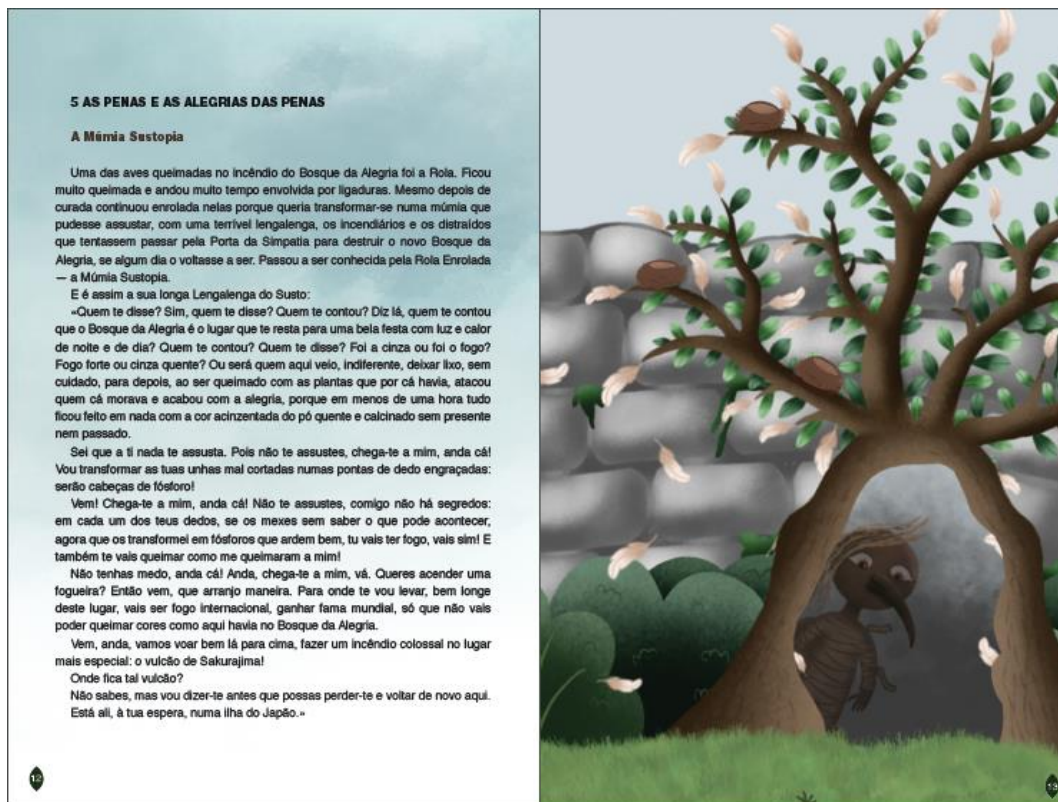


Figura 215 - Paginação final páginas 12 e 13 (Fonte: da autora)

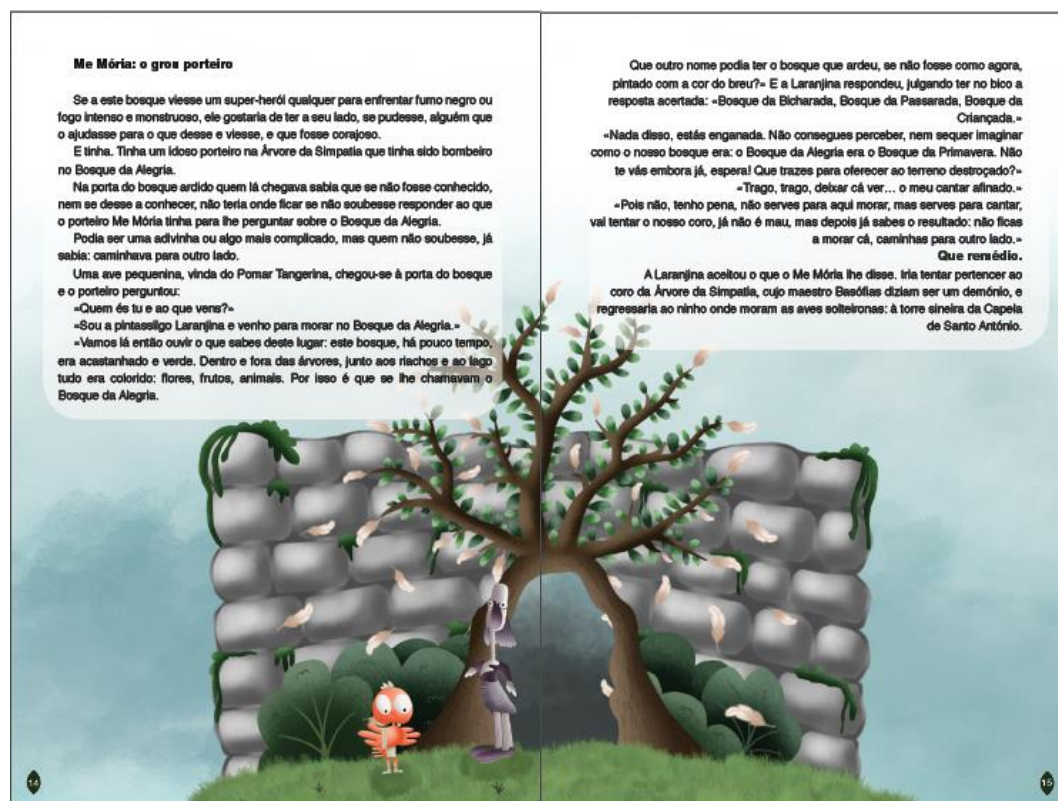


Figura 214 - Paginação final páginas 14 e 15 (Fonte: da autora)



Figura 217 - Paginação final páginas 16 e 17 (Fonte: da autora)



Figura 216 - Paginação final páginas 18 e 19 (Fonte: da autora)

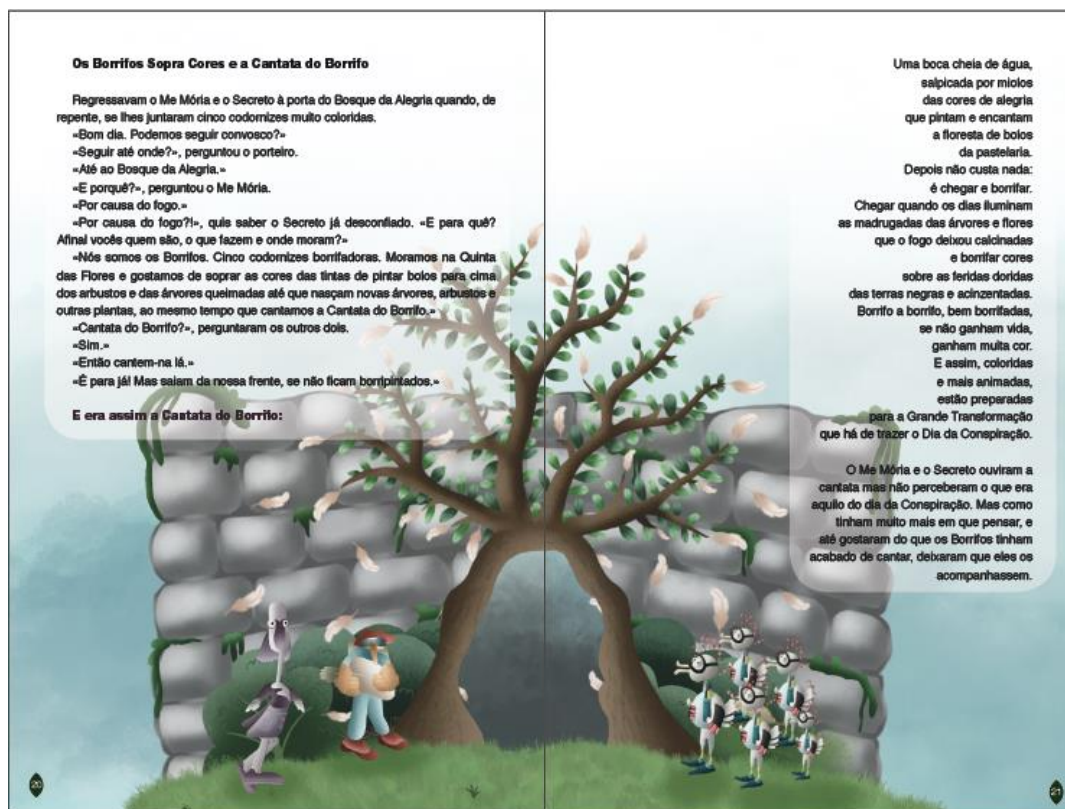


Figura 219 - Paginação final páginas 20 e 21 (Fonte: da autora)

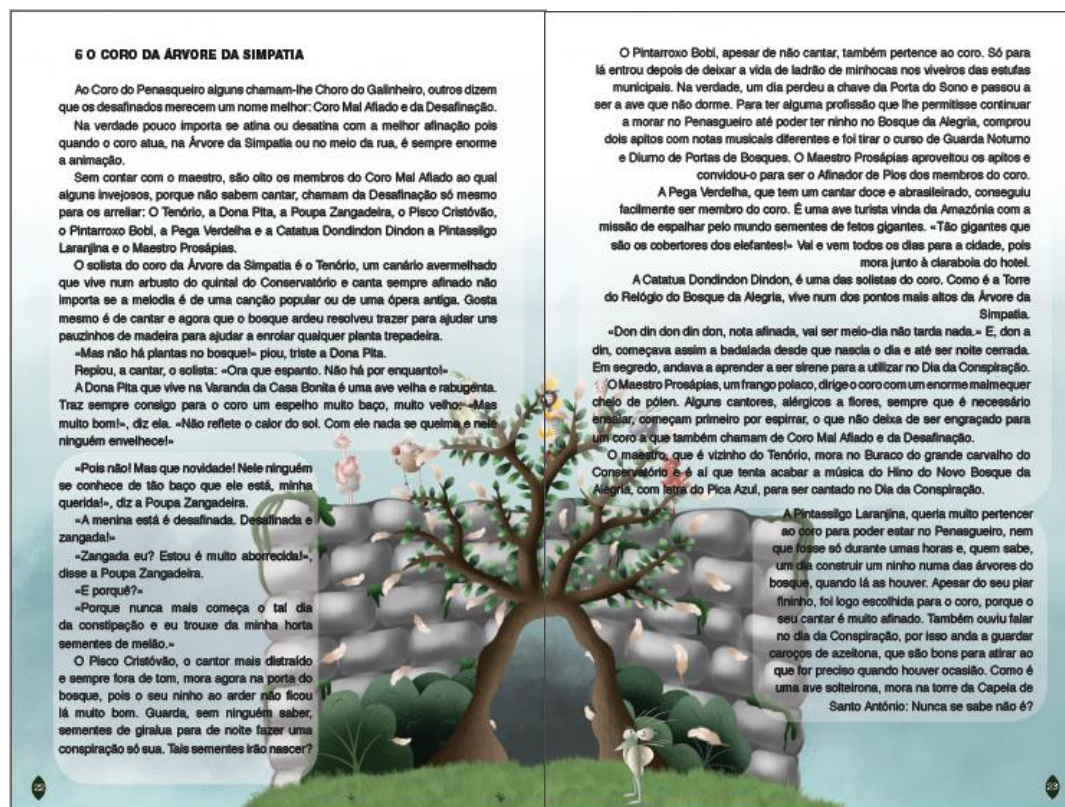


Figura 218 - Paginação final páginas 22 e 23 (Fonte: da autora)

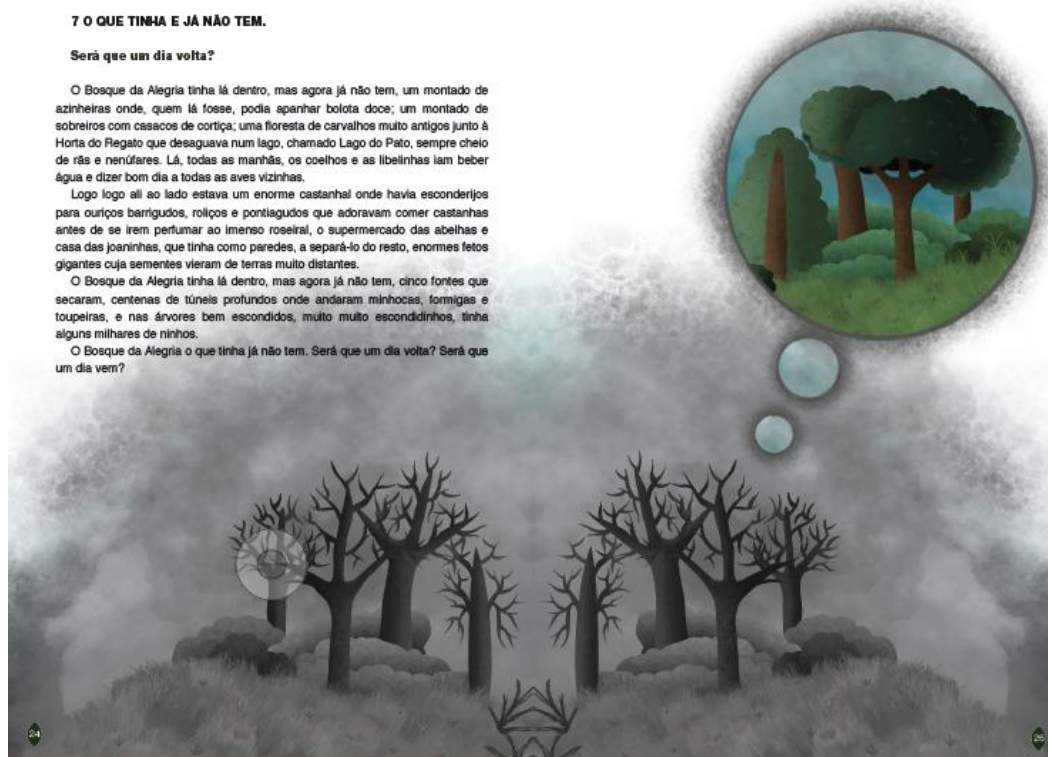


Figura 221 - Paginação final páginas 24 e 25 (Fonte: da autora)

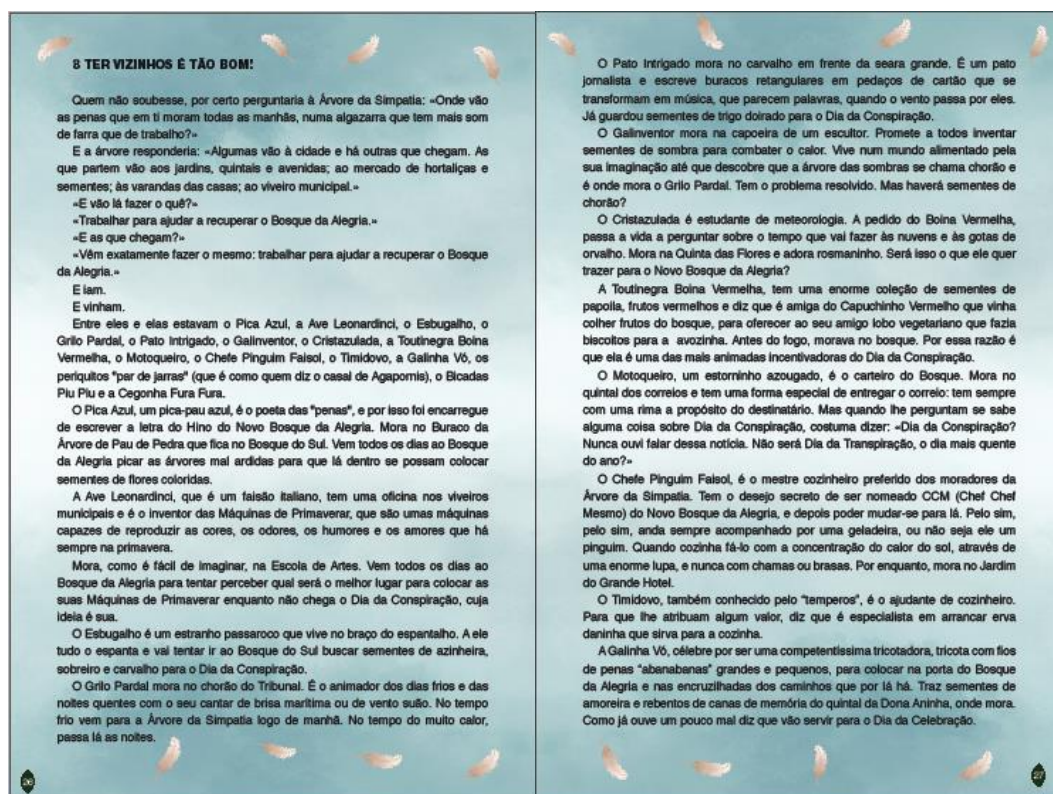


Figura 220 - Paginação final páginas 26 e 27 (Fonte: da autora)

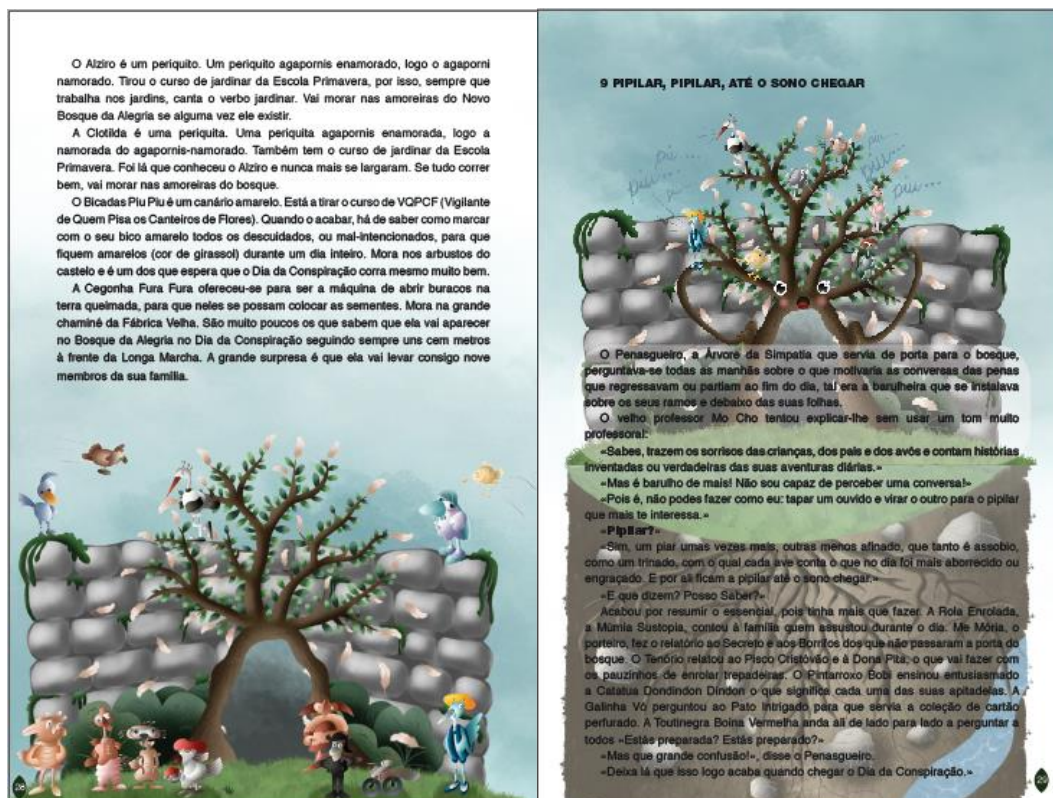


Figura 223 - Paginação final páginas 28 e 29 (Fonte: da autora)



Figura 222 - Paginação final páginas 30 e 31 (Fonte: da autora)

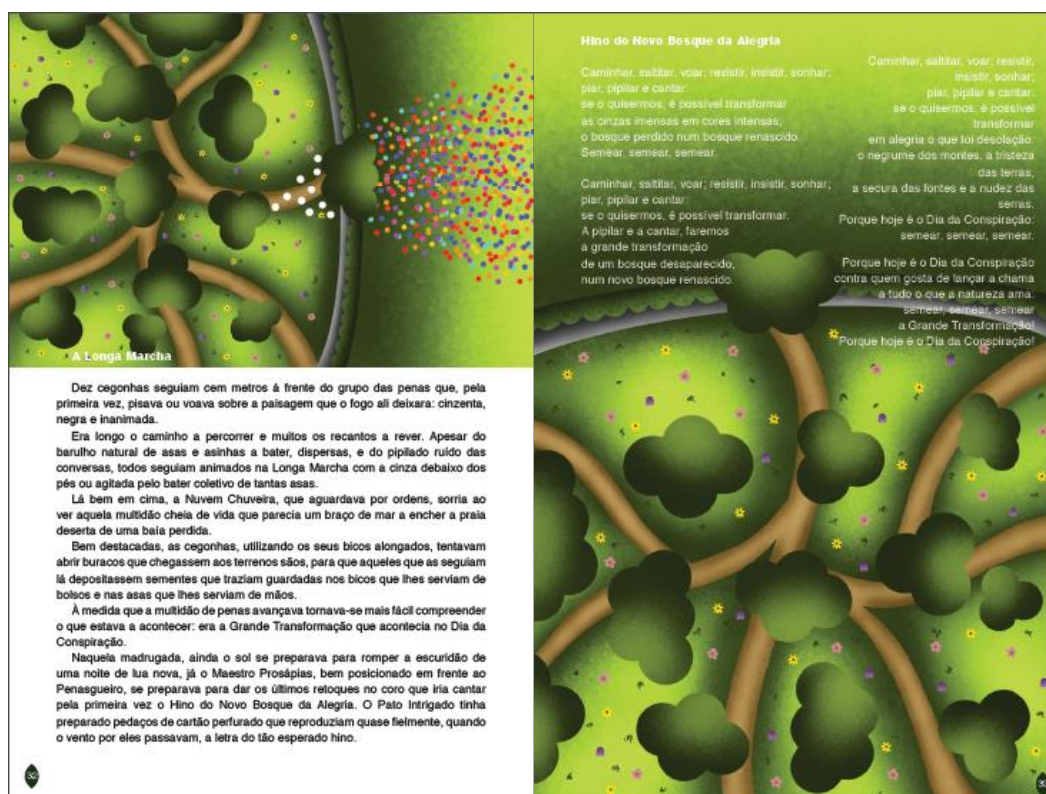


Figura 225 - Paginação final páginas 32 e 33 (Fonte: da autora)



Figura 224 - Paginação final páginas 34 e 35 (Fonte: da autora)



Figura 227 - Paginação final páginas 36 e 37 (Fonte: da autora)

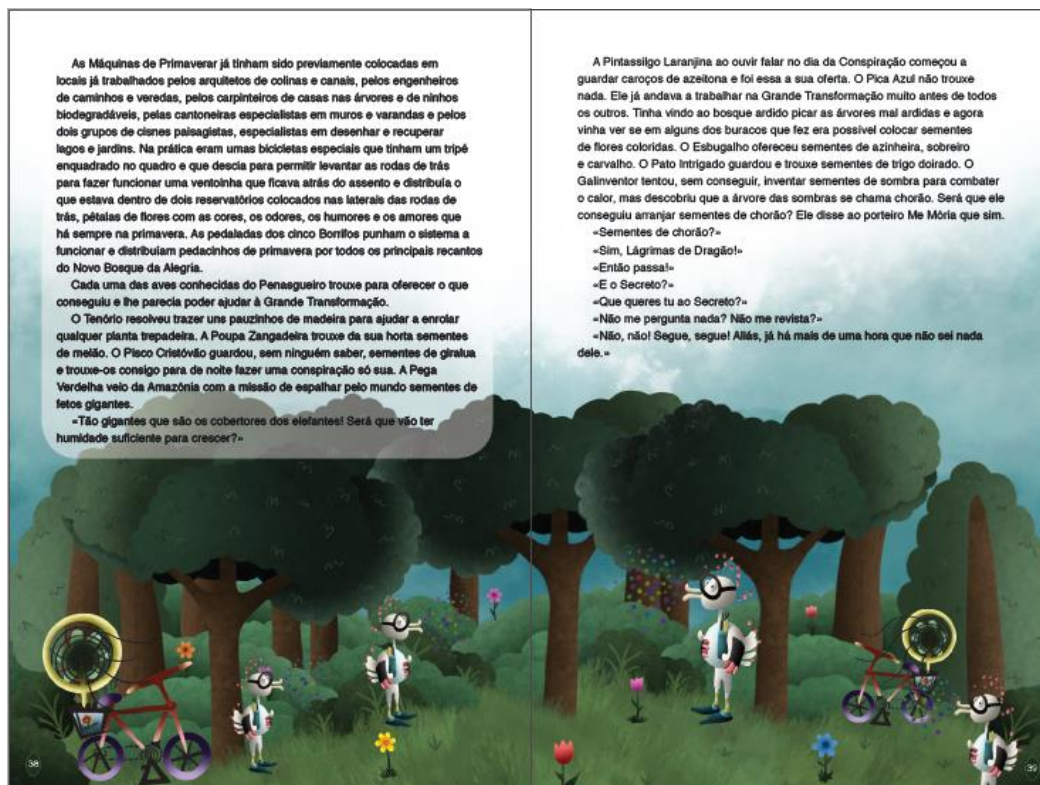


Figura 226 - Paginação final páginas 38 e 39 (Fonte: da autora)

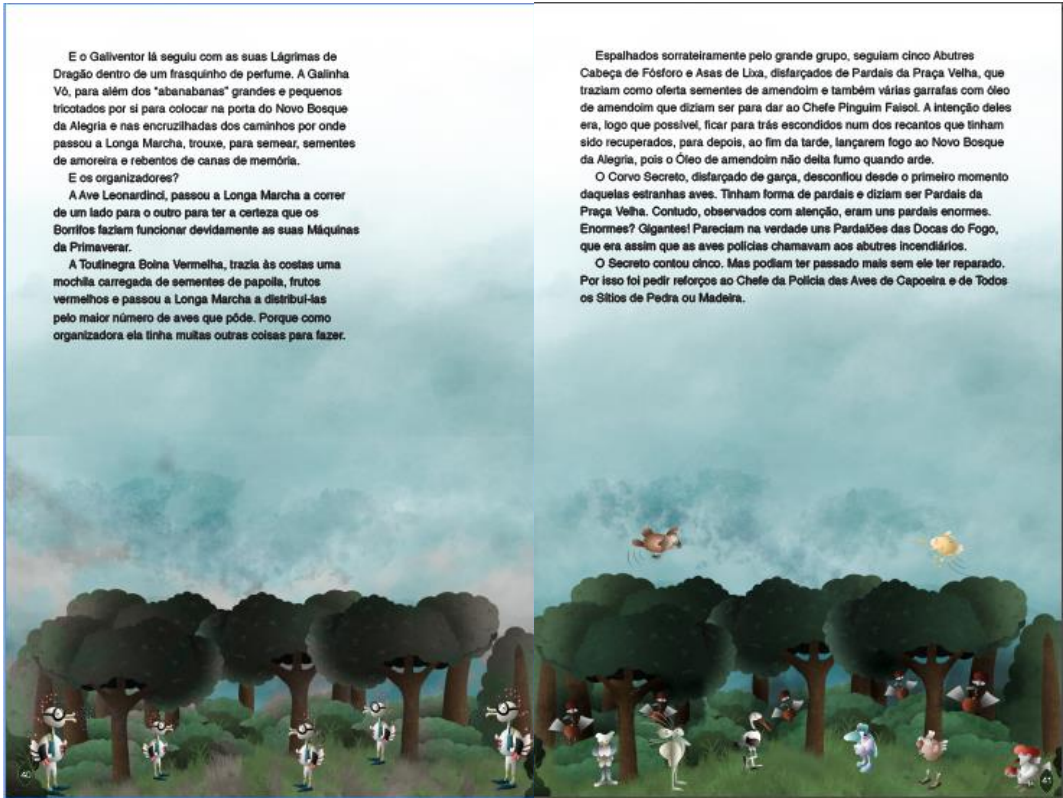


Figura 229 - Paginação final páginas 40 e 41 (Fonte: da autora)

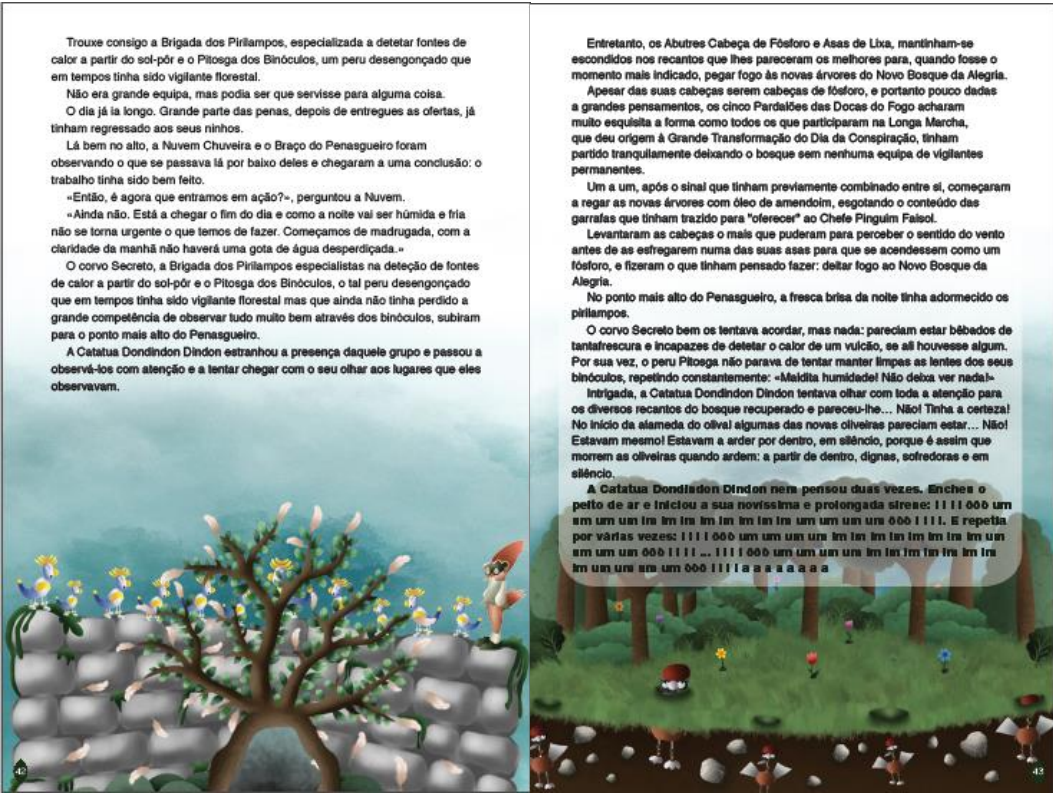


Figura 228 - Paginação final páginas 42 e 43 (Fonte: da autora)

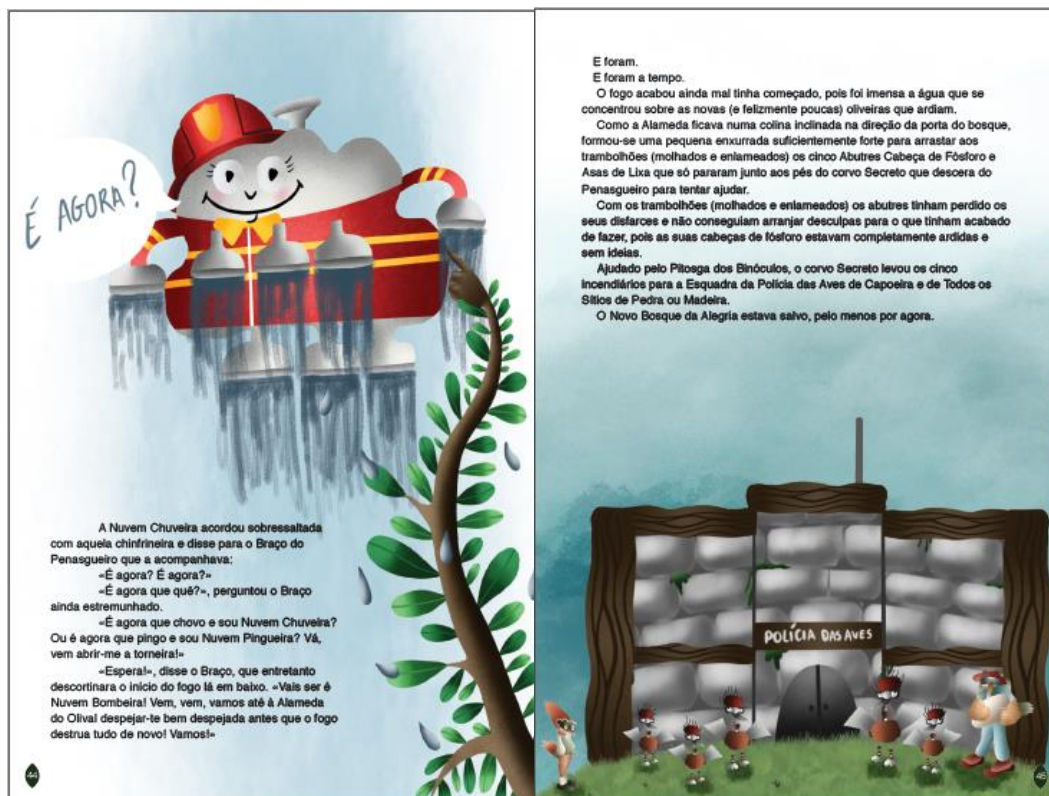


Figura 231 - Paginação final páginas 44 e 45 (Fonte: da autora)

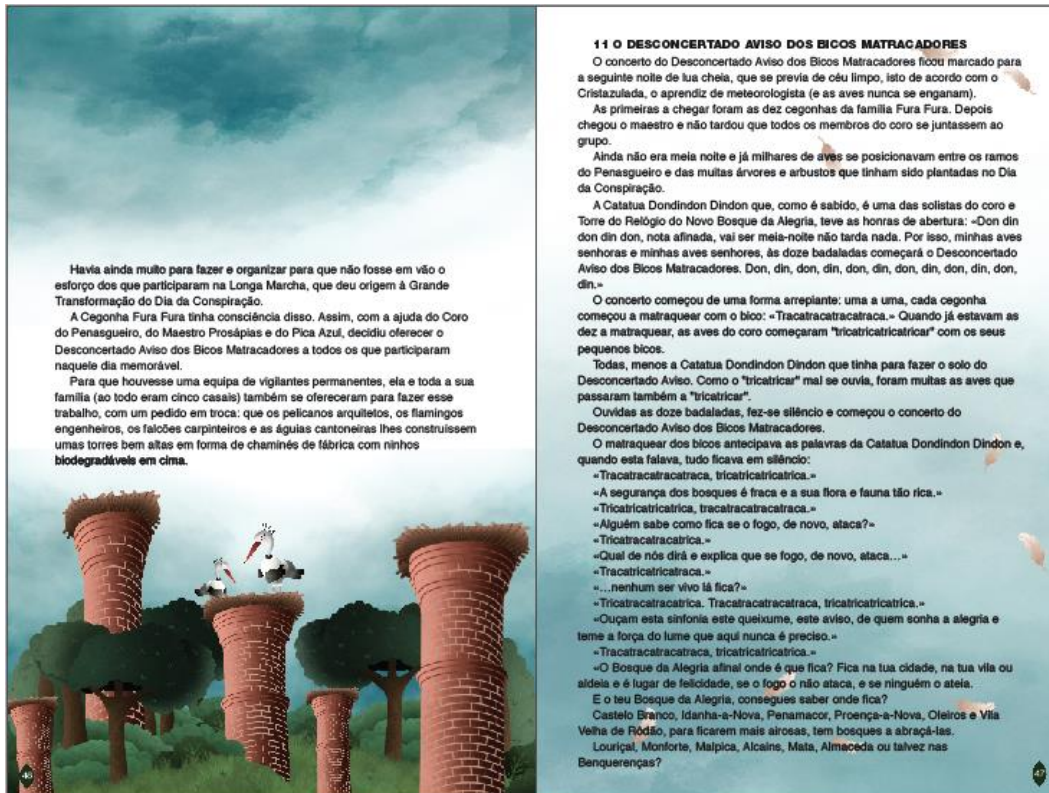


Figura 230 - Paginação final páginas 46 e 47 (Fonte: da autora)

Informações sobre a formatação do texto na paginação:



Figura 234 - Formatação do texto (Fonte: da autora)

4. Resultados e Conclusões

Em suma, penso ter concluído este projeto com sucesso, conseguido atingir os objetivos pré-estabelecidos e o que estava pré-definido na pré-proposta de projeto, apresentada como requisito fundamental para a finalização da licenciatura em Design de Comunicação e Audiovisual, da ESART do IPCB.

Foi um projeto complexo e desafiante, uma vez que a ilustração de um livro é sempre uma enorme responsabilidade e pode ser bastante complexa, principalmente, para quem está a iniciar-se no mundo da ilustração. Foi sem dúvida um desafio que me colocou à prova e me obrigou a trabalhar e a aperfeiçoar todas as minhas capacidades. Apesar das dificuldades, estas foram todas sendo ultrapassadas com empenho e dedicação. As maiores dificuldades fizeram-se sentir, nas ilustrações finais dos cenários, uma vez que tínhamos que integrar muitas personagens num determinado e espaço limitado. Outro grande desafio, que me obrigou a decodificar qual seria a melhor solução, e no qual tive alguma dificuldade, foi na paginação, eu tinha em mãos uma história muito longa e poucas páginas para a incorporar, foi muito difícil encontrar um bom layout de combinação entre o texto e a imagem.

Apesar destas dificuldades pelas quais se teve que passar e do quão desafiante este projeto foi, gostemos muito do resultado final, pensamos que ficou bastante interessante. Apreciamos bastante as personagens, como estas ficaram, apesar de serem muitas, conseguiu-se um resultado muito interessantes e criativo.

Este projeto, trouxe-me mais conhecimentos sobre o mundo da ilustração, fez-me perceber de que forma se pode desenvolver e criar ilustrações para um livro, bem como quais as preocupações de considerações a ter em conta numa paginação deste género. Concluo referindo ainda que, gostei bastante deste desafio e que este projeto despertou, ainda mais, em mim o interesse em voltar a realizar mais ilustrações para livros infantis.

Bibliografia

- Árvore de Livros*. (22 de dezembro de 2016). Obtido de *Árvore de Livros*: <http://blog.arvoredelivros.com.br/leitura/importancia-da-ilustracao-no-livro-infantil-e-o-papel-do-ilustrador/>
- Autores/José Pires*. (2020). Obtido de Booksmile: <https://www.booksmile.pt/autores/jose-pires>
- ballpitmag. (2020). *Mattchinworth/portfolio*. Obtido de Ball Pit Mag: <https://ballpitmag.com/portfolio/mattchinworth/>
- Costa, N. (26 de setembro de 2009). *Historiar N*. Obtido de Historiar N: <https://historiarn.blogs.sapo.pt/118604.html>
- Cruz, L. (12 de março de 2018). *Knoow.net*. Obtido de Knoow.net: <https://knoow.net/cienceconempr/marketing/design-de-comunicacao/>
- Muralha, F. (19 de novembro de 2018). *citaliarestauro.com*. Obtido de citaliarestauro.com: <https://citaliarestauro.com/o-que-sao-iluminuras/>
- Pires, J. (2020). O Bosque da Alegria. Em J. Pires, *O Bosque da Alegria*. Priberam. (s.d.). Obtido de Dicionário Priberam: <https://dicionario.priberam.org/ilustração>
- Viana, J. (31 de outubro de 2018). *Blog da Printi*. Obtido de Printi: <https://www.printi.com.br/blog/um-breve-panorama-da-historia-da-ilustracao>
- Wikipedia*. (12 de agosto de 2019). Obtido de Wikipedia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura_a_óleo
- Wikipedia*. (7 de maio de 2020). Obtido de Wikipedia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Colagem>
- Wikipedia*. (17 de maio de 2020). Obtido de Wikipedia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Aguarela>
- Wikipédia*. (23 de março de 2020). Obtido de Wikipédia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Emoji>
- Wikipédia*. (12 de abril de 2020). Obtido de Wikipédia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Emoticon>
- Zet Gallery*. (s.d.). Obtido de Zet Gallery: <https://zet.gallery/artista/sebastiao-peixoto-16219#dropdown-navigation>