



Universidade de Aveiro
2018

Departamento de Línguas
e Culturas

**Catarina Barbosa de
Sousa Pereira
Coelho**

**SUPER PURÉ | Uma viagem ao mundo do
álbum ilustrado**



Universidade de Aveiro
2018

**Departamento de Línguas
e Culturas**

**Catarina Barbosa de
Sousa Pereira
Coelho**

**SUPER PURÉ | Uma viagem ao mundo do
álbum ilustrado**

dissertação apresentada à Universidade de Aveiro
para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Estudos Editoriais,
realizada sob a orientação científica da Prof.^a
Doutora Ana Margarida Corujo Lima Ramos,
Professora Auxiliar do Departamento de Línguas e
Culturas da Universidade de Aveiro

o júri

presidente

Prof. Doutora Maria Cristina Matos Carrington da Costa
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutora Ana Miriam Duarte Reis da Silva
Professora Adjunta da Escola Superior de Design, Gestão e Tecnologias
da Produção Aveiro Norte - Universidade de Aveiro (arguente)

Prof. Doutora Ana Margarida Corujo Ferreira Lima Ramos
Professora Auxiliar com Agregação da Universidade de Aveiro (orientadora)

agradecimentos

À minha irmã, Maria João, por ter sido a inspiração para toda esta estória sem palavras e a quem dedico o Super Puré.

À Dra. Olívia Almeida da Biblioteca Municipal do Porto, por me ter proporcionado tardes encantadoras ao som da sua voz e me ter ensinado a cor do abraço.

Agradeço à Ana Sofia Paiva, por ter transformado a sua oficina nos Caminhos de Leitura de Pombal num momento de esclarecimento relacionado com o meu projeto de Mestrado.

Agradeço ao meu pai, António Maria, todos os livros que me disponibilizou da sua biblioteca pessoal e o cuidado da sua leitura.

Agradeço à Professora Dr.^a Ana Margarida Ramos, pela paciência e incansável apoio.

E por fim, mas não por último, agradeço a minha mãe Matilde, a forma fleumática como aceitou a ocupação de tantos espaços lá de casa.

palavras-chave

Edição; ilustração; livro de artista; projeto; autoedição; álbum; literatura para a infância; editorial; design; mediador; narrativa visual; mundo dos adultos; livro sem palavras;

resumo

O objetivo deste projeto foi o de construir um álbum ilustrado que proporcionasse um momento de ócio criativo a todos aqueles que o manuseassem, pensando na possibilidade de o Super Puré se tornar num ícone comercial.

A pertinência deste livro reside, de uma forma genérica, na introdução da personagem e na contextualização do seu crescimento enquanto herói, para que sirva de ponto de partida para novos volumes. A partir desta reflexão, procura-se justificar todos os propósitos criativos que motivaram a construção da obra e as expectativas para o futuro do Puré.

keywords

Edition; illustration; artist's book; self-publishing project; album; children's book; editorial; design; mediator; visual narrative; adults world; book without words;

abstract

The goal of this project was to create an illustrated album that could provide a moment of creative leisure to all those who come across it and to introduce the Super Pure who could become the next children books icon.

The book serves as an initial introduction of the brand new Super Pure character, his struggles and progress in the growth as a hero but also it shall be seen as a starting point of his future adventures in the editions to come. With this book I attempt to reflect on the creative purposes which motivated all the work devoted to the project and my greatest hopes for the future of Super Pure.

Pede-se a uma criança. Desenhe uma flor! Dá-se-lhe papel e lápis. A criança vai sentar-se no outro canto da sala onde não há mais ninguém. Passado algum tempo o papel está cheio de linhas. Umas numa direção e outras noutras: umas mais carregadas, outras mais leves: umas mais fáceis, outras mais custosas. A criança quis tanta força em certas linhas que o papel quase não resistiu.

Outras eram tão delicadas que apenas o peso do lápis já era demais. Depois a criança vem mostrar essas linhas às pessoas: Uma flor!

As pessoas não acham parecidas estas linhas com as de uma flor!

Contudo, a palavra flor andou por dentro da criança, da cabeça para o coração e do coração para a cabeça, à procura das linhas com que se faz uma flor, e a criança pôs no papel algumas dessas linhas, ou todas. Talvez as tivesse posto fora dos seus lugares, mas, são aquelas as linhas com que Deus faz uma flor!

Almada Negreiros (1893-1970)

Índice

1. Introdução	p. 9
2. Edição na Atualidade Os vários canais de edição e comercialização	p. 10
3. Projetos de autoedição Plano do ilustrador enquanto artesão, designer e editor	p. 14
4. O livro álbum Estímulos visuais e parte integrante na aprendizagem	p. 17
4.1. Plano do leitor criança	p. 20
4.2. Plano do leitor adulto	p. 21
5. O Projeto	p. 22
5.1. A estória do Super Puré	p. 23
5.1.1. Plano do leitor adulto	p. 23
5.1.2. Plano do leitor criança	p. 24
5.2. Caraterísticas das personagens	p. 24
5.3. Caraterísticas dos cenários	p. 25
5.4. Evolução da personagem	p. 32
5.5. Escolhas conceptuais ilustração, formato, paleta cromática, guardas, capa, contracapa, fonte e acabamento	p. 34
6. Os objetos estéticos Quando fazem parte da família	p. 39
7. Inspirações e influências gráficas Regresso ao passado	p. 39
8. Considerações finais	p. 44
9. Bibliografia	p. 47
10. Anexos	p. 50

1. Introdução

A arte é ideia poética. Poesia e arte podem transformar-se simultaneamente em traço, em cor, em forma, em planos dramáticos, bem como em folhas de livro. A poesia pode ser ilustração. A arte deve ser ilustração. Da arte de ilustrar, a arte de contar surge como ferramenta estratégica no desenvolvimento cognitivo e criativo da criança. Deste modo, o objetivo do projeto construiu-se sobre estes dois pilares – ARTE e POESIA. A ideia foi de ilustrar uma obra infantil através de páginas simbólicas e coloridas, capazes de caracterizar universos realistas com o propósito de satisfazer várias camadas de leitura. Uma obra que pudesse integrar um momento de leitura individual e simultaneamente um momento de leitura partilhada.

Produzir um livro sem palavras é procurar falar através da cor. Poderá a felicidade ser pintada de verde? E a liberdade? Poderá ser pintada de azul? Neste sentido, o verdadeiro desafio do ilustrador é encontrar a cor certa para cada momento da ação e conseguir construir uma narrativa visual que sugira diferentes sentimentos. Como irei debater ao longo dos próximos parágrafos, a criação de um álbum ilustrado com tripla autoria pressupõe agradar tanto à criança como ao adulto-comprador. O primeiro impacto com o livro deve ser fruto de contemplação por parte deste potencial leitor e será aí que a ténue linha entre design e ilustração se funde na totalidade. A capacidade de criar um objeto colecionável que traga memórias e referências visuais que só o adulto compreende foi mote para o que será o primeiro livro de apresentação da personagem *Super Puré*. Simultaneamente, pretendeu-se fabricar um objeto que pudesse ser lembrança perpétua na memória da criança através das imagens afetivas e da estética do traço. Ser criador de uma personagem que funciona como um símbolo requer a procura de estratégias para que - no futuro - esta personagem possa integrar outras realidades para além do papel. O livro álbum pareceu ser a opção mais adequada para iniciar o reconhecimento da personagem criando um universo gráfico próprio. Como refere Danuta Wojciechowska (2005, p.105), “o livro ilustrado é um veículo — uma ferramenta por excelência da formação, no sentido mais amplo do termo — formação do gosto, um estímulo para a fantasia e para a criatividade, um veículo para a educação afetiva e emocional.”

Proponho-me, assim, neste projeto realizado no âmbito do Mestrado em Estudos Editoriais, explorar a contemporaneidade do universo da autoedição e procurar as potencialidades da narrativa visual enquanto processo de interação social e familiar num diálogo entre leitor e imagem. O objetivo não é educar artisticamente os diferentes tipos de leitores nem comunicar aspetos morais, mas sim sensibilizar para a contemplação estética e comunicação individual. Não me propus empreender uma investigação exaustiva sobre estratégias de venda, educação infantil ou sobre mercados editoriais, mas sim formular uma tentativa de justificar alguns propósitos relacionados com o projeto-livro por mim desenvolvido, porque,

como diz o ditado, uma imagem vale mais que mil palavras. Tratava-se de construir um livro sem palavras não com uma vertente inteiramente didática, mas sim com uma vertente de comunicação. Um objeto artístico deve comunicar e estabelecer uma ligação emocional com o seu público, independentemente dos leitores a quem se destina. O ato de comunicar pode ser individual – leitor e livro – pode ser partilhado – leitor adulto, leitor criança e livro – e pode ser também coletivo – leitor adulto, vários leitores criança e livro.

Em suma, a comunicação está presente aquando da existência de um emissor e de um recetor que, neste caso, são representados pelo livro e pelo leitor, respetivamente.

2. Edição na Atualidade |

Os vários canais de edição e comercialização

Numa permanente evolução tecnológica, a nova modernidade viu surgir ferramentas de comunicação e venda alternativa ao histórico ciclo do livro. A cadeia de valor do livro foi complementada por novos canais de difusão através de aparelhos tecnológicos (*tablets*, *Kindle*, *PDA*s e leitores de livros digitais), internet (youtube, *ebooks*) e mercados paralelos. Apareceram novas formas de fazer negócio como é o caso da empresa Sabedoria Alternativa cuja fundadora, Sofia Ramos, apresenta o seu modelo de edição (Coelho, 2018), “O modelo é inédito em Portugal, combina edições de autor, em que o autor paga pelo livro e fica com a obrigação de o vender, com a ajuda da empresa para vender alguns livros em livrarias. Este modelo dá poder aos autores, pois é mais rápido e menos burocrático do que a via tradicional, os autores podem controlar o processo e as vendas e pode ainda ser uma forma de contornar o sistema, caso as editoras tradicionais recusem sistematicamente um manuscrito. Para além disto, e ao contrário de uma edição tradicional, em que o autor fica com 8% a 10% das vendas e a editora detém os direitos da obra, no caso das edições da Sabedoria Alternativa o escritor detém os direitos da obra e fica com as receitas de venda. A edição ronda os 5.000€, mas, num ano, todos os meus autores recuperaram esse valor.”

Este novo modelo de negócio potencia um crescente número de autores que optam pelo *self-publishing*, ficando não só responsáveis pela escrita e revisão, como também pela ilustração e paginação. Com o ritmo frenético a que nascem novos autores e ilustradores que querem ver os seus trabalhos editados, surge o conceito do *print-on-demand*. Este conceito permite a um autor produzir um livro sem investimento inicial, uma vez que a impressão é feita à medida que os livros vão sendo vendidos. Acaba assim o conceito de *stock* que traz elevados prejuízos no caso de fracasso, permitindo também fazer um uso pleno das ferramentas digitais. Se consultarmos alguns *websites* de empresas que prestam este tipo de serviço, encontramos inclusive manuais de autoedição que ensinam a conceber um exemplar básico, a paginar e a desenhar uma capa “atrativa”. Será que esta alternativa aos canais tradicionais é necessariamente sinónimo de sucesso?

Talvez seja importante distinguir a tipologia literária antes de responder a esta pergunta. No caso do livro infantil falamos de um mercado com características próprias e a importância da materialidade nas mãos do potencial comprador *in loco* é um fator relevante.

Sentir a textura do livro, sentir o peso do papel, ver as cores e as ilustrações com bons olhos são fatores que obrigam o autor a refletir sobre os prós e os contras da escolha do canal editorial. No que diz respeito à distribuição e divulgação do livro, o recurso à internet tem-se popularizado. A criação de páginas web *e-commerce*, a utilização das redes sociais ou mesmo a partilha do exemplar num *blogue* - a cargo de um líder de opinião - têm sido algumas das ferramentas chave utilizadas pelos autores. Tornaram-se também populares as *book talks* que funcionam como uma espécie de canal literário onde é possível ouvir críticas sobre os últimos lançamentos. O *marketing* digital é pois fundamental para que o autor possa dar a conhecer o seu trabalho ao maior número de pessoas.

As ferramentas de pontuação e partilha, os pagamentos para gerar *posts* patrocinados e os vídeos animados pré-feitos facilitam a publicidade do produto sem grandes esforços. Esta renovação editorial permite que mal o projeto esteja acabado seja possível iniciar o processo de venda. Como sugere o autor Angharad Lewis (2016, p.145) “Tienes que intentar vender tantos ejemplares como puedas en el momento del lanzamiento, ya que la expectación que se genera en las redes sociales y la prensa se diluye con el tiempo. Usa todas las herramientas que tengas a tu alcance para promocionar el primer número.”

Será que pela inerente saturação do mercado é possível ao leitor conhecer todos os produtos que estão à venda nos canais digitais? O universo digital acarreta também outro problema, decorrente do facto de não ser possível salvaguardar as ideias do autor/ilustrador. A partir do momento em que é tomada a decisão de submeter um trabalho num canal digital, o ilustrador não está livre de ver a sua ideia reproduzida no trabalho de outrem.

A autoedição é um caminho que por muito só e trabalhoso que pareça, confere ao ilustrador o total controlo do seu trabalho. Como referem os autores Idalina Dias, Pedro Amado e João Torrão (2016, p.243), “a autoedição consiste na publicação de conteúdos originais, pelos próprios autores, que avaliando a sua qualidade, assumem, por conta própria, os encargos inerentes à sua publicação. Esta forma de edição não deve ser confundida com a *vanity publisher* em que, a troco de pagamento, o autor transfere para a editora a responsabilidade por algumas tarefas da edição como o design da capa ou a paginação, e de assegurar o cumprimento dos procedimentos burocráticos essenciais à publicação, como a requisição do ISBN.” No caso de se tratar de material mais técnico, é usual utilizar-se a consignação de material sob uma percentagem considerável de venda. Este canal de comercialização é geralmente usado pelos *ateliers* de design gráfico ou associações sem fins lucrativos para agendas anuais, calendários ou outros suportes que as livrarias considerem pertinente vender e possam negociar uma boa margem - sempre numa base de direito a devolução ao fornecedor

pagando só o que vendem. Fazer a própria distribuição em pequenas livrarias especializadas, organizar eventos de lançamento de livros em espaços públicos e vender em feiras têm sido algumas das estratégias procuradas por jovens ilustradores. Procurar que um livro de ilustração seja um sucesso comercial pode ser um caminho difícil de alcançar. O autor poderá sempre optar pelo canal de edição tradicional e esperar que queiram publicar a obra sem custos inerentes. A possibilidade de vender o conteúdo do livro ficando o restante processo - impressão, distribuição, publicidade e venda - a cargo da casa editora é sinónimo de presumível tranquilidade. Produzir um livro que ultrapasse a normalização, produzindo cortantes especiais e pantones, resulta não só em custos elevados como também na dificuldade em alcançar a perfeição. Grande parte das casas gráficas em Portugal têm dificuldade em assumir a modernidade o que resulta numa produção de menor qualidade. Depois de ultrapassados estes entraves, o número de pessoas que compra esta tipologia de livros reduz-se a um nicho. Os livros-objeto, *pop-up book* e os livros-álbum, por assumirem custos elevados de produção, acabam nas livrarias com preços de venda ao público superiores ao que grande parte dos leitores quer dar, mesmo tratando-se de uma compra pontual. É por essa razão que assumem um papel de objetos colecionáveis, designação que abordamos com mais detalhe no Capítulo 6 do presente texto. O mercado do livro infantil está em grande crescimento se observarmos a afluência de pessoas em feiras e se contabilizarmos o número de livrarias especializadas que abrem nas cidades. Não é só um “público social e passeante” como refere Rogério Santos (2007, p.95), mas também um público comprador que as frequenta.

O ilustrador poderá procurar editoras especializadas no setor do livro infantil que assegurem maior qualidade de produção, perdendo, em contrapartida, o total controlo da sua obra. Tudo dependerá da forma como se quiser comprometer. São exemplo de casas editoriais ligadas à literatura infantil a Pato Lógico, (Mini) Orfeu Negro, Planeta Tangerina, Fábula, entre muitas outras. É possível, através do *website* de algumas destas editoras nacionais, fazer o envio de uma proposta para edição - Fig 1.

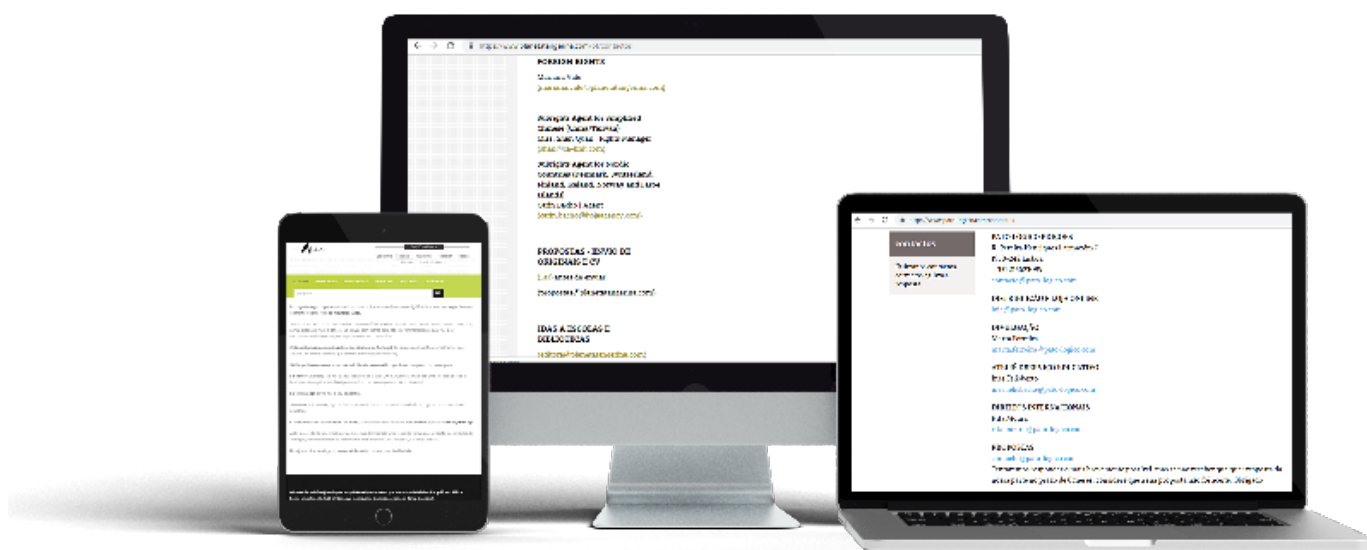


Fig 1. Website página Planeta Tangerina, Pato Lógico e Fábula (20|20 Editora)

Como refere o autor Jorge Martins (2005, p. 145), “As consequências da era digital, graças aos rápidos avanços tecnológicos e aos investimentos dos industriais do setor, são bem visíveis no campo da produção do livro. Justifica-se assim que se percorram aqui as várias etapas do livro, desde a entrega do original até ao acabamento.”

Surgem também cada vez mais editoras fundadas pelos próprios autores sob pretexto de editarem os seus próprios livros, como é o caso da editora fundada o ano passado em Lisboa, a Triciclo ou ainda a mais antiga Bichinho do Conto, fundada em 2003 na cidade de Óbidos. A BAOBÁ e a Livraria Ler Devagar, ambas em Lisboa, oferecem horas de ócio criativo com oficinas de ilustração e sessões de horas de conto. No Porto também é possível encontrar algumas livrarias dedicadas à literatura infantil, com exposições e *workshops* regulares.

À semelhança dos discos de vinil com histórias contadas às crianças que surgiram na década de 50, os *audiobooks* voltam a ser uma tendência - não em vinil nem em *CD ROOM* - mas na plataforma digital do Youtube. É formado um *slideshow* com as ilustrações do livro, narrado com uma voz que pode ser ouvida através de um computador, *tablet* ou telemóvel. Surge a possibilidade de diálogo entre leitor e imagem com recurso a ferramentas tecnológicas permitindo integrar novos canais de comunicação. O ilustrador poderá apropriar-se deste conceito para um exercício futuro utilizando o álbum do Super Puré e gravar uma hipótese narrativa capaz de ser visualizada por todos aqueles que fizerem uma pesquisa no Google com as palavras Super Puré. Trata-se de uma opção válida para ajudar a comercializar a obra e que tem sido explorada por autores/ilustradores. Um exemplo que ilustra esta vertente do álbum digital é o livro de Eric Carle, *A Lagartinha Muito Comilona*, com 18 850 837 visualizações. Se a hegemonia da imagem na atualidade acontece sobretudo pela imagem eletrónica e pela imagem digital, não deverá o ilustrador conduzir o seu trabalho nesse sentido?

Em suma, os vários canais alternativos de edição facilitam o processo de reconhecimento da obra e permitem uma melhor hipótese de sucesso para o projeto.

3. Projetos de autoedição |

Plano do ilustrador enquanto artesão, designer e editor

*Arte e Comunicação representam
Dois conceitos inseparáveis.*

Theodor W. Adorno (1903-1969)

Com base em duas premissas - Arte e Comunicação - que o conceito de Ilustração se vai desenvolver. Ilustrar é comunicar uma ideia, um conceito ou uma situação do quotidiano. É fazê-lo sem qualquer academismo ou convenção. É pegar num papel e deixar que o braço construa linhas expressivas. O trabalho deste ilustrador passa pelo ato de comunicar de forma livre e expressiva, o que não requer necessariamente um domínio absoluto do desenho. Trata-se de comunicar o que o ilustrador vê e sente através da linha, do ponto, da textura e da cor. O desenho deve ser um manifesto emocional como um grito interior.

O conhecimento da perspetiva e da proporção é fundamental, mas o requisito para um ilustrador se assumir como tal, já não obedece a rígidos critérios como os de antigamente. Ao observar as ilustrações dos capistas do início do século XX, compreende-se que o domínio do desenho era na época essencial para a produção de conteúdos. A partir do movimento Expressionista, com o romper da pintura académica, começamos a observar intervenções muito mais livres – ainda que grande parte dos artistas fossem excecionais desenhadores – que permitiu a cada um deles assumir a sua própria gestualidade. Atrevo-me a dizer que o movimento Expressionista continua a ser uma das maiores influências artísticas para os ilustradores contemporâneos. Obras orgânicas e coloridas como as de Henri Matisse ou as estranhas proporções humanas das obras de Ludwig Kirchner ou mesmo os cenários idílicos de Marc Chagall são possíveis de reconhecer em muitos trabalhos de ilustração.

Podemos explicar esta ausência de técnica supra falada relacionando-a com a evolução tecnológica e com os recursos disponíveis que auxiliam o ilustrador, nomeadamente as evoluções dos programas de Ilustração Digital que completam este *gap*.

O designer é um técnico que adquiriu competências na sua formação para responder aos anseios do cliente de forma eficaz. Explora os universos da comunicação, seguindo esquemas e grelhas padronizadas. Executa ideias para irem ao encontro do que foi solicitado. Não procura contestar mas sim obedecer às solicitações. É um trabalho para um indivíduo singular e não para uma comunidade em geral. Quanto mais criativo, maduro e sensível for este designer, mais probabilidades terá de se conciliar com a profissão do ilustrador. Quanto mais expressivo e gestual for mais perto fica do trabalho do artesão.

Quando nos permitimos falar da produção de obras de arte por parte de um designer/ilustrador, esta definição poderá causar alguns desentendimentos. Para procurar responder

à pergunta sobre o que é afinal uma obra de arte, teríamos que regressar às teorias estéticas escritas na década de 1970 que são usadas ainda hoje como referências na Arte Contemporânea e na definição do prazer estético. Se procuramos posicionar a obra criada ao longo deste projeto fará sentido um breve aparte acerca do mundo da Arte. Falamos de um original, único exemplar preenchido com desenhos de autoria e classificamo-lo como objeto, edição de artista e publicação marginal, conceitos que caminham juntos com o conceito de obra de arte.

Umberto Eco (1972, p.75) distingue a noção de obra de arte em que estão geralmente implícitos dois aspetos que a permitem classificar como tal: “a) o autor realiza um objeto acabado e definido, segundo uma intenção bem precisa, aspirando a uma fruição que o reinterprete tal como o autor o pensou e quis; b) o objeto é fruído por uma pluralidade de fruidores, cada um dos quais sofrerá a ação, no ato de fruição, das próprias características psicológicas e fisiológicas, da própria formação ambiental e cultural, das especificações da sensibilidade que as contingências imediatas e a situação histórica implicam; portanto por mais honesto e total que seja o empenho de fidelidade à obra que se frui, cada fruição será inevitavelmente pessoal e verá a obra num dos seus aspetos possíveis.”

No caso da ilustração digital – já distinguida como a 11.^a Arte – quem define o belo e o artístico é o leitor/comprador e portanto o conceito de obra aberta faz aqui todo o sentido. Arte e artesão vivem numa grande cumplicidade até à fisicidade do próprio objeto. Como referem os autores Dias, Amado e Torrão (2016, p.232), “o autor do projeto, que também assume os diferentes papéis de escritor, ilustrador e editor, torna-se uma espécie de híbrido condenado a longos diálogos interiores na esperança de apaziguar dúvidas e de encontrar soluções para as dificuldades com que se defrontará.”

Como foi referido no capítulo anterior *A Edição na Atualidade*, os novos canais alternativos de edição parecem vantajosos se observados no plano do artesão. O ilustrador é paralelamente o designer, o paginador, o revisor e o editor. Optando por um *print-on-demand*, o investimento será reduzido e as oportunidades de negócio podem ser superiores. Articulando as aptidões de um designer para a área do *marketing*, encontramos um artesão *marketeer* que através dos seus conhecimentos de comunicação poderá vender de forma eficaz a sua obra, através dos vários canais tecnológicos. Como refere José António Gomes (2003, p.4), “É neste quadro que emerge a figura do ilustrador/escritor, ou seja, do artista que acumula pelo menos três papéis autorais – o de responsável pela criação do argumento ou da história nas suas linhas gerais, o de autor das imagens e o de autor do texto -, podendo até assumir um quarto papel: a responsabilidade total pela conceção gráfica do livro.” O interesse por parte dos designers gráficos na autoedição é uma tendência atual que reflete a produção artística da contemporaneidade. Desde cedo que, nas escolas de Design, o editorial é disciplina obrigatória, levando os futuros designers gráficos a explorarem técnicas de *craft* e *home-made*

publishing. Nem sempre designer é sinónimo de autor inato na medida em que, muitas vezes, os textos/imagens usados não são originais, mas apropriações de textos/imagens de outros autores. Robin Williams (1953, p.75) refere que “Consideramos design gráfico todo aquele trabalho fruto de uma aprendizagem regrada que outrora foi técnica mas se desmantelou em prol da ideia conceptual, aliada a uma estética plástica de experimentação. É de distinguir o trabalho plástico e ensaísta do designer gráfico enquanto pintor, escultor e compositor de estratégias de comunicação.” Na definição de design disponível no dicionário online Priberam da Língua Portuguesa (2018) encontramos que design é “Disciplina que visa a criação de objetos, ambientes, obras gráficas, etc., ao mesmo tempo funcionais, estéticos e conformes aos imperativos de uma produção industrial; Ato ou efeito de ilustrar ou de se ilustrar.”

Se o designer é criador de estratégias de comunicação e fazer design pode ser sinónimo de ilustração, concluímos que a única barreira que tende a ficar destruída entre o diálogo da arte e da técnica é a da produção industrial, em prol da edição artesanal de pequenos exemplares. O Designer monta o livro, o Designer pensa na história, o Designer ilustra o livro e o Designer vende o livro. O conceito não é propriamente inovador, à semelhança dos capistas/cartazistas do início do século XIX que, através das suas múltiplas valências, desenhavam, montavam e escreviam peças de comunicação. José Bártolo (2014, p.3) refere que “Com a realização da 1ª Exposição de Design Português em 1971, a palavra design vinda da língua inglesa, surge como designação oficial de todo o trabalho gráfico associado à arte da comunicação.” Um processo realizado por um único indivíduo com um objetivo pessoal - transformar o seu trabalho num objeto colecionável e procurado mais tarde pela sua raridade e delicadeza estética. O facto de o próprio mercado do livro infantil estar a ficar lotado obriga a soluções de integração alternativas como, por exemplo, a venda direta em feiras destinadas para o efeito. O ilustrador assume o papel de intermediário entre o seu talento e o seu trabalho. Assiste-se a uma rutura total na cadeia de valor do livro. Bártolo (2014, p.2) afirma que “A novidade contrapõe-se ao velho, ao já conhecido, a marginalidade contrapõe-se ao poder oficializado ou instituído, a liberdade contrapõe-se à opressão, à repressão e à fossilização.” O livro é visto como um objeto de arte na procura de uma verdade absoluta e essa verdade é a liberdade criativa. No prefácio escrito por Eduardo Côrte-Real do livro de Theresa Lobo (2009, p.10), Côrte-Real sublinha que “a profissão do ilustrador é com dificuldade que ainda hoje, pode ser abraçada integralmente em Portugal.” Desde a Idade da Pedra (1 500 000 a 10 000 a.C.) que o Homem Paleolítico procura através de imagens expressivas representar objetos e símbolos da sua própria realidade (Sonneville-Bordes, 1967, p. 58). Estas antiquíssimas sociedades, que existiram sem escrita, cultivaram meios gráficos para preservar o saber, os costumes e a sua história. Ao longo dos séculos a necessidade de comunicar através da ilustração permaneceu como uma necessidade para todos aqueles que não sabiam ler. Através das pinturas murais, das xilogravuras, das iluminuras em livros sagrados ou mesmo de

pequenas ilustrações em papel, foi possível representar ideais sem recurso à palavra escrita. Esta constante necessidade de comunicar a realidade através da imagem permanece ainda hoje. O ilustrador terá de pressupor que o leitor é um sujeito indefinido, sem tempo e, por isso, as representações gráficas que não são compreendidas não ficam postas em causa. À interdisciplinaridade deste autor enquanto designer/ilustrador/editor pode integrar-se uma nova contemporaneidade – a do Contador de Histórias - já conhecida em pleno século XII com as cantigas dos Trovadores. O papel deste Contador de Histórias surge como um motor cénico do livro álbum, conferindo um novo encantamento ao objeto quando utilizado num contexto de leitura partilhada. Poderá o autor aproveitar esta valência para conseguir conquistar as crianças perante a sua criação? As sessões de Contação são cada vez mais frequentes, surgindo como uma oportunidade comercial para os autores e possibilitando o diálogo entre texto e imagem.

4. O LIVRO ÁLBUM |

Estímulos visuais e parte integrante na aprendizagem

Com a grande quantidade de influências na vida da criança contemporânea, conseguir captar a sua atenção para um álbum ilustrado pode ser uma tarefa difícil. A criação de um objeto singular deixou de ser suficiente para fidelizar o pequeno leitor. A criança, com muitos estímulos visuais à disposição, procurará um ícone/personagem com o qual se identifique. Pode ser um super-herói, um animal humanizado ou um monstinho travesso com um sorriso simpático. Uma personagem que abandone as páginas do livro e que caminhe até aos ecrãs. Vejamos por exemplo o sucesso da personagem *Winnie the Pooh* criada por A. A. Milne (1882-1956) em 1921. Exemplos mais recentes de igual sucesso com figuras antropomórficas são a coelha *Miffy*, criada por Dick Bruna (1927-2017) em 1955, a rata *Angelina Ballerina*, criada por Katharine Holabird (1948) em 1983, e a porca *Peppa Pig*, criada por Neville Astley e Mark Baker em 2004. Estes exemplos partilham entre si três elos que interessa caracterizar. O primeiro elo é o facto de todas estas personagens terem surgido em livros para a infância. O segundo elo é que estas figuras têm sempre a mesma expressão gráfica – especialmente a *Peppa Pig* e a *Miffy* que têm apenas um rosto de perfil. A figuração da personagem é quase inalterável à exceção da boca que simboliza a felicidade ou a tristeza, consoante a posição. O terceiro elo é que todos eles foram transformados em ícones televisivos e posteriormente em linhas de merchandising infantil.

Recorrendo a estes exemplos, o trabalho aqui apresentado procurou responder aos gostos exigentes da contemporaneidade e tentou popularizar a sua personagem através da linha, da cor, das expressões e da composição dos cenários. Porque, como afirma Wojciechowska (2005, p.106), “o livro ilustrado de qualidade tem a capacidade de transformar ou de traduzir, através da sua linguagem «artística» através da sua expressão, os conjuntos de

conteúdos que se quer transmitir, sejam eles de natureza emocional ou informativa, em imagens e histórias com a capacidade ou com o dom de encantar.”

A tipologia do álbum pode variar e, de acordo com Glória Bastos (1999, p.250), “Existem várias tipologias de álbuns que são construídos segundo o modelo da lista, isto é, que mostram objetos ou situações facilmente reconhecidas pelos mais pequenos mas que não contam uma história, centrando-se aqui a leitura na imagem isolada; e existem os álbuns construídos segundo um modelo narrativo, isto é, que contam uma história e neste caso a leitura suscita a compreensão das relações que se estabelecem de uma imagem para outra, ou mesmo no espaço que medeia entre as imagens, reconstruindo os diferentes momentos da narrativa.” É possível enquadrar o álbum *Super Puré* na segunda tipologia distinguida pela autora.

É importante que não só no seio familiar como também no contexto escolar a criança adquira competências de leitura e interpretação de imagens, compreendendo a sua gramática específica. Não só na escola esse projeto de crescimento deve ser ensaiado como também em casa, no ambiente familiar. Se existir uma partilha de tempo entre pais e filhos e se esse tempo se desenrolar em torno de um livro, mais tarde, na escola, será a própria criança a procurar estruturar diálogos com o objeto. Esta noção é profusamente referida pela autora Josette Jolibert (1998, p.54): “Estas lições de leitura ajudarão a criança a desenvolver a criatividade, podendo interpretar os desenhos à sua vontade.” Ainda neste contexto, Louisette Guibert (1999, p.62) sublinha, a partir de um artigo escrito pela Inspectora da Educação Nacional sobre o Programa das Escolas Primárias em 1995 que “L’école maternelle est enfin le lieu privilégié où l’enfant apprend à orienter ses actions et ses jeux vers le plaisir esthétique. En affichant ses capacités sensorielles, en mettant en oeuvre ses capacités motrices pour transformer les objets qui l’entourent, en développant son imagination au-delà de la seule activité ludique, l’enfant découvre qu’imaginer, sentir, créer sont des moyens de donner sens à ses actions et d’entrer dans le monde du sensible.”

O modelo francês poderá ser um exemplo numa ótica da inserção da cultura desde a pré-escola. A possibilidade de inscrever as crianças em oficinas artísticas depois das aulas, em que todos os dias no ensino pré-escolar existe o momento de leitura no *Coin de Lecture* são crescentes incentivos na construção do “eu”. As idas constantes a museus, monumentos históricos e peças de teatro no 1.º ciclo permitem inserir as crianças, desde muito cedo, nos meios culturais. A sensibilidade destas crianças perante o álbum *Super Puré* será particular dado que conhecimentos culturais mais alargados possibilitam uma ligação mais profunda com o livro. Como refere Ramos (2007, p.39), “[...] há ainda de ter em conta a questão da educação estética da criança que é promovida através do contacto precoce com as expressões artísticas diferenciadas que são utilizadas na ilustração de livros infantis. A exposição da criança pequena a linguagens plásticas diferentes, a estilos de ilustração diversos que utilizam

distintas técnicas e materiais permite, desde logo, uma maior abertura à novidade e uma maior capacidade de aceitação da manifestação da originalidade.”

Há alguns anos, o envolvimento da criança em meios culturais dependia exclusivamente do ambiente socioeconómico em que esta se inseria. Se observarmos o que acontece hoje nas Bibliotecas Públicas, compreendemos que, quer seja em contexto letivo, quer seja em contexto ATL, crianças de todos os escalões sociais são público frequente das salas infantojuvenis. Esta nova integração social da criança em produções artísticas coletivas, abre inúmeras possibilidades criativas aos autores/ilustradores. A ideia de construir ou consolidar uma comunidade em torno de um único objeto artístico valoriza não só as relações entre os próprios indivíduos como aprofunda a sensibilidade estética.

As leituras em conjunto feitas com um mediador adquirem um sabor especial. A interpretação da narrativa pode tornar-se muito mais dinâmica se o adulto conseguir teatralizar o momento, como refere Marie Bonnafé (1994-2001, p.75) quando afirma que “La personne qui raconte à voix haute un texte à partir des mots ou des images rassemble pour l’enfant tous ces personnages de la création littéraire [...] En ce sens, l’art du conteur se rapproche plus de celui de l’interprète de l’oeuvre musicale, ou tout simplement d’une chanson, que du théâtre ou de toute autre expression par le corps.” A autora (*idem, ibidem*, p.63) sugere ainda que “Donner des livres aux bébés ne signifie en rien proposer une forme d’apprentissage precoce de la lecture. Il s’agit de réhabiliter le jeu avec les récits par un contact ludique avec le livre, cet objet étonnant, trop solvante réservé à un petit nombre, enclos dans une culture étroite.”

Como no teatro, o objeto que surge em palco torna-se imediatamente um símbolo e a partir da ilustração podem ser criadas inúmeras atividades em redor do livro. Os ensinamentos serão garantidamente mais ricos. Wojciechowska (2005, p.105) refere que “importa também não deixar de lado o prazer que lhe deve estar associado ou ainda de como é fácil e apetecível através do livro, transmitir ideias, informações, conceitos. No livro ilustrado tudo isto pode ser apresentado visualmente a uma criança, de um modo muito atraente, e ainda embrulhado como num presente.” Bastos (1999, p.249) afirma que “O álbum puro sem texto e o livro profundamente ilustrado desempenham uma função primordial. Possibilitando uma primeira relação com o objeto livro, constituem igualmente um primeiro contacto com as representações do mundo. Reconhecer os objetos presentes na imagem, nomeá-los, surge como uma conquista inicial e uma satisfação importante ganha com o livro.”

Se as representações gráficas do ilustrador não são totalmente compreendidas pelo pequeno leitor, o objetivo do livro continua cumprido. A ligação afetiva *ad aeternum* com as simples ilustrações deverá ser conquista suficiente. Os desenhos funcionam quase como pictogramas na perceção da criança. Um boneco com um grande sorriso é sinónimo de simpatia, um personagem de fato vermelho com um “s” simboliza um herói. Heroísmo e simpatia são características que fazem parte do Super Puré. Como refere Bruno Munari (1981, p.235)

“É preciso, enquanto se está a tempo, habituar o indivíduo a pensar, a imaginar, a fantasiar, a ser criativo.” É neste momento de partilha que surge o mediador do livro, capaz de interpretar a narrativa de uma forma diferente da criança e capaz de reconhecer elementos estéticos nela representados.

4.1. Plano do leitor criança

Analisámos nos parágrafos acima a necessidade de a criança crescer e conviver com o livro como muito importante para o seu desenvolvimento intelectual. Como refere a autora Claude-Anne Parmegiani (1985, p.36), “L’usage de l’image, à qui manquent encore les moyens techniques de sa généralisation, constitue ainsi, dès son origine, un des caractères morphologiques essentiels du livre pour enfants, celui qui le distingue de la librairie générale et signale la spécificité de son public.”

Dar à criança a possibilidade de se educar esteticamente, ganhando estímulos visuais que a façam ser um adulto sensível, deve ser a máxima preocupação do ilustrador. A criação do álbum permite que seja criada uma narrativa visual que obrigue a criança a um ato de comunicação com aquelas páginas. As problemáticas inerentes à estória poderão não ser compreendidas por esta camada de leitura, mas o objetivo não fica posto em causa. Nestas condições, Munari refere que (1981, p.246) “Sabemos todos o que uma criança de tenra idade memoriza, permanecerá para toda a sua vida. É por isso que podemos ajudar a criar indivíduos criativos e não repetitivos, indivíduos com uma mentalidade elástica e pronta a resolver todos os problemas que uma pessoa pode ter na vida.”

A criança irá criar laços afetivos com o álbum se simpatizar com a personagem principal. O objetivo fica cumprido se esta camada de leitores mais jovens vir no Super Puré um ídolo e a experiência visual, por si só, fica completa - Fig. 2.

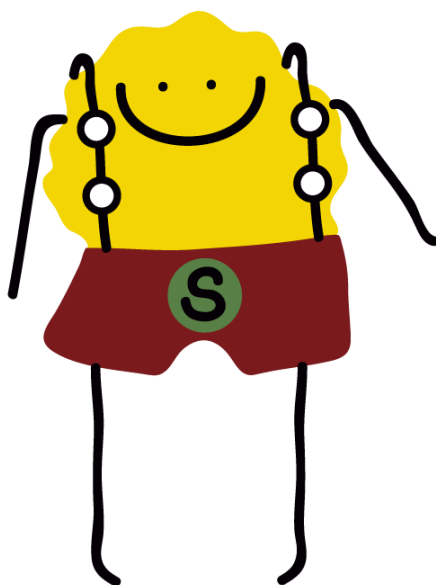


Fig 2. Super Puré

4.2. Plano do leitor adulto

Criar um álbum com tripla autoria permite ao ilustrador conduzir o objeto da forma que lhe for mais conveniente. Agradar ao leitor adulto é uma tarefa muito importante para garantir a venda da obra. Como refere Parmegiani (1985, p.36), “soucieuse de sécuriser le lecteur-enfant, tout en ménageant le goût de l’acheteur-adulte, elle s’obstine bien souvent dans un choix stylistique qui, à force de vouloir paraître familier, demeure conventionnel.”

Assumir que as várias camadas de leitores podem realizar interpretações pessoais ou apenas usufruir de uma experiência visual intuitiva sugere que as imagens sobrevivam sem apoio textual. Como refere R. Barthes (2004, p.4), “um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor”. Dispondo de competência vocabular necessária a múltiplos aspetos da vida real, o ilustrador cria cenários escondidos que pretendem comunicar a realidade do mundo contemporâneo. Um lugar que não é inocente e onde a desvalorização dos afetos é uma constante. Como afirma Lewis Mumford (1952, p.15), “A nossa vida interior ficou empobrecida: não só nas fábricas como em toda a sociedade, a máquina automática tende a substituir a pessoa e a tomar todas as decisões por ela – ao mesmo tempo que, pelo seu trabalho uniforme, exerce uma verdadeira paralisia sobre toda aquela parte da personalidade que não se conforma facilmente com as suas necessidades mecânicas.” À semelhança do grande sucesso literário *A Lagartinha Muito Comilona*, de Eric Carle, todos os seres vivos percorrem o mesmo ciclo da vida. Nascer, crescer e vão percorrendo na solidão o seu rumo. Ao contrário da *Lagartinha* que, segundo Wojciechowska (2005, p.107), “transmite um sentimento de segurança que introduz paralelamente a passagem do tempo e o crescimento com uma grande naturalidade e confiança no futuro”, o *Super Puré* percorre um caminho repleto de incertezas. Mas por que será que sendo um álbum ilustrado também direcionado para um público mais velho não é possível encontrá-lo fora do setor infantil? Talvez porque a ilustração, por si só, ainda não seja capaz de conviver com romances e policiais. Não deveriam ser as histórias ilustradas para crianças também para adultos?

Resumidamente, assumimos que o álbum *Super Puré* possui várias camadas de leitura e se destina a públicos diversos e que a preocupação do ilustrador é a de representar as várias realidades com o máximo de significado possível. Ainda que não seja possível separar um álbum-livro do setor infantil, a preocupação em satisfazer amantes das artes gráficas deve permanecer uma constante. Também, como afirma Joana Quental (2009, p.100), “Tem-se por isso a ilustração como uma narrativa uma mas polissémica, construída pela dialética entre os discursos verbal e visual.” Poderá o álbum permitir um desafio à própria intelectualidade do adulto? Sendo mais ou menos instruído, o adulto irá desvendar algumas pistas que poderão ser úteis numa interpretação específica. Não as compreendendo, a narrativa visual

não fica posta em causa na medida em que as imagens poderão sugerir outros diálogos. No caso de este leitor conseguir identificar algumas representações, poderá tirar mais partido da ilustração e fazer uma leitura mais desafiante com o leitor criança.

5. O PROJETO

A criação de um álbum requer um primeiro exercício básico fundamental: ter uma ideia. Depois de delineada essa ideia é necessário que o ilustrador tenha a capacidade de a reproduzir em cerca de 20 páginas. Fazer um storyboard do livro - Fig. 3 - é um pilar obrigatório no processo narrativo. O ilustrador pode, desde esse começo, mostrar as imagens a um espectador para tentar compreender o que pode ou não resultar. Conseguir que a narrativa visual seja compreendida num primeiro contacto com o livro é o desejo do autor. Significa que a comunicação entre leitor e livro foi bem sucedida. Este deve desafiar-se intelectualmente, colocando a si mesmo questões acerca da presença de determinado elemento cénico.

A experiência foi feita e, de entre os cinco leitores do álbum *Super Puré*, todos compreenderam que se tratava de um personagem que cresceu num campo e que quis ir viver para a cidade, sentindo, no final, as angústias da vida adulta.

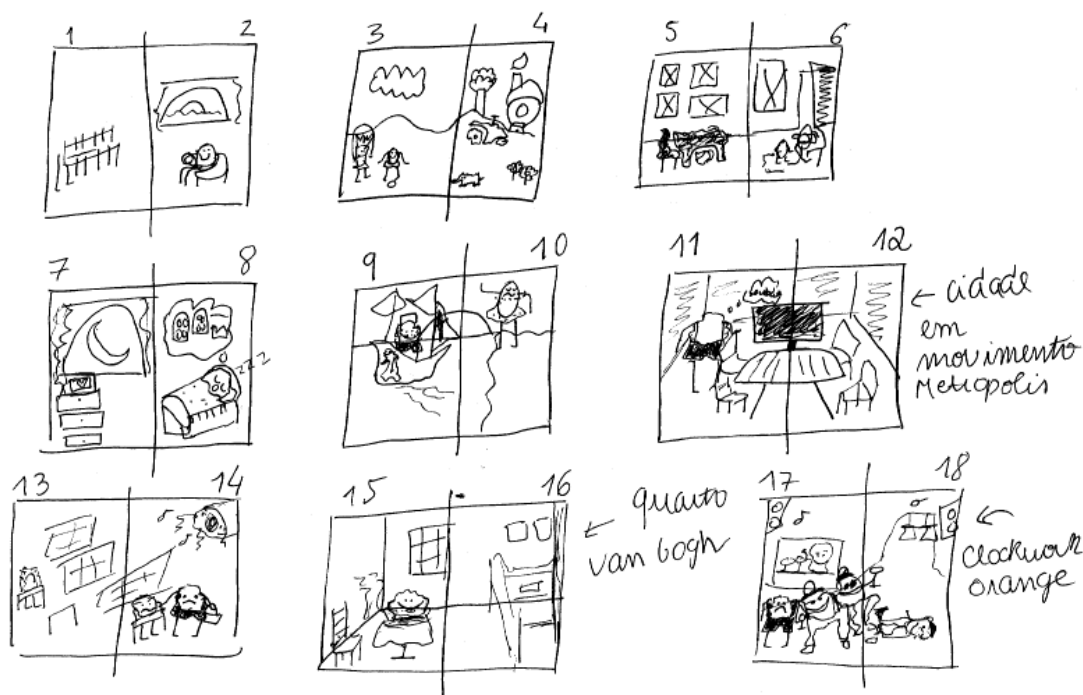


Fig 3. Storyboard álbum ilustrado *Super Puré*

5.1. A estória do Super Puré

Plano do leitor adulto

A obra *Super Puré* tem como tema central uma questão filosófica que só pode ser cabalmente compreendida no Plano do leitor adulto. É uma narrativa criada unicamente a partir de imagens que simbolizam metáforas acerca do percurso natural da vida de um sujeito, membro de uma dada família e de uma dada comunidade. O crescimento interior e a luta que é exigida diariamente ao adulto dentro da sociedade caótica, automatizada e solitária, são realidades adjacentes ao livro. A personagem principal, o Super Puré, nasce num campo tranquilo, repleto de paz e tranquilidade. Vai crescendo com a figura da Mãe, concentrada na sua educação artística e cultural. A sala de estar da casa onde vivem em família representa o espaço de cultura que fará do Puré um esteta, tendo a arte numa elevada concepção. Rodeado de amor desta Mãe dedicada, Puré brinca nos campos verdejantes com a sua amiga Cenoura, imagem da amiga fiel e cúmplice. À medida que o Puré cresce, surge uma superlativa vontade de explorar o desconhecido, levando-o a mudar-se para a cidade. Nos seus sonhos a cidade representa o modernismo e a emoção. No dia seguinte, acorda e despede-se da Mãe, abandonando o campo. Rasga o oceano numa pequena caravela histórica, deixando para trás o conforto do lar. Na Grande Cidade, Puré compreende que, afinal, a liberdade por que tanto ansiamos em criança pode não ser tão reconfortante quanto se esperava. A vida adulta pode ser sufocante e ser obrigado a ultrapassar as contrariedades numa Grande Cidade, alienada e solitária, torna-se penoso. A luta pela integração e a capacidade de ultrapassar esta solidão em busca de uma vida melhor pretendem ser o espelho da atualidade. Com algum distanciamento de convenções políticas, esta narrativa visual abrirá uma estrada de infinitas possibilidades num próximo volume. Ultrapassando todos os desequilíbrios, o Puré entra numa metamorfose, transformando-se num Super Puré. A estória fica em aberto com a última imagem, após a transformação, sugerindo ao leitor uma continuidade. Será que o Super Puré vai partir? Irá voltar para o Campo?

É minha ambição procurar produzir uma coletânea, tendo como ponto de partida o momento da partida do Super Puré. Após ultrapassar as dificuldades e rendendo-se às evidências da Grande Metrópole, pode vir a unir-se a movimentos ativistas como, por exemplo, a Luta pelos Direitos Humanos ou mesmo a Luta pelos Direitos dos Animais, consoante a necessidade de expor a personagem a determinado ambiente. Poderá existir um pequeno volume com momentos mais detalhados desta primeira narrativa visual como, por exemplo, o Super Puré a assistir a uma ópera dentro da *Opera House* ou tornar-se num artista plástico reconhecido. Poderá haver um novo volume em que o Super Puré se cansa de ser Super e regressa para o colo da Mãe, rendendo-se ao facilitismo, espelho daqueles que se deixam derrotar perante as dificuldades da vida. O Super Puré poderá atuar num contexto político-social, alertando para alguns conflitos ideológicos da atualidade. Como no *Sapo Apaixonado*

de Max Velthuijs (1923-2005), a personagem surge após um primeiro volume bem sucedido em várias situações totalmente novas. A profundidade deste livro também não é provavelmente entendida pelo leitor criança sem ajuda de um mediador. O amor entre duas espécies diferentes é uma abordagem de grande sensibilidade incapaz de ser compreendido por esse grupo de leitores.

5.1.2 A estória do Super Puré

Plano do leitor criança

Dotada de anseios e curiosidades relativamente ao mundo que a rodeia, a criança pode não ser capaz de compreender integralmente a profundidade de mensagem do álbum. Ficará com um papel contemplativo, podendo integrar uma plateia de ouvintes num momento de leitura partilhada. Os cenários permitir-lhe-ão situar a narrativa num espaço devido aos símbolos que surgem nas imagens. A personificação dos vários legumes suscitar-lhe-á curiosidade. O Super Puré, pela ternura que reflete, permitirá a criação de um laço afetivo com a criança. Em alguns momentos, a criança compreenderá sentimentos como a tristeza da mãe perante a partida do filho, a troça de um amigo que se magoou, a felicidade e a solidão. O momento da metamorfose será visto como o nascimento de um herói, um novo Super Homem. Permitirá que a criança reconheça a personagem quando surgir noutro contexto e suporte. Acima de tudo, o ilustrador pretende criar uma memória neste álbum de apresentação do Super Puré e proporcionar um momento de leitura partilhada entre adulto/criança.

5.2. Características das personagens

Dotadas de grande realismo crítico, as personagens do livro *Super Puré* são personificações de tubérculos e legumes que surgem em posições comumente associadas às dos seres humanos. O Puré é, durante a sua infância, uma batata. É amarelo e tem sempre vestidas umas jardineiras que vão mudando de cor e tamanho à medida que cresce. Tem um sorriso rasgado no rosto, o que lhe confere uma graça *naïve*. Esta batata vive apenas com a sua Mãe – também batata – sem nunca existir uma referência visual ao pai. O objetivo desta escolha conceptual obedece à veracidade da vida, onde nem todos têm a figura do pai ou a figura da mãe presentes. Importa mostrar à criança que, por mero acaso ou tragédia, a família pode ser monoparental e ainda assim ser muito feliz. A Mãe pode ter optado por se divorciar antes do nascimento ou ter uma orientação sexual diferente. Tudo ficará a cargo das diferentes interpretações ou poderá não ser relevante no diálogo entre leitor e imagem. A Mãe Batata carinhosa, erudita e colecionadora das mais belas peças de arte, procura dedicar-se ao seu filho Puré - Fig. 4. Como numa fábula, estas personagens pretendem fazer analogias com comportamentos humanos.

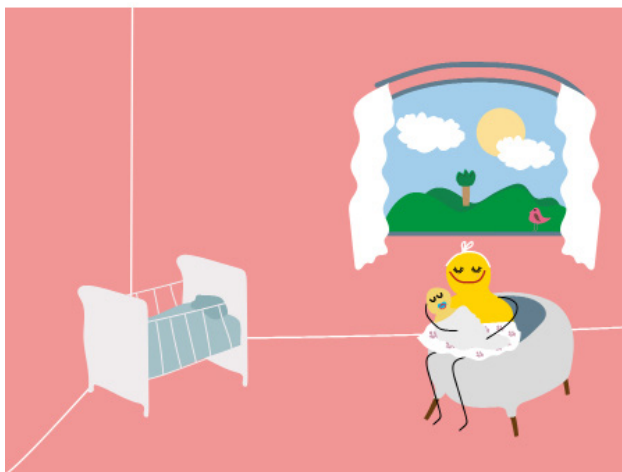


Fig 4. Estudos gráficos para o livro ilustrado *Super Puré*

Quando se torna jovem, a batata fica um puré, representado graficamente com uma forma orgânica e ondulada, característico do alimento. Mantém a cor amarela mais viva, o grande sorriso e as jardineiras azuis. Puré é agora adulto e confiante, mas mantém a humildade que o caracteriza. A amiga Cenoura é representada no cenário seguinte. É cor de laranja e tem um sorriso despreocupado e sincero. A saia que veste assume o género feminino da personagem. Já na cidade vamos encontrar as personagens meninas Feijões. São trabalhadoras alucinadas pelo frenesim urbano, antipáticas, todas iguais, com as mesmas roupas e com a mesma maquilhagem. No momento em que o Puré se encontra no plano o bar, surge novamente uma menina Feijão exatamente igual às meninas do supermercado. Os amigos da cidade são representados por pimentos vermelhos também satirizados, ao estilo de *gangue*, com sorrisos gélidos e falsos no rosto.

5.3. Características dos cenários

Na obra *Super Puré*, a necessidade de criar composições chamativas e de grande impacto resultou no uso da dupla página. O primeiro cenário - Fig. 5 - representa o nascimento do Puré. É pintado com cores suaves e poucos elementos no espaço para representar o silêncio e a paz. O branco, cor predominante, representa a pureza. Encontramos a Mãe Batata a embalar o pequeno Puré, sentada num cadeirão moderno junto a uma grande janela. Pela janela, vemos uma paisagem campestre onde os leitores, adultos e crianças, podem situar o acontecimento.

Fig. 5 - *Super Puré*

No espaço seguinte - Fig. 6 - o Puré já mais crescido, joga à bola com a sua amiga Cenoura no terreno de casa. Ao fundo do plano vemos mais vales e casas longínquas, todas térreas e cor de tijolo, característica das casas rústicas. Vemos dois pequenos ouriços cacheiros, um pássaro, flores, um trator – que representa o trabalho agrícola – e uma bicicleta, símbolo da não poluição. Os planos do livro, em relação aos cenários, representam planos conjuntos. São reveladas as panorâmicas gerais e as personagens ocupam parte integrante desse espaço. Em relação à personagem, encontramos sempre planos médios ou seja, o corpo das personagens está sempre inteiro. Durante o livro, não existem planos aproximados nem planos de pormenor. As personagens são posicionadas em planos frontais, numa total relação com o espaço envolvente.

A noção de perspetiva é obtida através de jogos de tamanhos. O barco vai longe, logo é mais pequeno; os prédios são pequenos porque estão longe do escritório; as personagens são grandes porque estão perto do leitor. Existe, ao longo da narrativa visual, um conjunto de signos que podem transmitir significados relativamente a sentimentos e traços da personalidade como, por exemplo, os quadros em cima da cama no quarto do Puré. A cor também é um dos signos compreendido apenas por um leitor mais maduro.

Fig. 6 - *Super Puré*

No cenário seguinte - Fig. 7 - foi criada uma sala de estar com uma lareira acesa e vários quadros de Arte Clássica e Arte Moderna na parede. Representou-se Matisse, Picasso, Munch, Modrian, Malevitch, Kandinsky e Da Vinci. Quadros de fácil reconhecimento para um leitor mais instruído. No chão, o pequeno Puré brinca com dois bonecos saídos do *Ballet Triádico*, de Oskar Schlemmer, enquanto a Mãe Batata conta as aventuras da Avó Batata. Os cadeirões e o candeeiro da sala são peças de design redesenhadas do mobiliário industrial italiano da primeira metade do século XX. É de noite e por isso o cenário é mais escuro. As cores quentes da lareira iluminam a sala. Procurou-se sugerir ao leitor mais experiente sensações como o conforto ou o abraço através do recurso às cores quentes.



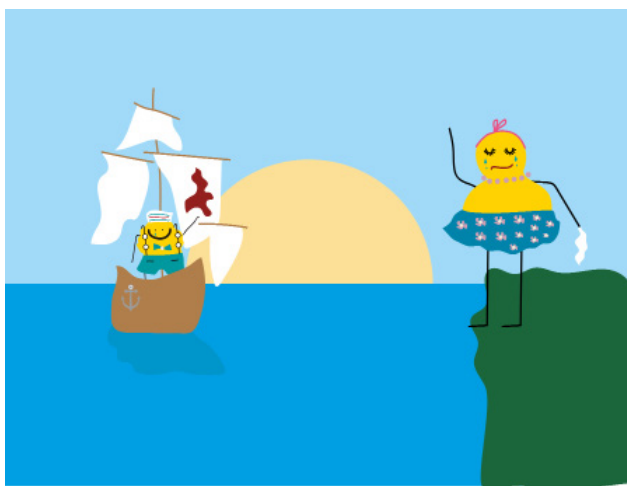
Fig. 7 - *Super Puré*

No cenário seguinte - Fig. 8 - o Puré já adulto dorme no quarto geométrico e sonha com a Grande Cidade. É possível ver ao fundo do plano uma referência à *Opera House*, em Sydney, do arquiteto Jorn Utzon. Foi o monumento escolhido para representar simultaneamente a área da música e da arquitetura numa grande metrópole e de fácil reconhecimento para o leitor adulto. Existiu a pretensão de desenhar a Casa da Música projetada pelo arquiteto Rem Koolhaas, valorizando assim o nosso país e a cidade do Porto, mas não seria a melhor representação de uma Grande Cidade cosmopolita e frenética. Da pintura, à escultura, ao design de mobiliário, à arquitetura, à música, ao design gráfico e ao cinema, todos os momentos foram escolhidos como signos representativos de um momento da ação.



Fig. 8 - *Super Puré*

No cenário seguinte - Fig. 9 - foi representado o momento da partida. A Mãe batata num pedacinho de terra chora pela partida do seu filho. O sol está a nascer. O Puré vai numa caravela oceano fora com uma lágrima no olho e sorriso ansioso. O simbolismo da caravela foi pensado para existir uma referência ao passado histórico ligado aos Descobrimentos Portugueses e aos marinheiros que deambularam pelos oceanos azuis com a saudade da terra abandonada e a ânsia da terra prometida. Ao ato de descobrir está subjacente a ideia de ser livre e independente representa-se, assim, um adeus que é muito português, com lágrimas, saudade e coração apertado.

Fig. 9 - *Super Puré*

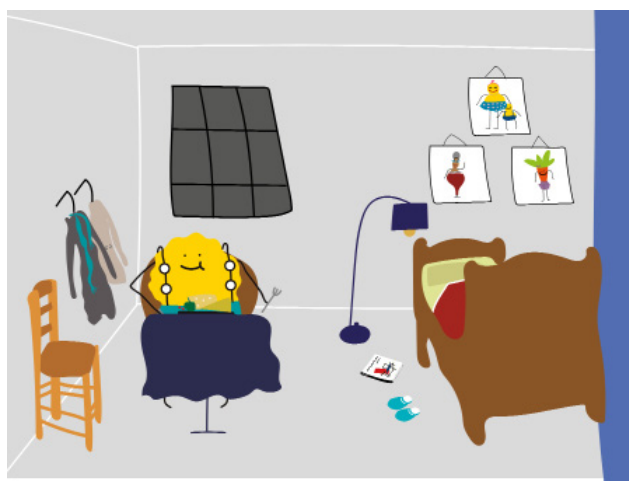
O cenário que se segue - Fig. 10 - ilustra o Puré dentro do seu escritório numa sala de reuniões, melancólico e lembrando-se da sua Mãe sorrindo à janela da tranquila casa de campo. Pela janela, a personagem observa o rebuliço da cidade, com grandes prédios monocromáticos e futuristas. De notar o predomínio do cinzento durante a cena. Ao fundo vemos a *Opera House* de Sydney. Encontramos também neste plano uma referência cinematográfica subtil. No prédio cinzento da página ímpar criou-se um elevador preto com o número 219. É uma representação do filme *Metrópolis* (1927) do cineasta alemão Fritz Lang (1890-1976). O filme evoca a alienação da cidade e a vida humana robotizada. Considerou-se ser uma referência pertinente neste retrato citadino.

Fig. 10 - *Super Puré*

A Grande Cidade e o Escritório com as iniciais em caixa alta representam todas as grandes cidades e todos os escritórios cinzentos. Não é um espaço definido e particular mas um conceito abstrato e geral. Uma referência utilizada nos livros que abordam questões acerca de distopias como por exemplo “O Partido” em *1984* de George Orwell ou “Estado Mundial” em *Kallosaína* de Karín Boye. A urbe é palco de disparidades, de excessos, de pessoas individualistas e despreocupados com o que as rodeia. No cenário que surge imediatamente a seguir - Fig. 11 - vemos o Puré num supermercado barulhento em que as meninas Feijões têm um ar cansado e carrancudo. Uma organização mecânica e automatizada, como refere Mumford (1952, p.56), “que tem vindo a deslocar o homem do centro do palco e a reduzi-lo a uma mera sombra da máquina por ele criada.” O Puré sente-se desconfortável no supermercado. A falta de comunicação entre as pessoas é uma constante. Este cenário foi representado graficamente através da duplicação do desenho base para enfatizar a ideia da ordem robótica e da sociedade mecanizada.

Fig. 11 - *Super Puré*

O cenário seguinte - Fig. 12 - foi inspirado no *Quarto de Van Gogh*, o Puré está sentado a comer as suas frutas. Ao fundo do quarto encontramos três fotografias: uma da Mãe Batata, uma da Avó Batata e outra da amiga Cenoura. Tentou-se representar graficamente a independência e a solidão num quarto depois de um dia de trabalho. Não é uma representação negativa, ainda que a solidão inerente possa sugerir alguma nostalgia. Mas o sorriso escondido na personagem ilustra a satisfação da conquista da liberdade. Os traços faciais desenhados nas figuras representam os seus estados de espírito.

Fig. 12 - *Super Puré*

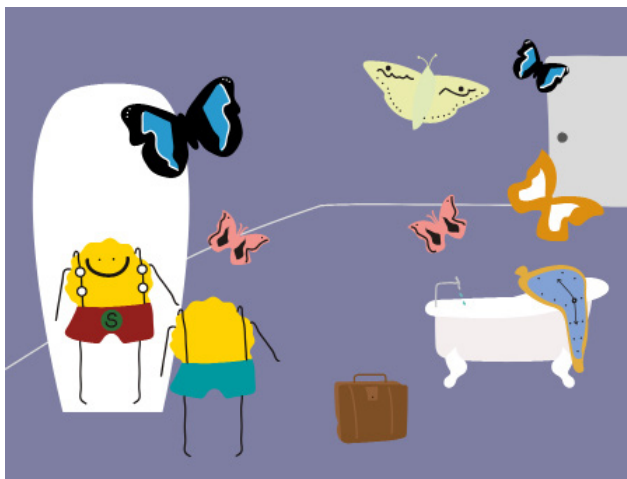
Na página seguinte - Fig. 13 - o Puré vai sair com os novos amigos todos pimentos vermelhos e vestidos de igual, até que um deles escorrega e cai ao chão. Todas as personagens riem freneticamente e o único preocupado é Puré. Esta cena pretende ilustrar a falta de amizade sincera e o sentimento da solidão acompanhada. É possível compreender aqui um registo cinematográfico ao estilo de Stanley Kubrik (1928-1999) em *Laranja Mecânica* de 1974. O gangue dos arruaceiros que se veste de branco, suspensórios brancos, botas pretas e chapéus de coco pretos, espelho da depravação e alienação social.



Fig. 13 - *Super Puré*

Na última cena do livro - Fig. 14 - foi representado o momento da metamorfose. O signo da borboleta está ligado à transformação e à mudança, representando aqui a fase da passagem de Puré para Super Puré. A personagem vê-se ao espelho e está transmutado, forte e vitorioso. A alegoria aos calções vermelhos representa a luta e a conquista.

A passagem dos calções azuis - símbolo da inocência, da descoberta e do princípio - para os calções vermelhos de herói assinala o nascimento do Super Puré. Uma realidade que não é compreendida pelo leitor criança e que pode não ser evidente também para o leitor adulto. Caso não seja compreendido o momento da transformação que é sugerido pelo ultrapassar das dificuldades, pode sempre ser reinterpretado pelo leitor. Neste momento gráfico houve intenção de representar a capa do disco de vinil LP *Butterfly* de 1967 do grupo de rock psicadélico, os The Hollies. Podemos encontrar ainda, junto à banheira, o relógio surrealista de Salvador Dalí em *A Persistência da Memória*, como exaltação máxima da lembrança, da dor, do passado saudosos. A mala pousada junto à banheira é o símbolo da partida. Para onde? Por enquanto, ninguém sabe.

Fig. 14 - *Super Puré*

Os desafios foram ultrapassados e o crescimento interior foi alcançado. O Puré fica Super por ultrapassar as contrariedades da vida, mas nunca altera o seu sorriso humilde. A personagem é o retrato dos jovens que abandonam os seus lares e as suas cidades em busca de uma vida melhor, um emprego estável e uma casa pagável. É espelho daqueles que são obrigados a trabalhar muitas horas dentro de escritórios cinzentos, passando horas em salas de reuniões com grandes janelas. É metáfora daqueles que crescem cheios de sonhos e ambições e que procuram concretizá-los.

A capa e contracapa do livro são utilizadas para concluir a narrativa visual. Foi projetada no meio da dupla página uma pista de aviação onde é possível ver um avião a descolar. Do lado que servirá de capa, vemos metade do avião e a paisagem clara do Campo. No verso, onde ficará a contracapa, encontramos a outra metade do avião com a paisagem da Grande Cidade e o Super Puré com a mala na mão. Compreendemos, com a última cena do livro, que o Puré, já Super, está de partida. A ideia de utilizar o recurso da capa e contracapa para iniciar ou concluir a narrativa visual é muito comum nos álbuns ilustrados. Como era necessário concluir o álbum do *Super Puré* com mais uma imagem, a utilização da dupla página 23 e 24 foi muito importante para a narrativa - Fig. 15.

Fig. 15 - *Super Puré*

No álbum *História Muda de dois Peixes*, do artista Egon Möller-Nielsen, a capa e a contracapa são também utilizadas como parte integrante da narrativa. No caso da capa, vemos a situação inicial e, no caso da contracapa, temos a cena final - Fig. 16.

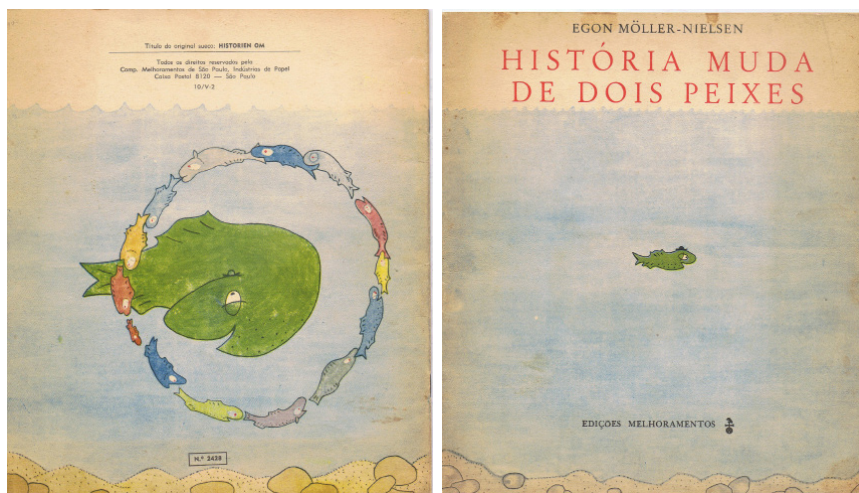


Fig. 16 - *História Muda de dois Peixes*

Pelo facto de o álbum ilustrado ter sempre um número reduzido de páginas existe, por vezes, a necessidade de aproveitar esse recurso. No caso do álbum de Iela e Enzo Mari – *A Maçã e a Lagarta* (1982) - a capa e a contracapa representam a situação inicial do conflito - Fig. 17.



Fig. 17 - *A Maçã e a Lagarta*

5.4. O Super Puré | a evolução da personagem

O Super Puré foi criado em 2016 quando trabalhava num restaurante do centro do Porto. Pelo facto de existirem muitas horas em que a contemplação de alimentos era o único entretenimento, comecei a idealizar alimentos sorridentes que contassem uma estória e saltassem dos pratos coloridos das pessoas. Num pequeno caderno onde apontava os pedidos das mesas, projetei vários alimentos e o mais especial foi um puré com um sorriso rasgado. Uma forma fluída que simbolizasse a textura de puré de batata de cor amarela, com um

grande sorriso e calções de super-herói. Uma figura que criasse de imediato empatia com quem a contemplasse, que despertasse uma súbita vontade de abraçar e provocasse uma suave gargalhada perante a sua inerente fragilidade. Puré é afetivo, bondoso, corajoso e amante da beleza. É um cidadão exemplar e procura descobrir o segredo para a felicidade. Mas afinal não queremos todos?

O primeiro esboço da personagem ficou muito primitivo e mais tarde - em 2016 - houve a necessidade de a redesenhar no programa *Adobe Illustrator CS6* - Fig. 18.

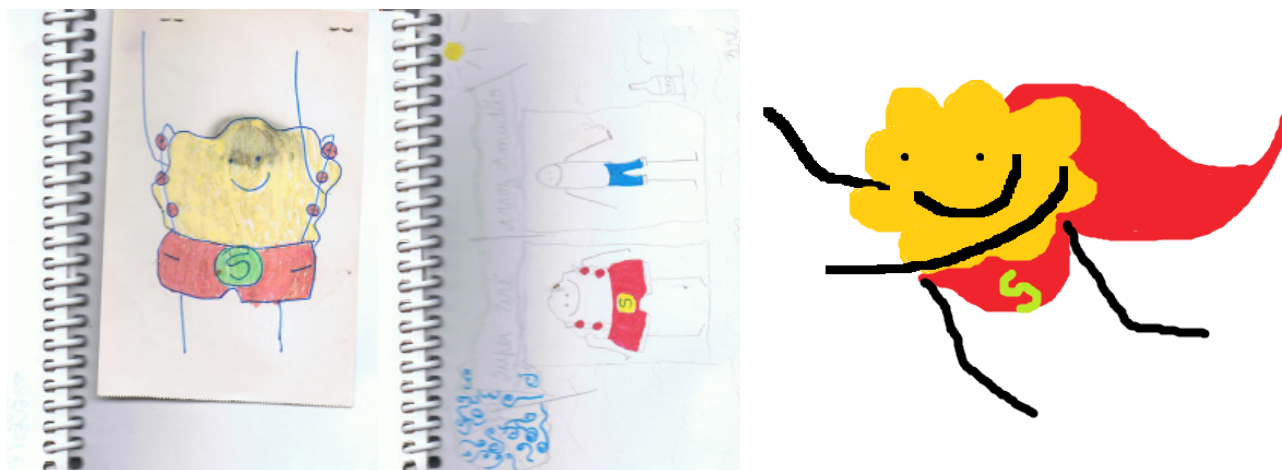


Fig. 18 - Evolução da personagem

Para lhe dar vida, comecei a criar uma linha de roupa infantil feita de uma forma 100% artesanal. Com uma máquina de estampagem caseira estampeei e cosí em várias peças a personagem. A marca *Super Puré* é uma marca registada desde 2016. Com uma página de Facebook e Instagram comercial, comecei a vender algumas peças e começaram a convidar-me para mercados de bebé. Após algum tempo, compreendi que a personagem precisava de um suporte mais estável que permitisse o reconhecimento por parte das crianças. Neste contexto, aproveitei o projeto para desenvolver um livro álbum em que pudesse contar a estória do crescimento do Puré. Em parte, tudo isto se deve ao entusiasmo das aulas de Literatura Infantojuvenil em que eu própria quis ser protagonista de um álbum ilustrado.

Aproveitando o facto de ter uma personagem criada, o trabalho de contextualizar a personagem numa realidade foi objeto de vários estudos, inclusive de uma primeira maquete em formato livro mas com algum texto escrito - ver *Anexos*. Neste sentido, lembramos as palavras de Munari (1981, p.21) quando defendeu que a “Criatividade não significa improvisação sem método. O método projetual para o designer não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo.”

5.5. Escolhas conceituais | A ilustração

Em termos conceituais a narrativa imagética foi criada primeiro em papel e, depois de ter todas as ideias delineadas, utilizei o programa de desenho digital *Adobe Illustrator CC 2018* (programa de edição de imagem vetorial da *Adobe Systems*). Alguns elementos são criados numa ótica vetorial – como, por exemplo, as árvores e as colinas – e os restantes elementos são criados com a gestualidade do pincel digital. Os desenhos são posteriormente exportados em *AI* e arrastados para o programa de edição *Adobe InDesign CC 2018* (software da *Adobe Systems* desenvolvido para diagramação e organização de páginas). No final da composição do livro, são exportadas duas versões: uma digital com as páginas espelhadas e resolução RGB (monitor) e uma versão de Alta Qualidade de Impressão em CMYK para a gráfica. O recurso ao desenho digital permite a criação de universos oníricos de uma forma bastante mais prática, podendo o ilustrador replicar elementos vezes e vezes sem conta. A gama de cores à disposição também é muito mais versátil do que se tivéssemos que nos cingir à materialidade.

A ilustração deve procurar simplificar a realidade. O desenho realista e académico foi outrora uma quimera. A procura por um traço fluído e livre de conceções é o mote para a minha própria gestualidade enquanto designer e ilustradora.

Como refere Munari (1981, p.136), “Simplificar significa procurar resolver o problema eliminando tudo o que não serve a realização dos objetivos. Simplificar quer dizer reduzir os custos, diminuir os tempos de trabalho, de montagem, de acabamento. Quer dizer resolver dois problemas ao mesmo tempo através da mesma solução. Simplificar é um trabalho difícil e exige muita criatividade. [...] Quando alguém diz “isto também eu sei fazer”, quer dizer que o sabe refazer se não, tê-lo-ia já feito antes.”

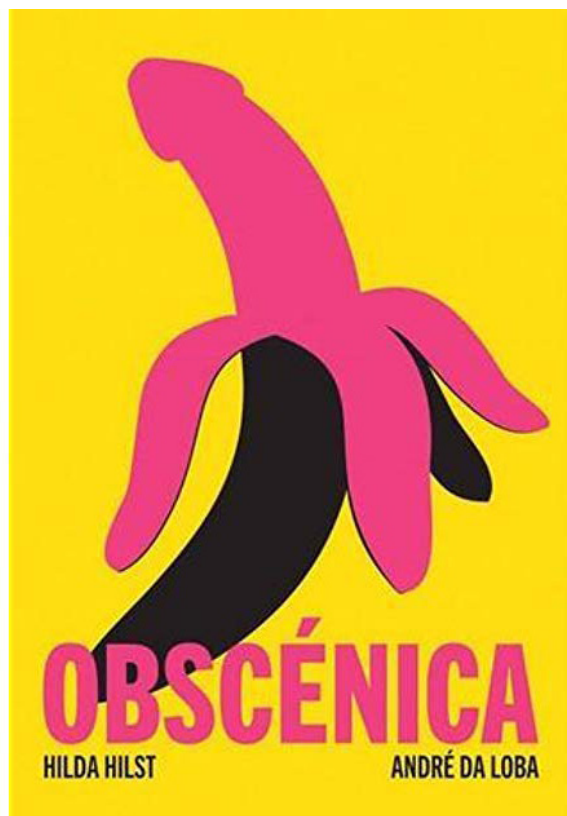
| O FORMATO DO LIVRO

O formato do livro corresponde a 35cmx55cm (aberto). A forma retangular valoriza cenários com grandes superfícies paisagísticas. Privilegiou-se o uso da dupla página em cada cena da estória para enfatizar o lugar de espaço cénico.

Como estamos perante um livro álbum sem recurso a texto, não utilizar a dupla página iria provocar um conflito de acontecimentos que poderia baralhar o leitor. O livro construído num eixo simétrico permite que a composição de dupla página permaneça equilibrada, ocupando a totalidade do plano. O tamanho numa escala superior ao esperado num livro álbum foi sempre ambicionado para um projeto ilustrativo, quebrando as proporções da mão humana. Um livro em que fosse possível representar um espaço cénico e em que fosse mais fácil partilhar num momento de leitura acompanhada. O mediador adulto irá manusear a narrativa sem palavras conforme entender. Não falará também o livro através do seu tamanho? Comparando com um mini-livro - Fig. 19 - com um grande livro - Fig. 20 - qual exige a nossa máxima atenção?



Fig. 19 - Coleção minilivros, editora Kalandraka

Fig. 20 - *Obscénica*, editora Orfeu Negro

Se observarmos com atenção, a maioria dos álbuns ilustrados tem uma dimensão quadrada, com dimensões entre os 16cmx16cm – *Uma história sem palavras*, D. Bruna (1994) – os 20cmx20cm – *A maçã e a lagarta*, Mari (1999) e 21cmx21cm – *Vamos ao Circo!*, M. Matoso (1999). Como refere a autora Paloma Avilés (1998, p.105), “Su formato ha sido siempre grande - entre 22 y 30 cm x 22 y hasta 28 cm en los álbumes apaisados -, encuadrado en cartón; sin embargo en los últimos años, quizá debido a la crisis económica, ha empezado a escasear este producto, siendo sustituido por libros ilustrados de pequeño o mediano formato encuadrados en rústica.” Para quebrar com estas convenções, o exercício do álbum de grande porte com uma forma retangular privilegia ambientes cénicos em que a cor é predominante. A explosão de cor e o tamanho das personagens criam maior expressividade ao objeto. O grande formato traz consigo uma desvantagem inerente quando chega o momento de o arrumar na estante e, por isso, obriga a que o comprador tenha disponível um lugar estratégico para o albergar.

| PALETA CROMÁTICA

A paleta cromática é abundante, integrando todas as cores do espectro – das frias às cores quentes – assim como o branco, o preto e o cinza. Não são utilizados tons, apenas cores puras. Existe apenas um momento em que encontramos uma transparência – momento em

que se representam os vidros do escritório. O recurso às cores primárias - vermelho, amarelo, azul – e secundárias – cor de laranja, verde e violeta é regular. Para além disso, procurou-se outras variantes disponíveis na paleta de cores da *Adobe Color* – recurso extra do programa *Adobe Illustrator CC* - como amarelos mais ligeiros, verdes mais fluorescentes, azuis menos intensos, etc. Cada cor utilizada na ação reflete um sentimento. O cor de rosa e o branco simbolizam a paz e o nascimento. A tranquilidade e despreocupação são simbolizadas através dos campos verdes da quinta onde nasce o Super Puré. O aconchego do lar é pintado a castanho. O azul representa a inocência, a liberdade e o ato de descobrir. O cinzento representa o rebuliço da cidade e a poluição. O roxo representa a boémia. O violeta representa a metamorfose. O amarelo é a cor do afeto e da ternura. O vermelho é a cor da luta, da conquista e dos feitos heroicos. A relação do livro com a cor pode ser a mesma relação do livro com o cheiro. Como dizia António Mota ao relembrar a sua infância “Os livros cheiravam a maçãs verdes.” A relação da cor pode ainda penetrar no plano dos afetos. O abraço tem cor? Quando olhamos para o Puré amarelo temos vontade de o abraçar?

Ao estudar a obra de Matilde Rosa Araújo educamos o pensamento para a valorização da cor enquanto sentimento. A cor é símbolo de afetos e de alegorias: *Eu queria ter um cestinho de flores/ Para tecer um xaile de muita cor, muito lindo! /E um retalhinho do Céu/Para fazer um vestido azul tão lindo!*

| AS GUARDAS

As guardas do livro representam parte primordial da narrativa imagética. O fundo de cor amarela - a mesma cor da personagem Puré - provoca, por baixo da vertiginosa cidade, alguma confusão. O arranjo gráfico foi criado para provocar uma alteração de perceção ao leitor, a tentativa de lhe conferir uma vertigem. Este sentimento, aliado ao frenesim, é um referente à Grande Cidade. A Cidade é vertiginosa, provoca tonturas e confusão. Houve uma assumida inspiração gráfica no cartaz do designer Saul Bass (1920-1996) para o filme de 1958 *Vertigo* de Alfred Hitchcock (1899-1980) - Fig. 21.

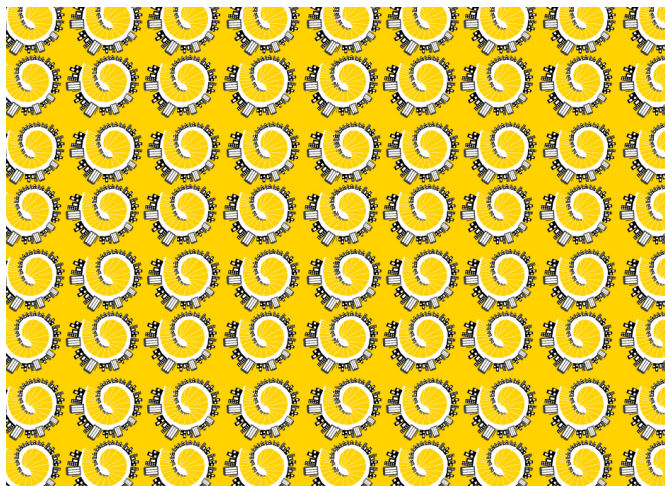


Fig. 21 - guardas álbum *Super Puré*

Analisar as guardas de outros álbuns ilustrados é um exercício bastante esclarecedor. Nos livros álbum mais antigos não é usual ver um trabalho gráfico nas guardas, a menos que este faça parte da narrativa imagética. Caso não seja este o caso, encontramos páginas em branco com os títulos do mesmo autor e com a ficha técnica. Nos álbuns mais recentes escrever a lista dos livros já editados pelo autor deixou de ser usual e, por isso, encontramos soluções mais dinâmicas como padrões e continuações narrativas como ilustrado nas Fig. 22 e 23. Como refere o autor Jorge Martins (2005, p.138) “No mundo dos livros, os aspectos gráficos assumem hoje um papel decisivo.”

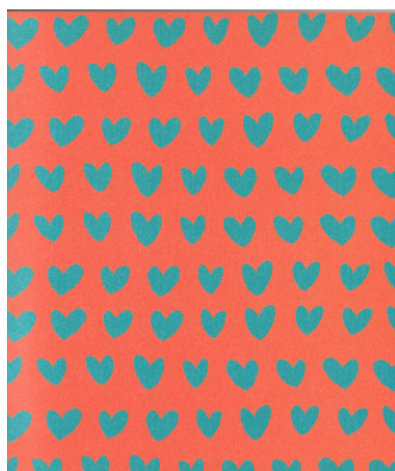


Fig. 22 - guardas *Coração de Mãe*, Isabel Minhós Martins e Bernardo Carvalho, ed. Planeta Tangerina



Fig. 23 - guardas *Com o tempo*, Isabel Minhós Martins e Madalena Matoso, ed. Planeta Tangerina

| A CAPA E A CONTRACAPA

Como foi referido anteriormente, o aproveitamento da dupla página da capa permitiu criar a última cena da narrativa. O plano foi dividido em duas partes, permitindo fazer uma alusão aos dois momentos cruciais do livro - o momento do Campo e o momento da Cidade. A parte da ilustração que envolve a capa mostra o lado do campo, com as árvores verdejantes, uma nuvem branca e metade de um avião a descolar. A luminosidade inerente às cores utilizadas procura chamar a atenção do potencial comprador. O contraste criado com o branco e o cinzento do céu enfatizam os afetos sentidos perante as duas realidades. A noção de infinito criada pela pista de aterragem e a personagem de costas voltadas para o leitor com a mala na mão conferem à cena uma intensidade dramática. Como refere Ramos (2007, p.55), “A capa de um livro, em particular de um livro ilustrado para a infância, é alvo de um cuidado e de uma atenção especiais. Não só por questões comerciais, uma vez que tem a funcionalidade de atrair o olhar e a atenção dos potenciais leitores, mas também porque, do ponto de vista de leitura e interpretação do livro, ela cria expectativas, permite a antecipação de hipóteses e fornece um conjunto considerável de informações pertinentes como é o

caso do título, da autoria do livro, entre outras.” (2007:55)

O leitor que contempla a parte exterior do livro não tem qualquer pista sobre a estória e portanto o efeito surpresa não é posto em causa. É muitas vezes o problema de dar mau uso à capa do livro. Todo o enredo é explicado através da capa e portanto o suspense do final é inexistente. No verso do plano, vemos a outra metade do avião a descolar e o Super Puré – já depois da metamorfose – com uma mala de viagem. Aqui já é possível interpretar uma pista sobre a ação que é valorizada pelo potencial leitor. Para onde vai o Super Puré? Irá o Super Puré abandonar de vez a Grande Cidade? Irá regressar ao Campo? Irá procurar uma outra realidade que o satisfaça? Quererá explorar todas as Grandes Cidades do Mundo? Hipóteses válidas que ficam em aberto, acompanhadas por uma possibilidade de expressão escrita que pode ajudar a entender toda a narrativa visual.

A ideia de querer ser adulto numa Grande Cidade terá sido a pior ideia que Puré teve em criança? Veremos!

É factual que todas as crianças pretendem ser adultas muito depressa e logo que possível. Claro que esta intenção tem sentido, pois esse novo estado permitir-lhes-ia a execução de comportamentos que as libertam da autoridade parental e os integram mais rapidamente na sociedade, endinheirados e livres. Todavia, as vivências posteriores ensinam-nos que se esse desiderato pode ser alcançado, sendo também verdade que a beleza inocente de criança se perde então - tornando-as não mais que uma peça da grande máquina civilizacional que domina e consome. Será que Puré pode ser adulto sem perder a sua fina sensibilidade e amor pelos outros, como se lhe reconhecia quando criança? Veremos!

| FONTES TIPOGRÁFICAS

A fonte tipográfica utilizada na contracapa foi a Quicksand desenhada por Andrew Paglinawan, em 2009. É uma fonte orgânica e gestual que permite transmitir alguma musicalidade. O título do livro não faz parte de nenhuma família de fontes. É original criado para conferir um cunho artesanal e irreproduzível.

| ACABAMENTOS

O livro foi impresso em digital visto tratar-se de um único exemplar. A impressão *offset* que poderia trazer melhores resultados só se justificava no caso de serem pelo menos 250 exemplares. A capa é mole para tornar o livro mais maleável e corresponde a um *Couché* de 300g com uma laminação *Mate*. A impressão digital é feita a cores - CMYK - frente e verso. O miolo é um papel *Couché* 150g com 20 páginas. No final é envolto numa suave encadernação térmica. A gráfica que ficou a cargo do projeto é a Colorshow | Editora Santo Expedito, conhecida na cidade do Porto por efetuar trabalhos com qualidade e bons preços. Em projetos de autoedição, estes dois fatores são muito relevantes e têm de ser tidos em conta.

6. Os Objetos Estéticos | Quando fazem parte da família

O livro álbum *Super Puré* caracterizado numa ótica alargada e sem profundidade afetiva poderá integrar a faixa etária dos 4 aos 6 anos de idade. Numa ótica menos profunda (e mais poética?) podemos situar a faixa etária do leitor entre os 6 e os 100 anos, integrando todo e qualquer comprador que colecione belos-objetos. É o autor Christian Rodin (2004, p.25) que distingue o conceito de Belos-Objetos, referindo-se ao setor que engloba os livros de arte e os chamados livros-objetos, específicos de um pequeno nicho. A uma nova sensibilidade contemporânea e a um poder de compra canalizado para objetos particulares e únicos, assume-se a arte do colecionismo - no setor do livro ilustrado para crianças - como uma mais valia para os novos ilustradores. No setor do livro de ilustração - com um peso colecionável - o público alvo pode ser considerado um nicho, ainda que um nicho em crescimento. Um grupo de eruditos, de designers da área, de outros ilustradores, de colecionadores sensíveis ao belo, adultos com poder de compra, bibliotecários e docentes podem ser exemplo deste público. São eles frequentadores de feiras de livro, bienais de ilustração e encontros de leitura para a infância. Serão mesmo aqueles que competem entre si para alcançar um prémio de ilustração anual. Poderão ser também aqueles que gostam de comprar para os outros como se fosse para si próprio.

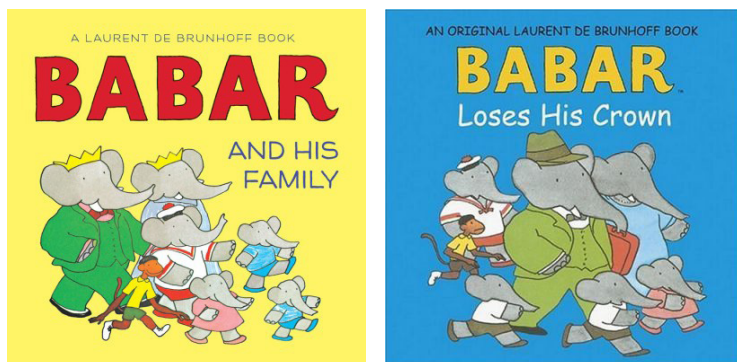
Na apresentação proferida no âmbito da Conferência sobre Colecionismo e Mercados de Arte na Fundação Cupertino de Miranda, a 8 de novembro de 2014, Manuela Hargreaves descreve o valor do colecionismo através das características do indivíduo: “A coleção tende a refletir certos aspetos da personalidade do colecionador, o seu gosto, a sua sofisticação ou ingenuidade, a sua independência de escolha ou a confiança no julgamento dos outros. A coleção reflete um modelo do mundo feito à medida de quem a realiza, poderá até ser uma forma de o corrigir, de estabelecer uma nova ordem, de perpetuar uma vida, ou de dar um sentido ao tempo.”

A intenção que o ilustrador pretende sugerir ao comprador será a de adquirir um livro para estimar e guardar durante muito tempo. Não se trata de um objeto efêmero e descartável que, depois de lido, é enviado para longe. Um objeto que irá assistir a todos os entendimentos da família e que passará por várias gerações. Um álbum que será, entre tantas coisas, o princípio do *Super Puré*.

7. Inspirações e influências gráficas | Regresso ao passado

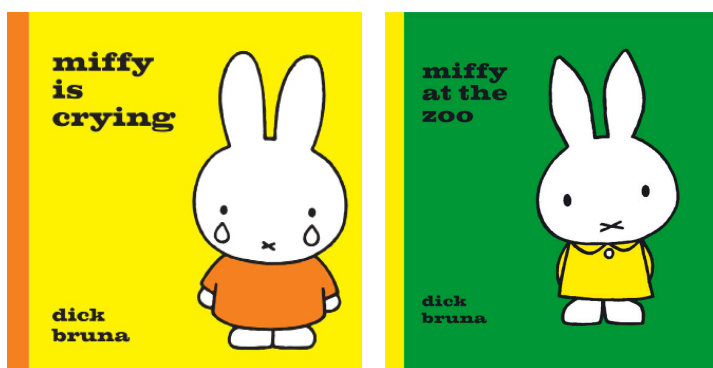
Considerou-se pertinente, em jeito de enumeração final, referir algumas influências gráficas que permitiram construir a obra *Super Puré*, apresentando-as por ordem cronológica.

Jean de Brunhoff (1899-1937), criador de *Babar*, deixou uma lembrança na vida de muitos leitores. Os elefantes da realeza saíram inclusive do papel para o ecrã e para todo o tipo de merchandising infantil. Neste sentido, é o modelo para a personagem *Super Puré* - Fig. 24.

Fig. 24 - *Babar*

Bruno Munari (1907-1998), designer de profissão e ilustrador de magníficas obras para crianças, é um dos precursores do livro-objeto para a infância. O autor afirma, ao referir-se aos seus *Prelibri* (1981, p.236), “Eis a razão porque estes livrinhos não são mais do que estímulos visuais, tácteis, sonoros, térmicos, matéricos. Devem dar a impressão de que os livros são objetos feitos assim e que têm dentro surpresas muito variadas. A cultura é feita de surpresas, isto é, daquilo que antes não se sabia, e é preciso estarmos prontos a recebê-las e não a rejeitá-las com medo que o castelo que construímos desabe.”

Em relação ao experimentalismo ilustrativo, refiro o artista holandês Leo Lionni (1910-1999) que, com *Frederico*, permitiu a criação de muitos cenários idílicos e orgânicos nos quais muitos ilustradores contemporâneos se inspiram. O *Sapo Apaixonado*, de Max Velthuijs (1923-2005), reflete a ótica da personagem em vários volumes e contextos distintos. Dick Bruna (1927-2017), que deixou um legado de referência, permite ao leitor reconhecer a *Escola de Van Gogh* no seu desenho. Caracteriza-se por uma ilustração sem grandes detalhes, mas rica em linhas expressivas num único plano cheio de cores. As perspectivas e proporções que encontramos na sua obra são absolutamente revolucionárias. As personagens são do tamanho das casas e maiores do que as próprias portas de entrada. O formato quadrado é característico das coleções do designer Bruna, o que torna os livros facilmente transportáveis e reconhecíveis. As lombadas dos livros do autor têm sempre as cores da composição da capa - Fig. 25.

Fig. 24 - *Miffy*

Iela Mari (1931-2014) e Enzo Mari (1932) representam o álbum ilustrado em pequenas

narrativas cheias de poesia e traços delicados. Lois Ehlert (1934) representa o pleno plasticismo da ilustração. A composição de cenários através da pura geometria abre múltiplas sugestões para registos gráficos - Fig. 26.

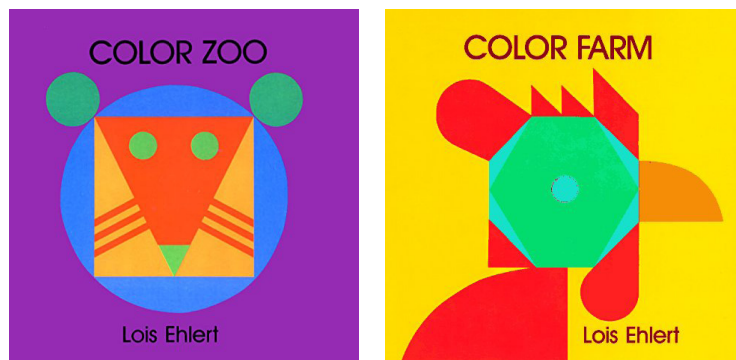


Fig. 25 - Lois Ehlert álbuns

Enquanto álbum ilustrado, a *História Muda de dois Peixes*, do artista Egon Möller-Nielsen (1915-1959), serviu de referência como narrativa sem palavras - Fig. 27.

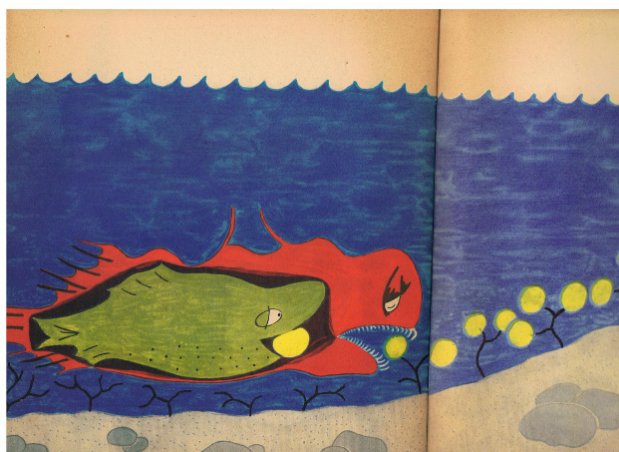


Fig. 27 - *História Muda de dois Peixes*

Referindo influências gráficas ligadas a grandes mestres do Design que são superlativas na obra que nos propusemos a construir, lembramos Oskar Schlemmer (1888-1943), Saul Bass (1920-1996), Paul Rand (1914-1996) e Katsumi Komagata (1953).

No plano gestual, considera-se relevante, a nível ideológico, os movimentos de arte moderna ligados ao Expressionismo Alemão e ao Construtivismo Russo. Em grande parte do trabalho dos ilustradores contemporâneos é possível reconhecer referências do passado, especificamente ligadas ao Expressionismo, Surrealismo e Construtivismo. Desde as memórias de Henri Matisse e dos seus recortes - Fig. 28 e 29 - de Marc Chagall e da musicalidade dos cenários - Fig. 30 e 31 e de Miró com os seus apontamentos orgânicos - Fig. 32 e 33.

Toda a arte continua - ainda - a procurar paradigmas no passado.



Fig. 28 - Ilustração André Letria, 2016



Fig. 29 - Obra de Henri Matisse, 1953



Fig. 30 - Ilustração João Fazenda, 2016



Fig. 31 - *A noiva*, Marc Chagall, 1911

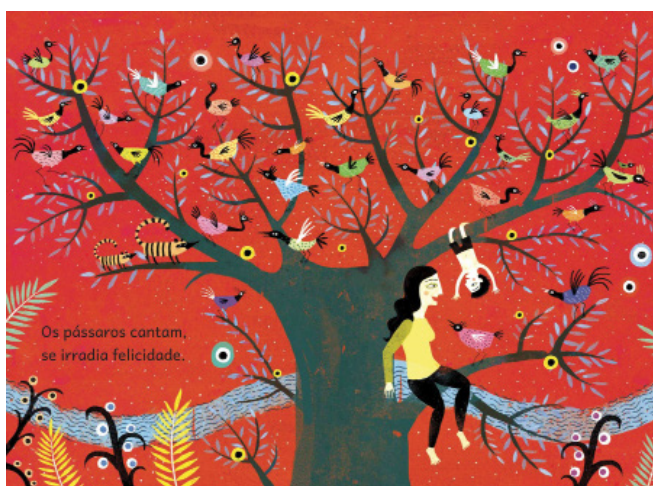


Fig. 32 - *Mamã*, Mariana Ruiz Johnson, 2013



Fig. 33 - Obra de Juan Miró, 1940

O que nos preocupa na contemporaneidade é a uniformização do registo gráfico. A crise da criatividade agrava-se de dia para dia e o ilustrador deve considerar essencial ter um trabalho reconhecível como seu. A valorização do objeto artístico só é possível se o trabalho for automaticamente reconhecido no meio de muitas outras intervenções. É importante procurar criar uma personagem singular que possa integrar outros volumes e assumir outra materialidade como salvaguarda de identidade.

Como a arte procura paradigmas do passado, recuperei fundamentos estéticos para o álbum ilustrado do Super Puré em movimentos artísticos das primeiras vanguardas. Como foi referido, a corrente Expressionista é-me particularmente familiar e considero que a gestualidade antiacadémica deve ser cantada na contemporaneidade como refere Sandro Sprocati (1994, p.146) “As perturbações causadas pela urbanização desenfreada, a aceleração das tecnologias, a desvalorização da economia agrícola são alguns dos fatores que destroem as modalidades históricas de formação e transmissão da cultura. As imagens expressionistas são simplificadas, deformadas e brutalizadas. Remete com insistência para modelos arcaicos ou infantis, mas sempre fortemente “regressivos”. Em contrapartida os temas tratados estão ligados à atualidade, já que o objetivo último é a da denúncia da civilização moderna e da sociedade burguesa.”

9. Considerações Finais

Não se pretendeu com este projeto de ilustração criar uma obra filosófica e moral repleta de pistas intelectuais para procurar justificar algum propósito pessoal. Procurou-se antes fazer um panorama comportamental da atualidade acerca do ciclo de vida dos jovens que se veem obrigados a ir para longe na procura de uma vida melhor, sinónimo de liberdade – moral e económica. O alcançar da independência, visto como uma concretização de sonhos de criança, pode não corresponder ao que efetivamente acontece na vida real.

E, por isso, com todas as convenções artísticas e morais ultrapassadas na ilustração de livros para a infância, considerou-se relevante pintar este panorama acerca da felicidade. O que é a verdadeira felicidade? Conseguimos algum dia encontrá-la sem sair do sítio? São questões que requerem reflexão e que cada um de nós terá de responder por si próprio. O mediador poderá querer educar a criança sob uma alçada niilista acerca da inexistência da verdadeira felicidade, afirmando que nunca seremos realmente livres ou, pelo contrário, poderá considerar que a conquista absoluta da felicidade é o lugar onde nos sentimos simplesmente bem.

É importante educar as crianças para a realidade que as espera. As histórias da Princesa que vive Feliz para Sempre no seu grande castelo encantado ficaram desatualizadas e só conseguimos ser adultos preparados se crescermos com a verdade. A vontade de produzir algo criativo sem convenções técnicas e que o lema contemporâneo do “Pensar fora de caixa” pudesse fazer sentido foi mote para o projeto. A realidade quotidiana de um designer/ilustrador numa agência tem grandes imposições e atrevo-me a quantificar esta realidade como 70% técnica, 20% rapidez e 10% criatividade. Parte dos designers que vivem esta realidade diariamente sentem uma grande necessidade de criar um universo criativo só seu, onde tudo é permitido. Ser designer é ser técnico. Ser ilustrador é ser livre.

Produto de trabalho social, o livro do Super Puré comunica de forma *sui generis* todas as etapas da nossa vida desde o crescimento, à nostalgia da infância perdida e, inclusive, à formação do “eu”, proporcionando, em simultâneo, algumas horas de ócio criativo. Unindo-me eu própria à emancipação do livro de artista autoeditado e à questão da tripla autoria do livro infantil, concluo com satisfação a minha obra, esperando que muitos dos que a vão manusear se revejam, comovam e simpatizem com a personagem.

Após a conclusão deste projeto, ambiciono organizar uma leitura conjunta com um grupo de crianças na Biblioteca Municipal de São Lázaro do Porto e analisar os seus comportamentos perante o livro do Super Puré. Se compreender que o álbum tem aceitação por parte dos leitores criança, procurarei produzir mais alguns exemplares e deixá-los em exposição – em livrarias especializadas de livros infantis e em lojas de objetos de coleção – para que as pessoas se comecem a familiarizar com a personagem. Numa fase posterior, e de acordo com o *feedback* do público, terei de procurar ajuda de uma editora para iniciar uma

produção em série. Uma tiragem de 10 ou 20 exemplares é um pequeno investimento que vale o risco, mas, antes de uma aposta total numa tiragem de centenas de exemplares, é necessário compreender se existe aceitação por parte dos compradores. As plataformas digitais também me serão úteis. Ao lançar o livro nas redes sociais poderei fazer uma campanha de pré-venda com uma percentagem de desconto especial e, perante as encomendas recebidas, darei início à produção. Se receber uma encomenda mando produzir um exemplar, se receber 10 encomendas mando produzir 10 exemplares. Mas tudo isto terá de ser alvo de um estudo financeiro mais detalhado e de acordo com os orçamentos das gráficas para não ter prejuízo. Terei de criar um website *e-commerce* para onde possa redirecionar o utilizador, uma vez que ainda não é possível efetuar pagamentos diretos pelas redes sociais. Assumindo que quero fazer do Super Puré um ícone da infância, então o caminho será mais duro. Terei de recorrer a uma grande editora que possa publicar o livro sem eu ter de assumir os custos e esperar que seja um sucesso de vendas. As feiras de bebé, muito em voga, serão outra das minhas estratégias de venda e reconhecimento.

Foi importante observar nos mercados onde levei o Super Puré - *ver Anexos* - como, no meio de roupa, sapatos, peluches, acessórios e quadros ilustrados, não existiu nunca nenhum espaço de livros infantis. Poderá ser ambicioso da minha parte, mas acredito que, com algum trabalho para aprimorar as pontas soltas, o Super Puré possa um dia fazer parte do crescimento de muitas crianças e encantar muitos pais. Ao produzir o peluche da personagem - *ver Anexos* - compreendi que o sentimento que suscitava nas crianças e nos adultos era comum: uma vontade súbita de lhe pegar e de o abraçar. Todos os transeuntes pegaram no peluche e tentaram negociar um preço. Julgo que, paralelamente, um dia poderá ser pertinente dar à personagem o destino que sempre ambicionei, um desenho animado do Super Puré. À semelhança do que fizeram os criadores da porca *Peppa Pig* - Fig. 35 - e da ratinha *Angelina Ballerina* - Fig. 36 -, levar para o ecrã a narrativa visual em pequenos episódios, procurando manter a estética do livro é uma das ambições. Um desenho animado com cenários coloridos e pouco trabalhado ao nível do detalhe - *less is more!* - mas com grande peso simbólico e muita musicalidade. Um desenho animado intemporal que fosse buscar o encantamento dos desenhos do passado em vez dos impessoais bonecos em 3D com expressões violentas e sem qualquer poesia. Uns desenhos animados 100% portugueses que interessassem as crianças vindas da escola.

Sumariamente, a ilustração, por si só, num universo repleto de muitos outros livros, pode não ser suficiente para o autor ser bem sucedido com a obra. A criação de um símbolo enquanto personagem singular capaz de agradar a vários tipos de leitores pode ser uma estratégia eficaz. Agradar ao potencial comprador é fundamental para conseguir popularizar o projeto de ilustração. O objetivo é conseguir que, numa fase posterior, o grupo de leitores mais jovem queira ter o *merchandising* da personagem. Para ser possível criar laços afetivos

com a personagem, é necessário existir um interesse imediato por parte da criança no álbum ilustrado. Quer seja através do traço, da expressão, dos cenários ou da cor, a relação lógica do que é narrado surge num plano secundário para este leitor. A vontade de possuir peluches do Super Puré, pijamas e material escolar, partirá da criança, mas será o adulto leitor quem os poderá adquirir.

Em resumo, a edição na atualidade possibilita a proliferação de projetos de artista e o ilustrador deve tirar partido do *boom* da literatura para a infância, criando universos ilustrados sem limites. Porque um livro sem texto pode valer muito mais do que mil palavras.

10 – Bibliografia

- Aavv. (2003). *Há no mundo inteiro uma, quando muito, rua difícil de encontrar. Metáfora viagem: palavra do poeta*. Lisboa: Instituto Português do Livro e das Bibliotecas.
- Adorno, Theodor. (1970). *Teoria Estética. Arte e Comunicação*. Lisboa: Edições 70.
- Araújo, Matilde Rosa. (1957). *O livro da Tília* (poemas). LDA, Lisboa: Editorial “Os nossos filhos”.
- Avilés, Paloma. (1998). *Servicios públicos de lectura para niños y jóvenes*. Asturias: Ediciones Trea, S. L.
- Barreto, Garcia. (1998). *Literatura para crianças e jovens em Portugal*. Porto: Campo das Letras, Editores S.A.
- (2002). *Dicionário de Literatura Infantil Portuguesa*. Porto: Campo das Letras, Editores S.A.
- Barros, Diana. (2005). *Teoria Semiótica do Texto*. São Paulo: Editora Parma Ltda.
- Bártolo, José. (2014). *PLI Arte&Design*. Nº5. Porto: ESAD IDEA.
- Bastos, Glória. (1999). *Literatura Infantil e Juvenil*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Barthes, Roland. (2004). *A morte do autor: O Rumor da língua*. Consultado a 2 outubro, 2018 em http://www.artesplasticas.art.br/guignard/disciplinas/critica_1/A_morte_do_autor_barthes.pdf.
- Baudelot, Olga, Rayna, Sylvie. (1999). *Les Bébés et la Culture, Éveil Culturel et lutte contre les exclusions*. Paris: L'Harmattan.
- Bonnafe, Marie. (1994-2001). *Les livres, c'est bon pour les bébés*. France: Calmann Lévy.
- Boye, Karín (1940). *Kallocaína*. Lisboa: Antígona.
- Bruna, Dick. (1994). *Uma história sem palavras*. Lisboa: Verbo.
- (2002) *Miffy*. Lisboa: Edições Asa.
- Brunhoff, Jean de (1952). *O rei Babar*. Lisboa: Plátano Editora.
- Carle, Eric. (2010). *A lagartinha muito comilona*. España: Kalandraka.
- Chapman, Nigel, Chapman, Jenny. (2009). *Digital Multimedia*. New York: Wiley.
- Coelho, Rita Pinto (2018). *Publicar um livro: o que é, afinal, uma edição de autor?*. Consultado a 27 de setembro, 2018 em <https://24.sapo.pt/atualidade/artigos/publicar-um-livro-o-que-e-afinal-uma-edicao-de-autor>
- Colaço, Maria Rosa. (1970). *A Criança e a Vida*. Lisboa: ITAU.
- Cros, Charles e Da Loba, André. (2011). *O Arenque Fumado*. Lisboa: Bruaá Editora.
- Cummins, Julie. (1992). *Children's Book Illustration and Design*. New York: PBC INTERNATIONAL, INC.
- Defourny, M., Escarpit-Dupont, D., Simon, L., Mansau, A., Perrot, J., Pires, M. N., Praia, M., Prado, B. (1999). *Do Dragão ao Pai Natal | Olhares sobre a Literatura para a infância*. Comunicações dos encontros luso-galaico-francófonos do Livro Infantil. Porto: Campo das Letras.

Dias, Idalina, Amado, Pedro, Torrão, João. (2016). *Escrever, ilustrar e editar para o universo infantojuvenil: os desafios da autoedição*. CONFIA, International Conference on Illustration & Animation Barcelos, Portugal.

Eco, Umberto. (1972). *A definição da Arte. Arte e Comunicação*. Lisboa: Edições 70.

Gomes, José António. (1998). *Para uma História da Literatura Portuguesa para a Infância e a Juventude*. Lisboa: Ministério da Cultura / IPLB.

(1991). *Literatura para Crianças e Jovens, Alguns Percursos*.

Lisboa: Editorial Caminho.

(2003, novembro 14) *Malasartes | Cadernos de Literatura para a Infância e Juventude*. Porto: Porto Editora.

Gonçalves, Sofia (2010). *Samples para uma publicação paralela*. Consultado a 24 maio, 2018 em <http://reactor-reactor.blogspot.pt/2010/07/samples-para-uma-publicacao-paralela.html>.

González, Olalla e Taeger, Marc. (2018). *Grão de milho*. Espanha: Kalandraka.

Gueguen, Pierro e Viera da Silva, Maria Helena. (2005). *Kô et Kô*. Paris: Éditions Chandeigne.

Hargreaves, Manuela. (2014). *Colecionismo e Colecionadores, Um olhar sobre a História da Arte na 2ª Metade do Séc.XX*. Conferência sobre Colecionismo e Mercados de Arte na Fundação Cupertino de Miranda Porto, Portugal.

Hilst, Hilda e Da Loba, André. (2014). *Obscénica*. Lisboa: Orfeu Negro.

Histórias para gente de palmo e meio: literatura portuguesa para crianças e jovens. (2001). Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa, Departamento de Cultura.

Hitchcock, Alfred (Diretor). (1958). *Vertigo*. USA: Paramount Pictures.

Holeinone, Peter. (1991). *O cofre Mágico de Contos e Lendas*. Montreal: TORMONT INC.

Jolibert, Josette. (1998). *Formar crianças leitoras*. Lisboa: Edições Asa-Clube do Professor.

Kubrick, Stanley (Diretor). (1971). *A Clockwork Orange*. USA: Columbia-Warner.

Lewis, Angharad. (2016). *Quieres publicar una revista? Autoedición, diseno, creación y distribución de publicaciones independientes*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Lang, Fritz (Diretor). (1927). *Metropolis*. Alemanha: Babelsberg Studios.

Lobo, Theresa. (2009). *A Ilustração em Portugal 1 -1910 a 1940*. Lisboa: Iade Edições.

Madalena, Emanuel Verdade. (2017). *Edição, Mediação, Comunicação: reflexões sobre um estágio na Porto Editora* (Tese de Mestrado não publicada). Universidade de Aveiro, Aveiro.

Mari, Enzo, Mari, Iela. (1999). *A maçã e a Lagarta*. Lisboa: Sá da Costa Infantil.

Marin, Lise. (1989). *Plum e Plumete*. Paris: Éditions Fernand Nathan.

Martins, Isabel Minhós e Matoso, Madalena. (2014). *Com o Tempo*. Lisboa: Planeta Tangerina.

Martins, Isabel Minhós e Carvalho, Bernardo. (2008). *Coração de Mãe*. Lisboa: Planeta Tangerina.

Martins, Jorge Manuel. (2005) *As Profissões do Livro*. Lisboa: Verbo.

- Matoso, Madalena (1994). *Vamos ao Circo*. Ática.
- Melo, João Cabral. (1952). *Joan Miró*. Brasil: Os cadernos de cultura.
- Mumford, Lewis. (1952). *Arte e Técnica. Arte e Comunicação*. Lisboa: Edições 70.
- Munari, Bruno. (1981). *Das coisas nascem coisas. Arte e Comunicação*. Lisboa: Edições 70.
- (2011). *Na noite escura*. Figueira da Foz: Bruaá Editora.
- Möller-nielsen, E. (1950). *História muda de dois peixes*. Brasil: Edições Melhoramentos.
- Néret, Gilles. (1995). *Henri Matisse | Recortes*. Köln: Taschen.
- Orwell, George. (1949). *1984*. Lisboa: Antígona.
- Parmegiani, Claude Anne. (1985). *Livres et bibliothèques pour enfants*. Guide de formation. Belgique: Éditions du Cercle de la Librairie.
- Perrault, Charles e Sourdaïs, Clémentine. (2014). *La Barbe Bleue | Un livre accordéon avec des décors et des découpes*. France: Hélium.
- Planeta Tangerina. (2018). *Envio de originais*. Consultado a outubro 13, 2018 em <https://www.planetatangerina.com/pt/contactos>.
- Quental, Joana. (2009). *A Ilustração enquanto processo e pensamento: Autoria e interpretação* (Tese de Mestrado, Universidade de Aveiro). Consultado a outubro 13, 2018 em <https://core.ac.uk/download/pdf/15563826.pdf>
- Ramos, Ana Margarida. (2007). *Livros de Palmo e Meio. Reflexões sobre Literatura para a Infância*. Lisboa: Editorial Caminho.
- Rodin, Christian. (2004). *Le livre et l'édition*. Nathan Scolaire: Repères Pratiques Edition.
- RTP. (2010) *Matilde Rosa Araújo: Era uma vez escrever para crianças*. Consultado a 10 setembro, 2018 em Ensina.rtp.pt/artigo/matilde-rosa-araujo.
- Sábado. (2018). *Publicar um livro*. Consultado a 10 setembro, 2018 em <https://24.sapo.pt/atualidade/artigos/publicar-um-livro-o-que-e-afinal-uma-edicao-de-autor>.
- Santos, Rogério. (2007). *Indústrias Culturais | Imagens, Valores e Consumos*. Lisboa: Edições 70.
- Sobral, Catarina (2017). *Há um vocabulário ilustrado que encanta crianças*. Consultado a 10 setembro, 2018 em <https://www.youtube.com/watch?v=6OXTLROfIKU>.
- Sonneville-Bordes, Denise. (1967). *A Pré-História*. Lisboa: Editorial Presença.
- Sproccati, Sandro. (1994). *Guia de História da Arte*. Lisboa: Editorial Presença.
- Torrado, António. (1998). *Há coisas assim*. Coleção Plátano Editora.
- Velthuijs, Max. (1998). *O Sapo Apaixonado*. Lisboa: Editorial Caminho.
- Williams, Robin. (1953). *The Non-designer's design book: design and typographic principles for the visual novice*. Berkeley (CA): Peachpit Press.
- Wojciechowska, Danuta. (2005). *A ilustração de livros para crianças*. J. Oliveira (Editorial Caminho), No Branco do Sul As Cores dos Livros. Consultado a 20 setembro, 2018 em <https://repositorio.ipbeja.pt/bitstream/20.500.12207/4421/2/WOJCIECHOWSKA.pdf>.
- Youtube (2018). *A lgarinha muito comilona, Eric Carle*. Consultado a 5 setembro, 2018 em <https://www.youtube.com/watch?v=75NQK-Sm1YY>.

11 – Anexos



Casaco e Peluche Super Puré , 2017



Conjuntos de roupa Super Puré, 2017



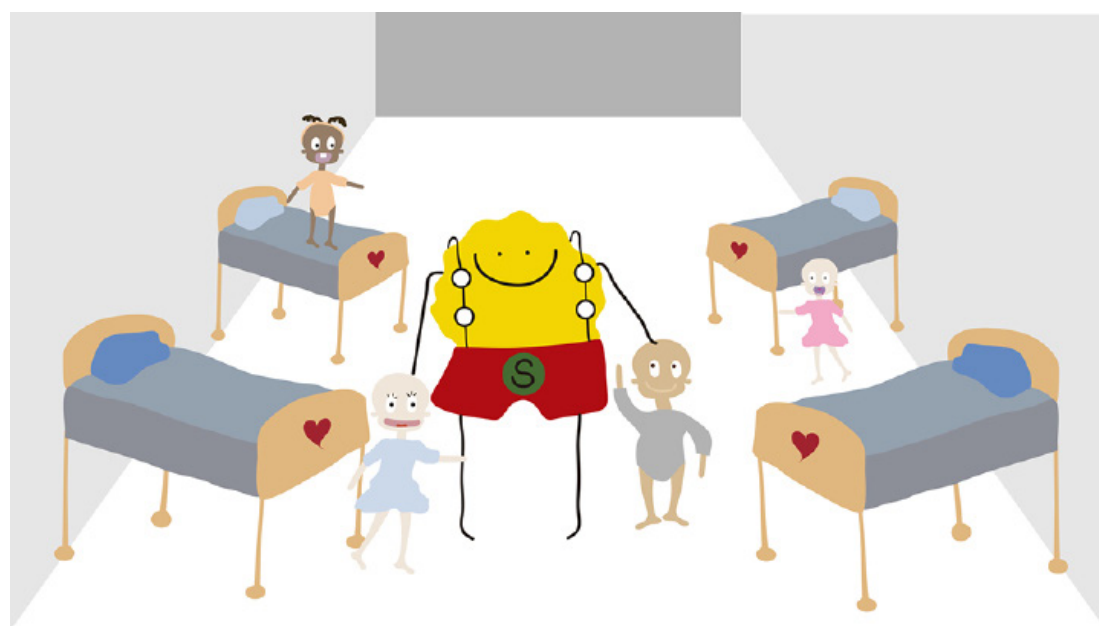
Guarda chuva Super Puré, 2017



Casaco e Peluche Super Puré , 2017



Super Puré, 2017



Estudos, 2017



Imagens para *posts* em redes sociais



1ª Maquete do livro do Super Puré

Caminhos de Leitura em Pombal | um contacto no terreno

Considerou-se pertinente viajar até Pombal e usufruir de algum trabalho de campo com a conferência anual dos Caminhos de Leitura 2018. Este encontro traz Designers, Ilustradores e Contadores de Histórias de todo o mundo para diversas palestras e oficinas. Foi possível compreender que a tarefa do Contador de Histórias é uma nova tendência considerada, inclusive, como profissão. Uma nova modernidade que remonta à tradição medieval do Trovadorismo. Pep Bruno (contador e escritor) falou de três tipos de contos. As Histórias de tradição oral, os Contos de Autor e os Contos Próprios. Na plateia alguém o questionou sobre o que eram exatamente os livros bons e os livros maus e quais os critérios a usar para os classificar como tal: “Há vários fatores que são importantes para dizer que um livro é bom. Primeiro temos de ter em conta o Âmbito da Cultura (produtos culturais e qualificados) e Âmbito do Mercado. Vemos bem a diferença entre editoras governadas por comerciais e as editoras governadas por quem gosta realmente de ler. Podemos ser influenciados por opiniões de pessoas que temos em consideração – seja para o bem, seja para o mal. Também podemos utilizar alguns critérios que divido em três categorias: Critérios objetivos externos: Autores que conheço, editoras de que gosto; Critérios objetivos internos: as personagens, o desenlace da ação, a relação com imagem, a ilustração; Critérios subjetivos: Menos clareza na história ou mais compilada, sem moral/ com moral; [...]”

Compreendeu-se, à conversa com Gémeo Luís (designer, ilustrador e artista plástico), que ilustração não é sinónimo de desenhar bem. Ilustração é sinónimo de emoção e, por vezes, o trabalho que melhor reflete isso é aquele que nada se assemelha à ilustração académica e que é feito de uma forma mais naïve procurando a gestualidade. Desenhar bem, por vezes, complica o trabalho de tentar criar um leitor participante que precisa de pensar e contemplar para desconstruir a narrativa. O ilustrador vai, assim, deixando apenas algumas pistas ao longo do livro.

À conversa com Ana Sofia Paiva (contadora e investigadora), compreendeu-se que é preciso tempo para as ideias. O ócio criativo só é possível e só é bem-sucedido se o mediador tiver tempo e disponibilidade para entrar em cena, desempenhando um bom papel com o álbum. Naturalmente que nem todos são capazes de vestir o papel de Contador. É uma arte cénica que requer algumas competências.

Constatou-se que tudo começa desde pequenino, na primeira infância, sendo estas as memórias que ficam em adulto. O primeiro livro de um bebé é o rosto da sua mãe, essas são as primeiras leituras. É importante que sejam faladas, vocalizadas, cantadas. O conteúdo só vem depois entre os 4/5 anos de idade, altura em que a criança já distingue as cores e é capaz de compreender as palavras. Ana Sofia Paiva refere que “É preciso compreender as fases da criança. Nós adultos apaixonamo-nos pelos livros, queremos tê-los, comprá-los. Para nós. Aos poucos, vai se criando a relação estética entre criança e livro. Precisamos de momentos para ouvirmos histórias, há muitas sessões de contos pensadas para crianças mas não há nenhuma pensada para adultos. A arte não substitui a vida, a arte tenta encantar. As palavras são elementos muito débeis. Só comunicamos em parte quando usamos as palavras. Ou contrário das ilustrações. São espaços abertos para o desafio, para o encontro, para o encantamento. Um vasto universo que não é linear e deixa abertas as portas da performance do contador da história. Contar histórias é como um filtro de café. Moer bem os grãos para depois eles se misturarem com a água e demoradamente filtrarem o café.” Esta metáfora permite compreender a importância do processo para alcançar uma finalidade. Neste caso, a nossa união entre café/água é a união da cor/imagem e o caminho que percorrem juntos, para se tornarem num só, é aqui substituído pelo mediador/contador.

Foi possível encontrar na pequena feira do livro – que acompanha sempre esta Conferência – algumas das editoras nacionais que melhor representam o livro ilustrado. Destaque especial para a livraria de Aveiro, *Gigões & Anantes*, onde se pode encontrar álbuns ilustrados e livros-objeto para colecionadores, na sua maioria de autores estrangeiros. Quem é que estava a comprar? Adultos, designers, ilustradores, escritores e colecionadores, neste caso, todos os frequentadores destes encontros. O preço de venda ao público destes exemplares considerados livro-objeto atingem preços elevados principalmente aqui em Portugal. Não temos uma indústria gráfica capaz de executar estes exemplares com rigor - como já foi referido - e para

além disso, os custos associados a esta tipologia de produção tornam-se quase inabarcáveis para as editoras e/ou autores.

Neste evento, adquiri um livro acórdão *La Barbe bleue* - Fig. 34 - com textos de Charles Perrault e ilustrado/esculpido pela francesa Clémentine Sourdaïs. Reparei que o livro - como vários que tive na mão - foram impressos na China e isso explica porque é que é possível comprá-lo por 10€. Para além disso, o livro é extremamente bem feito, não sendo possível encontrar nenhum corte fora do sítio. Os livros do Bruno Munari por exemplo, são objetos de exceção – ainda que seja possível perceber algumas minúsculas falhas de recorte - e no caso da obra *Na Noite Escura*, impresso em Itália, compramos uma edição mais recente por cerca de 20€. O caso de outro objeto literário bem impresso é *Kô&Kô*, ilustrado pela artista plástica Vieira da Silva, no qual os desenhos ficam com umas cores surpreendentes e as páginas ganham uma textura muito interessante. Impresso em França, pode ser adquirido por cerca de 20€. Talvez assim possamos justificar o porquê de haver uma predominância de autores internacionais nas livrarias portuguesas.

Ter uma profissão no ramo do design gráfico permite conhecer as fragilidades das gráficas portuguesas e isso reflete-se na valorização de alguns artistas portugueses que se dedicam a fazer livros-objeto à mão, totalmente artesanais.



Fig. 34 - *La Barbe bleue*



Estes anexos só estão disponíveis para consulta através do CD-ROM.
Queira por favor dirigir-se ao balcão de atendimento da Biblioteca.

Serviços de Biblioteca, Informação Documental e Museologia
Universidade de Aveiro