



Universidade de Évora - Escola de Artes

Mestrado em Design

Trabalho de Projeto

**Design Digital: Possibilidades de narrativas visuais para
novos estímulos de leitura**

Ana Sofia Narciso da Silva

Orientador(es) | Paulo Maldonado

Évora 2024





Universidade de Évora - Escola de Artes

Mestrado em Design

Trabalho de Projeto

**Design Digital: Possibilidades de narrativas visuais para
novos estímulos de leitura**

Ana Sofia Narciso da Silva

Orientador(es) | Paulo Maldonado

Évora 2024



O trabalho de projeto foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Artes:

- Presidente | José Miguel Gago da Silva (Universidade de Évora)
- Vogais | Paulo Maldonado (Universidade de Évora) (Orientador)
Tiago Navarro Marques (Universidade de Évora)



UNIVERSIDADE
DE ÉVORA

Mestrado em Design – Trabalho de Projeto

Design Digital: possibilidades de narrativas visuais para novos estímulos de leitura

Ana Sofia Narciso da Silva

Orientador: Professor Paulo Maldonado

Évora, out. 2024

*Dedico este trabalho a todos os alunos
e professores que, com curiosidade e paixão,
procuram novas formas de ensinar e aprender.
O vosso entusiasmo em explorar novas
adaptações do ensino inspira a mudança
e a inovação nas salas de aula.
Que continuem a abrir portas para um futuro de
conhecimento acessível e transformador.*

Agradecimentos

Aos meus pais, Ana Isabel e João Paulo, e à minha avó, pela ajuda material que tornou possível a excelente oportunidade de estudar na Universidade de Évora. Não esqueço o apoio emocional, dando-me a coragem necessária para encarar e vencer este desafio. Um grande obrigado por fazerem de mim a pessoa que sou, por me ensinarem a lutar pelo que quero e por todos os sacrifícios. Espero que os tenha orgulhado e que continue a orgulhar durante todo o meu caminho.

À minha avó um obrigado especial por estar sempre lá para mim, em qualquer fase da minha vida. Ao meu irmão, que durante todo o processo nunca questionou as minhas capacidades, e sempre as enalteceu.

Ao meu sobrinho, Gabriel, que mesmo sendo pequeno ainda, me tem ensinado tanto. O menino dos meus olhos, que me ensinou sobre responsabilidade, cuidado, apoio, decisão, e que por outro lado me fez desenvolver mais o meu lado calmo e emocional. Com ele tornei-me mais responsável e adulta, o que me permitiu investir no meu projeto de forma diferente.

À São e ao Nuno, que me acompanham desde o início, e que se encontram sempre disponíveis a ajudar-me.

Às minhas amigas, um agradecimento pelo companheirismo e encorajamento, demonstrados desde o início do projeto. Que sempre me deram abertura para me auxiliar no que fosse necessário no decorrer de todo o trabalho.

Às minhas eternas amigas da Universidade de Évora, amigas para a vida, um agradecimento por me terem acompanhado durante estes 6 anos a estudar, por terem sido o meu braço direito e por terem vivido em pleno os anos que Évora nos proporcionou como os melhores até agora. Pelas noites de copos e, pelo contrário, as noitadas de estudo, que foram muitas.

Obrigada.

A todos os que, direta ou indiretamente, me ajudaram durante esta etapa, deixo uma palavra de agradecimento.

Ao meu orientador, professor Paulo Maldonado, pelas dúvidas esclarecidas, pelo apoio ao longo de todo o processo de desenvolvimento do projeto, em que muitas vezes duvidei que seria capaz de terminar o mesmo, por todas as opiniões construtivas e pela disponibilidade. Agradecida pela presença constante que me acalmou nos dias mais complicados. Agradecer pela competência, responsabilidade e ajuda, nomeadamente pelas sugestões propostas para melhorar o meu projeto. A todos os professores que passaram por mim durante a minha jornada pela Universidade, que me ensinaram bastante, qualquer um deles. Esses ensinamentos serão bases essenciais naquilo que será um papel no meu futuro.

Resumo e Palavras-chaves

Titulo

Design Digital: possibilidades de narrativas visuais para novos estímulos de leitura.

O presente documento pretende dar a conhecer o projeto de investigação na área do Design Digital e Animação, que procura entender e explorar contextos relacionados com a evolução de novas possibilidades tecnológicas.

A tecnologia disponibilizada pelos dispositivos móveis abriu portas para novas possibilidades no modo como se contam estórias e na criação de narrativas, criando inúmeros desafios novos para o designer/ilustrador enquanto criador de narrativas visuais.

A escolha do tema relaciona-se com o facto de haver um decréscimo no envolvimento da criança com a leitura e a utilização do suporte digital pode ser considerada como uma oportunidade a explorar, para aproximar as novas gerações com as estórias e o conhecimento.

A produção de narrativas visuais com o discurso apoiado na ilustração e na animação, introduz novas dimensões na perceção ao nível da imaginação e, conseqüentemente, no imaginário. A exploração de referências excepcionais e de casos de autores na área da ilustração e da animação, constitui-se como o ponto de partida e a inspiração para desenvolver uma proposta que, recorrendo aos meios digitais, à ilustração e à animação, contribua positivamente para aproximar e envolver o leitor com a obra.

Palavras-Chave:

Design;

Comunicação Visual;

Ilustração e Animação Digital;

Narrativa Visual;

Desenho de Personagens

Abstract and Keywords

Title

Digital design: possibilities of visual narratives for new reading stimuli

This document aims to present the research project in the area of Digital Design and Animation, which seeks to understand and explore contexts related to the evolution of new technological possibilities. The technology made available by mobile devices opened doors to new possibilities in the way stories are told and in the creation of narratives, creating countless new challenges for the designer/illustrator as a creator of visual narratives. The choice of the theme is related to the fact that there is a decrease in children's engagement with reading and the use of digital media can be considered as an opportunity to be explored, to bring new generations closer to stories and knowledge.

The production of visual narratives with the discourse supported by illustration and animation, introduces new dimensions in perception at the level of imagination and, consequently, in the imaginary. The exploration of exceptional references and cases of authors in the area of illustration and animation, is the starting point and inspiration to develop a proposal that using digital media, illustration and animation, contributes positively to approach and engage the reader with the work.

Keywords:

Design;

Visual Communication;

Illustration and Digital Animation;

Visual Narrative;

Character Design.

Acrónimos e Abreviaturas

COVID-19. Coronavírus 2019

PNL2027. Plano Nacional de Leitura 2027

CIES. Centro de Investigação e Estudos de Sociologia

OCDE. Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico

UNICEF. *United Nations International Children's Emergency Fund*

STEM. *Science, Technology, Engineering, and Mathematics*

NAEP. *National Assessment of Educational Progress*

BD. Banda desenhada

CGI. *Computer Graphic Imagery*

IA. Inteligência artificial

iOS. *Iphone Operating System*

ePub. *Electronic Publication*

mobi. *MobiPocket*

Fb2. *FictionBook 2*

HTML. *Hypertext Markup Language*

RFT. *Rich Text Format*

PDF. *Portable Document Format*

PPT. *PowerPoint Presentation*

XLS. *eXtensible Spreadsheet*

ODF. *OpenDocument Format*

ODG. *OpenDocument Graphics*

Glossário

User Flow- Método/ técnica de mapeamento do caminho percorrido dentro de um produto digital pelo utilizador, para realizar uma dada tarefa ou objetivo.

Frames- Imagens ou desenhos estáticos que representam um momento específico numa sequência narrativa visual.

Storyboard- Sequência de desenhos ou imagens que visualizam como uma narrativa ou animação será desenvolvida.

UX- (*User Experience*) refere-se à experiência do utilizador ao interagir com um produto digital.

Interatividade- Característica que permite ao utilizador interagir com um conteúdo ou plataforma.

Animação- Técnica de criar a ilusão de movimento através de uma sequência de imagens ou *frames*.

Navegação- Ação de se mover através de páginas ou secções de um *website* ou aplicação, normalmente através de menus, botões ou *links*.

Sinopse- Resumo curto que apresenta o conteúdo principal de uma história ou obra literária.

Tap- Termos utilizado para descrever o toque num ecrã de dispositivo móvel para interagir com uma aplicação ou conteúdo digital.

Scroll- Movimento vertical ou horizontal para navegar em um ecrã digital, permitindo ao utilizador explorar mais conteúdo para além da área visível.

Tipografia- Disciplina utilizada por designers para organizar fontes numa interface de utilizador de maneira a garantir que o texto seja legível.¹

Short films- Filme de pequena duração, podendo apresentar-se como uma produção cinematográfica de cariz estético, recreativo, informativo, didático ou publicitário.

¹ Referência: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/typography?srsId=AfmB0orSYIIQgaG-kRG1MshxsPUD9TPhPyAwFwaGvzW5Kuj3pcuePS6qv>

Índice de Figuras

Fig. 1	Desenho do Itinerário de Investigação (Autora, 2023)	11
Fig. 2	<i>US- 9 and 13 years olds read for fun often than they used to</i> (Avaliação Nacional do Progresso Educacional, 2019/2020)	23
Fig. 3	<i>The Polar Express</i> (Chris Van Allsburg, 1985)	39
Fig. 4	<i>Lilo e Stitch</i> (Chris Sanders, 2002)	40
Fig. 5	A Turma da Mônica (Maurício de Sousa, 1959)	41
Fig. 6	<i>Diary of a Wimpy Kid</i> (Jeff Kinney, 2007-)	42
Fig. 7	Câmara Escura (Antêmio de Trales, Século VI d.C)	43
Fig. 8	Câmara Clara (William Hyde Wollaston, 1807)	44
Fig. 9	Fenacistoscópio (Joseph Plateau, 1829)	44
Fig. 10	<i>Religious Tract Society</i> (The White Feather, (1860-1878)	46
Fig. 11	<i>Through The Looking-Glass, and What Alice Found There</i> (John Tenniel, 1871)	47
Fig. 12	<i>Much Ado About Nothing, Punch. Sketch for a political cartoon</i> (John Tenniel, 1882/1878)	47
Fig. 13	<i>Puck Vol.1</i> (1877)	48
Fig. 14	<i>Puck Christmas</i> (N.Y.: J. Ottman Lith.Co., 1901)	48
Fig. 15	<i>Hey Diddle Diddle</i> (Edith A. Cubitt, Ernest Nister, <i>Victoria and Albert Museum</i> , 1900)	49
Fig. 16	<i>Hey Diddle Diddle, the cat the fiddle</i> (Randolph Caldecott, <i>New York Public Library</i> , 1885)	49
Fig. 17	Os Lusíadas (Pedro Proença, 2003)	50
Fig.18	Deserto com vozes, Almanaque (Urbano Tavares Rodrigues, Seara Nova, 1976)	51
Fig. 19	O Mosquito (Rafael Bordalo Pinheiro, 1875)	51
Fig. 20	A Paródia (Rafael Bordalo Pinheiro, 1900)	51
Fig. 21	<i>The Yellow Kid</i> (Richard Outcault, <i>Morning Journal</i> , 1896)	52
Fig. 22	<i>Little Nemo in Slumberland</i> (Winsor McCay, 1905-11, 1924-27)	53
Fig. 23	<i>Bringing Up Father</i> (George McManus, 1913/16)	54
Fig. 24	<i>Popeye</i> (Elsie Segar, <i>Thimble Theatre</i> , 1931)	54
Fig. 25	<i>Tarzan</i> (Harold Foster, 1929)	55
Fig. 26	<i>Mickey Mouse</i> (Walt Disney, 1930)	55
Fig. 27	<i>Walt Disney's Comics and Stories</i> (Dell Comics, 1940)	56

Fig. 28	<i>Donald Duck and the Pirate Gold</i> (sem menção de autor, 1942)	56
Fig. 29	<i>Superman</i> (Jerry Siegel, Joe Shuster, 1938)	56
Fig. 30	<i>Rex Morgan, M.D.</i> (Nicholas P. Dallis, 1948)	57
Fig. 31	<i>Pogo</i> (Walt Kelly, 1966)	58
Fig. 32	<i>Peanuts</i> (Charles Schlz, 1950)	58
Fig. 33	<i>Garfield</i> (Jim Davis, 1989)	59
Fig. 34	<i>Steamboat Willie</i> (Walter Elias Disney, Ub Iwerks, 1928)	61
Fig. 35	<i>Flip the Frog</i> (Ub Iwerks, 1930)	61
Fig. 36	<i>Peter Pan</i> (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, 1953)	62
Fig. 37	<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> (William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, 1937)	63
Fig. 38	<i>Pinocchio</i> (Norman Ferguson, T. Hee, 1940)	63
Fig. 39	<i>Fantasia</i> (James Algar, Samuel Armstrong, 1940)	64
Fig. 40	<i>Bambi</i> (James Algar, Samuel Armstrong, 1942)	64
Fig. 41	<i>Mr. Magoo film, Ragtime Bear</i> (John Hubley, 1949)	64
Fig. 42	<i>Alice in Wonderland</i> (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, 1951)	65
Fig. 43	<i>The Hundred and One Dalmatians</i> (Clyde Geronimi, Hamilton Luske, 1961)	65
Fig. 44	<i>The Little Mermaid</i> (Ron Clements, John Musker, 1989)	67
Fig. 45	<i>Beauty and the Beast</i> (Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991)	67
Fig. 46	<i>Dreams, Storyboards</i> (Akira Kurosawa, 1990)	68
Fig. 47	<i>Dreams, Movie Scenes</i> (Akira Kurosawa, 1990)	69
Fig. 48	<i>The Nightmare Before Christmas</i> (Henry Selich, Tim Burton, 1993)	70
Fig. 49	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	71
Fig. 50	<i>Tarzan</i> (Kevin Lima, Chris Buck, 1999)	72
Fig. 51	<i>Atlantis: The Lost Empire</i> (Gary Trousdale, Kirk Wise, 2001)	72
Fig. 52	<i>Atlantis: The Lost Empire</i> (Gary Trousdale, Kirk Wise, 2001)	73
Fig. 53	<i>Spirit: Stallion of the Cimarron</i> (Kelly Asbury, Lorda Cook, 2002)	74
Fig. 54	<i>Sinbad: Legend of the Seven Seas</i> (Patrick Gilmore, Tim Johnson, 2003)	75-76
Fig. 55	<i>The Princess and the Frog</i> (Ron Clements, John Musker, 2009)	77
Fig. 56	<i>Dear Basketball</i> (Glen Keane, Kobe Bryant, 2017)	77-78
Fig. 57	<i>Klaus</i> (Sergio Pablos, Mary Anderson, 2019)	78

Fig. 58	<i>Far from the Tree</i> (Natalie Nourigat, Ruth Strother, 2021)	79
Fig. 59	<i>Encanto</i> (Jared Bush, Byron Howard, Charise Castro Smith, 2021)	80
Fig. 60	<i>Farbenkugel em 7 Lichtstufen und 12 Tönen</i> (Esfera de cores em 7 valores de luz e 12 tons) (Johannes Itten, 1921)	84
Fig. 61	<i>Background Scenarios</i> (Autora, 2022)	94
Fig. 62	<i>Pocahontas</i> (Chris Buck, 1995)	96
Fig. 63	<i>Frozen</i> (Chris Buck, 2013/2015/2019)	96
Fig. 64	<i>Tarzan</i> (Chris Buck, 1999)	96
Fig. 65	<i>Wreck-It Ralph</i> (Jennifer Lee, 2012)	97
Fig. 66	<i>Mickey</i> (Walter Elias Disney, 1928)	98
Fig. 67	<i>Mogli- O Livro da Selva</i> (Walter Elias Disney, 1967)	98
Fig. 68	<i>Peter Pan</i> (Walter Elias Disney, 1953)	98
Fig. 69	<i>Spider-Man: Across the Spider-Verse</i> (Chris Miller, 2018)	99
Fig. 70	<i>Shrek</i> (Chris Miller, 2010)	99
Fig. 71	<i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> (Chris Miller, 2013)	99
Fig. 72	<i>The Little Mermaid</i> (Ron Clements, 1989)	99
Fig. 73	<i>Aladdin</i> (Ron Clements, 1992)	99
Fig. 74	<i>Up</i> (Pete Docter, 2009)	100
Fig. 75	<i>Inside Out</i> (Pete Docter, 2015)	101
Fig. 76	<i>Monster, Inc.</i> (Pete Docter, 2001)	101
Fig. 77	<i>Luca</i> (Pete Docter, 2021)	101
Fig. 78	<i>Toy Story 2</i> (John Lasseter, 1999)	101
Fig. 79	<i>Cars 3</i> (John Lasseter, 2017)	101
Fig. 80	<i>Incredibles 2</i> (John Lasseter, 2018)	101
Fig. 81	<i>Corpse Bride</i> (Tim Burton, 2005)	102
Fig. 82	<i>Alice in Wonderland</i> (Tim Burton, 2010)	102
Fig. 83	<i>Dumbo</i> (Tim Burton, 2019)	102
Fig. 84	<i>Finding Nemo</i> (Andrew Stanton, 2003)	103
Fig. 85	<i>Wall- E</i> (Andrew Stanton, 2008)	103
Fig. 86	<i>Beauty and the Beast</i> (Mark Henn, 1991)	104
Fig. 87	<i>Aladdin</i> (Mark Henn, 1992)	104
Fig. 88	<i>The Lion King</i> (Mark Henn, 1994)	104
Fig. 89	<i>Bolt, illustration</i> (Jin Kim, 2008)	104
Fig. 90	<i>Tangled, illustration</i> (Jin Kim, 2010)	105
Fig. 91	<i>Moana, illustration</i> (Jin Kim, 2016)	105
Fig. 92	<i>Zootopia, illustration</i> (Jin Kim, 2016)	105
Fig. 93	<i>The Little Mermaid, illustration</i> (Ruben Aquino, 1989)	106

Fig. 94	<i>Mulan</i> (Ruben Aquino, 1998)	106
Fig. 95	<i>Lilo & Stitch, illustration</i> (Ruben Aquino, 2002)	106
Fig. 96	<i>Kung-Fu Panda</i> (Sharon Bridgeman, 2011)	107
Fig. 97	<i>How to Train your Dragon</i> (Sharon Bridgeman, 2010)	107
Fig. 98	<i>Spirit: Stallion of the Cimarron</i> (Sharon Bridgeman, 2002)	107
Fig. 99	<i>Pinocchio</i> (Robert Zemeckis, 2022)	108
Fig. 100	<i>Titanic</i> (James Cameron, 1997)	109
Fig. 101	<i>Monstro Marinho</i> (Chris Williams, 2022)	110
Fig. 102	<i>Entergalactic</i> (Fletcher Moules, 2022)	110
Fig. 103	<i>Alias Grace, Series</i> (Mary Harron, 2017)	111
Fig. 104	<i>O Enfermeiro da Noite</i> (Tobias Lindholm, 2022)	111
Fig. 105	<i>Sinbad: Legend of the Seven Seas</i> (Patrick Gilmore, Tim Johnson, 2003)	112
Fig. 106	<i>Brave- Indomável</i> (Mark Andrews, Brenda Chapman, 2012)	112
Fig. 107	<i>Maze Runner</i> (Wes Ball, 2014)	112
Fig. 108	<i>Good Girls, Series</i> (Michael Weaver, Eric Tignini, 2018-2021)	113
Fig. 109	<i>The Witcher, Series</i> (Stephen Surjik, Alik Sakharov, 2019-)	113
Fig. 110	<i>A Batalha Esquecida</i> (Matthijs van Heijningen Jr. 2020)	114
Fig. 111	<i>Kobo e-reader</i> (Michael Serbinis, Takahito Aiki, Michael Tamblyn, 2010)	117
Fig. 112	<i>FBReader</i> (Nikolay Pultsin, 2008)	118
Fig. 113	<i>Scribd Inc.</i> (Trip Adler, Jared Friedman, Tikhon Bernstam, 2007)	119
Fig. 114	<i>Wattpad</i> (Flor M. Saucedo, Ivan Yuen, 2006)	120
Fig. 115	<i>Sophia de Mello Breyner Andresen no seu tempo</i> (Maria Andresen Sousa Tavares, Cecilia Matos, 2011)	121
Fig. 116	<i>Alice in Wonderland</i> (Atomic Antelope, 2010)	122
Fig. 117	<i>Nursery Rhymes with Story Time</i> (UsTwo, 2011)	123
Fig. 118	<i>Análise SWOT</i> (Autora, 2024)	125
Fig. 119	<i>Peça de Teatro Auto da Barca do Inferno</i> (Cultura Kids Lisboa-Porto)	130
Fig. 120	<i>Esquema- várias possibilidades interativas dos dispositivos móveis</i> (Autora, 2024)	138
Fig. 121	<i>Disposição da navegação- utilização correta e incorreta</i> (Autora, 2024)	139
Fig. 122	<i>Navegação disponível</i> (Autora, 2024)	139-40

Fig. 123	Passagem no ecrã (Autora, 2024)	140
Fig. 124	Botões de passagem- outra hipótese de passagem de <i>frame</i> (Autora, 2024)	140
Fig. 125	<i>User Flow</i> (Autora, 2024)	142
Fig. 126	Ilustração Manuel António Pina (Autora, 2023/2024)	143
Fig. 127	Caracterização do espaço temporal (Autora, 2023/2024)	150
Fig. 128	Caracterização dos cenários (Autora, 2023/ 2024)	152
Fig. 129	Personalização Personagens (Autora, 2023/2024)	153
Fig. 130	Planeamento <i>Storyboard</i> . Cenários Gerais- preto e branco (Autora, 2023/2024)	154
Fig. 131	<i>Storyboard</i> , Cena 1/2/3 (Autora, 2023)	155
Fig. 132	<i>Storyboard</i> , Cena 5 (Autora, 2023)	156
Fig. 133	<i>Pinocchio</i> , 2022	160
Fig. 134	Monstro Marinho, 2022	160
Fig. 135	<i>Sketches</i> iniciais- Adamastor (Autora, 2023/2024)	161
Fig. 136	<i>Sketch</i> frontal/perfil- Adamastor (Autora, 2023/2024)	162
Fig. 137	<i>Sketch</i> frontal/perfil- Manuel (Autora, 2023/2024)	163
Fig. 138	<i>Sketches</i> expressões- Adamastor (Autora, 2023/2024)	163
Fig. 139	<i>Sketches</i> expressões- Manuel (Autora, 2023/2024)	164
Fig. 140	<i>Sketches</i> iniciais da roupa/postura Manuel- Alternativas (Autora, 2023/2024)	164
Fig. 141	<i>Sketches</i> iniciais da roupa/postura Mãe- Alternativas (Autora, 2023/2024)	164
Fig. 142	Ilustrações família Manuel (Autora, 2023/2024)	165
Fig. 143	Traços semelhantes- ligações (Autora, 2023/2024)	166
Fig. 144	Ilustrações corpo inteiro- Manuel (Autora, 2023/2024)	168
Fig. 145	<i>Sketches</i> - Manuel (Autora, 2023/2024)	169
Fig. 146	<i>Sketches</i> - Manuel (Autora, 2023/2024)	169
Fig. 147	Ilustrações faciais simples e detalhada- Manuel (Autora, 2023/2024)	170
Fig. 148	<i>Sketches</i> - Mãe (Autora, 2023/2024)	171
Fig. 149	Ilustrações corpo inteiro- Mãe (Autora, 2023/2024)	171
Fig. 150	Ilustrações faciais simples e detalhada- Mãe (Autora, 2023/2024)	171
Fig. 151	<i>Sketches</i> - Pai (Autora, 2023/2024)	172
Fig. 152	Ilustrações corpo inteiro- Pai (Autora, 2023/2024)	173
Fig. 153	Ilustração face detalhada- Pai (Autora, 2023/2024)	173
Fig. 154	Ilustrações corpo inteiro- Ana (Autora, 2023/2024)	174
Fig. 155	Ilustração face detalhada- Ana (Autora, 2023/2024)	174

Fig. 156	Ilustrações corpo inteiro- Marinheiros (Autora, 2023/2024)	176
Fig. 157	Ilustração face detalhada- Pêro (Autora, 2023/2024)	177
Fig. 158	Ilustração face detalhada- Diogo (Autora, 2023/2024)	177
Fig. 159	Ilustração face detalhada- Nicolau (Autora, 2023/2024)	177
Fig. 160	Ilustrações corpo inteiro- Mestre João (Autora, 2023/2024)	178
Fig. 161	Ilustrações face simples/ detalhada- Mestre João (Autora, 2023/2024)	178
Fig. 162	Sketches- Mestre João (Autora, 2023/2024)	179
Fig. 163	Ilustração face detalhada- Capitão (Autora, 2023/2024)	180
Fig. 164	Ilustrações corpo inteiro- Capitão (Autora, 2023/2024)	180
Fig. 165	Ilustração face detalhada- Adamastor (Autora, 2023/2024)	181
Fig. 166	Sketches- Adamastor (Autora, 2023/2024)	182
Fig. 167	Ilustrações corpo inteiro- Adamastor (Autora, 2023/2024)	183
Fig. 168	Ilustrações Oceano (Autora, 2023/2024)	186
Fig. 169	Armada portuguesa (Livro de Lisuarte de Abreu, 1565)	187
Fig. 170	<i>Treasure Planet</i> (Ron Clements, John Musker, 1565)	187
Fig. 171	<i>Pirate Ship- Royal Navy Deserters</i> (Luca Pascal)	188
Fig. 172	Sketches caravela (Autora, 2023/2024)	188
Fig. 173	Sketches caravela- deferentes perspetivas (Autora, 2023/2024)	190
Fig. 174	Sketches caravela- a cores (Autora, 2023/2024)	190
Fig. 175	A caravela- Noite (Autora, 2023/2024)	191
Fig. 176	A caravela- Dia (Autora, 2023/2024)	191
Fig. 177	A caravela- Escritório (Autora, 2023/2024)	191
Fig. 178	Sketches Cenários/ Ambientes- Iniciais Casa (Autora, 2023/2024)	193
Fig. 179	Ilustração interior casa (Autora, 2023/2024)	194
Fig. 180	Ilustração casa (Autora, 2023/2024)	194
Fig. 181	Ilustração interior casa (Autora, 2023/2024)	195
Fig. 182	Sketches Cenários/ Ambientes- Iniciais Praia (Autora, 2023/2024)	196
Fig. 183	Ilustração- Praia de Angra de São Brás (Autora, 2023/2024)	197
Fig. 184	Storyboard, Cena 11 (Autora, 2023)	198
Fig. 185	Storyboard- escolhidos, Cena 11 (Autora, 2023)	198
Fig. 186	Frames finais, Cena 11 (Autora, 2024)	199

Fig. 187	Cronograma- Cenários e Personagens (Autora, 2023)	199
Fig. 188	<i>Frames</i> finais, Cena 12 (Autora, 2024)	201
Fig. 189	Tipografia aplicada no título (Autora, 2024)	202
Fig. 190	Utilização da tipografia em Cenas (Autora, 2024)	203
Fig. 191	<i>Frame</i> final (Autora, 2024)	204
Fig. 192	<i>Frame</i> final, Caixa de ajustes (Autora, 2024)	204
Fig. 193	Capa- Livro Digital (Autora, 2024)	205
Fig. 194	<i>Sketch</i> inicial- <i>Sketch</i> final (Autora, 2023/2024)	207
Fig. 195	<i>Sketch</i> inicial- <i>Sketch</i> final (Autora, 2023/2024)	207
Fig. 196	Capa e contracapa- behind the scenes (Autora, 2024)	208
Fig. 197	Páginas <i>Behind the Scenes</i> (1) (Autora, 2024)	210
Fig. 198	Páginas <i>Behind the Scenes</i> (2) (Autora, 2024)	211
Fig. 199	Páginas <i>Behind the Scenes</i> (3) (Autora, 2024)	211
Fig. 200	Protótipo- <i>frame</i> capa (Autora, 2024)	216
Fig. 201	Protótipo- <i>frame</i> sinopse/ estrutura da narrativa (Autora, 2024)	217
Fig. 202	Protótipo- <i>frame</i> inicial (Autora, 2024)	218
Fig. 203	Protótipo- <i>frames</i> não animados (Autora, 2024)	218
Fig. 204	QR code: acesso a livro digital (Autora, 2024)	219

Índice Geral

Dedicatória	IX
Agradecimentos	XI
Resumo e Palavras-Chave	XV
Abstract and Keywords	XVII
Acrónimos e Abreviaturas	XIX
Glossário	XXI
Índice de Figuras	XXIII
Índice Geral	XXXI

1. INTRODUÇÃO 1

1.1 Contextualização e áreas de investigação	2
1.2 Problematização	3
1.2.1 Questões de Investigação	6
1.2.2 Relevância do Projeto	6
1.2.3 Objetivos Gerais	8
1.2.4 Objetivos Específicos	8
1.2.5 Argumento	8
1.2.6 Metas e Requisitos	9
1.3 Metodologia da Investigação	10
1.3.1 Desenho do Itinerário de Investigação	11

2. DESCOBERTA 13

2.1 Oportunidade: desenvolver novas propostas nas áreas do design digital e animação	14
2.2 Perspetivas relativamente à educação na atualidade	16
2.3 As crianças e a era digital	19
2.4 A leitura no desenvolvimento dos mais novos	22
2.5 O imaginário e a imaginação	26
2.6 A criatividade	30
2.7 A evolução do suporte livro	32
2.8 Da leitura impressa à leitura digital	33
2.8.1 Leitura infantil: impressa vs. digital	35
2.9 O impacto da ilustração nos livros infantis e juvenis	37

2.10 Da ilustração analógica à ilustração digital	43
2.10.1 Um itinerário evolutivo	43
2.10.2 A era vitoriana (XIX-XX)	45
2.10.3 A evolução da BD	52
2.10.4 A evolução da ilustração dos filmes (2D-3D)	60
2.11 O caminho da ilustração: entre o analógico e o digital na era da educação	80
2.12 Narrativas: o poder da ilustração na formação de crianças	81
2.13 A revolução da ilustração digital	84
2.14 Transformação da página impressa para a digital	85
2.14.1 O impacto do livro na infância e a transição para o digital	85
2.15 O ilustrador	87
2.15.1 Redefinição do papel do ilustrador	87
2.15.2 Desafios do ilustrador: entre técnicas e criatividade	89
2.16 Construção de personagens	91
2.16.1 O processo de design de personagens	91
2.16.2 A importância de um <i>background scenario/</i> ambiente	93
2.17 Personalidades e referências na área de estudo	95

3. ANÁLISE E SÍNTESE **115**

3.1 Investigação ativa não intervencionista	116
3.1.1 Análise de Mercado/ Soluções existentes	116
3.1.1.1 Análise de Plataformas	117
3.1.1.2 Projetos existentes	121
3.1.2 Análise <i>SWOT</i>	125
3.2 Investigação ativa intervencionista	128

4. IDEIAÇÃO **129**

4.1 Conceito	130
4.1.1 Definição	130
4.1.2 Público-alvo	132
4.1.3 Requisitos	132
4.1.4 Objetivos a curto e a longo prazo	133

4.2 Cenários estratégicos	133
4.3 Cenários de utilização	135
4.3.1 Contexto educativo	135
4.3.2 Contexto lúdico	136
4.4 Estratégias digitais	137
4.4.1 Design de experiência interativa	137
4.4.2 Interatividade	138
4.5 Dispositivos	141
4.6 User flow	141
4.7 O autor	142
4.8 A obra	143
4.9 Design de interface (UI)	145
4.9.1 Identidade visual: paleta cromática e tipografia	145
4.10 Análise literária	147
4.11 Aquilo que os olhos veem ou O Adamastor	148
4.12 Caracterização do espaço temporal	150
4.13 Caracterização dos cenários	151
4.14 Caracterização dos personagens	152
4.15 Storyboards	154
4.16 Ilustrações	157
4.16.1 Personagens: impacto emocional	157
4.16.2 Processo criativo dos personagens	158
4.16.3 Desenvolvimento: personalidade dos personagens	162
4.17 Herdeiros: uma herança partilhada	165
4.17.1 Personagem- Manuel	167
4.17.2 Personagem- Mãe	171
4.17.3 Personagem- Pai	172
4.17.4 Personagem- Ana	173
4.18 A vida dos marinheiros nos Descobrimientos	175
4.18.1 Personagens- Marinheiros	176
4.18.2 Personagem- Mestre João	178
4.18.3 Personagem- Capitão	180
4.18.4 Personagem- Adamastor	181
4.19 Plano de fundo: cenários e ambientes	184
4.19.1 O Oceano: o papel do mar na estória	185
4.19.2 A caravela na narrativa: um processo de design e descoberta	187
4.19.3 A caravela- da ideia à realidade	189
4.19.4 Retrato de uma família trabalhadora	192
4.19.5 A casa de Manuel	194

4.19.6 Praia- Angra de S. Brás	196
4.20 Processo criativo e estrutural do projeto	197
4.20.1 Da animação à narrativa: a construção e seleção dos <i>frames</i>	197
4.20.2 A estrutura das ilustrações na fase final	199
4.20.3 Interatividade e design: estrutura do livro digital	201
4.20.4 Capa	204
4.20.5 Desafios na criação de personagens e cenários	206
4.21 Complemento impresso: aprofundar a narrativa digital	208
4.21.1 O livro <i>behind the scenes</i>	208
4.21.2 Objetivo específicos	209
4.21.3 Conteúdo e estrutura	210
4.21.4 Experiência do leitor	212
4.21.5 Integração com o livro digital	212
5. PROTÓTIPO	215
5.1 Funcionamento da aplicação	216
6. CONCLUSÕES	221
6.1 Considerações finais e benefícios decorrentes do projeto	222
6.2 Futuro do projeto: Inovação na experiência de leitura e interatividade	223
7. REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA	225
7.1 Referências bibliográficas	226
7.2 Bibliografia	233
8. APÊNDICE	245

1. INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização e áreas de investigação

1.2 Problematização

1.3 Metodologia da Investigação

1. Introdução

1.1 Contextualização e áreas de Investigação

O enfoque deste projeto é o Design Digital e a Animação, a partir dos quais se pretende desenvolver uma solução de Design, cujo principal objetivo consiste em contribuir para aumentar a iniciativa e o prazer das crianças na leitura, tornando a experiência mais motivadora/cativante/envolvente/memorável. O processo incidirá principalmente na adaptação de uma obra literária já existente e, a partir daí, desenvolver uma narrativa visual digital que amplifique o sentido da estória.

Devido aos avanços tecnológicos e ao fascínio na utilização de novos dispositivos móveis "em qualquer lugar", está cada vez mais presente a ideia de que as novas tecnologias vieram comprometer a existência do livro impresso. São cada vez mais as crianças² com acesso a meios digitais, tanto em casa como na escola. Assim, os artefactos interativos, nomeadamente os jogos e as plataformas digitais destinados às crianças multiplicam-se, concorrendo deslealmente com os livros impressos, principalmente pela possibilidade de introduzir dinâmicas que a animação permite.

Assim, e utilizando os meios que atualmente temos à disposição, o projeto consiste no desenvolvimento de uma estória em suporte digital, que explore o prazer associado ao entretenimento com o desenvolvimento intelectual que contribua positivamente para o crescimento, como pessoa, dos leitores. Esta estratégia consistirá numa experiência didática que cativa o público-alvo por transmitir conhecimento, através de um processo lúdico e educativo e, simultaneamente, passar a mensagem da importância que a literatura apresenta no desenvolvimento da criança.

1.2 Problematização

Muitas das ações que envolvem as dinâmicas do ato de ler encontram-se ligadas à educação e é no seu processo de desenvolvimento, como aluno, que a criança encontra o discurso de estímulo à leitura e se liga socialmente e sistematicamente a essa atitude.

O domínio da língua assume uma importância significativa, pelo simples fato de ser um instrumento de comunicação e expressão de ideias, pensamentos, sentimentos, e, além disso, um meio crucial para acessar informações, especialmente numa era altamente influenciada pela tecnologia. O conhecimento linguístico é essencial e até pode ser uma questão de sobrevivência atualmente.

Dessa forma pode promover a construção da visão do mundo e a produção de conhecimento, trazendo satisfação e mais qualidade de vida para as pessoas (Fleck, 2011).

O desenvolvimento da leitura deve ser estimulado desde os primeiros anos da criança, criando assim um hábito e uma conexão prazerosa com a literatura desde a infância. O desafio para incentivar à leitura é cada vez mais importante para as novas gerações nativas digitais.

Ao regressar ao passado, existe uma maior consciencialização do quanto o mundo evoluiu. A geração X (Xennials), (1975-1985), definiu-se como a geração a viver a adolescência sem redes sociais, onde muitos cresceram sem computadores ou tecnologia em casa, um fator que os tornou únicos e distintos das outras gerações. Passaram a infância a utilizar tecnologia analógica, como telemóveis rotativos, gira-discos e cassetes (Gentry, 2023) Os "Xennials" estavam a terminar o ensino superior e a entrar no mercado de trabalho, enquanto os "Millennials" ainda frequentavam a escola primária. A geração Y (Millennials) (1980-1994), conhecida pela capacidade de adaptação, é considerada a primeira geração digital. A adaptação às novas tecnologias, incluindo *smartphones*, redes sociais e entretenimento em *streaming*, tornou-se fácil porque foram as primeiras crianças a terem acesso a uma vasta gama

de meios de comunicação adaptados aos seus gostos específicos. No entanto, os "Millennials" não são apenas utilizadores passivos da tecnologia. São alguns dos seus impulsionadores. Mark Zuckerberg, transformou o Facebook num poderoso e influente *Website* de redes sociais ao longo de 10 anos. Outros inovadores da geração *Millennials* são Kevin Systrom e Mike Krieger, com o Instagram, e, Zhang Yiming, com o *TikTok* (Zelazko, 2023).

Na geração Z (1995-2012), como em todas as gerações, os comportamentos foram moldados pela forma como cresceram. Definida como "nativos digitais", e conhecida por trabalhar, fazer compras, namorar e fazer amigos *online*, esta geração não se lembra da vida antes dos *smartphones* e todos cresceram numa época de acesso omnipresente a conteúdos de *streaming* e a redes sociais (Eldridge, 2023). A geração Alfa (2013-2025), a que predomina, apesar de mais nova, facilmente se molda ao panorama das redes sociais, são influenciadores da cultura popular e vivem para o mundo digital. A geração com maior conhecimento tecnológico de todos os tempos, que é exposta à internet desde muito cedo. Os comportamentos, atitudes e hábitos da geração Alfa serão provavelmente mais afetados do que qualquer outra geração, devido à pandemia do COVID-19. A pandemia acelerou as tendências existentes na tecnologia que afetam esta geração, incentivando a mais comunicação digital, através de videochamadas, reuniões e salas de aula remotas. O crescimento das redes sociais online e dos conteúdos digitais tornaram quase instantâneo o acesso mais rápido à informação, fazendo com que os mais novos ocupem mais tempo com estes equipamentos do que com a leitura, por prazer, o que evidencia usos da leitura mais desligados.

O *National Literacy Trust* desenvolveu um estudo onde se verificou que em 2019, apenas 26% dos menores de 18 anos passaram algum tempo por dia a ler, sendo o nível diário mais baixo registado desde que a instituição de caridade pesquisou pela primeira vez os hábitos de leitura das crianças em 2005. Também averiguou que menos crianças gostam de ler, e que o gosto diminuiu com a idade.

No geral, apenas 53% das crianças disseram gostar de ler "muito", o nível mais baixo desde 2013. Sendo que 1/3 das crianças relatou ser incapaz de encontrar coisas para ler que as interessassem. Em Portugal, entre os anos 2007 e 2013, verificou-se uma grande diminuição no hábito de leitura, de - 11,4 pontos percentuais, de 49,2% (2007) para 37,8 % (2013), o que causou preocupação (Eurobarómetro). Essa preocupação veio a ficar cada vez mais acentuada ao longo dos anos. Segundo um estudo do Plano Nacional de Leitura 2017-2027 (PNL2027) com o Centro de Investigação e Estudos de Sociologia (CIES-ISCTE), o "Práticas de Leitura dos Estudantes dos Ensinos Básico e Secundário", existe um decréscimo nos hábitos de leitura dos jovens. O estudo de terreno do 3º ciclo e secundário decorreram ao longo de 2019, e foram abordados um total de 7469 alunos. Cerca de 21,6% dos alunos inquiridos admitiu não ter lido nenhum livro por prazer nos últimos 12 meses.

Tem-se verificado uma falta de interesse, por parte das crianças, relativamente ao tema da leitura. São os mais novos e as raparigas que relatam um gosto maior pela leitura, e à medida que os alunos avançam nos níveis de ensino, a leitura vai merecendo cada vez menos a atenção e o espaço nos tempos livres. A maior parte do tempo é ocupado com o entretenimento (televisão, jogos e tudo aquilo que se pode aceder através da internet), o que transforma a leitura de uma estória, em formato de texto, numa obrigação. Consequentemente, os livros impressos têm vindo a perder o seu encanto comparativamente com as outras opções de diversão e de experiência.

"crianças ou jovens que leiam bons livros com regularidade têm potencialidades que irão desembocar em sucesso, visto que a leitura, para lá da sua função utilitária, é um fator de socialização e de reconhecimento social"

(Rui Marques Veloso, 2006, 4)

1.2.1 Questões de Investigação

- De que modo é que o Design pode contribuir para apoiar, transformar e promover a leitura em suporte digital?

-Quais as estratégias a utilizar para, através do formato digital, potenciar narrativas e estimular a leitura?

1.2.2 Relevância do Projeto

A nossa sociedade está profundamente moldada pela integração de tecnologias digitais nas nossas vidas, fazendo já parte do nosso dia a dia. Algumas crianças nascem em casas repletas de tecnologia digital (computadores, *smartphones* e *tablets*, e acesso à internet...). A convivência diária com a tecnologia acontece cada vez mais cedo e, conseqüentemente, o seu envolvimento e utilização, também. Essas crianças, filhas dos primeiros nativos digitais, são designadas de *digitods* (Leathers et al., 2013; Holloway et al., 2015), porque nasceram após o aparecimento dos *smartphones* no mercado.

A realidade é que, apesar das críticas, as crianças usam recursos digitais nas escolas, desde a pré-escola, e muitos pais, por serem utilizadores compulsivos, contribuem e/ou fomentam o seu uso. A tecnologia define-se como um local virtual onde a criança tem momentos de entretenimento, tanto individual ou em grupo. A escola precisa de levar em consideração além da aprendizagem da leitura e da escrita, a leitura e produção de outras linguagens para poder interpretar a realidade criticamente (Romero, 2005, p.145). Por meio da tecnologia a criança observa, argumenta, compreende, analisa e denomina situações e estratégias, ao qual favorece o desenvolvimento da aprendizagem (Wustro & Gubert. s.d.). É inegável que o computador e outros dispositivos móveis sejam fundamentais para a formação da criança do ponto de vista físico, intelectual e emocional.

Atualmente, tem-se vindo a substituir o livro impresso pelo suporte digital, o que leva a pensar que cada vez mais é necessário desenvolver alternativas para se contarem estórias. A literatura exerce a função mediadora na vida do leitor, no qual ele constrói a sua identidade. O público mais novo procura nos "contos de fadas" algo que lhe dê algum significado, acabando por aplicar esse significado na sua vida. Esse processo é realizado de modo regular e acompanha o desenvolvimento da criança desde os primeiros anos de vida. Proporciona-lhe prazer, estimula a imaginação e a criatividade, amplifica a compreensão do mundo, desperta curiosidades, ativa o espírito crítico, aumenta as competências linguísticas e enriquece o vocabulário.

Aprende-se melhor o que se aprende com alegria, com envolvimento e motivação (Coscarelli, 2016, p.13), logo, inserir nas práticas diárias e escolares o suporte digital, com as quais lidam com fluência e familiaridade, permitindo que as utilizem na produção de conhecimento, torna a aprendizagem muito mais rica e significativa.

A edição em suportes digitais possibilita novas formas de fazer livros, o que faz com que o processo de desenvolvimento de imagens se altere, de modo a que se adequem ao meio a que se destinam, assim como uma redefinição do papel do ilustrador no processo (Male, 2007).

A natureza da leitura está ligada à transformação da era digital. Tem existido uma expansão tecnológica de tal maneira na sociedade, que, não podendo deixar de parte, é necessário consolidar a tecnologia na escola e na vida dos mais novos, a fim de que se intensifique para uma nova descoberta, um novo sentido na leitura e uma nova percepção do mundo. As tecnologias e o seu uso devem ser considerados um aliado para a formação do leitor e não um obstáculo, visto que, nunca uma criança teve acesso a tanto conteúdo e informação como tem hoje através da internet.

A indústria editorial dos livros literários infantojuvenis, procura, cada vez mais, a inclusão do ambiente digital em premiações a autores, editores, ilustradores, gráficos e livreiros que mais se destacam a cada ano. No cenário internacional, a Feira do Livro Infantil de Bolonha, considerada a mais importante feira de livros infantis do mundo, a partir de 2012, passou a premiar com *Bologna Ragazzi Digital Award* as propostas digitais mais inovadoras, até mesmo aplicativos derivados de livros.

1.2.3 Objetivos Gerais

Contribuir para o conhecimento na área do Design de Comunicação, com enfoque na área digital, de modo a favorecer a empatia com a leitura e com os livros.

1.2.4 Objetivos Específicos

- Dar a conhecer, contextualizar e educar para a importância da leitura desde cedo;
- Explorar as características utilizadas nos livros digitais;
- Contribuir para o desenvolvimento da leitura em suporte digital;
- Compreender de que modo se pode transformar uma narrativa de suporte físico em suporte digital, acrescentando valor e significado;
- Compreender de que modo o livro se pode adaptar aos novos paradigmas tecnológicos.

1.2.5 Argumento

Partindo de um *target* (infantojuvenil), de uma necessidade de educação para o entretenimento para colmatar lacunas

no desenvolvimento intelectual e emocional (leitura) e de um ambiente potenciador da articulação entre o envolvimento empático da criança e a leitura em suportes digitais, desenvolver um conceito e uma solução de design que recorra a textos infantojuvenis de referência e a ilustrações dinâmicas que propiciem experiências únicas e memoráveis.

1.2.6 Metas e Requisitos

O projeto apresenta diversas metas a serem alcançadas:

- Criação de um livro animado que envolva e entusiasme as crianças, incentivando a um maior interesse e envolvimento pela leitura;
- Investigar como a animação e a interatividade nos livros digitais podem ser aproveitadas para fornecer uma experiência educativa enriquecedora para as crianças;
- Identificar as melhores práticas de design e narrativa para a criação de livros digitais animados que maximizem o envolvimento e a compreensão dos leitores jovens.

Deste modo, para atender ao cumprimento das metas definidas, os requisitos passam por:

- Conseguir desenvolver um livro digital que inclua elementos interativos, como toques para animações e efeitos sonoros, para estimular o interesse das crianças, enquanto se garante a plena experiência da leitura;
- Conseguir desenvolver conteúdos, narrativas e animações adaptadas à faixa etária, considerando as preferências e capacidades de compreensão;
- Conseguir desenvolver um caráter visual apelativo, colorido, vibrante e visualmente empático, com ilustrações e animações que complementem a estória e melhorem a experiência de leitura.

1.3 Metodologia da Investigação

A investigação adotará uma abordagem metodológica de natureza mista, não intervencionista de carácter qualitativo e intervencionista.

Num primeiro momento, pretende contribuir para uma investigação ativa não intervencionista, em que o objetivo consiste em reunir informações que ajudem a definir o tema, bem como apresentar e descrever através da crítica literária (artigos, livros, teses, dissertações, estatísticas, publicações, revisão bibliográfica, estudo de casos), de conceitos de Design Digital, Ilustração Digital, Animação Digital, Design de Interface, Design de Interação e Design de Experiência. Esta fase procura criar um corpo crítico para construir o enquadramento teórico, contexto do problema, público-alvo, potenciais utilizadores, mercado, exemplos existentes de referência, entre outros. Através da análise de casos de estudo pretende-se identificar oportunidades que servirão como alavanca para o projeto.

A procura de oportunidades de inovação e características diferenciadoras do projeto decorre da análise de exemplos e da exploração de hipóteses de solução para o desafio, definição de conceito e requisitos e metas a atingir com o projeto. Esta fase terá um carácter multidisciplinar pela integração das diversas áreas disciplinares.

A segunda fase consistirá na metodologia intervencionista, onde ocorrerá a recolha de delimitações do campo da oportunidade que se constituirá como a base de proposição das questões específicas de investigação na área do design de experiências digitais e interativas, com foco na educação e na formação. Consequentemente, proceder-se-á à construção do *storyboard*, ao desenho de ilustrações/animações e interface do livro digital. As ilustrações serão desenvolvidas com base na estória do livro, com a devida adaptação à era atual. Poderão ser feitos testes de usabilidade e de aceitação ao longo do desenvolvimento, com o objetivo de compreender eventuais falhas e limitações.

As conclusões deverão confirmar e responder, corretamente, à questão de investigação e objetivos do projeto, e fornecer um contributo positivo para a problemática. As recomendações deverão contribuir para futuras investigações na área.

1.3.1 Desenho do Itinerário de Investigação



Fig. 1 Desenho do Itinerário de Investigação. Autora, 2023

2. DESCOBERTA

- 2.1 Oportunidade: desenvolver novas propostas nas áreas do design digital e animação
- 2.2 Perspetivas relativamente à educação na atualidade
- 2.3 As crianças e a era digital
- 2.4 A leitura no desenvolvimento dos mais novos
- 2.5 O imaginário e a imaginação
- 2.6 A criatividade
- 2.7 A evolução do suporte livro
- 2.8 Da leitura impressa à leitura digital
- 2.9 O impacto da ilustração nos livros infantis e juvenis
- 2.10 Da ilustração analógica à ilustração digital
- 2.11 O caminho da ilustração: entre o analógico e o digital na era da educação
- 2.12 Narrativas: o poder da ilustração na formação de crianças
- 2.13 A revolução da ilustração digital
- 2.14 Transformação da página impressa para a digital
- 2.15 O ilustrador
- 2.16 Construção de personagens
- 2.17 Personalidades e referências na área de estudo

2. Descoberta

2.1 Oportunidade: desenvolver novas propostas nas áreas do design digital e animação

Nos últimos anos, as constantes transformações devido ao desenvolvimento de novas tecnologias digitais, trouxeram mudanças significativas nos diversos campos da sociedade. Essas transformações ligadas às novas tecnologias de informação e comunicação, criaram possibilidades de interagir, colaborar, representar, expressar identidades e pesquisar.

As técnicas de animação tradicionais, cinematográficas e de computação gráfica são utilizadas em conjunto e misturadas, para criar formas visuais "híbridas" (Manovich, 2006). Essa realidade teve efeitos tão vastos que alterou, e continua a alterar profundamente o modo como a imagem é construída, manipulada, armazenada e distribuída.

Devido à inserção de uma rotina tecnológica no cotidiano das pessoas, torna-se necessária uma atenção especial para a cultura da leitura das crianças no ambiente escolar, voltada para as novas tecnologias, sendo que essa realidade passa a fazer parte da vida de muitos. É inevitável reconhecer que o surgimento de novas tecnologias tem trazido avanços em diferentes setores da sociedade (Marcuschi, 2004).

O livro, o jornal e a revista em suporte de papel, que permitiram a disseminação da informação e do conhecimento, estão em processo de transformação. As metaligações e os motores de busca fizeram da pesquisa um divertimento global, dando acesso quase imediato a conteúdos que o mais persistente rato de biblioteca teria dificuldade em encontrar em muitos dias de trabalho e em várias capitais de nações letradas (Lages, 2007, p. 10).

As funcionalidades do ambiente digital reforçam a mudança no processo de leitura dos textos no ciberespaço e, conseqüentemente, isso reflete no modo como o leitor interage com o texto na interface que lhe é apresentada. Desenvolver livros digitais vai além de escrever textos impressos e atribuir-lhes formato eletrônico (Furtado & Santos, 2017). O suporte digital vem trazer diferentes potencialidades na criação de livros infantis, como imagens animadas e interativas que alternam a forma como os leitores interagem com o livro e, conseqüentemente como percebem a narrativa criada pelo ilustrador.

Os diferentes recursos digitais disponíveis, como a animação, interação e som que podem ser integrados com a imagem, constituem-se como um meio para contar histórias, oferecendo ao leitor uma nova experiência de leitura. De acordo com um estudo de *National Literacy Trust* em 2023, o acesso a uma plataforma de *e-book* melhorou a compreensão de leitura das crianças. O número de crianças que achavam difícil ler caiu de 28% no início do estudo para 15,9% no final. O que mostrou que os livros digitais e os recursos interativos oferecem uma experiência de leitura enriquecedora e mais acessível, contribuindo para melhorar as competências de leitura. No entanto, esta transição exige igualmente uma adaptação tanto a nível das instituições educativas como dos próprios leitores. A integração de tecnologia em ambiente educativo deve ser feita de maneira equilibrada e consciente, de modo a maximizar os benefícios sem perder o valor intrínseco dos métodos de leitura tradicionais.

A constante evolução das tecnologias digitais tem transformado a nossa sociedade a olhos vistos. O uso das técnicas híbridas de animação e computação gráfica não só alteraram a forma como visualizamos e interagimos com as imagens, como também consumimos e compreendemos a informação.

A meu ver, a chave para aproveitar as vantagens das novas tecnologias na leitura reside no equilíbrio. Perceber que a tecnologia é vista como uma ferramenta complementar, que pode enriquecer o universo literário, sem substituir ou apagar os livros impressos.

Afinal, existe espaço para as duas vertentes, onde a diversidade de experiências de leitura é que vão fomentar um amor duradouro pelos livros.

"o maior e mais difícil problema ao qual o Homem se pode dedicar é o problema da educação"

(Kant, in On Education, 2003/ [1899], p.11)

2.2 Perspetivas relativamente à educação na atualidade

Nas últimas duas décadas do séc. XX, assistiu-se a grandes mudanças tanto no campo socioeconómico e político quanto na cultura, da ciência e da tecnologia. As transformações tecnológicas proporcionaram o surgimento da era da informação.

A escola, hoje, mais do que nunca, tem um papel fundamental diante dos mais novos e da sociedade. Reconhece-se que a presença de uma sociedade tecnológica imersa em serviços e vida cívica dependente do uso de dispositivos e plataformas digitais, torna como uma necessidade a promoção de uma inclusão digital generalizada em instâncias diversas, principalmente na educação (Oliveira, 2015).

Segundo Bielschowsky (2009), a implementação de mídias tecnológicas em ambientes de aprendizagem visa proporcionar ao aluno e ao professor conhecimento das várias potencialidades que a tecnologia pode oferecer, em especial, em relação ao uso do computador. A consequência ao uso da tecnologia em ambientes de aprendizagem é a melhoria da qualidade do ensino e, também, em salas de aula. A informação sempre foi produzida e difundida através de meios materiais (pedra, metal, papel etc.), e, ao passo que a informação é produzida, hoje, por meios digitais, mudanças claras e radicais passam a ocorrer em todos os processos de exposição e visualização de informação de comunicação.

Até finais dos anos 90, o conhecimento era visto como sistematizado, dentro das escolas, onde o professor era caracterizado como a figura

detentora e provedora desse conhecimento. No entanto, com o aparecimento das tecnologias, o ensino viu-se obrigado a rever os modelos e as estratégias pedagógicas de ensino e aprendizagem (Pretto, 1999).

No Brasil (1997/2007), foi desenvolvido, pelo Ministério da Educação, um programa, o Programa de Tecnologias da Informação e Comunicação (Proinfo Integrado), visando atender às demandas de inovação tecnológica e à rápida globalização. À luz de experiências internacionais e de experiências já consolidadas no país, o programa apresentava três objetivos principais: (1) literacia digital aos estudantes, criando uma geração de incluídos digitais independentemente da sua classe social; (2) autonomia dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem; e (3) transformação das salas de aula em ambientes mais dinâmicos (Bielschowsky, 2009). A ideia consistia numa adaptação à atualidade, de modo a incentivar os mais novos a experienciar o ambiente escolar como algo diferente.

Segundo Greenfield (2009), mudança no processo de ensino passa por um movimento em que o educador e o educando devem ensinar e aprender por meio do uso de imagens (estáticas e/ou em movimento), sons, formas textuais e diferentes ferramentas tecnológicas, para que adquiram os conhecimentos necessários para que se adaptem ao mundo atual. Esta forma de pensar, torna o ensino menos padronizado e propõe objetivos mais claros e inclusivos.

Por outro lado, a importância da interação entre professores e alunos no ensino com as tecnologias é cada vez mais destacada no processo de inserção destas no quotidiano escolar, já que não basta proporcionar o acesso ao computador nos ambientes escolares, mas, também o acesso à interatividade, sem nunca colocar de lado a importância do conhecimento. Pois, se o conhecimento pode ser adquirido apenas com o acesso à internet, a escola acaba por perder o seu valor. Assim sendo, torna-se crucial a exigência por adequação às inovações tecnológicas (Santos, 2002; Silva & Vilarinho, 2009; Oliveira, 2015).

Ao viver numa era digital, as crianças da geração atual têm necessidades e exigências diferentes. A tecnologia tem potencial para dar um contributo substancial para o enriquecimento da educação em todas as áreas curriculares que procuram a excelência (Kouser & Gujarat, 2021). Compreender como as ferramentas de informação podem contribuir nos campos ligados ao ensino e aprendizagem, estabelece uma necessidade importante nos dias de hoje. Se a tecnologia for utilizada de forma eficaz, o resultado será a melhoria do ensino e da aprendizagem (Edinburgh, 2016). Embora a incorporação da tecnologia no ensino torne as aulas divertidas e alegres, permite que as crianças aprendam ao seu próprio ritmo, ou seja, em qualquer lugar e a qualquer momento. Tal como afirma Niess (2005), a forma como os professores aprenderam a matéria não é necessariamente a forma como os alunos terão de ser ensinados no séc. XXI.

As tecnologias são muito mais que um meio de informação e comunicação. Reúnem, integram e redimensionam uma infinidade de informação, conteúdo e saber. Muitas pessoas pensam que a tecnologia significa apenas o telemóvel, o computador, entre outros. Mas se aprofundarmos mais o tema "tecnologia", significa o conhecimento científico que pode ser utilizado para resolver muitos problemas práticos que denotam que a tecnologia não se limita apenas ao computador e à internet (Kouser & Gujarat, 2021). Um dos objetivos das tecnologias, ferramentas e sistemas de tecnologia é melhorar a forma como os seres humanos criam, processam e partilham dados ou informações entre si. Por outro lado, ajudar a melhorar as suas capacidades em numerosas áreas, incluindo negócios, educação, medicina, resolução de problemas do mundo real e até atividades de lazer relacionadas com desporto, música e filmes (Pratt, 2023).

Na Austrália, foi reconhecido que os avanços tecnológicos influenciam a forma como as pessoas partilham, criam, utilizam e desenvolvem informação na sociedade. As crianças devem ser altamente qualificadas na utilização das tecnologias da informação e da comunicação. Dessa forma, a Austrália é um país

tecnologicamente avançado e com visão de futuro, com salas de aula equipadas com a mais recentes tecnologias, e os computadores portáteis são permitidos na maioria delas.

A necessidade de preparar os alunos para a sociedade e para acompanhar o ritmo desta, são as principais razões subjacentes à utilização da tecnologia na educação (Kouser & Gujarat, 2021).

2.3 As crianças e a era digital

Atualmente a tecnologia faz parte do cotidiano da maior parte das pessoas no mundo, e mudou a forma como as relações humanas e o estilo de vida se estabelecem e isso inclui as crianças e os jovens. Se antes grande parte dos mais novos passava o dia a brincar na rua, hoje é cada vez mais comum vermos crianças dentro de casa na maior parte do tempo, ligados à internet. O efeito disso é evidente: os mais novos têm muito mais facilidade e maior rapidez de aprendizagem quando é utilizada tecnologia. As crianças tendem agora a ter a sua primeira experiência com tecnologias digitais antes dos dois anos de idade, muitas vezes antes de conseguirem andar ou falar (Chaudron, Di Gioia e Gemo, 2018). Os números associados ao acesso doméstico à internet está a aumentar, e entre 2009 e 2018, a proporção de crianças de 15 anos nos países da OCDE com acesso doméstico aumentou de 85% para mais de 95% (OCDE, 2019). Segundo dados na *Nielsen* (Mobile Report), numa estatística à escala mundial, no mês de junho de 2015, 933 mil crianças de 2 a 5 anos usaram a internet por meio de um computador em casa. Em média, cada criança dessa faixa etária somou cerca de 3h5min no mês a navegar na internet. Já as crianças de 6 a 11 anos, que usaram computador na sua casa (cerca de 4,6 milhões), ficaram em média 10h47min.

A sociedade contemporânea vive na era digital, onde as tecnologias estão presentes em tudo. Aliada à dificuldade de adotar formas de ensino que estimulem as crianças a ler, existe um desinteresse da maioria pela leitura. De acordo com Manata (2011) as crianças acham normal não ler nenhum livro o ano inteiro ou apenas ler

os resumos ou as bibliografias passadas no último ano do ensino médio, por se tratar de leituras obrigatórias.

Atualmente, quando se fala em sociedade contemporânea, pensamos numa época em que as redes sociais e os *smartphones* estão presentes na vida das crianças, podendo levantar questões sobre se ainda existe espaço para o ensino da leitura de romances, poemas e textos mais extensos. Existe uma dificuldade encontrada pelos professores em convencer os alunos a realizar essas leituras, que eles chamam de “maçante” e “difíceis”, pois estão acostumados a textos que são muito mais fluidos e com outra dinâmica, ou seja, textos mais objetivos e curtos (Silva, 2004). Hoje, a internet, apresenta uma adaptação relativamente à leitura dos mais novos, onde existe uma facilidade na construção dos textos que são expostos, para que, consequentemente não se perca esse público.

As tecnologias podem potencialmente aumentar o interesse e a motivação dos alunos, tornando a aprendizagem mais divertida e interessante. Apresentam a possibilidade de personalização do ensino, ajudando as crianças a aprender ao seu próprio ritmo. Crianças conectadas à *internet* veem conectividade digital como uma parte extremamente positiva nas suas vidas. O entusiasmo, fascínio e motivação para se conectarem é um reflexo do claro poder e potencial que essas ferramentas têm para oferecer - não apenas para melhorar a sua vida, como também para expandir a oportunidade de um futuro melhor (UNICEF, 2017). As crianças podem beneficiar da tecnologia ao obterem novas oportunidades de aprendizagem, onde se torna especialmente importante para crianças com dificuldades físicas ou de desenvolvimento. A tecnologia ajuda as crianças a tornarem-se aprendizes independentes mais rapidamente.

As crianças são treinadas para carreiras em ciências, tecnologia, engenharia e matemática (STEM). A inovação ajuda crianças com transtorno de hiperatividade que enfrentam dificuldades de autocontrole, cognitivas e de aprendizagem na escola ou em casa. Esse transtorno é definido pela inquietação e incapacidade

da criança em manter a atenção, o que, com o tempo, diminui o controlo comportamental da criança (Fabio et al., 2019). Para potenciar e dinamizar o processo educativo destas crianças, estão a ser desenvolvidas novas aplicações tecnológicas. Portanto, isso contribui significativamente para a aprendizagem. A aprendizagem inovadora e a atmosfera lúdica estimulam as habilidades psicomotoras. O uso das tecnologias pode melhorar a experiência educacional de todas as crianças. Como resultado, *Sarker et al.* (2019) sublinham que a combinação de meios de comunicação modernos com ambientes de sala de aula criativos permite uma investigação prática mais envolvente e otimiza as parcerias cooperativas entre as crianças e o ambiente educativo.

Por outro lado, tal como tudo a tecnologia apresenta também ela a sua parte negativa, como facto de poder afetar negativamente o desenvolvimento de habilidades sociais, relacionamentos, saúde e capacidade geral de concentração. Com o uso das tecnologias, as crianças podem não conseguir desenvolver as suas competências sociais. Isto pode fazer com que mais crianças sejam socialmente desajeitadas, retraídas, tímidas ou intimidadas por situações sociais. O envolvimento entre crianças e adultos pode sair prejudicado também, acostumando-se a estarem sozinhas, porque o desenvolvimento de habilidade sociais requer prática (Associates, 2021).

A tecnologia pode influenciar a competência de resolver problemas, onde a criança depende de um dispositivo para ultrapassar dificuldades. A obesidade é um problema igualmente associado. A taxa de obesidade em crianças e adolescentes aumentou substancialmente nos últimos anos. O tempo ocupado pelas crianças na *internet* e nas redes sociais, pode diminuir a autoestima. O acompanhamento de conteúdo selecionado e destacado pode causar angústia devido a criar-se uma comparação constante entre umas e outras (National University, 2021).

Tal como todos os assuntos no mundo inteiro, a apresentação de aspetos negativos e positivos está adjacente a tudo.

Nada é produzido e desenvolvido com 100% de clareza e certeza, e erros acabam sempre por sobressair. Cabe-nos a nós ir identificando e melhorando um sistema cheio de falhas. As tecnologias apresentam bastantes falhas, mas a meu ver, com essas falhas são já apresentadas grandes soluções para combater grande parte delas.

Concluindo, ambientes educacionais e lúdicos criativos melhoram as habilidades práticas. Todas as crianças podem beneficiar do uso da tecnologia digital na sala de aula.

2.4 A leitura no desenvolvimento dos mais novos

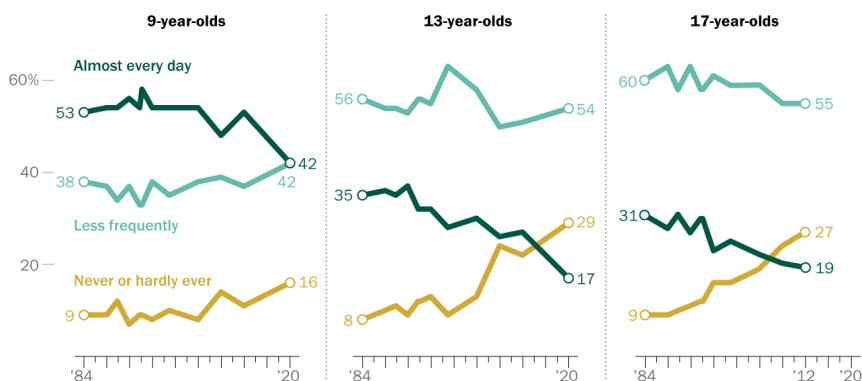
A leitura é a competência mais importante e necessária para uma vida feliz, produtora e bem-sucedida. Uma criança que é uma excelente leitora é uma criança confiante, tem um elevado nível de autoestima, vocabulário, e é capaz de fazer facilmente a transição de aprender a ler para ler para aprender. A leitura é um dos motores da educação, uma vez que contribui para o desenvolvimento e enriquecimento da personalidade da criança e do jovem, permitindo que sejam mais autônomos, ampliem os seus conhecimentos, desenvolvam o seu espírito crítico e ampliem as suas perspetivas da realidade (Santos, 2011)

O fascínio da leitura tem sido esquecido pelos mais novos, sendo que as tecnologias fizeram com que se desinteressassem pelos livros, diminuindo alguma qualidade na aprendizagem. Sem leitura, a aprendizagem fica comprometida, diminui o seu vocabulário e os seus conhecimentos, reduzindo também a capacidade de raciocínio e interpretação.

De acordo com uma pesquisa realizada entre 2019-2020, pela Avaliação Nacional do Progresso Educacional (NAEP), a parcela de crianças, com idades entre os 9-13 anos, que diz ler por diversão, diminuiu drasticamente em relação há década passada, marcando os níveis mais baixos desde a década de 1980.

U.S. 9- and 13-year-olds read for fun less often than they used to

% of U.S. students of each age who say they read for fun ____, by year



Note: 2020 assessment was not fielded to 17-year-olds. Totals may not sum to 100% due to rounding. "Less frequently" combines responses of "once or twice a week," "once or twice a month" and "a few times a year."

Source: U.S. Department of Education, Institute of Education Sciences, National Center for Education Statistics, National Assessment of Educational Progress (NAEP), 2020 Long-Term Trend Reading Assessment.

PEW RESEARCH CENTER

Fig. 2 US- 9 and 13 years olds read for fun often than they used to. Avaliação Nacional do Progresso Educacional, 2019/2020

A literatura é um espaço em que a imaginação criadora do Homem é fruto da sua leitura do mundo; é um espaço que é simultaneamente abstrato e concreto. Abstrato, porque é gerado por ideias, sentimentos, emoções, experiências de várias naturezas...e concreto, porque tais experiências só têm realidade efetiva quando nomeadas, isto é, transformadas em linguagem ou em palavras. (Coelho, 2000, p.64-5)

A importância da leitura encontra-se na particularidade de que cada criança tem o seu próprio momento de descoberta do mundo através da leitura e isso deve ser respeitado. É notório que o hábito de ler é determinante para a formação dos mais novos, para que se torne um adulto feliz, crítico e reflexivo. A leitura garante um conhecimento do mundo, tendo de ser essencialmente intencional, interessante, com o objetivo de estimular e despertar o interesse daquela pessoa que se almeja alfabetizar. Nasce a motivação para a leitura a partir da curiosidade, da abertura para novos conceitos assim como para a aquisição de novos conhecimentos e informações (Coelho, 2012).

Bruno Bettelheim, educador e terapeuta de crianças, defende que a literatura infantil tem um papel muito importante na construção de uma personalidade saudável. Todas as histórias que colocam a criança em contato com o maravilhoso, com heróis e situações estimulantes são capazes de desenvolver o gosto pela leitura e de corresponder às necessidades de fantasia e encantamento. Existe igualmente a necessidade de textos equilibrados entre simplicidade de linguagem e a coesão, rigor e fluência que a narrativa exige, para que, assim, a criança possa acompanhar a história sem que perca o interesse por falta de conhecimento.

A linguagem é um fator presente durante toda a vida da pessoa, que se encontra em grande parte do seu desenvolvimento, marcando um ponto importante e crucial na vida da criança/jovem. É necessário serem criadas atividades diárias, que envolvam letras, palavras e textos que evidenciem todo o universo rico de informações, onde a criança e o jovem podem explorar inúmeras possibilidades no seu processo de aprendizagem. Considerando-se a leitura como instrumento de formação e a sua função humanizadora (Candido, 2002), surgem problemas relacionados com os reais aspectos para os quais a leitura contribui em termos da formação dos indivíduos e em termos de variáveis como o tempo, os avanços tecnológicos e a velocidade de informação no contexto cultural atual.

A importância de ler consiste em proporcionar às crianças condições para que eles se sintam estimulados a ler e a adquirir o hábito de leitura descobrindo um mundo novo de conhecimentos e informações. As crianças e os adolescentes só aprendem quando colocados em situações de aprendizagem que os tornem ativos e os levam a escutar, ler, observar, comparar, classificar, analisar, argumentar, tentar compreender, prever, organizar, dominar a realidade, ... (PERRENOUD, 2000, p. 107). Consequentemente, ler implica uma prática básica e fundamental para a aprendizagem, portanto nada pode substituir a leitura, ainda que nos encontremos numa época com uma enorme variedade de recursos tecnológicos e audiovisuais (Abramovich, 2012).

Para que o ato da leitura se estabeleça, é necessário algo interessante e motivador. Entretanto, questiona-se associar a tecnologia na leitura. De acordo com o conceito do "dicionário", a palavra tecnologia deriva do grego e tem sua origem nos termos *tekhne* = técnica, e *logos* = conjunto de saberes; ou seja, é um conjunto de saberes técnicos voltado a alguma área de formação do conhecimento. A sociedade atual vive constantes estímulos tecnológicos como *smartphones*, *tablets* e televisores, por meio dos quais grandes quantidades de informações são divulgadas constantemente.

As crianças, integrantes importantes do contexto cultural, são expostas a diferentes tipos de estímulos visuais por via eletrônica como vídeos, jogos eletrônicos e desenhos animados. A leitura que se faz por meio desses suportes tem uma natureza diferente, que exige respostas a estímulos visuais e cinéticos (Martins, 2021).

É por meio da linguagem que a criança produz cultura, construindo conhecimento nas relações com outras crianças e com adultos em diferentes experiências. Segundo Vygotsky, o desenvolvimento do pensamento é determinado pela linguagem. Apresentar à criança diferentes reportórios linguísticos construídos pela experiência social colabora para que ela crie melhores condições para o seu desenvolvimento cognitivo e a ampliação do seu reportório de leitura e visão de mundo. Para além do suporte impresso, existe atualmente novas tecnologias digitais e virtuais, que, cada vez mais, se alimentam da velocidade da produção no processamento e na transmissão de informações, por meio da internet, também chamada de "ciberespaço".

2.5 O imaginário e a imaginação

"Sou artista o suficiente para me inspirar livremente na minha imaginação. Imaginação é mais importante do que o conhecimento. O conhecimento é limitado. A imaginação envolve o mundo"

Albert Einstein, 1929

O conceito de imaginário está omnipresente no pensamento contemporâneo, mas pode ser um termo desconcertante e muitas vezes controverso. Em "Imagination and the Imaginary", Kathleen Lennon explora as ligações entre a imaginação-considerada como a faculdade de criar imagens ou formas-e o imaginário, que liga essas imagens ao afeto ou à emoção e capta o significado que o mundo tem para nós.

O ato de imaginar não é apenas o ato de pensar, pois não se pode estabelecer o que é real e o que faz parte daquilo que se imagina. Imaginar está intrínseco na natureza humana, caracterizado como a capacidade de criar representações mentais de ideias, cenários ou situações que não estão presentes no ambiente imediato. A imaginação desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, criativo e emocional das pessoas, permitindo a exploração de possibilidades e a resolução de problemas.

A imaginação envolve a habilidade de combinar elementos conhecidos de maneiras inovadoras, resultando na formação de imagens mentais únicas. Faz com que novos espaços e tempos sejam explorados, onde a criança pode estar a imaginar o que deseja, como o que alguém propôs. Esse processo não enriquece apenas a compreensão do mundo à nossa volta, mas também é uma ferramenta essencial para a criatividade e a inovação. Ao imaginar, as crianças podem ultrapassar limitações do presente e visualizar alternativas, contribuindo para avanços em diversas áreas, como arte, ciência, tecnologia e filosofia.

"A audição de histórias estimula a imaginação, educa, instrui, desenvolve competências cognitivas, dinamiza o processo de leitura e escrita, além de ser uma atividade interativa que potencializa a linguagem infantil e juvenil"

Bernardino & Souza, 2000).

É incrível o quanto a imaginação é livre. Ouvir uma estória ou ler um livro, permite viajar pelo mundo todo, por lugares nunca vistos, imaginando seres e situações nunca vividas. O universo infantil e juvenil é vasto e rico em imaginação e por esse motivo existe a necessidade de serem instigados a praticar essa característica tão particular que envolve o seu mundo.

A imaginação é um bem natural que é necessário desenvolver. No sentido geral, a imaginação é identificada como a faculdade de formar imagens intelectuais e fantasmas relativos aos objetos que são percebidos ou aos objetos que não existem nesse momento ou que não existem de todo (Budak, 2000). Basicamente, a atividade de um indivíduo pode ser dividida em dois tipos: reprodutiva e criativa (Vygotsky, 2004). Vygotsky afirma que no estado reprodutivo nada de novo é criado, o já existente é repetido com exatidão: enquanto na criatividade, algo novo, criativo, que pertence ao próprio indivíduo, é produzido pela combinação de elementos da experiência passada de novas formas.

Munro (1956) identifica a imaginação reprodutiva como a recordação de imagens de objetos que já foram sentidos anteriormente, afirma também que a imaginação produtiva, construtiva ou criativa começa com imagens mentais de coisas sugeridas, mas nunca experimentais, depois expande-se para a fantasia e para a ideia de criação intelectual e idealização poética. Munro indica que o erro da distinção entre imaginação reprodutiva e imaginação criativa é a inclinação para separar os dois conceitos de forma nítida. Enquanto Munro sugere que a imaginação no seu estado reprodutivo puro é muito rara, e mesmo o processo de recordar e imaginar, e a própria percepção dos sentidos, contém muito pouca criação, ao mesmo tempo, ele também aceita que parte do processo imaginativo tende para as experiências sensoriais anteriores.

Se num primeiro momento foi discutido a natureza da imaginação, destacando a distinção entre dois tipos (reprodutivo e criativo), de seguida estudou-se a visão de três filósofos. Esta visão debatida também relativamente ao posicionamento de cada um no que diz respeito à capacidade de imaginar. São estes Aristóteles, David Hume e Immanuel Kant.

A imaginação aristotélica atua como uma ponte entre as sensações e os pensamentos. A imaginação é a capacidade de trazer à mente coisas que já foram experienciadas pelos sentidos, mesmo que não estejam presentes no momento, sem matéria. A imaginação permite criar imagens mentais de coisas que já foram percebidas pelos sentidos, mesmo que essas coisas já não estejam fisicamente presentes. Aristóteles define o ato de imaginar enquanto ato de "formar uma opinião exatamente correspondente a uma percepção direta" (Aristóteles, 2015).

A imaginação humeana é totalmente distinta da de Aristóteles. Para Hume, a imaginação é a capacidade livre que trabalha principalmente com ideias, não com impressões sensoriais. Relaciona, divide ou une essas ideias com base na semelhança, continuidade ou casualidade. Assim como os percebem objetos de forma regular, a imaginação, por influência do hábito, passa facilmente de uma ideia para outra que seja semelhante. No entanto, é a relação de casualidade entre objetos que cria a conexão mais forte na imaginação, fazendo com que uma ideia evoque prontamente outra ideia.

Por outro lado, a imaginação kantiana constitui dois atos originais e espontâneos: a síntese que consiste na apreensão dos fenómenos, e a sua representação; e no esquema. Divide-se igualmente em dois tipos de imaginação: uma produtiva (pura, *a priori*); e uma outra reprodutiva (empírica, *a posteriori*). A imaginação reprodutiva é especialmente sensível à percepção e absorção de novas informações. Funciona seguindo as leis básicas da associação empírica, o que significa que organiza e sintetiza as experiências de acordo com padrões familiares. A imaginação produtiva é a faculdade ativa

da alma, é imaginação pura. Não necessita de nada empírico, enquanto fundamento, mas requer concordância empírica para dar lugar ao conhecimento, isto quer dizer, que requer apenas a pressuposição do "diverso da intuição" (Tunhas,1990).

Assim, observa-se que tanto Munro quanto os filósofos discutidos compartilham uma preocupação em compreender a natureza da imaginação e os diferentes aspetos associados a ela, desde a reprodução de experiências passadas até à criação de novas ideias. Essa ligação entre os textos permite explorar mais profundamente o papel e a complexidade da imaginação no que diz respeito à mente humana.

Diante da exploração de diferentes perspectivas filosóficas e teóricas sobre a imaginação, torna-se evidente que o tema é bastante multifacetado e complexo. A partir dessas reflexões é possível reconhecer que a imaginação não se define apenas como a capacidade humana comum, mas com uma faculdade que desempenha um papel essencial no desenvolvimento cognitivo, criativo e emocional da criança, e até mesmo do adulto. Desde a formação de imagens mentais até à criação de novas ideias, a imaginação explora a possibilidade e a superação de limitações, relativamente à experiência humana.

A mente humana é realmente algo extraordinário. A imaginação não é apenas uma ferramenta para a criação artística ou o pensamento abstrato, mas um aspeto fundamental da condição humana, moldando a compreensão do mundo e alimentando a procura pelo significado e pela descoberta.

2.6 A criatividade

O desenvolvimento da criatividade é um processo que demora tempo e que é valioso. Estimula a capacidade de conceber ideias originais, resolve problemas de forma inovadora e cria soluções únicas para desafios complexos. O desenvolvimento do potencial criativo do indivíduo está associado à motivação para o fazer e, por esse motivo, para o aprender (Guérios, 2002). Dessa forma, nos mais novos, a brincadeira livre é essencial, permitindo que usem a imaginação e inventem histórias, desenvolvendo as suas capacidades criativas. Lidar com criatividade é lidar com emoções, sentimentos e sensações.

Loris Malaguzzi (fundador da abordagem educacional de Reggio Emilia), afirma que a criatividade se tornou mais visível quando os adultos estavam mais atentos aos processos cognitivos das crianças do que aos resultados. As crianças precisam de incentivo e apoio para desenvolverem a criatividade, e, por extensão, para desenvolverem competências importantes para a vida, como a autoconfiança e a construção de relacionamentos. O processo de expressão criativa é benéfico tanto para a criança como para o educador. A relevância da criatividade na vida quotidiana e na promoção do bem-estar torna-se um objetivo educativo que deve ter prioridade (Bahia, 2016: p.146). Um ambiente estimulante que desempenhe um papel fundamental, fornecendo recursos variados como livros, materiais de arte, jogos e oportunidades para explorar a natureza e outras culturas.

Pessoas criativas têm respostas rápidas e eficazes que as ajudam a alcançar os seus objetivos de vida e lhes permitem desfrutar da viagem. A criatividade é tanto um conjunto de habilidades quanto uma estrutura de caráter única e individual que é desenvolvida ao longo da infância e aperfeiçoada na adolescência e na idade adulta. A educação tem um papel fundamental a desempenhar no seu desenvolvimento. São necessárias experiências positivas e inspiradoras de criatividade em todas as fases da jornada educacional. Isto é especialmente verdade na primeira infância (O'Connor, 2014). Os educadores que estejam à altura do desafio

da criatividade serão bem recompensados com experiências de ensino ricas e com a alegria de ver as crianças atingirem o seu potencial criativo em comunidades de aprendizagem integradas e de apoio.

A experiência criativa pode ajudar as crianças a expressarem as suas experiências não verbais. Isto pode ajudar a desenvolver autoconfiança, habilidades de comunicação e um senso de identidade, enquanto ajuda as crianças a lidar com os seus sentimentos. O processo criativo oferece oportunidades para celebrar a singularidade de uma criança, que é um elemento importante para o desenvolvimento de um forte senso de identidade (Nido, 2021).

As atividades criativas permitem que as crianças experimentem processos de pensamento, ações e materiais, podendo proporcionar boas oportunidades para resolução de problemas, colaboração e negociação- todas elas competências essenciais para a vida, à medida que envelhecem (Nido, 2021). Espera-se que a criatividade, tal como outras capacidades cognitivas e de desenvolvimento, aumente com a idade. As crianças mais velhas têm acesso a melhores processos de pesquisa, têm mais experiência social e, por isso, espera-se que produzam soluções mais criativas para os problemas do que as crianças mais novas (Mouchiroud & Lubart, 2002).

Jean Marzollo e Janice Lloyd, através da sua investigação sobre a aprendizagem através da brincadeira nos primeiros anos, descobriram que se a criatividade não for praticada durante os anos naturalmente criativos da infância, não será algo que possa ser desenvolvido mais tarde na vida, o que impõe, ao educador e ao seio familiar, uma tarefa de grande responsabilidade.

2.7 A evolução do suporte livro

Na antiguidade, o homem para se expressar utilizou vários sistemas de escrita. As informações eram registadas em tábuas de argila, que eram inscritas com caracteres cuneiformes. Posteriormente, o papiro, o mais celebre de todos os produtos vegetais empregados na escrita, foi usado para criar rolos que continham textos escritos. Esses rolos eram desenrolados para leitura. Estima-se que os mais antigos papiros datam de 3.500 a.C., onde se testemunha em vários museus e bibliotecas, exemplares originários de escavações arqueológicas como o Museu do *Louvre*, em França, e em outros espaços históricos de informação na Europa (Rasteli, 2015)

Por volta do ano 700 a.C., o alfabeto marcou um momento importante na Grécia, tornando possível o preenchimento da lacuna entre discurso oral e escrito, apesar de ter levado séculos a ser colocado em prática.

Dessa forma o pergaminho manifestou-se. De origem animal extraído do couro de mamíferos, em até alguns episódios da história, da pele humana, trazendo maior durabilidade e flexibilidade, permitindo a criação de códices encadernados.³ Escarpit (1976) aponta que na Idade Média⁴ a importância do livro (códice) era de tal forma que não existia ofício de mais mérito que o de copiar ou ilustrar com iluminuras ou miniaturas um manuscrito.

O grande salto veio com a invenção da prensa de tipos móveis por Johannes Guterberg, no séc. XV. A produção em massa de livros impressos tornou o conhecimento mais acessível a um público mais amplo. Além disso, a encadernação em capa dura conferiu aos livros uma maior durabilidade, possibilitando a formação de bibliotecas e a preservação do conhecimento ao longo do tempo.

No fim do séc. XVII e durante o séc. XVIII surgiram os primeiros livros para crianças, uma vez que antes dessa data, a sociedade não reconhecia que as crianças possuíam características próprias, onde conviviam igualmente com os adultos, não havendo um mundo infantil, diferente e separado, ou uma visão especial da infância (Ariès).

³ Códice é um veículo de escrita composto de folhas dobradas costuradas ao longo de uma aresta. É originário do século I e é considerado o precursor do livro.

⁴ A Idade Média é o nome do período da história localizado entre os anos de 476 e 1453. A nomeação de "Idade Média" é utilizada pelos historiadores dentro de uma periodização que engloba quatro idades: Antiga, Média, Moderna e Contemporânea.

A vida cultural moderna, a partir do séc. XX, apresentou um grande desenvolvimento, tornando a tecnologia pós-impressão mais capaz. Consequentemente, surgiram suportes e linguagens de natureza variada, o que fez assumir a representação da informação numa multiplicidade de formas. A era digital introduziu uma revolução ainda maior na forma como se lê. Os *e-books* surgiram com versões digitais de livros, acessíveis em dispositivos eletrônicos como *e-readers*, *tablets* e *smartphones*. Isso trouxe uma nova dimensão à experiência de leitura, permitindo ajustes de fonte, iluminação e portabilidade. Mais do que isso, tornou-se mais acessível, interativo e adaptável a um número mais de pessoas (Thilakarathna, 2023).

O impacto cultural e social da evolução dos suportes de livros é inegável. É um reflexo das transformações sociais, tecnológicas e culturais ao longo de toda a história. Desde os primeiros registos em argila até aos modernos *e-books*, cada mudança no livro tem impactado a forma como o conhecimento é compartilhado e consumido.

A coexistência de formatos impressos e digitais demonstra a adaptabilidade e a diversidade das preferências dos leitores (Thilakarathna, 2023), ressaltando a importância de considerar a evolução do suporte livro de maneira abrangente e multidimensional.

2.8 Da leitura impressa à leitura digital

A transição da leitura impressa para a leitura digital marcou uma transformação significativa no modo como as pessoas acedem e interagem com o conteúdo escrito.

De acordo com a Enciclopédia Britânica, o livro impresso é definido como um instrumento de comunicação que transmite uma mensagem escrita ou impressa, com um número de páginas definido, destinado ao uso público e registado em material durável o suficiente para uma fácil transferência de informação (Nedeljkov, 2016). A leitura impressa, envolve a publicação de textos em papel, revistas, jornais

e livros físicos. Desempenhou um papel crucial na disseminação do conhecimento, na preservação da história e na promoção da alfabetização. A experiência tátil e sensorial da leitura de um livro impresso, o cheiro das páginas e a sensação física do virar das folhas, criava uma conexão entre o leitor e o conteúdo. E acima de tudo, oferecia uma pausa digital na vida quotidiana, permitindo momentos de contemplação e desconexão.

A relação entre livro e leitura e, livro e leitor, sofreu grandes alterações ao longo do tempo, modificando as práticas e costumes de leitura.

A chegada da era digital revolucionou a maneira como se consome conteúdo escrito. A leitura digital envolve a utilização de dispositivos eletrónicos (*smarthphones, tablets, e-readers* e computadores), para aceder e consumir textos. Permitiu interatividade, com *links*, multimédia e recursos interativos incorporados no conteúdo.

As leituras mais atrativas para os jovens atuais são as leituras digitais, tendo em consideração que eles preferem uma leitura mais dinâmica e interativa, por possuir recursos e elementos que facilitam e estimulam a leitura dos mais novos (Gadotti, 2000; Valente, 1999). O crescimento e a reconstrução da tecnologia tornaram a vida das crianças mais fácil. A tecnologia móvel é omnipresente e agora bem conhecida das crianças. Quase todas as crianças têm acesso a telemóveis. Os telemóveis não só permitem a comunicação oral, como também são utilizados para fins de leitura, sejam eles textos de jogos, informações, pesquisa escolar, entre outros.

Os adolescentes têm uma preferência pela leitura móvel pois substitui os sentimentos de solidão, separação ou monotonia. A leitura virtual proporciona conhecimento em diversos segmentos na vida do aluno, como na ativação da memória, na rapidez/fluidez da leitura, na agilidade e retenção do raciocínio, na habilidade da leitura em geral; ou seja, contribui estimulando em diversas áreas do conhecimento cognitivo.

Anne Mangen, professora de alfabetização na Noruega, observa que a atenção e o foco na leitura apresentam diferenças entre o formato impresso e o digital. Essa diferença pode ser atribuída, em parte, ao controlo inibitório (eliminar distrações) que funciona melhor quando nos envolvemos cara a cara com o texto. Por outro lado, a leitura em formato digital possibilita maior acessibilidade, especialmente para leituras curtas e dinâmicas, e mais do que isso, desperta um entusiasmo maior no público mais jovem. É importante salientar que a questão não é que a leitura digital leve necessariamente a prestar menos atenção. Pelo contrário, as tecnologias digitais facilitam e, de certa forma encorajam, a abordar o texto de forma diferente comparativamente com aquilo que a maioria das pessoas foi treinada a fazer. Isso levanta uma questão sobre como é que a mentalidade digital está a modificar a compreensão das novas gerações sobre o significado de ler. À medida que a tecnologia se orienta cada vez mais para procurar informações em vez de analisar ideias complexas, é possível que o significado de "ler" sofra alterações? Além disso, se a impressão passar a ser vista como enfadonha em comparação com a experiência digital, será que a atenção irá diminuir na leitura em suportes físicos?

Segundo Katherine Hayles (2012), poderá acontecer progressivamente, pois a leitura visa "conservar a atenção através da rápida identificação da informação relevante para que apenas relativamente poucas partes de um determinado texto sejam realmente lidas".

2.8.1 Leitura Infantil: Impressa vs. Digital

Desde muito cedo, as crianças utilizam cada vez mais os meios digitais. Este fenómeno, juntamente com os benefícios indiscutíveis da leitura de livros impressos pelas crianças, torna imperativo identificar os benefícios e limites dos livros digitais infantis, juvenis e infantojuvenis.

A leitura impressa apresenta diversas vantagens que podem prender a atenção de um público que se revolta com a era atual, entre elas:⁵

- conforto visual de ler um texto impresso em papel até a possibilidade de fazer anotações nas margens;
- proporciona uma experiência visual, tátil e olfativa única, contribuindo para uma conexão emocional com o conteúdo;
- leitor lembra-se inconscientemente da localização palavras ou parágrafos;
- a possibilidade de avaliar o progresso na leitura à medida que se vai lendo e a que falta para concluir;
- a preservação cultural, onde os livros impressos têm um papel significativo na preservação da história e da cultura.

Por outro lado, apresenta diversas desvantagens, tais como:

- ocupação de espaço físico podendo ser volumosos para o transporte;
- não oferecem a mesma interatividade e recursos multimídia que a leitura digital;
- conteúdo impresso não pode ser atualizado com a mesma facilidade que o conteúdo digital;
- acesso restrito por localização geográfica e disponibilidade;
- a produção de papel e a impressão de livros apresenta um impacto ambiental significativo.

Já a leitura digital, com elementos mais desenvolvidos e que apresentam mais possibilidades de manobra, apresenta vantagens, como:

- custo de produção;
- consumo mais rápido;
- evita o corte de árvores;
- ser uma alternativa sustentável;
- favorece a localização de dados por mecanismos avançados de busca;

- está disponível o tempo inteiro graças à ligação dos dispositivos;
- interatividade, com conteúdo por *links*, vídeos e recursos interativos que enriquecem a experiência de leitura;
- promoção de aprendizagem ativa mais didática.

As muitas vantagens da leitura digital também trazem implicações para a forma como aprendemos e lemos, que é diferente. Algumas dessas implicações são:

- mudança na própria noção do que significa ler;
- exposição prolongada a telas que pode causar fadiga ocular e impactar a qualidade do sono;
- existência de maior distração, diminuindo a concentração na leitura;
- sensação física do ato de virar as páginas podem ser perdidos na leitura digital.

Apesar das implicações encontradas na leitura digital, reconhece-se que a leitura impressa está a tornar-se aborrecida em detrimento da digital, não perdendo o seu espaço, apesar disso.

A escolha entre leitura impressa ou digital depende das preferências individuais, das necessidades específicas e do contexto em que a leitura ocorre. Ambos os meios têm as próprias vantagens e desvantagens, e os mais novos, com certa obrigação, ou não, optam por combinar ambos, para aproveitar o melhor dos dois mundos.

2.9 O impacto da ilustração nos livros infantis e juvenis

As ilustrações, nos livros infantis e juvenis, funcionam como um instrumento capaz de seduzir o público, comunicar ou traduzir uma mensagem além de apresentar uma nova visão do que é contado ou narrado. As ilustrações podem acrescentar o sabor da alegria ao texto, e Segun (1988) refere que as ilustrações ajudam a promover o hábito de leitura nos mais novos.

A ilustração deve ter como objetivo causar e sugerir uma constante interpretação. Tal como ler, é um processo, também a leitura das ilustrações tem de ser educada. Vários são os elementos visuais que contribuem para que a ilustração chame a atenção do leitor, comunique, desperte interesse e emocione. Entre eles: o volume, a luz, a linha, a superfície e a cor. As ilustrações que incluem detalhes que enriquecem a imaginação infantil contribuem para o desenvolvimento intelectual do leitor. O leitor entra num mundo de imaginação e, trabalhando o intelectual e o cognitivo, consegue imaginar todo um novo mundo através da ilustração. A variedade de ilustrações, desde que sejam de boa qualidade, aguçam a percepção, desenvolvem a observação e formam no jovem leitor uma espécie de proteção contra o bombardeamento diário de informação a que está habituado.

É um facto que as crianças são sensíveis às ilustrações e não há dúvida de que desempenham um papel significativo nos livros infantis. As ilustrações também podem desempenhar um papel vital para ajudar as crianças a interpretar o texto (Hall, 1990). Hall acrescenta que, por vezes, podem fornecer mais pormenores do texto do que as palavras podem explicar. Enquanto as palavras transmitem a história de forma verbal, as ilustrações fornecem a dimensão visual que podem capturar detalhes, emoções que as palavras por si só não conseguem transmitir. Retratando frequentemente personagens, cenários e eventos de forma colorida e entusiasmante, as ilustrações ajudam a visualizar a estória, trabalhando o imaginário da criança quase que involuntariamente. Além disso, a possibilidade de transmitir elementos sensoriais, apesar de estranho, acontece igualmente. Como o som da palavra (entoação), da música e dos ruídos (contexto sonoro) que contribuem para a atmosfera e o tom da estória. Através de elementos visuais como o tamanho das letras, fontes, cores e estilo de ilustração, pode-se sugerir a entoação das vozes das personagens, o ritmo da narrativa ou até mesmo o clima emocional de uma cena.

Fang (1996) sustenta que as ilustrações são importantes para uma criança aprender a ler. Acredita que a utilidade das ilustrações no desenvolvimento dos comportamentos de leitura das crianças

supera, de longe, os seus perigos potenciais. Apoia, mencionando que as ilustrações atraem as crianças a ler e a interagir com o texto. Portanto, as imagens estimulam e promovem o interesse das crianças pelos livros. Consequentemente, este maior envolvimento com o livro motiva-os a prever o que vai acontecer a seguir.

As ilustrações surgem como uma alternativa visual e original para a criança, passando a fazer parte de uma linguagem alternativa que nem sempre têm uma interpretação imediata. Podem permitir às crianças interpretações que sejam exclusivamente delas.

As ilustrações são também extremamente eficazes para determinar o humor de um livro ilustrado. No livro premiado de Van Allsburg, *The Polar Express* (1985), somos transportados para um mundo visualmente envolvente, onde cada pincelada e tonalidade de cor contribuíram para criar uma atmosfera única. O autor-ilustrador, usa vermelhos e azuis baços e até mesmo um estilo amarelado juntamente com muito preto e castanho para criar um mistério, sombrio, e um pouco assustador. Essas escolhas despertaram emoções profundas no público, criando uma experiência imersiva e memorável.



Fig. 3 *The Polar Express*. Chris Van Allsburg, 1985

Relativamente à literatura, a ilustração desempenha um papel crucial, onde enriquece e complementa a experiência da leitura. Contribui para uma compreensão e uma conexão mais profunda entre o leitor e o conteúdo:

- **Compreensão e Clareza:** a compreensão é assegurada pela relação correta entre a apresentação verbal e a imagem visual. Ilustrações executadas de forma clara, para simplificar conceitos, cenários detalhados e informações abstratas, de forma mais eficaz do que o texto não ilustrado.

- **Enriquecimento da Narrativa:** dar vida a personagens e a cenários através da ilustração, permite que os leitores estabeleçam uma ligação profunda e enriquecedora com os elementos da estória.



Fig. 4, *Lilo & Stitch*. Chris Sanders, 2002

A série "Lilo e Stitch" estabeleceu uma ligação com o público desde o primeiro episódio.

Tratava-se de uma criança que apresentava um gosto tremendo por animais e que vivia com a irmã devido a um acidente de carros dos pais, que lhes tirou a vida. O mais importante era a família e o tempo com estes era crucial. Portanto, transmitia para o público que assistia, alguma tristeza e desgosto, mas por outro lado, incutia uma vida que muitas crianças sonhavam poder ter naquela altura.

- **Estímulo à Imaginação e Interação:** é preciso ver para acreditar. Proporcionar ao leitor a ideia de participar na estória onde imagina cenários e cria imagens mentais, através de breves momentos abertos,

para que desenvolva a imaginação, contribuindo para que a criança “domine” a estória, e que isso torne a leitura numa experiência interativa.

- **Acessibilidade e Inclusão:** as ilustrações permitem que um público mais amplo tenha acesso à leitura. Leitores com dificuldade de leitura, deficiências visuais ou barreiras linguísticas, podem desfrutar do conteúdo de um livro universal e inclusivo, mas ainda assim com acesso à estória no seu formato original.

- **Compromisso e Retenção:** as ilustrações podem incrementar o compromisso do leitor com o livro, mostrando-se mais interessado e incentivado a querer saber mais.

- **Envolvimento:** as ilustrações podem despertar o interesse do público pela estória. Os visuais coloridos e cativantes tornam a experiência mais agradável e envolvente.

Um dos livros que sempre se mostrou cativante e que desperta a curiosidade é a “Turma da Mônica”. A “Turma da Mônica” é uma série de livros de banda desenhada, criado pelo cartunista e empresário Mauricio de Sousa. As ilustrações presentes eram de natureza simples, com uma linha escura a contornar o personagem, e sem sombras.



Fig. 5 A Turma da Mônica. Mauricio de Sousa, 1959

- Expressão Estética e Identidade Visual: o tipo de expressão, carácter e identidade da ilustração pode desmascarar o autor do livro, contribuindo para o seu reconhecimento. Dessa forma, a leitura pode ser ainda mais entusiasmante e única para os leitores.

Um exemplo é o livro "Diário de um Banana" de Jeff Kinney. Com histórias cativantes, prende o leitor com as aventuras hilariantes e os desafios do protagonista enquanto ele navega pelos altos e baixos da vida quotidiana. O que torna os livros especiais é a forma como se captura a essência da experiência adolescente de uma maneira autêntica e divertida. As ilustrações muitas vezes humorísticas e simplificadas adicionam uma dimensão visual única à história. Jeff Kinney, com o seu estilo característico de desenho e paleta de cores, com uma expressão muito própria, cria uma marca visual reconhecível que se torna inseparável da experiência de leitura das suas obras. A sua abordagem de representar personagens e cenários estabelece uma conexão imediata com os leitores, que muitas vezes já associam o conteúdo ao autor e ao próprio "Diário de um Banana". Expressão do autor ou o carácter da ilustração, que é diferente das outras, através de várias características, tendo uma identidade própria.

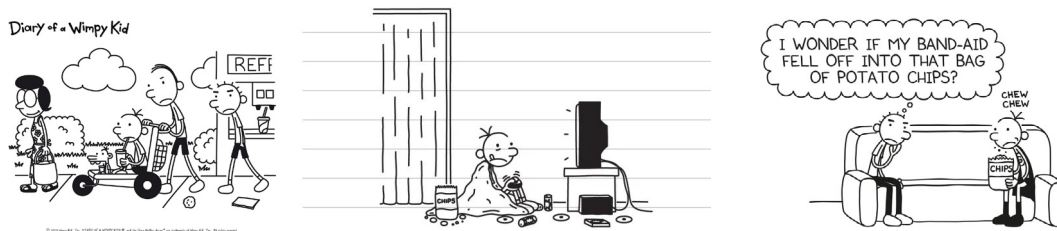


Fig. 6 *Diary of a Wimpy Kid*. Jeff Kinney, 2007-

A ilustração, mais do que um componente visual, desempenha um papel crucial na comunicação, compreensão e apreciação da narrativa ou do conteúdo. As ilustrações enriquecem a obra, tornando-a mais acessível a todos, envolvendo mais pessoas e ficando na memória de uma grande diversidade de leitores.

2.10 Da ilustração analógica à ilustração digital

2.10.1 Um itinerário evolutivo

Com a expansão e desenvolvimento acelerados da revolução tecnológica, torna-se evidente a influência significativa da tecnologia em todos os campos da atividade humana. No contexto da arte, a história não muda, só se intensifica. Foram criados ao longo do tempo diversos dispositivos eletrônicos (câmaras, projetores, impressoras, satélites, entre outros) que possibilitam a reprodução, gravação, edição, replicação, manipulação e disseminação de imagens e informações. Essa tendência destaca-se pela sua viabilidade econômica, acessibilidade à reprodução em série e distribuição ágil, atributos que contribuem para o seu amplo alcance.

A computação gráfica tornou-se uma oportunidade presente no ambiente de produção de um ilustrador. Antes dos computadores pessoais chegarem às casas e dos primeiros *softwares* de criação gráfica tornarem-se acessíveis a qualquer pessoa, era necessário aventurar-se pelo amplo universo dos materiais analógicos tradicionais para produzir imagens (Hoewell & Silva).

Os primeiros dispositivos óticos analógicos utilizados pelos artistas foram: a câmara escura ou obscura (Figura 4), a câmara clara ou lúcida (Figura 5) e o fenacístoscópio (Figura 6), que são antecedentes da fotografia e da animação.

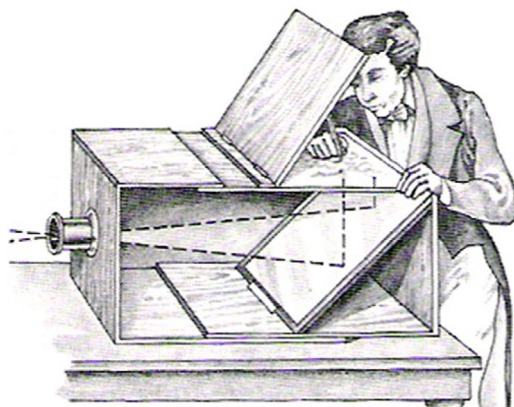


Fig. 7 Câmara Escura. Antêmio de Trales, Século VI d.C

Um dispositivo que remota aos tempos clássicos (séc. IV), é a câmara escura, que ocupava uma sala inteira. Tinha como propósito projetar numa superfície para que o artista pudesse reproduzi-la. Posteriormente, foi introduzido uma forma mecânica do artista capturar imagens numa caixa, a câmara clara. Essa inovação incluía um espelho/prisma interno que permitia ao artista olhar para baixo numa superfície de desenho e visualizar simultaneamente o objeto à sua frente. Esta adição revolucionária permitiu ao artista representar perspectivas e proporções com mais precisão.

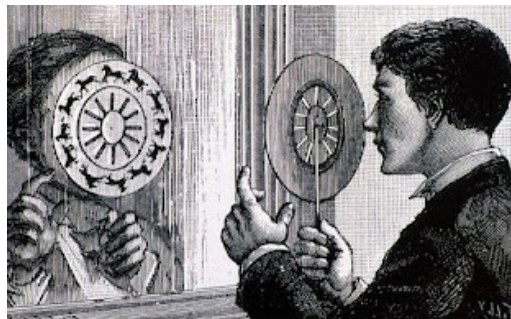
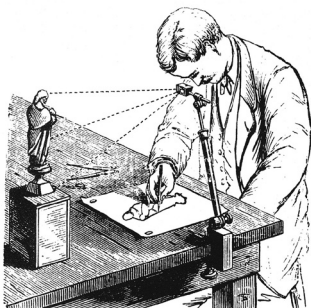


Fig. 8 Câmara Clara. William Hyde Wollaston, 1807

Fig. 9 Fenacístoscópio. Joseph Plateau, 1829

Fenacístoscópios e dispositivos óticos similares, como estroboscópios e zoetropes, surgiram na década de 1830 para criar a ilusão de movimento através da rotação de uma sequência de desenhos. Também nessa mesma década, foram inventados os estereoscópios, as primeiras versões da imagem 3D. Ao longo dos anos, foram desenvolvidos dispositivos que levaram à inovação encontrada no presente.

A imprensa escrita, uma tecnologia pré-digital, é um exemplo notável dessa evolução. Tornou possível a reprodução e disseminação em larga escala de textos e imagens, abrindo caminho para novos modos de expressão artística, como a gravura, a ilustração, o design de livros e o design gráfico.

Apesar de ser uma tecnologia analógica, a imprensa escrita acabou por abrir caminho para dispositivos digitais realizarem essas mesmas tarefas por meio de programas de *software* em computador.

A evolução da ilustração ao longo do tempo é fascinante e marcada por fases que definiram o campo da arte visual. A riqueza deixada pelas técnicas e tecnologias do passado, definiram o começo daquilo que seria o futuro, onde a ilustração é uma fonte inesgotável de criatividade e inovação. Os anos que se seguiram ao representado como o início de tudo, foram a prova de que era possível fazer muito mais, com uma diversidade incrível, sem que uma barreira fosse imposta.

2.10.2 A era vitoriana (XIX-XX)

Durante o período vitoriano, testemunhámos uma efervescência cultural que deixou uma marca inapagável em várias áreas da sociedade, e a arte e a literatura não foram exceção. Na minha opinião, é fascinante observar como artistas como William Thackeray, Edward Lear, Beatrix Potter, Charles Dickens e Hablot K. Browne (Phiz) ou Lewis Carroll e John Tenniel, desempenharam papéis cruciais nesse cenário.

Enquanto pesquiso e estudo páginas de livros da época, como "The White Feather", publicado em algum momento entre 1860-1878 pela *The Religious Tract Society*, ou "Things will take a Turn" de Beatrice Harraden, lançado em 1898, e "Friend and Foe" (ou *The Breastplate of Righteousness*) de 1880, sou transportada para um mundo onde a conotação moral e religiosa se entrelaçam com a narrativa (*Egham Museum*).

Para mim, a importância da literatura infantil no período vitoriano vai além do entretenimento. Essas obras servem como guias morais, para transmissão de valores e ensinamentos que permanecem relevantes até aos dias de hoje.

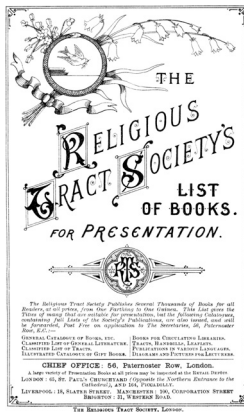


Fig. 10 Religious Tract Society. The White Feather, 1860-1878

Ao voltar atrás na história da literatura vitoriana, é impossível ignorar o papel fundamental desempenhado por entidades como a *Religious Tract Society*. Era uma editora britânica que não se dedicava à produção de literatura cristã para crianças, mulheres e ou menos privilegiados, mas também desempenhava um papel importante na adaptação das mentalidades da época.

Refletindo sobre esse tempo, é importante reconhecer que nem todas as crianças tinham acesso ou eram expostas a esse tipo de conteúdo. As crianças da classe trabalhadora eram frequentemente obrigadas a trabalhar desde idade precoce, contribuindo assim para o sustento familiar.

No entanto, mesmo na presença dessas desigualdades sociais, é inspirador observar como artistas como John Tenniel conseguiram construir um legado. As ilustrações vividas para obras icônicas como "Alice's Adventures in Wonderland" (1865) e "Through the Looking-Glass, and What Alice Found There" (1871), escritas por Lewis Carroll, continuam ainda hoje a encantar leitores de todas as idades.

Ao longo dos 50 anos de carreira artística, Tenniel revelou uma diversidade fascinante no seu trabalho, não apenas como ilustrador, mas também como cartunista político para a revista "Punch".



Fig.11 *Through The Looking-Glass, and What Alice Found There.* John Tenniel, 1871



Fig. 12 *Much Ado About Nothing, Punch.* Sketch for a political cartoon. John Tenniel, 1882/1878

É incrível mergulhar na história da "Punch", ou "The London Chavarivari, Offsite Link", uma revista semanal britânica que surgiu da mente criativa de Henry Mayhew Offsite (jornalista e dramaturgo) e Ebenezer Landells Offsite (gravador em madeira e ilustrador), em 1841. Essa publicação deixou uma marca permanente com o seu humor distintamente satírico, que perdurou por quase um século até ao seu encerramento em 1992.

Ao explorar os anos de formação da "Punch", é impossível não me deslumbrar com a mistura corajosa de humor, ilustrações e debates políticos. A revista apresentava uma perspectiva fresca e radical, desafiando as normas sociais e políticas da época.

Em paralelo, nos Estados Unidos, testemunhamos o surgimento da primeira revista de humor bem-sucedida em 1871. Com a primeira edição em inglês publicada em 1877, tornou-se uma grande concorrente das já consagradas revistas de notícias ilustradas dos dias, como o jornal ilustrado de Frank Leslie e o Harper's Weekly (Deglin, 2004).

Estes marcos históricos da imprensa não refletem apenas a evolução do humor e da sátira ao longo dos anos, como também destacam o poder das publicações em influenciar a opinião pública.

É uma jornada fascinante que nos leva a refletir sobre o papel dos mídia na sociedade e a sua capacidade de provocar mudanças e despertar reflexões profundas e aceras no público.



Fig. 13 Puck Vol.1. 1877



Fig. 14 Puck Christmas. N. Y.: J. Ottmann Lith. Co.,1901

A transição das ilustrações a preto e branco para a explosão de cores vibrantes reflete não apenas a evolução técnica, como também o crescimento e a expansão da revista ao longo do tempo. É como se as páginas ganhassem vida própria, convidando o leitor a mergulhar num mundo de imaginação e criatividade.

Na mesma linha, a contribuição de artistas como Ernest Nister (1842-1909) e Randolph Caldecott para o mundo da ilustração infantil é verdadeiramente inspiradora. As obras não encantam apenas os olhos, como também tocam o coração, transmitindo mensagens de amor, carinho, alegria e fantasia para crianças de todas as idades.

Ao contemplar o legado desses artistas e as suas obras, sou lembrada da importância da arte na vida quotidiana e no desenvolvimento cultural de uma sociedade. Transportam-nos para um mundo de sonhos e possibilidades, onde a imaginação é livre de ir para onde quer, e onde a magia das ilustrações nos permite sonhar alto. Uns exemplos de Randolph Caldecott, é o "Hey, Diddle Diddle". Nessa representação, um gato toca violino para um grupo de crianças enquanto estas dançam animadamente (Staff, 2018).



Fig. 15 Hey Diddle Diddle. Edith A. Cubitt, Ernest Nister, Victoria and Albert Museum, 1900



Fig. 16 Hey Diddle Diddle, the cat the fiddle. Randolph Caldecott, New York Public Library, 1885

Ao longo dos anos, a obra “Os Lusíadas” ficou marcada não só pela grandiosidade da obra em si, como também pelas mais variadas edições que a acompanham. Em 2003, foi desenvolvida uma edição com ilustrações de Pedro Proença, edição essa que, na verdade, se tratou de uma das mais belas edições contemporâneas de “Os Lusíadas”. Desenvolvida com um extremo cuidado na concepção gráfica, muito bem impressa, e com os excelentes e originais trabalhos de Pedro Proença que, sem dúvida, vieram enriquecer a vasta iconografia camoniana.

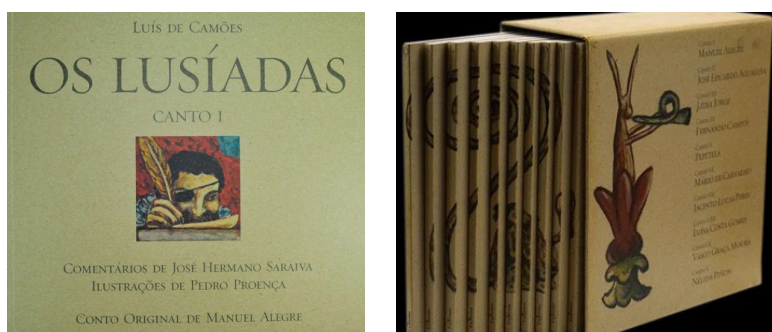


Fig. 17 Os Lusíadas. Pedro Proença, 2003

Outro nome importante na cultura contemporânea é Jorge Silva, nascido em 1958. Um designer de comunicação dedicado a design editorial e direção de arte de publicações. Desde 2001, lidera o seu estúdio, silvadesigners, onde tem dado vida a várias marcas culturais que capturam a riqueza vibrante de Lisboa. Entre essas criações, destaca-se a imagem da sardinha, que, ao longo dos anos, se tornou num verdadeiro símbolo da cidade.

Com um vasto reportório, criou também o *blog* Almanaque Silva, onde conta histórias sobre ilustração portuguesa. Ele embarca numa jornada, desenterrando tesouros esquecidos e dando a conhecer a novos públicos o trabalho de artistas que moldaram o imaginário visual do país. Almanaque Silva é um espaço pessoal onde Jorge explora as raízes da ilustração, sempre com uma atenção cuidadosa aos detalhes e ao legado cultural que elas representam.



Fig. 18 Deserto com vozes, Almanaque. Urbano Tavares Rodrigues, Seara Nova, 1976

Nesse contexto, é igualmente importante destacar Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905), uma figura incontornável da cultura portuguesa. Promovendo o desenvolvimento tecnológico e industrial, imprimiu uma nova dinâmica nos diversos setores da sociedade, tendo sido também ele um inovador (Museu Bordalo Pinheiro, sem data). Foi também ele o pioneiro no desenvolvimento do desenho humorístico e do cartoon como formas de expressão artística.

O nome de Bordalo Pinheiro está ligado a diversas obras que se tornaram icônicas, como "A Paródia", "O Mosquito", "O Binóculo", "O besouro", "O António Maria", entre outros.



Fig. 19 O Mosquito. Rafael Bordalo Pinheiro, 1875

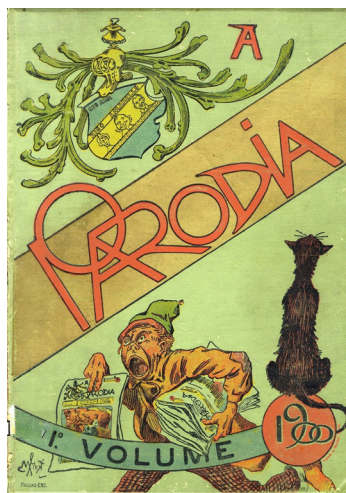


Fig. 20 A Paródia. Rafael Bordalo Pinheiro, 1900

A "Paródia" foi o terceiro jornal humorístico criado e dirigido por Rafael Bordalo Pinheiro. Publicado semanalmente entre 1900 e 1907, acabando por cessar as suas publicações dois anos após a morte do mesmo. A "A Paródia" tinha como objetivo pôr "a caricatura ao serviço da tristeza pública" (Rafael Bordalo Pinheiro) e dedicava especial atenção ao dia a dia da vida social e política da capital portuguesa.

2.10.3 A evolução da BD

A história da banda desenhada⁶ moderna é fascinante, especialmente quando consideramos o contexto em que nos surgiu. No final do século XIX, enquanto o mundo estava imerso em rápidas transformações, os jornais americanos tornaram-se o palco de uma verdadeira rivalidade entre gigantes da imprensa.

Lembro-me de estudar sobre os primeiros passos desse fenômeno enquanto explorava a história da mídia. Em 1894, o *New York World*, de Joseph Pulitzer fez história ao publicar a primeira banda desenhada a cores no jornal, algo realmente revolucionário para a época. Em 1896, William Randolph Hearst não ficou para trás e lançou o primeiro suplemento semanal de banda desenhada a cores no *Morning Journal*. Esse suplemento continha "The Yellow Kid", uma criação única que marcou o início de uma nova era para as histórias aos quadrinhos nos Estados Unidos (Kunzle, 2023).



Fig. 21 *The Yellow Kid*. Richard Outcalt, *Morning Journal*, 1896

À medida que os jornais competiam pela atenção do público, as histórias aos quadrinhos tornaram-se uma parte cada vez mais importante do conteúdo. Uma das obras mais notáveis desse período foi "Little Nemo in Slumberland" (1905-11, 1924-27), de Winsor McCay, que eu tive a oportunidade de estudar durante as minhas pesquisas. As ilustrações desse mundo de sonhos eram incríveis, transportando-nos para aventuras emocionantes e surreais (Kunzle, 2023).

Refletindo sobre esse período de criatividade, fico impressionada com o impacto duradouro que as primeiras histórias aos quadrinhos tiveram na cultura popular. Elas não proporcionaram apenas entretenimento, como também influenciaram a forma como vemos o mundo ao nosso redor, abrindo caminho para uma nova forma de arte única e poderosa, e permitindo que se expandisse mais horizontes.

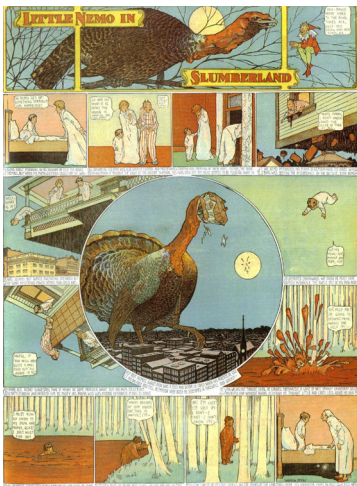


Fig. 22 *Little Nemo in Slumberland*. Winsor McCay, 1905-11, 1924-27

A história da banda desenhada é repleta de momentos marcantes que moldaram o panorama cultural no século XX. Um dos primeiros marcos foi a criação de "Bringing Up Father", de George McManus (1913-16), que revolucionou o gênero e abriu portas para a popularidade global das bandas desenhadas.

Outro ícone da década de 1920 foi "Popeye" de Elzie Crisler, que fez a sua estreia em 1929 no *Thimble Theatre*. Em apenas 5 anos, tornou-se um dos personagens mais amados na estória aos quadrinhos, conquistando o coração de milhões de leitores ao redor do mundo (Library of Congress, s.d.).

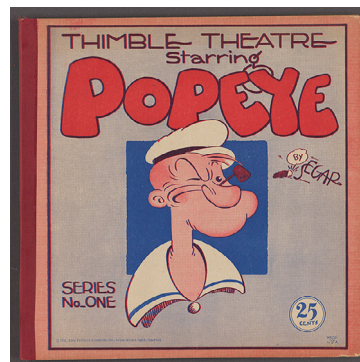
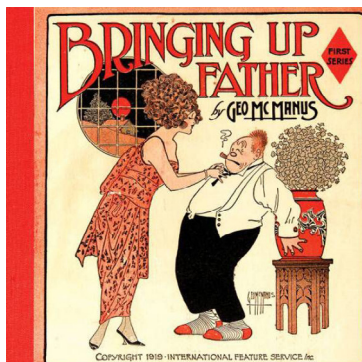


Fig. 23 *Bringing Up Father*. George McManus, 1913/16

Fig. 24 *Popeye*. Elzie Segar, Thimble Theatre, 1931

A década de 1930 viu o surgimento de uma nova categoria de estórias aos quadrinhos de enorme importância: as aventuras de ação contínua. Essas estórias, que abrangiam uma variedade de gêneros como drama doméstico, policial, ficção científica e espacial, tornaram-se extremamente populares, abrindo caminhos para a indústria das *BD's*.

"Tarzan", iniciada em 1929 por Harold Foster, foi uma das primeiras séries de aventura a ganhar destaque, introduzindo um estilo visual único que combinava caricatura com técnicas cinematográficas, procurando um realismo pitoresco e documental. Esta série inaugurou uma nova era das estórias aos quadrinhos encadernados, acessíveis e populares entre os leitores (Kunzle, 2023).



Fig. 25 *Tarzan*. Harold Foster, 1929

Nos anos 30, *Walt Disney* também deixou a sua marca inextinguível no mundo das BD's, com "Mickey Mouse" como protagonista. Foram escritas por Walt, desenhadas a lápis por Ub Iwerks e finalizadas a tinta por Win Smith, dando vida a um dos personagens mais icônicos da história da animação.

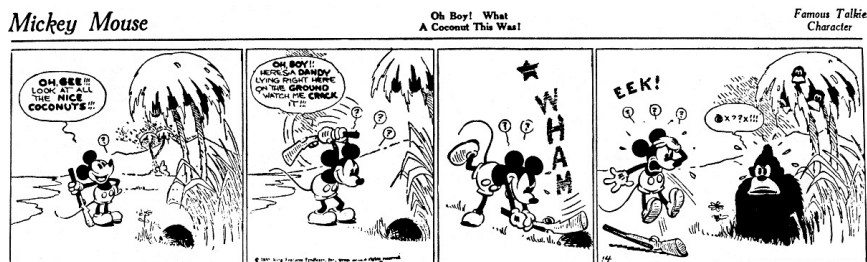


Fig. 26 *Mickey Mouse*. Walt Disney, 1930

O impacto das bandas desenhadas de Disney foi tão significativo que, em 1931, a editora *David McKay* lançou a primeira revista de histórias aos quadrinhos, dedicado aos personagens da Disney. No mesmo momento, a *Dell Comics* em parceria com a *Western Publishing* lançou a revista *Walt Disney's Comics and Stories*. Isso marcou o início de uma nova era de expansão para o mercado, culminando em 1942 com a primeira história aos quadrinhos da Disney criada para um livro de BD.

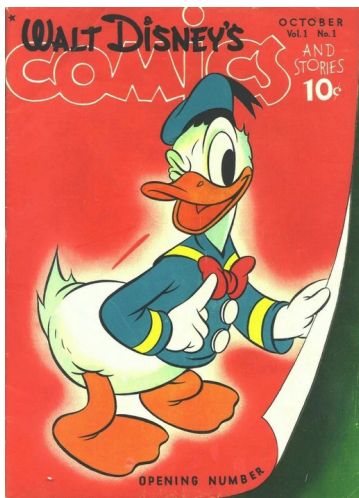


Fig. 27 *Walt Disney's Comics and Stories*. Dell Comics, 1940

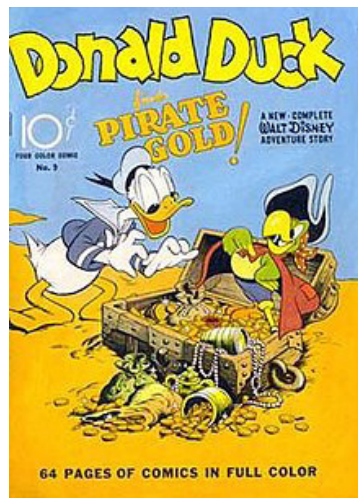


Fig. 28 *Donald Duck and the Pirate Gold*. Sem menção de autor, 1942

Em 1938, a Action Comics lançou a primeira edição, apresentando o *Superman*, uma criação de Jerry Siegel e Joe Shuster. O sucesso estrondoso do *Superman* estabeleceu um padrão para os super-heróis, cujas histórias, muitas vezes transcendiam as leis da física e sociais para punir os vilões, inspirando muitas imitações.



Fig. 29 *Superman*. Jerry Siegel, Joe Shuster, 1938

A Segunda Guerra Mundial acelerou o desenvolvimento de *comic strips* sobre a guerra e o crime tendo estes encontrado um novo público leitor entre os soldados americanos estacionados no estrangeiro.

Longe do controlo editorial dos jornais, as BD's tornaram-se mais violentas e sombrias, refletindo os horrores da guerra. No entanto, essa abordagem mais sombria provocou uma reação de censura por parte da indústria, levando à restrição do material considerado perverso.



Fig. 30 *Rex Morgan, M.D.* Nicholas P. Dallis, 1948

No pós-guerra, observou-se uma mudança de foco para dramas domésticos sentimentais, como é o caso de "Rex Morgan, M.D", iniciado em 1948. Nesse período, os ilustradores também começaram a adotar uma abordagem mais conceptual da ilustração, procurando transmitir não apenas informações narrativas, como também ideias e conceitos mais abrangentes (Kunzle, 2023)

Um exemplo notável desse período é "Pogo" (1948-1975), criado por Walt Kelly. Esta banda desenhada destacou-se pela sua profundidade intelectual, a sua crítica afiada e a sua capacidade de autorreflexão, tudo isso sem abrir mão ao seu humor característico.

Houve uma crescente exploração de temas filosóficos, psicológicos e sociológicos nas histórias aos quadrinhos da época.

Outra obra marcante desse período é "Peanuts" (1950-2000), de Charles Schulz. Com um elenco diversificado de personagens, liderados por um herói improvável de cabeça redonda, "Peanuts" estabeleceu uma conexão duradoura com o público, tornando-se uma das tiras mais queridas e influentes da história.



Fig. 31 Pogo. Walt Kelly,1966

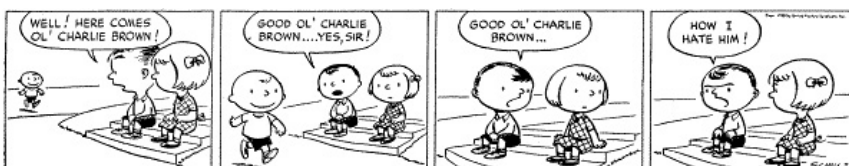


Fig. 32 Peanuts. Charles Schulz,1950

Não se pode ignorar a contribuição de "Garfield", criado por Jim Davis, que rapidamente conquistou o coração do público em todo o mundo. Conhecido pela sua obsessão por comida e pela sua personalidade única, Garfield alcançou o *status* de ícone cultural, detendo inclusive o recorde mundial do Guinness como a BD mais distribuída do mundo em 2013.

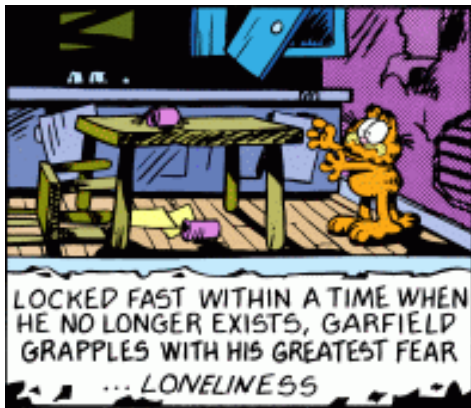


Fig. 33 *Garfield*. Jim Davis, 1989

Na Europa, as *comic strips* começaram a ganhar uma importância crescente a partir do final de 1960, estabelecendo-se como um meio artístico e comunicativo de grande relevância. As *comic strips* para adultos começaram a ocupar um lugar que era ocupado pelas *comic strips* mais juvenis, levando-as a um declínio acentuado.

A banda desenhada não foi, e não é, apenas um meio de entretenimento, mas uma forma de arte que reflete mudanças e desafios da sociedade, desde os tempos antigos aos tempos mais recentes. Com a crítica social, a introspeção filosófica, a revolução visual e o carisma imortal, traz consigo uma nova perspectiva, um novo mundo, que merece ser descoberto e explorado. O que mais me impressiona é a capacidade de se adaptarem aos anos por que passaram.

Ao olhar para o panorama atual da banda desenhada, vejo que apesar das mudanças nos formatos, a essência continua lá, intacta. Continua a ser uma poderosa ferramenta de comunicação, capaz de atravessar fronteiras culturais e linguísticas, e de mexer com as emoções de leitores de todas as idades.

2.10.4 A evolução da ilustração nos filmes (2D-3D)

Torna-se importante e necessário a análise de filmes para o êxito do meu projeto. O estudo destes filmes permitiu-me tirar conclusões que me ajudaram em diversos pontos do meu projeto. A compreensão das técnicas utilizadas, a evolução das narrativas e a inovação são elementos essenciais que influenciam diretamente o meu trabalho. Inspirada por essas obras-primas, consigo integrar novas abordagens e ideias criativas no meu próprio processo de ilustração.

Desde sempre, fui apaixonada por ilustração. Explorar o mundo das ilustrações e animações e a evolução destes, sempre foi uma fonte infinita de fascínio para mim, e descobrir os bastidores por trás das obras é algo que me encanta e sempre encantou profundamente. A história da ilustração é um universo rico de criatividade e inovação, e cada figura que moldou esse campo ocupa um espaço de grande importância na evolução da minha técnica.

Walter Elis Disney é uma dessas figuras que sempre me inspiraram. A sua visão pioneira e habilidades criativas deram origem à icônica "The Walt Disney Company", uma verdadeira potência no mundo da animação. E o centro de tudo isso foi o adorado "Mickey Mouse", uma criação que transcendeu gerações e continua a encantar as pessoas no mundo inteiro.

Ao aprender sobre o trabalho de Ub Iwerks e a sua colaboração com Walt Disney na criação do Mickey, sinto-me ainda mais entusiasmada por esse universo. A estreia de "Steamboat Willie" (1928) foi um marco não apenas na história da animação, mas também na minha própria jornada de descoberta e aprendizado. Foi a primeira curta-metragem animada com som totalmente sincronizado, com ilustração manual em celuloide.⁷ É indiscutível a importância que a personagem "Mickey Mouse" possuiu e dispõe, ainda hoje, na vida de muitas pessoas. Mais do que isso, a criação do Mickey Mouse não só salvou o Estúdio Disney após a perda de Oswald the Lucky Rabbit,⁸ como também, por si só, deu à própria

animação, que estava a mostrar sérios sinais de ter ultrapassado a sua novidade, uma injeção tão poderosa que salvou toda a indústria e impulsionou-a (Ron Stark).

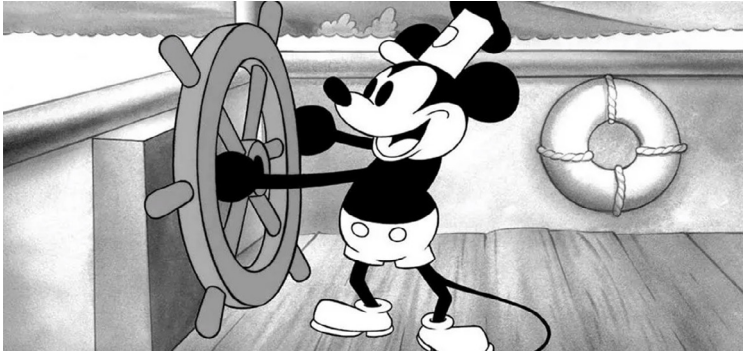


Fig. 34 Steamboat Willie. 1928
Diretor e Escritor: Walter Elias Disney, Ub Iwerks
Departamento de animação: Les Clark, Wilfred Jackson

E não podemos esquecer o talento e a visão de Ub Iwerks, que após deixar a Disney em 1930, abriu o seu próprio estúdio e produziu "Flip the Frog", uma animação inovadora que marcou o início de uma nova era.

Explorar os detalhes por trás de cada desenho, entender como as técnicas evoluíram ao longo do tempo e mergulhar na magia das animações coloridas, é uma experiência incrível.

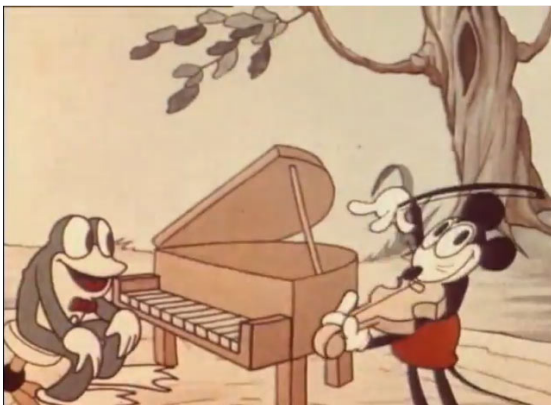


Fig. 35 Flip the Frog, Ub Iwerks, 1930

Ao pensar sobre as personagens icônicas que, como Mickey Mouse, deixaram uma marca indiscutível em várias pessoas durante aquela época, é inevitável lembrar-se de clássicos como "Snow White and the Seven Dwarfs" (1937), "Pinocchio" (1940), "Alice in Wonderland" (1951), "Peter Pan" (1953) e muitos outros. Como alguém nascido em 1999, essas obras não apenas fazem parte do meu repertório cultural, como também tiveram um impacto significativo na minha infância e na forma como percebo o mundo da animação.



Fig. 36 Peter Pan. 1953
Diretor: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson
Produtor: Walt Disney
Departamento de Arte: Bill Peet

A animação cel, utilizada em "Snow White and the Seven Swarf", representa um marco na história da animação, exigindo um trabalho artesanal meticuloso por parte dos artistas. Cada desenho era feito à mão, resultando em milhões de ilustrações que deram vida aos personagens e às cenas. Ao longo do filme foram utilizados cerca de 750 artistas, e quando concluído, foram somente utilizados 250000 desenhos no filme. O mesmo cuidado e dedicação foram aplicados em filmes subsequentes, como "Pinocchio", onde a observação do movimento humano foi fundamental para criar animações mais realistas e envolventes.



Fig. 37 Snow White and the Seven Dwarfs. 1937
Diretor: William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson
Escritor: Jacob Grimm, Wilhelm Grimm
Produtor: Walt Disney



Fig. 38 Pinocchio. 1940
Diretor: Norman Ferguson, T. Hee
Escritor: Carlo Collodi

Willis Pyle, um dos talentosos ilustradores da época, deixou a sua marca em obras icônicas como "Fantasia" (1940), "Bambi" (1942) e "Ragtime Bear" (1849), contribuindo para o visual único e encantador desses filmes.

Para mim, cada obra da Disney é mais do que apenas um filme, é uma lembrança preciosa da minha infância e uma fonte constante de inspiração. Elas não me proporcionaram apenas momentos de entretenimento, como também despertaram a minha imaginação e criatividade, influenciando o meu amor pela arte e pela ilustração. Esses clássicos atemporais continuam a encantar e cativar pessoas de todas as idades, provando que a magia da animação é verdadeiramente eterna.



Fig. 39 Fantasia. 1940
Diretor: James Algar, Samuel Armstrong
Escritor: Joe Grant, Dick Huemer
Produtor: Walt Disney, Bem Sharpsteen

Fig. 40 Bambi. 1942
Diretor: James Algar, Samuel Armstrong
Escritor: Felix Salten, Perce Pearce
Produtor: Walt Disney

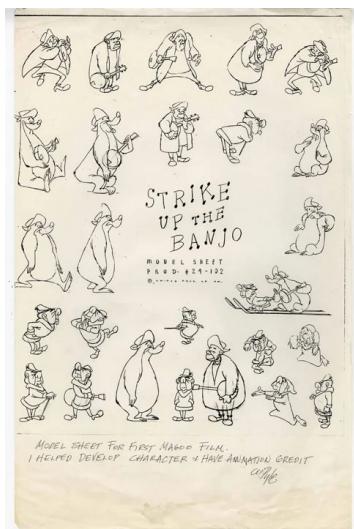


Fig. 41 Mr. Magoo film, Ragtime Bear. 1949
Diretor: John Hubley
Escritor: Millard Kaufman
Produtor: Stephen Bosustow, Ed Gershman

A trajetória da Walt Disney em relação ao universo de "Alice's Adventures in Wonderland" é um capítulo intrigante na história da animação. Conhecendo os livros de Lewis Carrol, Disney alimentou durante anos a ideia de adaptar a estória de Alice ao cinema. No entanto, essa ideia foi adiada inúmeras vezes devido a fatores externos, como a produção de um filme *live-action* pela Paramount em 1933 e os tumultos causados pela Segunda Guerra Mundial. Quando finalmente o filme foi lançado, as expectativas da Disney não foram totalmente atendidas, enfrentando críticas desfavoráveis.



Fig. 42 Alice in Wonderland. 1951
 Diretor: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson
 Escritor: Lewis Carrol
 Produtor: Walt Disney

Na década de 1960, o lendário animador Ub Iwerks introduziu uma inovação que revolucionaria a indústria da animação: a xerografia.⁹ Essa técnica permitiu uma economia significativa de tempo e dinheiro, especialmente útil para produções de grande porte, como “One Hundred and One Dalmatians”. Baseado na obra de Dodie Smith, o filme enfrentava uma enorme pressão de ser bem-sucedido e determinar o futuro da produção de animações da Disney. Felizmente, em 1961, “The One Hundred and One Dalmatians” tornou-se um sucesso de bilheteira, provando que as longas-metragens de animação ainda podiam ser um empreendimento rentável.



Fig. 43 The Hundred and One Dalmatians. 1961
 Diretor: Clyde Geronimi, Hamilton Luske
 Escritor: Bill Peet, Dodie Smith
 Produtor: Walt Disney

⁹ É um processo de reprodução de imagens e/ou texto mediante a utilização da máquina fotocopadora. Permite a impressão das imagens quadro a quadro, com as pequenas modificações feitas pelos ilustradores no substrato antes da fusão, em alta velocidade e a um custo extraordinariamente menor que o processo utilizado anteriormente.

Uma das características mais marcantes desse filme foi o seu estilo artístico único, que jamais seria completamente replicado. As personagens foram meticulosamente pintadas à mão, destacando-se por linhas delicadas, enquanto os fundos exigiam uma riqueza impressionante de texturas. Assistir ao filme e admirar o cuidado e a atenção aos detalhes em cada quadro foi uma experiência emocionante. A maneira como as personagens se fundiam perfeitamente aos cenários, era incrível. Foi nesse momento que percebi o poder da arte de contar histórias através da animação e como ela pode tocar profundamente o coração de quem a assiste.

A transição para a ilustração digital representa um marco emocionante no campo artístico, repleto de oportunidades e desafios. Como amante da arte, sempre me fascinou a maneira como a tecnologia tem moldado e transformado a forma como os artistas criam e se expressam. Nesse cenário, o artista contemporâneo enfrenta uma jornada de aprendizagem constante, onde a competência em dominar ferramentas digitais torna-se tão importante quanto a sensibilidade artística.

De modo geral, pode-se verificar como as inovações e as descobertas tecnológicas impactaram a forma como o artista contemporâneo trabalha e atua, ampliando as possibilidades de representação do mundo real e o imaginário. A ilustração, anteriormente feita inteiramente de forma manual, hoje pode ser vetorizada e até mesmo transformada em vídeo (Litenski, 2021). Além disso, o suporte diversificou-se, abrangendo impressões, projeções e a disseminação via internet.

Um exemplo inspirador desse casamento entre arte tradicional e tecnológica é o trabalho de Glen Keane. Como um dos talentos mais brilhantes da Disney, Keane deixou uma marca permanente na história da animação, trazendo à vida personagens icônicos que povoaram os nossos sonhos e imaginação, em crianças. A sua capacidade de criar beleza e emoção tanto por meio do desenho manual como pela ilustração digital é verdadeiramente impressionante, destacando-se obras como "The Little Mermaid" e "The Beauty and the Beast".

O lançamento de "The Little Mermaid" em 1989 marcou o início do Renascimento da Disney, uma era de renovação e criatividade que revitalizou o gênero de animação. Este filme, assim como "The Beauty and the Beast", de 1991, foram testemunhas dos últimos suspiros da animação tradicional, antes da Disney mergulhar de cabeça no mundo da animação digital.

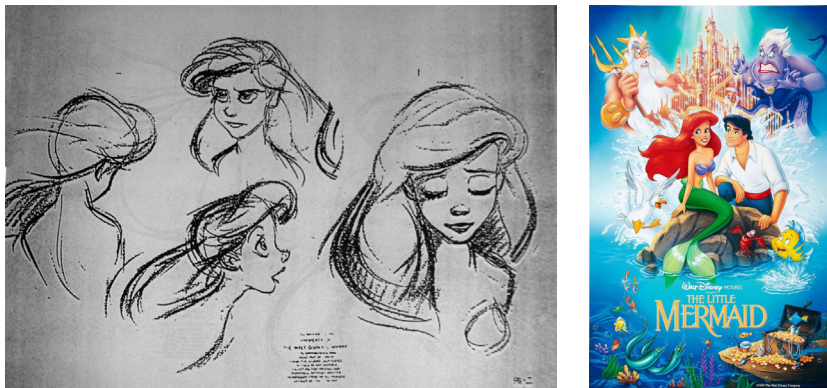


Fig. 44 The Little Mermaid. 1989
 Diretor: Ron Clements, John Musker
 Escritor: John Musker, Ron Clements, Hans Christian Andersen
 Produtor: Howard Ashman



Fig. 45 Beauty and the Beast. 1991
 Diretor: Gary Trousdale, Kirk Wise
 Escritor: Linda Woolverton, Brenda Chapman
 Produtor: Howard Ashman, Don Hahn, John Lasseter

Outro exemplo inspirador desse casamento é o trabalho de Akira Kurosawa, um nome que inicialmente não fazia parte do meu reportório cinematográfico, acabou por se tornar uma verdadeira inspiração para mim. À medida que mergulhei no mundo do cinema, descobri a genialidade deste cineasta japonês, e fiquei profundamente impressionada com a forma como ele aborda os seus projetos de uma maneira única e distinta.

O que mais me fascina em Kurosawa é a maneira como ele eleva as suas obras além do convencional, ultrapassando as fronteiras do cinema para explorar os recantos mais profundos da experiência humana. Os seus filmes são jornadas emocionais e intelectuais que nos desafiam a pensar e a sentir coisas de maneira diferente.

"Dreams" (1990), em particular, foi uma revelação para mim. Tratava-se uma longa-metragem que marcou o primeiro filme em 45 anos do qual ele foi o único autor do roteiro. Composto por 8 vinhetas diferentes, é inspirado em sonhos reais que o cineasta viveu ao longo da vida. Ao pesquisar sobre o filme, fui transportada para um mundo de imaginação, onde cada cena era uma pintura viva de cada sonho, uma narrativa emocionante. Ao olhar para os seus sonhos, fico a conhecer não só o próprio Kurosawa, mas também as esperanças e os medos que definiram grande parte do Japão na era moderna.

A habilidade de Kurosawa de capturar a essência dos sonhos e traduzi-la para a linguagem cinematográfica de uma forma impactante, cativou-me.

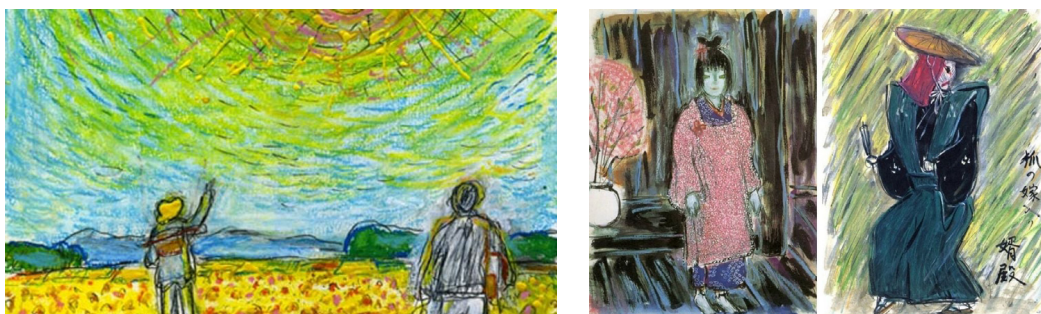


Fig. 46 *Dreams*. Akira Kurosawa, Storyboards, 1990



Fig. 47 *Dreams*. Akira Kurosawa, Movie Scenes, 1990

O filme "The Nightmare Before Christmas" (1993) de Tim Burton é um daqueles filmes que não se encaixam facilmente em categorias convencionais. Com uma estética peculiar e uma narrativa única, destaca-se como uma obra-prima singular no mundo da animação. Para mim, descobrir este filme foi como abrir uma janela para um universo imaginativo e sombrio que me fascinou.

A jornada de transformar ideias geniais de Tim Burton em realidade não foi tarefa fácil. Levou 3 anos de produção meticulosa para dar vida ao mundo encantado macabro da Cidade do Halloween e da Cidade do Natal. Cada detalhe, desde os personagens até aos cenários, foi tudo cuidadosamente elaborado através da técnica de *stop-motion*, exigindo um grande trabalho de paciência e dedicação por parte da equipa criativa.

É impressionante pensar no trabalho árduo por trás das câmaras para criar apenas um minuto de filme. Cada movimento, cada expressão dos personagens, foi meticulosamente planejado e executado, demonstrando um compromisso extraordinário com a arte da animação. Henry Selick, o diretor responsável, trouxe a sua própria visão para o projeto, contribuindo para uma verdadeira obra-prima visual.

Para mim, "The Nightmare Before Christmas" não é apenas um filme, é uma experiência emocional e estética que desafia as convenções e nos transporta para um outro mundo de fantasia e imaginação.



Fig. 48 *The Nightmare Before Christmas*. 1993
Diretor: Henry Selick
Escritor: Tim Burton
Direção de Arte: Deane Taylor

A jornada da ilustração digital é uma narrativa em constante movimento, um relato de como o passado e o futuro se entrelaçam para moldar o presente através de infinitas possibilidades.

Produzido pela Pixar Animation Studios e lançado pela Walt Disney Studios em 1995, o "Toy Story" marcou um ponto de viragem na história da animação cinematográfica. Dirigido por John Lasseter, o filme foi um pioneiro ao ser a primeira longa-metragem inteiramente animada por computador. Na época, essa abordagem representava um desafio considerável, exigindo uma equipa de 27 animadores e a utilização de 400 modelos de computador para dar vida aos personagens.

Ao assistir ao "Toy Story", é impossível não ficar fascinado com a magia da animação digital. Cada personagem, cada expressão, cada detalhe foi criado por uma equipa de animadores, utilizando tecnologia para dar vida a um mundo de brinquedos.

Além disso, "Toy Story" desafiou as convenções cinematográficas da época, mostrando que a animação por computador poderia rivalizar com produções *live-action* em termos de qualidade e impacto emocional. A inclusão no *National Film Registry* é um testemunho do seu legado duradouro e da sua importância cultural.

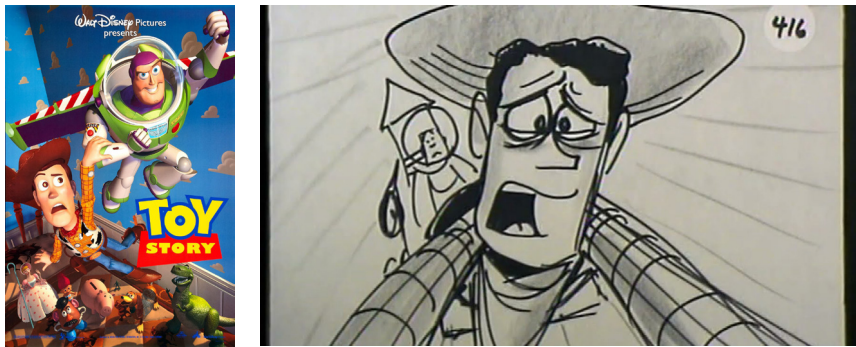


Fig. 49 Toy Story. 1995
Diretor: John Lasseter
Escritor: Peter Docter, Andrew Stanton
Direção de Arte: Ralph Eggleston,

No decorrer da história, à medida que novas descobertas científicas e avanços tecnológicos tiveram lugar, passaram a existir transformações graduais e parciais no abandono de técnicas mais tradicionais, como a pintura, desenho e a escultura para a reflexão das novas formas de apropriação dessas técnicas aliadas às novas tecnologias (Litenski, 2021).

As novas tecnologias abriram horizontes para os ilustradores e animadores, permitindo que, a partir de *softwares* gráficos de edição de imagens, expandissem o seu potencial criativo. O *software* promoveu a manipulação da cor, forma, espaço e imagens, que podiam ser esticadas, curvadas, tornadas transparentes ou ainda combinadas de diversas maneiras.

A arte digital representa um universo fascinante de possibilidades criativas, onde a tecnologia se torna a tela e o pincel do artista. Variavelmente referida como a arte tecnológica, arte computacional, arte de novas mídias, arte multimídia, arte de instalação digital ou arte imersiva, *CGI*¹⁰ e ilustração digital. É fascinante observar como é que os artistas têm se adaptado e incorporado as ferramentas digitais nos seus trabalhos, muitas vezes combinando competências tradicionais com técnicas modernas.

¹⁰ CGI é uma sigla par ao termo Computer Graphic Imagery, ou seja, imagens geradas por computador, a famosa computação gráfica.

O filme "Tarzan" de 1999 foi um exemplo marcante desse casamento entre a animação tradicional e imagens geradas a computador (CGI). Ao utilizar a técnica inovadora, *Deep Canvas*¹¹, os criadores foram capazes de criar cenários 3D que pareciam autênticas pinturas, elevando o visual do filme a um novo nível. A tecnologia não só complementou, como enriqueceu a narrativa, permitindo ao público mergulhar em ambientes exuberantes e dinâmicos.



Fig. 50 Tarzan. 1999
 Diretor: Kevin Lima, Chris Buck
 Escritor: Stephen J. Anderson, Tab Murphy
 Direção de Arte: Daniel St. Pierre

Vários foram os filmes seguintes a utilizar a mesma técnica, como o "Atlantis: The Lost Empire" (2001), que utilizou extensivamente imagens geradas por computador para criar um mundo de fantasia deslumbrante.



Fig. 51 Atlantis: The Lost Empire. 2001
 Diretor: Gary Trousdale, Kirk Wise
 Escritor: Tab Murphy
 Direção de Arte: David Goetz

No pico da sua produção, 350 animadores, artistas e técnicos trabalharam no filme. Foi uma das poucas longas-metragens de animação da Disney produzidas e filmadas em formato anamórfico¹² de 35mm.

¹¹ Tela profunda, é uma tecnologia desenvolvida pela Walt Disney Animation Studios capaz de dar um efeito tridimensional a pinturas e planos de fundo.
¹² Técnica cinematográfica de fotografar uma imagem widescreen em filme padrão de 35mm. Também se refere ao formato de projeção em que uma imagem distorcida é "esticada" por uma lente de projeção anamórfica para recriar a proporção original na tela de visualização.

O trabalho meticuloso dos animadores e técnicos resultou numa integração perfeita entre arte 2D e 3D, demonstrando o poder da tecnologia em dar vida a mundos imaginários. Foi notável por ter sido o filme de animação tradicional da Disney que mais imagens geradas por computador (CGI) utilizou. O filme final incluiu 362 planos com efeitos digitais, e foram utilizados programas de computador para unir perfeitamente a arte 2D e a 3D (Art of Atlantis: The Lost Empire, 2017).

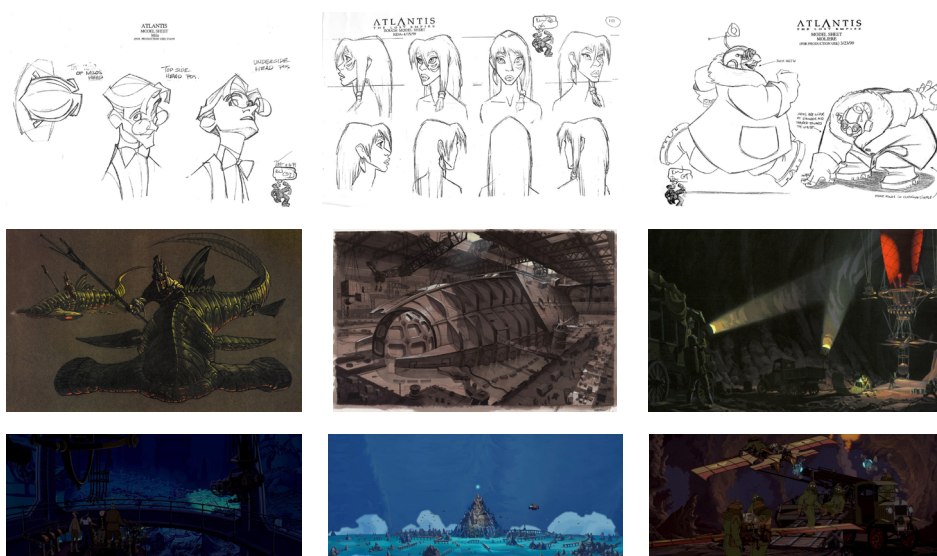


Fig. 52 Atlantis: The Lost Empire. 2001
 Diretor: Gary Trousdale, Kirk Wise
 Escritor: Tab Murphy
 Direção de Arte: David Goetz

Como apaixonada por filmes de animação, sempre me fascinou o processo criativo de cada obra. "Spirit: Stallion of the Cimarron" (2002), da DreamWorks Animation, é um filme que me marcou profundamente, não apenas pela história emocionante, que ainda hoje me faz chorar, mas também pela abordagem inovadora na utilização de diferentes técnicas de animação.

Durante os 4 anos de produção deste filme, a equipa criativa mergulhou num mundo onde a animação tradicional se encontrava com a animação por computador. Essa fusão de estilos resultou numa experiência visualmente deslumbrante, onde cada cena parecia ganhar vida própria. A maneira como apenas 3 personagens principais foram destacados no enredo, permitindo que as suas jornadas se destacassem, adicionou uma camada extra de profundidade emocional à narrativa.

Através das suas experiências e desafios, somos levados numa jornada de autodescoberta, coragem e determinação. A relação entre Spirit e os humanos ao seu redor, especialmente com o jovem Lakota, também adiciona uma camada emocional profunda ao filme, mostrando o poder do vínculo entre humanos e animais.

"Literalmente passei as primeiras semanas com a porta fechada, dizendo a todos: 'Vá-se embora; preciso de me concentrar'. Foi bastante assustador porque quando comecei a desenhar cavalos de repente percebi o quão pouco eu sabia"

- James Baxter

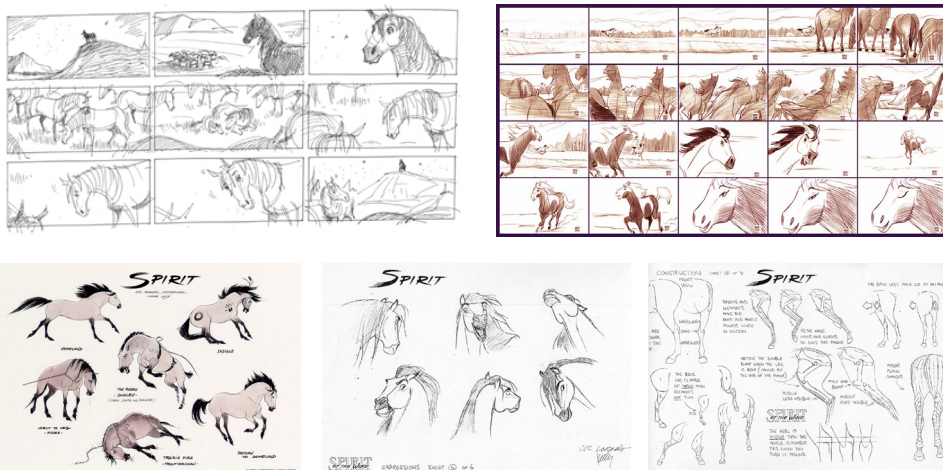
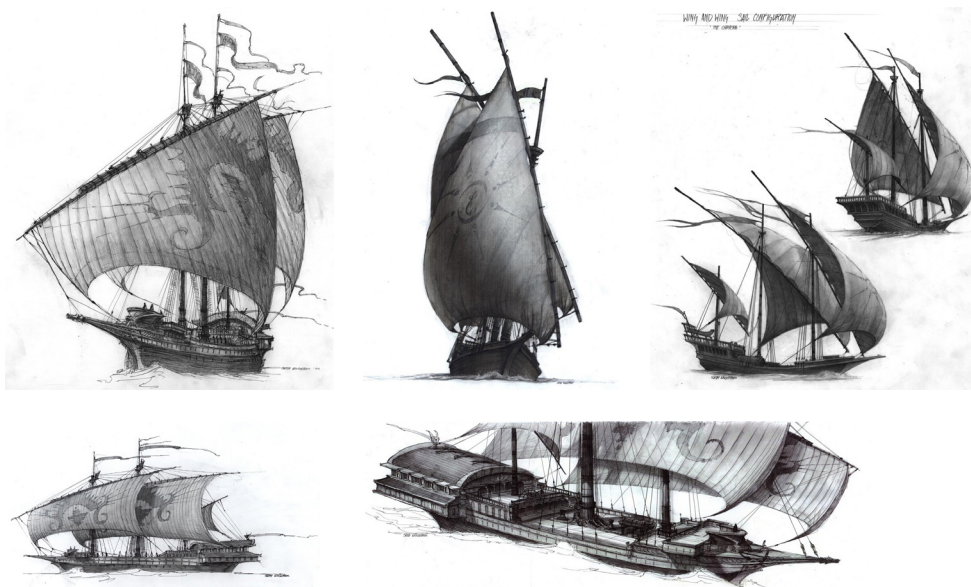


Fig. 53 Spirit: Stallion of the Cimarron. 2002
Diretor: Kelly Asbury, Lorna Cook
Escritor: John Fusco
Direção de Arte: Luc Desmarchelier, Ron Lukas

O filme "Sinbad" (2003), que marcou o último suspiro da animação tradicional na DreamWorks Animation, foi outro marco importante nessa transição entre técnicas de animação. Misturando habilmente personagens tradicionalmente animados com elementos criados em CGI, o filme apresentou um novo horizonte de possibilidades artísticas. Começando com *storyboards*, os artistas primeiro desenharam esboços em papel para visualizar a cena, que posteriormente foram editados em Animatics¹³. O filme misturou personagens tradicionalmente animadas com criaturas, objetos e fundos criados em CGI e 3D. Para a animação dos personagens, os esboços dos personagens foram passados pelo *software ToonShooter*,¹⁴ que digitalizou os esboços já organizados.

Os monstros, a maioria dos navios, toda a água, alguns adereços e alguns edifícios foram feitos em computador, aparentando o efeito 2D. Para os efeitos de água, a DreamWorks Animation utilizou o *Autodesk Maya*, no entanto, a renderização foi considerada muito fotorrealista, o que levou a um trabalho extra para que conseguisse corresponder melhor as renderizações de desenvolvimento visual do filme.



13 Animatics é uma sequência de imagens estáticas (geralmente tiradas de um storyboard) exibidas em sincronia com um diálogo aproximado (ou seja, vocais de scratch) ou trilha sonora aproximada, fornecendo essencialmente uma visão geral simplificada de como vários elementos visuais e auditivos funcionarão em conjunção entre si.

14 É uma ferramenta interna que escrevemos para Linux. Ela captura arte de linha de baixa resolução 640 x 480 que os artistas usam para cronometrar o filme.", Derek Chan (Rowe, 2002)

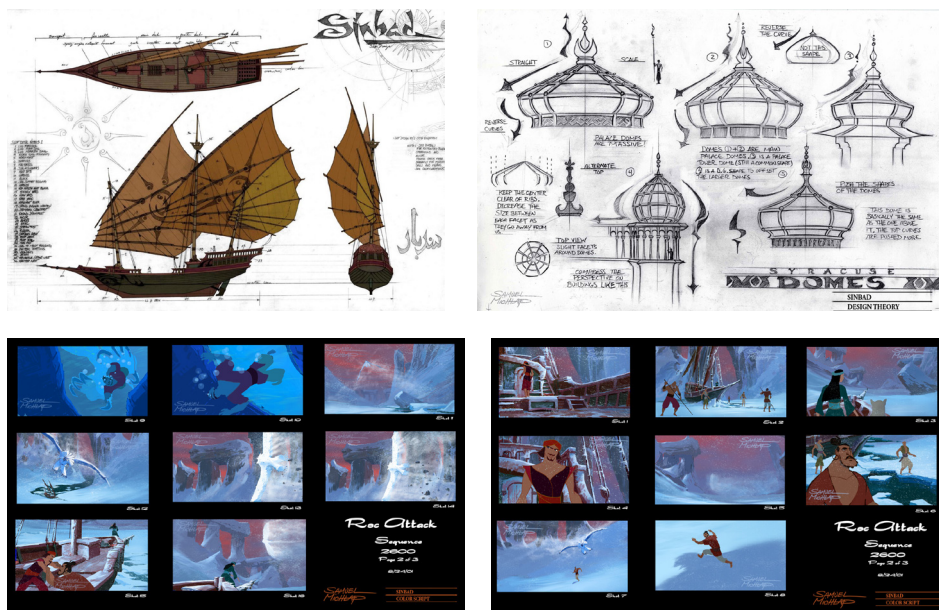


Fig. 54 Sinbad: Legend of the Seven Seas. 2003
 Diretor: Patrick Gilmore, Tim Johnson
 Escritor: John Logan
 Direção de Arte: Seth Engstrom, David James

O retorno ao estilo de animação desenhada à mão, como visto em "The Princess and the Frog", trouxe consigo uma sensação de nostalgia e autenticidade. Ver artistas a trabalhar com lápis e papel tradicional, antes de digitalizarem os esboços, adicionou uma dimensão humana e artesanal ao processo criativo.

A decisão de abandonar os filmes 2D desenhados à mão em favor do híbrido de animação 2D tradicional e animação 3D CG pode ter sido controversa, mas reflete a constante procura por inovação e evolução na indústria da animação (Grauso,2020). É um lembrete de que a arte está sempre em movimento, adaptando-se e reinventando-se para atender às demandas de um público em constante mudança.



Fig. 55 The Princess and the Frog. 2009
 Diretor: Ron Clements, John Musker
 Escritor: Greg Erb, Jason Oremland
 Produtor: Peter Del Vecho

Em 2017, foi lançado a curta-metragem "Dear Basketball".

Proporcionou uma experiência única de animação, combinando o estilo tradicional de animação 2D desenhada a lápis com elementos de CGI. A narrativa pessoal de Kobe Bryant foi retratada de uma forma comovente e emocionante, demonstrando o poder da animação em comunicar emoções profundas e universais. Narrada pelo próprio Kobe e retrata um poema produzido por ele mesmo.





Fig. 56 Dear Basketball. 2017
 Diretor: Glen Keane
 Escritor e Produtor: Kobe Bryant,
 Departamento de Animação: Bolhem Bouchiba, Minkyu Lee

A primeira longa-metragem de animação da Netflix, "Klaus", não apenas marcou um retorno à animação desenhada à mão no grande ecrã, mas também representou um salto significativo. Utilizando novas técnicas, como a iluminação volumétrica, o filme conseguiu criar personagens expressivos que interagem de forma convincente com as fontes de luz e as cores do cenário (Schnier, 2019). A combinação de animação tradicional desenhada à mão com ferramentas de sombreamento e iluminação personalizadas resultou num efeito 3D estilizado que elevou a animação 2D a novos patamares.

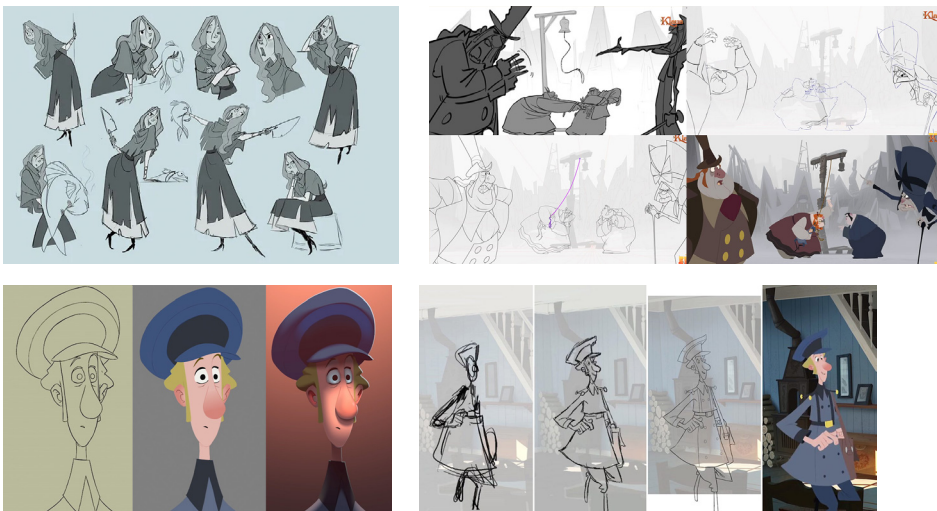


Fig. 57 Klaus. 2019
 Diretor: Sergio Pablos
 Escritor: Sergio Pablos
 Produtor: Mary Anderson

Assistir ao processo de criação de "Far from the Tree" (2021) foi uma experiência fascinante. Ver animadores a enfrentarem desafios únicos ao tentar equilibrar o antropomorfismo e o realismo, e como eles mergulharam em extensas pesquisas para capturar a essência dos guaxinins, foi inspirador. Perceber a quantidade e qualidade de trabalho que antecede um projeto desta grandeza, a certeza que necessita de ser absoluta para um bom desenvolvimento do personagem, é incrível. Ver e perceber que não basta saber como é um guaxinim, e já está. Isto levou-me a refletir sobre o incrível cuidado e dedicação necessários para dar vida a personagens animados de forma autêntica e cativante.



Fig. 58 *Far from the Tree*. 2021
Diretor e Escritor: Natalie Nourigat
Produtor: Ruth Strother,
Cinematografia: Joaquim Baldwin Roger Lee

No âmbito da animação 2D e 3D, "Encanto" (2021) representa um marco significativo. Como espetadora, fiquei impressionada com a profundidade emocional e a riqueza visual do filme. Cada *frame* parecia uma obra de arte cuidadosamente elaborada, e a fusão harmoniosa entre diferentes técnicas de animação modernas criadas por meio de sistemas de renderização *CGI* (Chrysostomou, 2021) acrescentou uma camada de complexidade e beleza à narrativa. O filme foi aclamado pela sua caracterização, música, animação, profundidade emocional e fidelidade cultural. O "Encanto" teve 133 709 *frames* e 267 418 quadros renderizados para *Stereo 3D*.

Foi uma experiência cinematográfica verdadeiramente envolvente, que me deixou ansiosa para ver mais inovações e avanços na arte da animação no futuro.



Fig. 59 Encanto. 2021
Diretor: Jared Bush, Byron Howard, Charise Castro Smith,
Escritor: Charise Castro Smith, Jared Bush
Produtor: Nathan Curtis

Em conclusão, a arte da animação continua a surpreender e encantar, demonstrando a sua capacidade de evoluir e de se adaptar ao longo do tempo. Desde técnicas tradicionais até as mais avançadas tecnologias digitais, os animadores continuam a explorar novas formas de emocionar o público com as suas criações. Como admiradora, não só do projeto final como também do *behind the scenes*, que me entusiasma muitíssimo, mal posso esperar para ver o que o futuro reserva para o mundo da animação.

2.11 O caminho da ilustração: entre o analógico e o digital na era da educação

A ilustração analógica continua a ter um lugar e valor no mundo da arte. Muitos artistas apreciam a sensação tátil de autenticidade e a conexão emocional que as mídias analógicas proporcionam. Materiais tradicionais, como lápis, tinta, aguarela e técnicas como gravura, continuam a ser utilizados por artistas que desejam explorar os desafios únicos desses meios. A ilustração analógica também oferece a possibilidade de desconectar do mundo digital, permitindo que os artistas façam uma pausa na constante exposição aos ecrãs. Por outro lado, a ilustração analógica apresenta algumas limitações, entre eles, o custo em relação à qualidade preço, que pode ser uma barreira para artistas em formação, uma vez que os materiais de alta qualidade podem ser dispendiosos.

A ilustração digital tem desempenhado um papel fundamental na democratização do processo de criativo, tornando-o mais acessível a uma grande diversidade de pessoas. Isso levou a um aumento na criação de ilustrações digitais, mas também abriu portas para que artistas tradicionais experimentassem novos métodos e estilos com a ajuda de ferramentas digitais. A ilustração digital expandiu horizontes criativos, permitindo a produção de animações, ilustrações interativas e de experiências com realidade virtual. Essas inovações podem atrair artistas interessados em explorar novas formas de narrativa e envolvimento com o público. Posteriormente, tornou-se possível a reprodução e partilha de ilustrações no espaço digital, sem perda significativa de qualidade de imagem, o que tem sido uma vantagem apreciada por muitos artistas.

Entretanto, esse avanço tecnológico trouxe aspectos menos positivos, como projetos criados sem base, fundamento ou estudo, que são publicados em massa, muitas vezes tornando difícil para o público mais jovem diferenciar, o conteúdo de boa qualidade e verdadeiro, do de má qualidade. Dessa maneira, não havendo uma constante compreensão do que realmente é de boa qualidade, podem ser colocados desafios na educação e na pedagogia, que hoje contam com a contribuição dos designers para fornecer conteúdo valioso e de qualidade no ambiente digital.

A escolha entre ilustração analógica e digital é pessoal e depende das preferências individuais, objetivos e contexto criativo de cada um.

2.12 Narrativas: o poder da ilustração na formação de crianças

O hábito da leitura entre crianças é um desafio educacional de grande importância. Nesse contexto, estratégias eficazes são cruciais para cultivar o interesse pelas palavras escritas e incentivar a uma exploração literária.

A presença de ilustrações em livros, na internet e na arte, pode influenciar o modo como as crianças percebem tudo o que as rodeia, o mundo. A maneira como aprendem, expressam e se relacionam é influenciada pelas diferentes formas de narrativa. Para uma criança ou um jovem, a ilustração desempenha um papel cognitivo e informativo importante que tem um valor educativo inegável.

No contexto da ilustração para crianças, não há necessidade de seguir uma técnica específica. Pelo contrário, quanto mais diversa e criativa for a ilustração, maior será o incentivo ao espírito criativo, expondo possibilidades de diversidade. Os diferentes estilos de ilustração devem colaborar com o livro e a estória, enriquecendo a experiência do leitor jovem.

Ao ler uma estória, a criança pode explorar com segurança os seus próprios sentimentos através da narrativa e das personagens ilustradas, e aprender a dar nome a esses sentimentos. Além disso, desenvolve empatia pelos outros, uma habilidade importante para se tornar um indivíduo emocionalmente inteligente (Frandsen, 2023). Estes momentos criam um ambiente no qual a criança se sente ouvida e compreendida, sabendo que se pode exprimir.

Stewig (1972) afirma que as crianças obtêm dois benefícios da leitura de livros com ilustrações. Aprendem a ler as imagens e aumentam a sua capacidade de leitura de palavras. Mesmo quando são utilizadas palavras nos livros, os mais novos compreendem melhor o texto com uma linguagem pictórica, e as imagens podem funcionar como estímulos para promover o hábito de leitura.

As ilustrações podem exercer diferentes influências sobre crianças, afetando-os de diferentes formas e sob diferentes aspetos. Por exemplo, as imagens podem alterar o estado de espírito das crianças, afetar a sua imaginação e ter impacto nos seus comportamentos e pensamentos.

Acredita-se que cada cor carrega um significado e um impacto especial, e nos mais novos, esse significado é diferente dos adultos. (Cole, Donenberg, Agunga e Rutledge, 2001).

Johannes Itten, um importante teórico da cor e artista pertencente ao famoso movimento Bauhaus. Juntamente com Wassily Kandinsky, Paul Klee e Josef Albers, ajudou a formar muito do que hoje entendemos por teoria da cor. Foi o primeiro a estabelecer a ligação entre as cores e as emoções, bem como o impacto das cores no nosso estado de espírito. Foi ele também que designou as cores em quentes e frias, algo que ainda hoje é muito utilizado.

O impacto maior de Itten na teoria das cores foi a sua associação de certas cores com emoções específicas (Ekperigin, 2000). Ele explicou: "As cores são forças, energias radiantes que nos afetam positiva e negativamente, estejamos conscientes disso ou não" (Itten, 1970, p.12). Conseguem estimular, acalmar, relaxar, cansar, deprimir, irritar, entre outros.

As associações emocionais baseadas na teoria de Itten encontravam-se divididas entre:

-Contraste: As cores opostas no círculo cromático (como o azul e o laranja) não só criam um impacto visual forte, mas também evocam emoções intensas. Esse contraste pode simbolizar conflitos emocionais ou dinâmicas de força.

-Harmonia de Cores: Trata-se da combinação de cores que se complementam e criam uma sensação de unidade e tranquilidade. Por exemplo, combinações de azuis e verdes podem evocar sentimentos de paz e harmonia, enquanto se forem misturados vermelho e amarelo pode-se gerar sensações de energia e vitalidade.

-Cores quentes e frias: As cores quentes (vermelho, laranja, amarelo) são frequentemente associadas a emoções mais intensas e ativas, como paixão e alegria, enquanto as cores frias (azul, verde, roxo) tendem a evocar sensações de tranquilidade e introspeção.



Fig. 60 *Farbenkugel em 7 Lichtstufen und 12 Tönen* (Esfera de cores em 7 valores de luz e 12 tons). Johannes Itten, 1921.

Outro ponto a considerar, está relacionado com a reação das crianças a mitos e histórias irrealistas e fantásticas. Essas narrativas podem, em alguns casos, levar a comportamentos inadequados. Marshall (1988) afirma que a forma como a imagem representa o personagem faz com que a criança se identifique ou não com esse mesmo personagem. Essa identificação poderá implicar uma eventual imitação do personagem preferido.

2.13 A revolução da ilustração digital

Com o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, a ilustração tradicional já não consegue satisfazer as crescentes necessidades estéticas das pessoas. Assim surgem as ilustrações digitais.

A ilustração digital, como o nome sugere, é o resultado do processamento digital de ilustrações. Envolve a criação de design gráfico e é uma forma de expressão artística que utiliza a tecnologia digital como meio de criação e comunicação. Define-se como uma prática que tem sido uma presença constante ao longo da história, cujas características foram evoluindo, em grande parte determinadas pelas técnicas disponíveis.

Este tipo de ilustração divide-se em dois tipos: a dinâmica, geralmente designada de "animação digital"; e a estática, designada de "ilustração digital" (Fu, Feng, 2022). O desenvolvimento da ilustração, permitiu que nascesse um novo leque de ilustradores, ilustradores digitais modernos, ou seja, uma nova geração de ilustradores que atraiu mais público e promoveu o desenvolvimento da grande indústria da ilustração. Tornou-se lentamente um modelo de tecnologia de multimédia e de design artístico (Fu, Feng, 2022).

O mundo digital traz à ilustração uma originalidade diferente, apesar de ser um caminho mais longo a ser percorrido. Os ilustradores desenvolvem as suas ideias e criam algo diferente, a fim de criar um trabalho original e inovador. A originalidade é considerada a alma do design de ilustração.

Caracterizada como uma forte força expressiva, interessante, diversificada, eficiente, interativa etc., a ilustração não só aumenta o prazer da leitura, como dá ao leitor uma impressão mais intuitiva e viva. Nos livros infantis narrativos, as vantagens são óbvias, onde a combinação entre ilustração e palavras simples podem atingir facilmente o objetivo (Zhou & Xu, 2018).

O objetivo final da ilustração digital é servir a criatividade, destruir barreiras e criar um mundo, onde tudo é possível.

2.14 Transformação da página impressa para a página digital

2.14.1 O impacto do livro na infância e a transição para o digital

O livro, considerado como um meio de comunicação e transmissão de conhecimentos, transforma o público e os seus modos de pensar e agir. Tem desempenhado historicamente um papel fundamental na transmissão de conhecimento e educação.

A leitura de livros estimula o desenvolvimento intelectual e promove competências de pensamento crítico, análise, interpretação e síntese.

Ao projetar um livro para crianças, o designer deve considerar diversos fatores, entre eles o estudo do público-alvo. Este estudo irá determinar a direção que o projeto deve tomar, pois é com base nas características do público-alvo que serão tomadas decisões como a escolha tipográfica, as cores utilizadas, entre outras. Neste caso, é preciso entrar no universo da criança, nos seus pensamentos, nos seus comportamentos e na sua forma de ver o mundo, dessa forma cria-se uma ideia mais clara daquilo que a criança gosta e do que não gosta.

Os livros literários para crianças são aqueles concebidos com proposição estética, em que as narrativas são produzidas de modo a criar interação entre palavra e ilustração, ou entre ilustrações (Machado, 2014), e, no caso das versões digitais, essas narrativas ganham novos atributos de acordo com as possibilidades advindas das modalidades sonora, cinética, visual e gestual, permitindo à criança explorar melhor, e de forma mais entusiasmante, um tema que *à priori* achou aborrecido.

O amor pelos livros não é coisa que apareça de repente. É preciso ajudar a criança a perceber de que modo os livros podem transmitir e proporcionar conhecimento futuro. Cada livro pode trazer uma ideia nova, ajudar a fazer uma descoberta importante e ampliar o horizonte da criança. Aos poucos ela ganha mais intimidade com o livro. As ilustrações nos livros devem ter traços específicos que os tornem apelativos para o leitor mais novo e que satisfaçam as suas exigências. Em livros de estórias ilustrados, a ilustração pode complementar a caracterização do texto, mostrando as ações e reações das personagens umas às outras ou dar à personagem algo extra (Fang, 1996).

O livro, comparando com a educação, acompanha o público mais novo durante muitos anos, muitos deles como sendo de leitura obrigatória. É o objeto principal de pesquisa e análise na escola. Portanto, torna-se importante e crucial, criar um ambiente onde a criança possa explorar esse mundo. O ambiente digital apresenta-se como uma solução, em que, acompanhando uma geração afeiçãoada à internet, explora o que de melhor esta pode oferecer. Uma oportunidade de não se perder um bem valioso, mas ajustá-lo.

A passagem do livro manuscrita para o digital permitirá que haja uma liberdade maior de compreensão de uma estória, com uma visão diferente, um novo ambiente, e um novo estímulo, não perdendo mesmo assim, o elemento do livro.

2.15 O ilustrador

2.15.1 Redefinição do papel do ilustrador

A dificuldade em encontrar livros nos quais o nome do ilustrador recebe o mesmo tratamento que o autor é realmente um debate de há vários anos. A falta de valorização pode ser consequência da falta de hábito de leitura ou o baixo consumo de livros, levando a uma restrita educação visual, resultando em falhas no sistema educacional. Ao voltar atrás, recordando tempos escolares, é fácil lembrar as tarefas que envolviam livros na disciplina de Português, propostas não só pelos professores como pelo Plano Nacional da Leitura, as quais, era "exigido" a escolha do título, a leitura, e, algumas vezes, a realização de um resumo. A partir dessa visão da literatura, as ilustrações acabavam por não passar de meros elementos decorativos, diminuindo o seu valor real. Além disso, sendo tratado dessa forma, "o livro vira tarefa escolar e não um objeto de prazer" (Lins, 2003).

Fora do ambiente escolar também não foi fácil. Vistos anteriormente como artistas que completavam textos escritos em livros, revistas e jornais, finalmente conseguiram criar um caminho, devido à evolução da internet e dos mídias. O ilustrador expandiu o seu trabalho para além do tradicional.

Hoje, desempenha um papel crucial na comunicação visual, transmitindo mensagens de forma clara e impactante em diversas plataformas, desde livros a *websites*, aplicações e mídias. Apesar de ilustrarem, acabam por ter um papel mais importante na sociedade, onde traduzem conceitos e mensagens complexas mais compreensíveis e simplificadas para um público mais amplo.

Além disso, o avanço tecnológico revolucionou a forma como os ilustradores trabalham, oferecendo uma variedade de ferramentas e técnicas que aumentam as capacidades criativas e permitem produções mais eficientes, rápidas e versáteis. *Softwares* de ilustração como o Adobe Illustrator, Procreate, Krita, Photoshop, entre outros, permitiram experimentar uma variedade de estilos e técnicas diferentes e criar ilustrações de alta resolução.

Com o aumento da procura por conteúdo visual digital de alta qualidade, os ilustradores expandiram horizontes para novas formas de aprendizagem e explorar novas maneiras de expressão e colaboração.

O crescimento do mundo digital levou a mudanças nas plataformas de publicação, passando conteúdo do formato impresso para o digital. Moira Butterfield, autora e editora de livros dedicados à infância, ressalta a importância de levar em consideração as características do suporte ao criar as ilustrações necessárias. Destaca-se o papel crucial do ilustrador nesse processo, sendo essencial que se compreenda as características específicas e se crie ilustrações que explorem essas necessidades. O ilustrador Benson afirma que a coisa mais importante é fornecer muitas dicas visuais, informações- como pistas- que vão funcionar como um trampolim para a imaginação e ajudar a criança a visualizar o meio no qual a estória está a acontecer (Blake, 2003).

Kate Wilson, diretora da editora britânica, *Nosy Crow*, refere que, compara o processo muito mais à produção de um filme do que à de um livro impresso (Butterfield, 2012, *apud* Lourenço, 2012), por ser um processo que depende da colaboração de muitas pessoas, ou no meu caso, de muito tempo, para preencher o espaço de diversas pessoas.

Atualmente, o papel do ilustrador apresenta-se em constante evolução, abordando novas habilidades técnicas. Inclui perceber o que é necessário para criar ilustrações adequadas ao suporte digital, dominar animação e compreender as funcionalidades dos dispositivos de apresentação.

2.15.2 Desafios do ilustrador: entre técnicas e criatividade

Ao longo da carreira, o ilustrador procura, frequentemente, desenvolver uma identidade artística única e reconhecível, algo que o permita distinguir-se do resto. Da afirmação de Van Gogh de que "o desenho é uma luta dura e árdua" pode-se inferir que, de modo geral, ao criar-se um desenho ou uma ilustração, o ilustrador atravessa dificuldades tanto técnicas como de criação e sensibilidade interpretativa.

O ilustrador, encontra-se diante de um intenso trabalho de interpretação, já que, por meio da leitura do texto, irá traduzi-lo esteticamente com significado (Freesz, 2015). Cada ilustração trata-se de uma tentativa de capturar a essência do material original, transmitindo as emoções dispostas no conteúdo escrito.

Trata-se de um processo de leitura meticuloso, de reflexão e de experimentação, onde o ilustrador procura dar vida às palavras através de ilustrações, permitindo que novas compreensões sejam feitas. Observa-se ainda que cada ilustrador, por trabalhar na maioria das vezes em isolamento, desenvolve uma série de métodos e técnicas próprias.

O estilo forma-se de acordo com a percepção visual de cada ilustrador, onde, para além de interpretar as informações do texto e representá-las graficamente, tem de preenchê-las de acordo com o seu critério conceptual.

Atualmente, o trabalho do ilustrador tornou-se ainda mais complicado e trabalhoso. Constantemente, são apresentadas ao ilustrador novas técnicas e formas de criar ilustração, e com o aparecimento das tecnologias, essas técnicas triplicaram diariamente.

O objetivo do ilustrador, hoje, passa por acompanhar as novas tendências e, se possível, ultrapassar essas tendências, criando algo inovador. Não perdendo mesmo assim, o espaço para que o seu gosto e estilo não se percam no meio de tanta novidade que lhe é apresentada.

A tarefa do ilustrador tornou-se mais difícil com o aparecimento da inteligência artificial (IA), porque aquilo que, antigamente, demorava uma semana a ser desenvolvido, atualmente está à distância de um clique. A luta do ilustrador é constante e diária, mas acredito que haverá sempre espaço para os dois mundos.

O domínio de novas técnicas e ferramentas, seja no mundo tradicional, através de lápis ou caneta, ou no digital, requer bastante prática e dedicação, sendo essencial para acompanhar as demandas do mercado e explorar novas possibilidades expressivas.

Além disso, encontrar uma composição visual apelativa e transmitir emoções específicas são desafios diários que os ilustradores enfrentam ao procurar pela excelência artística.

2.16 Construção de personagens

2.16.1 O processo de design de personagens

Desenvolver personagens é uma tarefa que vai além de definir atributos visuais. Requer uma exploração profunda da personalidade, motivações e história de fundo do personagem. Ao trabalhar na ideia de um personagem, uma boa estratégia inicial é inspirar-se em outros designers de personagens, analisando as suas criações únicas. Na criação de um personagem, um dos objetivos principais deve passar por desenvolver um personagem único, para que, dessa forma, o público se foque e se preocupe com ele, sem que seja baralhado com a sua existência.

1. Pesquisa e inspiração: A pesquisa é uma parte fundamental do processo de desenvolvimento de um projeto como este.

Mergulhar profundamente na cultura, história, ciência, arte e muito mais, aprender através da pesquisa e estudo de outros designers e embarcar em experiências diferentes que possam inspirar o projeto, ajudando a criar mundos diferentes e personagens atraentes e diferentes.

2. Motivação da estória: Um bom desenho de personagens é motivado pela estória onde se insere. Dar aos personagens o objetivo e propósito justifica e explica a sua existência.

3. Estabelecer a estória por detrás do personagem: Quando a narrativa já está estabelecida, é importante saber de onde vem o personagem. Perceber o *backstory* torna o personagem mais credível e ajuda a pensar na sua personalidade e na forma como se comportaria em determinadas situações. Como é que ele chegou aqui? Qual é o contexto cultural? Experienciou algum acontecimento que lhe mudou a vida?

4. Representação visual da personalidade: Como é o carácter do personagem? É um personagem forte, silencioso, amigável, herói, vilão? Independentemente das peculiaridades do personagem, a ilustração deve representá-lo visualmente. Uma boa ilustração mostra os elementos da personalidade de um personagem.

5. Estilo visual: O estilo visual pode seguir vários caminhos, desde realismo, abstrato, uma junção dos dois. Seja como for, alguns conhecimentos básicos de anatomia ajudam a que exista uma flexibilidade maior na criação do personagem. Nesta fase, pensar no género, idade, etnia, forma do corpo, diferentes expressões e poses corporais do personagem, ajudam a definir o estilo.

6. Corpo e expressões: De acordo com princípios básicos de design, personagens compostos a partir de formas redondas parecem mais bonitas, ingénuas e acessíveis, enquanto as feitas a partir de formas angulares podem parecer mais ameaçadoras ou inteligentes. O sexo e a idade também influenciam as proporções e a forma de um personagem. As proporções de um personagem infantil devem ser completamente diferenciadas das de um personagem adolescente ou adulto.

7. Exageração e simplificação: Com as proporções de um personagem claras, por vezes, podemos brincar com elas. Exagerar alguns traços poderá realçar mais a personalidade do personagem e dar-lhe profundidade.

8. Expressões faciais: As expressões revelam muita coisa sobre a nossa personalidade e mostram as nossas emoções. O mesmo se aplica aos personagens. Dependendo da sua personalidade, as expressões podem ser subtis, tímidas, apaixonadas, zangadas, entre muitas outras. Ao brincar com as expressões faciais de um personagem, é bom conhecer alguma anatomia básica. Evitar dar uma simetria completa, ajuda a que o personagem seja único.

9. **Silhueta clara:** Uma silhueta clara e distinta é importante para definir se uma ilustração é boa ou não. Conseguir ver a linha de ação e compreender a emoção do personagem apenas através da sua silhueta, determina uma boa ilustração.

10. **Background Scenarios:** O desenvolvimento da história de fundo é importante quando se está a planear utilizar personagens numa estória, BD ou em animação. Perceber de onde vem, como veio, eventos que mudaram a vida do personagem, tudo isso é definido pelo *background scenario*. Na criação de um ambiente é necessário que este ajude a cimentar mais credibilidade da estória. O mundo em que o personagem vive e interage deve, de alguma forma, fazer sentido para quem é o personagem e o que ele faz na estória.

11. **Linhas e descrição visual:** As linhas de que é composto os personagens podem contribuir para a descrição destes. Linhas mais espessas, uniformes, suaves e redondas podem sugerir um carácter mais acessível e giro, enquanto linhas afiadas, riscadas e irregulares podem apontar para um carácter desconfortável.

12. **Cores:** As cores podem ajudar a comunicar a personalidade de um personagem e de um espaço que o rodeia.

2.16.2 A importância de um *background scenario*/ambiente

Desenvolver um bom *background scenario* é essencial num projeto de ilustração, especialmente quando se trata de projetos destinadas a públicos mais novos. Esse elemento não só enriquece a narrativa, como também cativa a imaginação dos mais jovens, ajudando-os a mergulhar no mundo digital que lhes está a ser apresentado.

As cores são das ferramentas mais poderosas à disposição de um ilustrador. Com a capacidade de transmitir emoções, definir atmosferas e influenciar a percepção da narrativa, as cores podem fazer toda a diferença num projeto. Cores vibrantes capturam a atenção, enquanto paletas suaves podem ser usadas para cenas mias tranquilas ou introspectivas.

Por exemplo, um cenário de floresta mágica pode ser composto por tons de verde e azul brilhante, tendo detalhes coloridos como flores e animais exóticos, para criar um ambiente encantador e convidativo. Em contraste, uma cena de mistério pode ter tons mais escuros, para criar uma sensação de suspense e curiosidade.



Fig. 61 *Background Scenarios*. Autora, 2022

A estrutura do *background scenario* deve ser cuidadosamente pensada para complementar a estória sem distrair do foco principal, que são os personagens. É importante que exista profundidade e detalhes para que se torne envolvente, mas também deve apresentar alguma simplicidade suficiente para que não exista uma sobrecarga.

Detalhes de arquitetura, clima e época, podem ajudar a definir o tom da estória. Esses elementos podem servir para reforçar a narrativa e desenvolver a personalidade dos personagens.

Um *background scenario* bem desenvolvido faz mais do que apenas embelezar a página, ele define a história. É através do cenário e do ambiente que o público compreende o contexto no qual a narrativa está inserida e se desenrola. Pode oferecer pistas sobre época, localização geográfica, e até mesmo os estados emocionais das personagens. Um bom cenário pode transportar o público para um mundo totalmente novo e diferente, fazendo-os sentir-se parte da história, como se estivessem a caminhar ao lado dos personagens.

2.17 Personalidades e referências na área de estudo

Ao longo da minha pesquisa, e até mesmo antes disso, vários foram as personalidades que me despertaram entusiasmo com os seus projetos. A minha pesquisa por inspiração e conhecimento na indústria da animação levou-me a explorar projetos de diversos diretores, produtores e animadores cujas contribuições moldaram a arte da animação. Entre inúmeros nomes que despertaram o meu entusiasmo e admiração, destaco:

a) **Chris Buck** (Diretor e argumentista): Conhecido pelo seu trabalho em filmes como "Pocahontas" (1995), "Frozen" (2013/2015/2019) e "Tarzan" (1999). Trouxe vida a histórias memoráveis e emocionantes que encantaram gerações até aos dias de hoje.

Por exemplo em "Pocahontas", Chris Buck desenvolveu o projeto através de ilustração manual, o que tornou o filme mais pessoal a meu ver, quase como uma declaração de amor à arte tradicional.

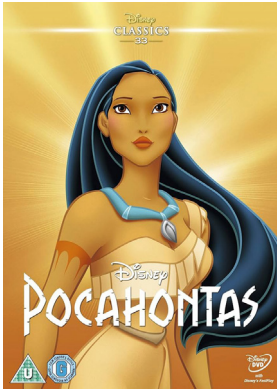


Fig. 62 *Pocahontas*. Chris Buck, 1995

Fig. 63 *Frozen*. Chris Buck, 2013/2015/2019

Fig. 64 *Tarzan*. Chris Buck, 1999

b) **Jennifer Lee** (Cineasta e Diretora): Com obras como “Frozen” (2013/2015/2019) e “Wreck-It Ralph” (2012). Mostrou a sua habilidade em criar narrativas envolventes e personalidades cativantes, deixando uma marca na animação contemporânea.

O que mais admiro e admirei durante toda a pesquisa de Jennifer Lee é a maneira como ela conseguiu e ainda consegue cativar o público através da exposição de diversas narrativas, temas e estilos de animação. A versatilidade associada a esta diretora cativou-me. É evidente o compromisso ao contar histórias que vão para além dos contos de fadas. Incorpora fantasia, aventura, drama, romance, amizade, enquanto aborda temas associados a família, amor, autoaceitação, evolução. Temas esses que conseguem transmitir uma mensagem ao público mais novo.



Fig. 65 *Wreck-It Ralph*. Jennifer Lee, 2012

c) **Walter Elias Disney** (Produtor, Cineasta, Diretor e Animador):

O visionário fundador da Walt Disney Animation Studios, é responsável por clássicos como "Mickey" (1928), "Mogli-The Jungle Book" (1967), "Peter Pan" (1953) e muitos outros, que continuam ainda hoje a encantar e a inspirar o público.

O legado por ele deixado foi algo que me fez desenvolver uma grande admiração. A capacidade visionária e o seu compromisso com as diversas histórias do qual fez parte, tornaram os filmes e as personagens parte integrante da infância de inúmeras pessoas. Arrisco-me a dizer que, foi verdadeiramente o impulsionador dos sonhos de muitas crianças, oferecendo-lhes histórias inspiradoras de coragem, amor, amizade, superação e evolução. Além disso, Walt Disney entendia o poder da imaginação e da criatividade na vida das pessoas. Ele passava a mensagem de que tudo era possível se acreditássemos, que não era possível e que a única barreira estaria na nossa cabeça.

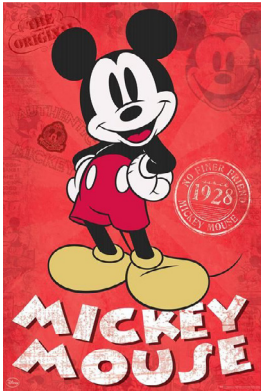


Fig. 66 **Mickey**. Walter Elias Disney, 1928

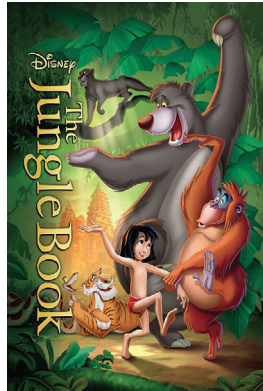


Fig. 67 **Mogli- O Livro da Selva**. Walter Elias Disney, 1967



Fig. 68 **Peter Pan**. Walter Elias Disney, 1953

d) **Chris Miller** (Diretor e Produtor): Com contribuições para filmes como "Spider-Man: Across the Spider-Verse" (2018), "Shrek" (2010) e "Cloudy with a Chance of Meatballs" (2009/2013), Chris demonstrou a sua versatilidade na criação de histórias únicas e impressionantes.

O que me impressiona no seu legado é a maneira como conseguiu evoluir e adaptar o seu estilo ao longo dos anos, produzindo diversos filmes e histórias que cativam o público de todas as idades, o que ainda é mais impressionante. O facto de até mesmo o público mais velho se sentir atraído por filmes que ele produz é a prova de que o seu talento a desenvolver histórias que transcendem faixas etárias. Um exemplo clássico disso é o filme "Shrek", que se tornou um fenómeno cultural e conquistou fãs de todas as idades.



Fig. 69 *Spider-Man: Across the Spider-Verse*. Chris Miller, 2018



Fig. 70 *Shrek*. Chris Miller, 2010



Fig. 71 *Cloudy with a Chance of Meatballs*. Chris Miller, 2013

e) **Ron Clements** (Cineasta e Animador): Conhecido por dirigir filmes como "The Little Mermaid" (1989) e "Aladdin" (1992/2019). É um mestre em contar histórias que combinam aventura, humor e emoção de forma brilhante.

Quando penso nos clássicos da Disney que marcaram a minha infância, é impossível não mencionar "The Little Mermaid". Este filme foi, literalmente, um divisor de águas em vários aspectos, tanto em termos de animação como em termos de narrativa.



Fig. 72 *The Little Mermaid*. Ron Clements, 1989

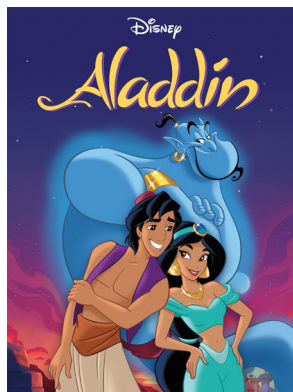


Fig. 73 *Aladdin*. Ron Clements, 1992

f) **Pete Docter** (Cineasta e Argumentista): Com obras aclamadas como "Up" (2009), "Inside Out" (2015), "Monsters Inc." (2001), "Luca" (2021), entre muitos outros. Pete Docter mostrou a sua capacidade de explorar temas complexos de maneira mais acessível e emocionante para públicos de todas as idades. Pete é um gênio no que diz respeito a tocar nas emoções do público através da animação. Os seus filmes não foram apenas obras de arte incrivelmente desenhadas, como conseguiram transmitir sentimentos. Quando penso em filmes que mexeram comigo, "Up" e "Inside Out" estão nessa lista, porque são exploradas emoções diferentes em diversas situações.

"Up" é um daqueles filmes que me deixaram com um nó na garganta e que me fez chorar cada vez que o vi. A maneira como Docter conseguiu contar a história de amor entre o casal é incrível. Todo o filme é uma montanha-russa de emoções, que me leva a chorar de tristeza e a sorrir de tanta alegria em segundos.

A minha maior admiração está na capacidade de transmitir mensagens profundas de maneira acessível a todas as idades.

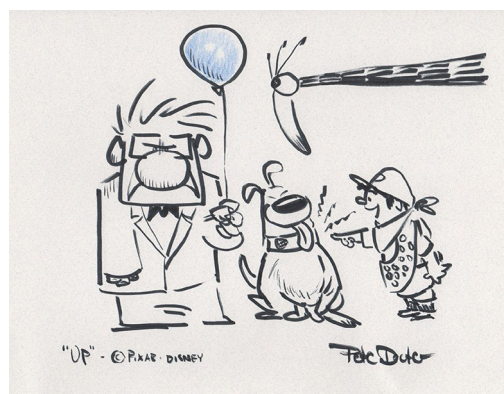


Fig. 74 Up. Pete Docter, 2009



Fig. 75 *Inside Out*. Pete Docter, 2015



Fig. 76 *Monster, Inc.* Pete Docter, 2001



Fig. 77 *Luca*. Pete Docter, 2021

g) **John Lasseter** (Diretor e Produtor): Como criador de "Toy Story" (1995/1999/2010/2019), "Cars" (2006/2011/2017) e "Incredibles" (2004/2018), John Lasseter revolucionou a animação digital, elevando-a a novos patamares de criatividade e inovação.

Lasseter foi fundamental na integração da tecnologia no processo de animação, abrindo portas a novas possibilidades criativas e elevando o nível de realismo nos filmes, cada vez mais.



Fig. 78 *Toy Story 2*. John Lasseter, 1999



Fig. 79 *Cars 3*. John Lasseter, 2017



Fig. 80 *Incredibles 2*. John Lasseter, 2018

h) **Tim Burton** (Cineasta, Produtor e Animador): Conhecido pelo seu estilo único e imaginativo, alguns projetos com cores mais sombrias, deixou a sua marca em filmes como "Corpse Bride" (2005), "Alice in Wonderland" (2010) e "Dumbo" (2019), criando mundos extraordinários que desafiam a imaginação do espectador. Consegue desafiar, constantemente, os limites da imaginação.

Uma característica associada aos seus filmes é a sua habilidade de explorar temas sombrios e perturbadores, enquanto simultaneamente transmite uma sensação de encanto e vislumbre. No entanto, mesmo dentro da estética sombria associada a ele, demonstrou uma capacidade de inovação e diversificação com "Dumbo", onde conseguiu romper o seu estilo característico, transmitindo uma sensibilidade mais leve e emocional para a estória.



Fig. 81 *Corpse Bride*. Tim Burton, 2005



Fig. 82 *Alice in Wonderland*. Tim Burton, 2010

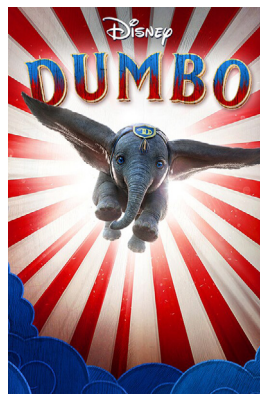


Fig. 83 *Dumbo*. Tim Burton, 2019

i) **Andrew Stanton** (Animador e Roteirista): Com filmes como "Finding Nemo" (2003), "Wall-E" (2008) e "Incredibles" (2004), demonstrou a sua habilidade em criar estórias emocionantes e visualmente apelativas, que cativam o público de todas as idades. O seu trabalho não conseguiu apenas emocionar-me, como também me fez refletir, numa altura preliminar, sobre a vida de uma maneira diferente.

Quando vi o filme do "Finding Nemo" fiquei chocada com a maneira como Stanton conseguiu criar personagens tão fascinantes. A jornada de Marlin à procura do filho, Nemo, mexeu bastante comigo, fazendo-me questionar o valor da família e da coragem para enfrentar desafios impossíveis.

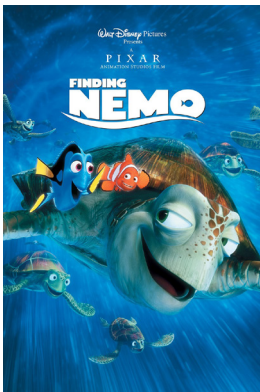


Fig. 84 *Finding Nemo*. Andrew Stanton, 2003



Fig. 85 *Wall-E*. Andrew Stanton, 2008

j) **Mark Henn** (Animador e Diretor): Responsável por animações icônicas em filmes como "Beauty and the Beast" (1991), "Aladdin" (1992) e "The Lion King" (1994), trouxe à vida personagens inesquecíveis que continuam a encantar o público.

Quando penso em Mark Henn, lembro-me automaticamente da minha infância a ver o filme "The Lion King". Sem dúvida que esse é considerado um dos principais filmes da minha infância. Foi animador de uma das personagens principais, Simba, onde conseguiu transmitir a jornada emocional deste de uma maneira tão vivida e comovente.

O que admiro no seu trabalho é a capacidade de transmitir emoções complexas através de traços feitos a lápis. Os seus personagens não são apenas desenhos animados, têm humanidade, o que os torna ainda mais memoráveis.

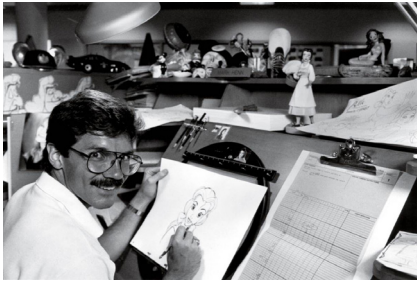
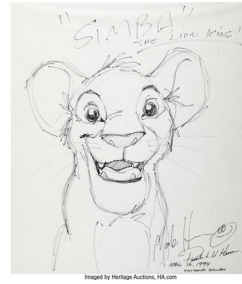
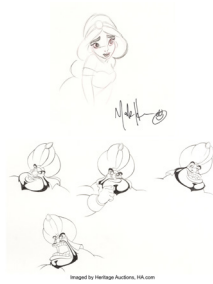


Fig. 86 Beauty and the Beast. Mark Henn, 1991

Fig. 87 Aladdin. Mark Henn, 1992

Fig. 88 The Lion King. Mark Henn, 1994



k) Jin Kim (Animador e Designer de personagens):

Como primeiro animador coreano da Walt Disney Animation Studios, deixou a sua marca em filmes como "Bolt" (2008), "Tangled" (2010), "Moana" (2016), "Zootopia" (2016), criando ilustrações diferentes e notáveis.

Kim tem a incrível capacidade de dar vida a personagens que são instantaneamente reconhecíveis e memoráveis. O que me faz procurar mais sobre os projetos onde está inserido é ter o dom para equilibrar o estilo visual com a função do personagem na história. Não cria apenas designs impressionantes, como também garante que cada aspeto do personagem- desde a aparência física até às expressões faciais- contribua para a narrativa de uma maneira significativa.

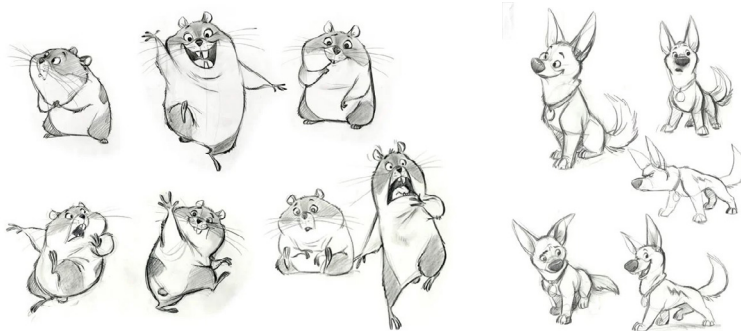


Fig. 89 Bolt, Illustration. Jin Kim, 2008



Fig. 90 Tangled, Illustration. Jin Kim, 2010



Fig. 91 Moana, Illustration. Jin Kim, 2016



Fig. 92 Zootopia, Illustration. Jin Kim, 2016

l) **Ruben Aquino** (Animador): Como animador supervisor da Disney, contribuiu para filmes como "The Little Mermaid" (1989), "Mulan" (1998) e "Lilo & Stitch" (2002), personagens que acompanharam a infância de inúmeras crianças e que transmitiram muito valores familiares.

Tal como muito dos artistas que referi anteriormente, Ruben não é exceção do papel que representou na infância de muitas crianças, inclusive na minha. Ele conseguiu trazer à vida algumas das personagens mais queridas da estória da animação da Disney.



Fig. 93 *The Little Mermaid, Illustration*. Ruben Aquino, 1989

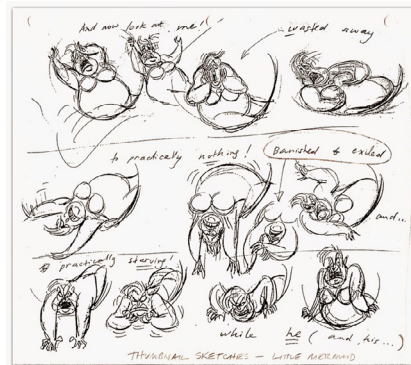


Fig. 94 *Mulan*. Ruben Aquino, 1998

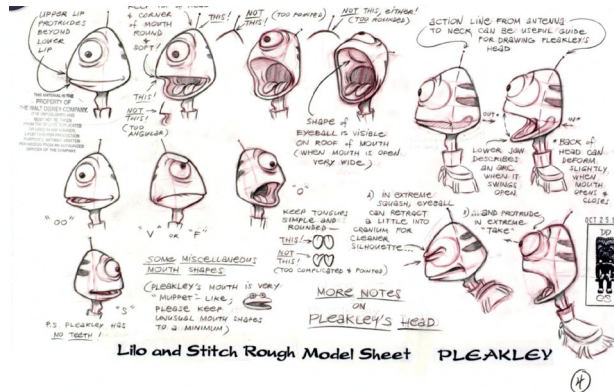


Fig. 95 *Lilo & Stitch, Illustration*. Ruben Aquino, 2002

m) **Sharon Bridgeman** (Diretora e Animadora): Conhecida pelo seu trabalho em filmes como "Kung-Fu Panda" (2011), "How to Train your Dragon" (2010) e "Spirit: Stallion of the Cimarron" (2002), destaca-se pela capacidade de criar animações envolventes e cativantes. A associação a esses projetos demonstrou a sua versatilidade e habilidade em trabalhar em diversos estilos e gêneros.

Além disso, o seu trabalho contribuiu para o sucesso desses filmes, ajudando a criar diferentes mundos animados, vibrantes e emocionantes que cativaram o público de todas as idades.



Fig. 96 Kung-Fu Panda. Sharon Bridgeman, 2011



Fig. 97 How to Train your Dragon. Sharon Bridgeman, 2010

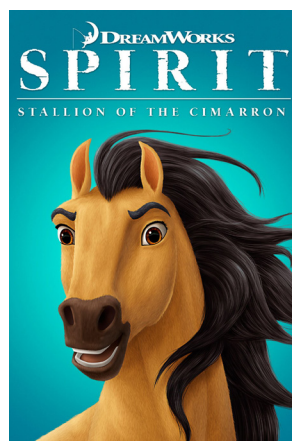


Fig. 98 Spirit: Stallion of the Cimarron. Sharon Bridgeman, 2002

Explorar os projetos destes profissionais da indústria da animação tem sido uma fonte inesgotável de inspiração e aprendizagem para mim. Toda a pesquisa impulsionou-me a aprofundar o meu conhecimento e competências neste campo fascinante.

Ao longo do processo de desenvolvimento do meu projeto, mergulhei profundamente numa variedade de referências e inspirações que moldaram toda a minha abordagem criativa. Entre diretores, ilustradores, produtores filmes, curtas-metragens, longas-metragens, todos marcaram o meu percurso de trabalho. Assim, cada obra e cada profissional analisado tornaram-se importantes na construção da minha visão e na expansão do meu repertório criativo.

Os filmes desempenharam um papel significativo, servindo de fonte de inspiração e aprendizagem para o meu projeto. Através da observação atenta das personagens, das suas expressões e emoções, consegui extrair *insights* valiosos para o desenvolvimento do projeto.

Por exemplo, no "Pinocchio" (2022), pude observar os movimentos expressivos que faziam e as emoções que transmitiam ao longo do filme. O filme destaca a importância da figura paterna, neste caso, o idoso que cria Pinóquio. A relação entre os dois é a peça central da história, pois reflete a procura universal pelo amor e aceitação.

Ao estudar a personagem mais idosa, para aprender os movimentos e comportamentos associados a pessoas mais velhas, não aprimorei apenas as habilidades técnicas para o meu projeto, como também aprofundei na compreensão da dinâmica entre diferentes gerações e relacionamentos familiares. Tudo isso ajudou a adicionar uma camada de significado ao meu projeto, pois não tentei apenas criar animações, mas também transmitir valores e lições importantes sobre amor, família e jornada da vida.



Fig. 99 Pinocchio. 2022
Director: Robert Zemeckis
Escritor: Robert Zemeckis, Chris Weitz, Carlo Collodi
Direção de arte: Vlad Bina

Do mesmo modo, "Avatar" (2009), um filme com deslumbrantes cenários de fundo e os movimentos fluidos dos personagens, inspirou-me a procurar um alto nível de detalhe visual no meu trabalho. As posições dos personagens relativamente à câmara também foram estudadas de forma a entender os planos que melhor resultam para diferentes momentos. Enquanto isso, "Titanic" (1997) ofereceu-me uma visão vívida do cenário do barco, dos elementos pertencentes à ação, e, até mesmo, dos movimentos do mar.

Ao ver o filme, somos lembrados da imponência e da beleza dos navios daquela época, mas também somos confrontados com a vulnerabilidade humana diante das forças da natureza. A narrativa leva o público a sentir o desespero e a angústia das pessoas enquanto enfrentam o destino trágico associado à história.



Fig. 100 Titanic. 1997
Director: James Cameron
Escritor: James Cameron
Direção de arte: Martin Laing, Charles Dwight Lee

Filmes como “Monstro Marinho” (2022) permitiram compreender melhor a maneira mais apropriada de transmitir a grandeza e o medo de criaturas gigantes em cenários de ação. Estudar os monstros do filme e como estes são representados nele foi fundamental para o desenvolvimento do Adamastor no meu projeto.

Transmitir a grandeza dessas criaturas através da ilustração e da animação é um desafio emocionante. Aprender técnicas visuais permitiu-me explorar formas de representar o Adamastor de forma a transparecer o seu poder ao público.



Fig. 101 Monstro Marinho. 2022
Director: Chris Williams
Escritor: Chris Williams, Nell Benjamin
Direção de arte: Woonyoung Jung

Enquanto "Entergalactic" (2022), um filme desenvolvido de uma maneira completamente diferente, permitiu-me perceber movimentos das personagens e perceber a exposição das roupas em diversas posições, visto ser um filme produzido através de uma estética pictórica.

A série "Alias Grace" (2017) e o "Enfermeiro da noite" (2022) ofereceram-me *insights* sobre a expressão facial e corporal das personagens em diferentes situações. A série ainda me permitiu explorar as roupas e as cores utilizadas em épocas antigas.



Fig. 102 Entergalactic. 2022
Director: Fletcher Moules
Escritor: Kid Cudi, Kenya Barris
Direção de arte: Michal Sawtyruk



Fig. 103 *Alias Grace, Series*. 2017
Director: Mary Harron
Escritor: Margaret Atwood, Sarah Polley
Direção de arte: Dean A. O'Dell, Brad Milburn

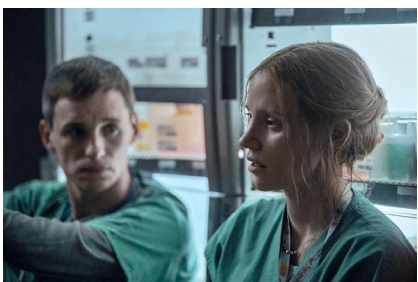


Fig. 104 *O Enfermeiro da Noite*. 2022
Director: Tobias Lindholm
Escritor: Charles Graeber, Krysty Wilson-Cairns
Direção de arte: Gonzalo Cordoba

Além disso, animações como “Sinbad: Legend of the Seven Seas” (2003) e “Brave” (2012) mostram a importância de cada traço e expressão facial em personagens animadas, a estrutura do barco e dos elementos que os diferenciam e os unem também. Em “Sinbad: Legend of the Seven Seas” a estrutura do barco e a vida marinha retratadas permitiram-me perceber vários elementos valiosos, tais como representar ambientes marítimos e embarcações em projetos de ilustração e animação.

Por outro lado, “Brave” mergulha nas complexidades dos relacionamentos familiares, explorando temas como tradição e coragem. A exploração da simbologia familiar do filme possibilitou a aprendizagem de como transmitir emoções e conexões através da narrativa visual.

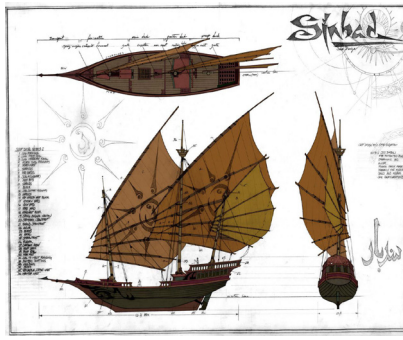


Fig. 105 Sinbad: Legend of the Seven Seas. 2003
Director: Patrick Gilmore, Tim Johnson
Escritor: John Logan
Direção de arte: Seth Engstrom, David James



Fig. 106 Brave-Indomável, 2012
Director: Mark Andrews, Brenda Chapman
Escritor: Brenda Chapman, Mark Andrews
Departamento de arte: Paul Abadilla

Paralelamente "Maze Runner" (2014) e "Good Girls" (série) (2018) ensinaram-me sobre o uso eficaz de cores, movimentos e expressões para transmitir a essência de diferentes personagens e situações.

"Maze Runner" transparece muito o elemento da sobrevivência e de vivências diferentes, o que me possibilitou desenvolver características nas minhas personagens que manifestassem isso também.



Fig. 107 Maze Runner. 2014
Director: Wes Ball
Escritor: Noah Oppenheim, Grant Pierce Myers, T.S. Nowlin
Direção de Arte: Douglas Cumming



Fig. 108 Good Girls, Series. 2018-2021
Diretor: Michael Weaver, Eric Tignini
Escritor: Jenna Bans, Jeremy Gordon
Direção de Arte: Alberto Gonzales- Reyna, Paul Alix



Fig. 109 The Witcher, Series. 2019-
Diretor: Stephen Surjik, Alik Sakharov
Escritor: Lauren Schmidt Hissrich
Direção de Arte: Stuart Kearns

Por fim, “The Witcher” (série) (2019) e a “A Batalha esquecida” (2020), que forneceram perspectivas sobre a construção de ambientes de batalha e a transmissão de confiança e desespero através da expressão das personagens. Cada olhar, gesto e postura transmitiam emoções profundas, enriquecendo a narrativa, e tornando-a mais importante e impactante para o público que assistiu.

Essas experiências ajudaram a aprimorar a minha habilidade de transmitir sentimentos e atmosferas através de ilustrações e imagens, elevando assim o poder emocional do meu projeto atual e ajudando nos próximos projetos também.



Fig. 110 A Batalha Esquecida. 2020
Diretor: Matthijs van Heijningen Jr.,
Escritor: Paula van der Oest, Jesse Maiman
Direção de Arte: Raimondas Dicus

3. ANÁLISE E SÍNTESE

3.1 Investigação ativa não intervencionista

3.2 Investigação ativa intervencionista

3. Análise e Síntese

3.1 Investigação ativa não intervencionista

A investigação adotará uma abordagem metodológica de natureza mista não intervencionista de carácter qualitativo e intervencionista.

Num primeiro momento, pretende contribuir para uma investigação ativa não intervencionista, em que o objetivo consiste em reunir informações que ajudem a definir o tema, bem como apresentar e descrever através da crítica literária (artigos, estatísticas, revisão bibliográfica, casos de estudo), de conceitos de Design Digital, Ilustração Digital, Animação Digital, Design de Interface, Design de Interação e Design de Experiência. Na primeira fase pretende-se desenvolver um corpo crítico para construir o enquadramento teórico, contexto do problema, público-alvo, potenciais utilizadores, mercado, exemplos existentes de referência, entre outros.

Através da análise de casos de estudo pretende-se identificar oportunidades que servirão como alavanca para a execução do projeto. A procura de oportunidades de inovação e características diferenciadoras do projeto decorre da análise de exemplos e da exploração de hipóteses de solução para o desafio, definição de conceito e requisitos e metas a atingir com o projeto. Esta fase terá um carácter multidisciplinar pela interseção de conteúdos de diversas áreas disciplinares.

3.1.1 Análise de Mercado/ Soluções existentes

No panorama atual, onde a tecnologia desempenha um papel mais presente no nosso dia a dia, surge a necessidade de explorar e compreender as soluções disponíveis associadas ao objeto de leitura digital como também de projetos que já foram desenvolvidos com o intuito de promover uma experiência de leitura envolvente e interativa.

É crucial realizar uma análise de mercado que me permita examinar os projetos existentes que estão a moldar o futuro da literatura digital, bem como as soluções disponíveis no mercado relacionadas com o ato de leitura digital.

O desenvolvimento de dispositivos digitais, como *tablets*, *e-readers*, computadores e *smarthphones*, abriram a porta para novas possibilidades e para a forma como consumimos conteúdo de leitura.

Dessa forma, as análises de plataformas digitais constituem-se fundamentais para eu poder tirar conclusões e ter as referências necessárias para avançar com o projeto.

3.1.1.1 Análise de Plataformas

1. E-Readers



Fig. 111 Kobo e-reader. Michael Serbinis, Takahito Aiki, Michael Tamblin, 2010

E-readers, ou leitores de livros digitais, são dispositivos eletrônicos projetados para a leitura de livros, revistas e banda desenhada.

A principal diferença de um *e-reader* para um *tablet* ou outro dispositivo eletrônico é a tecnologia de tela *e-Ink*. Esta tecnologia simula o papel, proporcionando uma experiência de leitura mais confortável e aconchegante aos olhos do leitor.

O *FBReader* é uma aplicação popular de leitura de *e-books* que está disponível em diversas plataformas, incluindo em *iOS*, *Android*, *Windows*, *Mac OS*, *Linux* e *Chrome OS*. Utiliza o seu próprio analisador de livros e um mecanismo de renderização integrado, o que o torna mais popular. O motor é conhecido por ser leve, rápido e altamente personalizável, proporcionando uma experiência de leitura diferente para os utilizadores.

Uma das vantagens do *FBReader* é o suporte a uma ampla variedade de formatos de *e-books*, incluindo *ePub*, *mobi*¹⁵, *fb2*¹⁶, *HTML*, *RTF*, texto simples. No entanto, os formatos principais suportados são o *ePub* e *fb2*, o que permite aos utilizadores desfrutarem de uma ampla gama de livros digitais sem qualquer problema de compatibilidade.

3. Scribd Inc

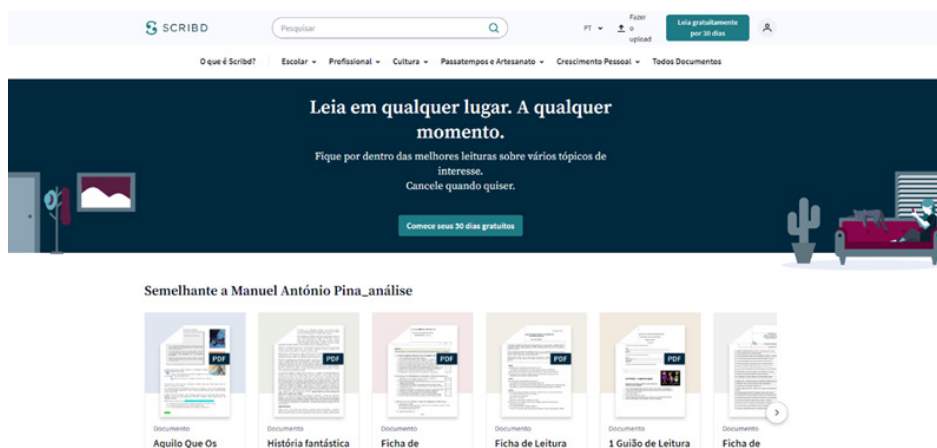


Fig. 113 *Scribd Inc.* Trip Adler, Jared Friedman, Tikhon Bernstam, 2007

É uma plataforma de compartilhamento de documentos que oferece uma ampla variedade de formatos suportados, incluindo *PDF*, *PPT*, *RTF*, *XLS*, *ODF*, *ODG*, além de arquivos do *Word* e texto simples. Esses documentos abrangem uma gama diversificada de conteúdos, desde livros eletrônicos até trabalhos de pesquisa, páginas de *web* e/ou apresentações em *slides*.

¹⁵ É um formato de arquivo de e-book desenvolvido pela Mobipocket, uma empresa subsidiária da Amazon. É amplamente utilizado para distribuir livros eletrônicos e é suportado por uma variedade de dispositivos e aplicativos de leitura. Incluindo os dispositivos Kindle da Amazon.

¹⁶ É uma extensão de arquivo que se refere ao formato FictionBook. É um formato de arquivo de e-book popular, especialmente na Rússia e noutros países de língua russa. Foi desenvolvido para armazenar obras literárias.

4. Wattpad

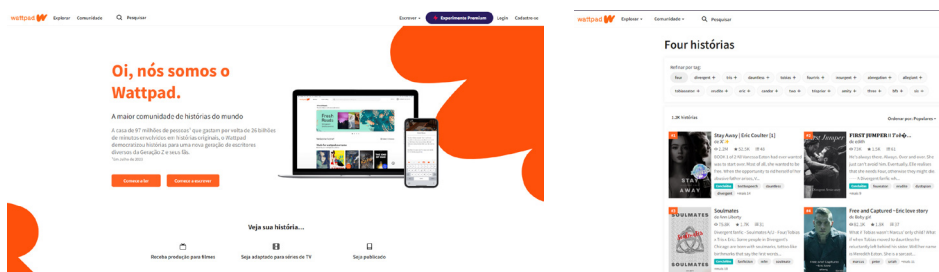


Fig. 114 Wattpad. Flor M. Saucedo, Ivan Yuen, 2006

A plataforma serve como uma montra para descobrir escritores talentosos que ainda não foram revelados, muito dos quais autores independentes, conectando-se a empresas globais de entretenimento multimídia. O seu objetivo é reconhecer e amplificar diversas vozes, transformando estórias do **Wattpad** em livros publicados que chegam às estantes de milhares de leitores ao redor do mundo.

Oferece acesso tanto pelo *site*, acessível através de computadores, quanto por meio de uma aplicação disponível para dispositivos móveis. Tudo isso permite que os escritores compartilhem as suas histórias de forma conveniente e os leitores descubram novos conteúdos em qualquer lugar e a qualquer hora.

A plataforma permite um reconhecimento das suas obras através de uma audiência global, enquanto oferece aos leitores o acesso a uma ampla variedade de estórias diversificadas e cativantes.

3.1.1.2 Projetos existentes

Têm surgido diversos projetos ao longo dos últimos anos, com o objetivo de explorar as capacidades do meio digital para criar experiências de leitura mais imersivas e interativas. Esses projetos são diferentes em diversos aspetos, não apenas simples digitalizações, como também procuram incorporar elementos visuais e interativos para cativar o público de maneiras mais inovadoras.

1. Sophia de Mello Breyner Andresen no seu tempo- Momentos e Documentos

"Recordo-me de descobrir que num poema era preciso que cada palavra fosse necessária, as palavras não podiam ser decorativas, não podiam servir só para ganhar tempo até ao fim do decassílabo, as palavras tinham que estar ali porque eram absolutamente indispensáveis. Isso foi uma descoberta"

(Sophia de Mello Breyner, 1991)



Fig. 115 Sophia de Mello Breyner Andresen no seu tempo. Momentos e Documentos. Maria Andressen Sousa Tavares, Cecilia Matos, 2011

Neste *website*, conseguimos encontrar uma fonte incrível de informação sobre a vida e a obra de Sophia de Mello Breyner. A plataforma permite que se explore diversos aspetos da trajetória profissional da escritora, desde os seus primeiros passos na literatura até às suas contribuições mais significativas.

O público é levado a visitar quase toda a vida profissional da escritora, onde se apresenta uma coleção de documentos, incluindo poemas, testemunhos e outros temas associados à autora, como entrevistas. Todo esse material permite que o utilizador conheça de perto a genialidade e sensibilidade literária de Sophia de Mello Breyner. É oferecida a oportunidade ver Sophia através dos olhares de outros artistas, estudar obras inspiradas na autora, exposições dedicadas à sua obra, proporcionando conhecimentos valiosos sobre o seu legado.

O *website* é uma fonte indispensável para estudantes, pesquisadores e admiradores da literatura portuguesa. Oferece uma oportunidade única de explorar e compreender a vida e obra de uma das mais importantes escritoras da língua portuguesa. Apesar de não estar diretamente ligado ao tipo de texto que o meu projeto apresenta, é também definido como um exemplo de apoio digital num ambiente escolar, por expor a vida de uma autora que muito é falada e estudada nesse mesmo ambiente.

2. Alice In Wonderland- Atomic Antelope

Lewis Carrol didn't live to see the iPad, but we think he would have loved it.

(Chris Stephens)



Fig. 116 *Alice In Wonderland*. Atomic Antelope, 2010

Em 2010, com o lançamento do *iPad*, surgiu uma nova perspectiva sobre a leitura digital. Foi desenvolvido um livro eletrônico, uma adaptação de "Alice no País das Maravilhas", pela editora Atomic Antelope, na plataforma *iTunes*. Esta obra não foi apenas mais uma leitura digital, mas sim uma experiência transformadora.

"O iPad tornou-se em pouco tempo não um aparelho a mais para aficionados por tecnologia ou nerds applemaniacos, como ironicamente afirmou Procópio, e sim um equipamento capaz de centralizar diversas funções num só lugar, de agenda de compromissos a leitor de revistas e jornais, de GPS a plataforma de aluguer de filmes"
(Spalding, 2012, p.68)

Essa publicação chamou a atenção para o *iPad*, sendo que permitia uma experiência de manuseamento diferente da dos livros impressos, e a interatividade podia elevar a leitura a outro patamar. Cada gesto simples na tela revelava um mundo de possibilidades visuais e narrativas, e o facto de se utilizar o dedo como forma de manipular as ilustrações e fazer a mudança da página, atraio muitos utilizadores curiosos.

3. Nursery Rhymes with Story Time- UsTwo



Fig. 117 *Nursery Rhymes with Story Time*. UsTwo, 2011

O estúdio de design *Ustwo* foi pioneiro no lançamento do álbum ilustrado eletrônico “Nursery Rhymes with Story Time” (2011). Este projeto revolucionário redefiniu a experiência de leitura digital, combinando arte tradicional com tecnologia de ponta. O destaque está na sua abordagem única de construção manual. Utilizando lápis e papel, criou-se uma estética que simulava a sensação de arte feita à mão. O processo de desenvolvimento envolveu vários conjuntos de habilidades, desde design, animação e narrativa. Essa abordagem multidisciplinar permitiu a criação de um projeto rico em detalhes, com elementos visuais e interativos cativantes.

“Nursery Rhymes with Story Time” não é apenas para crianças, como também é projetado para cativar os pais. As interações do álbum ilustrado proporcionaram uma experiência de leitura envolvente para os pais, que conseguem desfrutar da narrativa enquanto compartilham momentos especiais com os filhos.

4. Papercut

Papercut foi lançado em 2011, conquistando o primeiro lugar na lista de livros para *iPad* do Reino Unido. Este projeto inovador foi promovido pela *Apple* como aplicativo da semana para *iPad*, ganhando destaque na imprensa nacional com veículos como *The Telegraph*, *The Next Web* e *The Guardian*, escrevendo sobre este.

Papercut proporcionou aos utilizadores uma experiência imersiva, aproximando-os ainda mais da estória. Ao combinar conteúdo de multimídia interativo com narrativas cativantes, o aplicativo criou um ambiente visual envolvente em torno da experiência de leitura. Trata-se de uma compilação de 3 estórias curtas. Os utilizadores foram incentivados a explorar as estórias de maneira diferente ao habitual, graças à integração de elementos interativos e ao uso inovador da tecnologia.

Liderado por Matt Mills, co-fundador da UsTwo, o desenvolvimento de Papercut teve como objetivo principal experimentar novas formas de contar histórias. Uma das características que se evidência é o método de leitura, que utiliza o scroll em vez do tradicional virar de página.

Apesar do sucesso e reconhecimento, o desenvolvimento do projeto não foi isento de desafios, especialmente em termos de custo.

3.1.2 Análise SWOT - Projeto

À medida que o projeto cresce e se define como distintivo, é crucial examinar cuidadosamente o ambiente em que está inserido. É importante realizar uma análise abrangente dos fatores internos e externos que podem influenciar positiva e negativamente, o seu sucesso. Neste contexto, vão ser exploradas as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças que o projeto enfrenta, a fim de estabelecer uma base sólida para o desenvolvimento e a implementação eficaz do projeto.

FORÇAS	FRAQUEZAS
<ul style="list-style-type: none">- Distinção no mercado por ser único;- Interesse e curiosidade por parte do público mais novo;- Digital alcançável por todos;- Ilustração apelativa e cativante;- Análise do projeto num todo, e não só do texto.	<ul style="list-style-type: none">- Falta de experiência e conhecimento técnico;- Dificuldade no desenvolvimento das personagens e na compreensão da anatomia do corpo humano.
OPORTUNIDADES	AMEAÇAS
<ul style="list-style-type: none">- Oportunidade de cativar e despertar interesse;- Abrir portas futuras no campo da leitura e na tecnologia educacional;- Fortalecer a conexão entre leitura e público;-Preparação do terreno futuro.	<ul style="list-style-type: none">- Resistência em relação à integração de tecnologia em ambiente escolar educativo;- Constante evolução do conteúdo digital;- Necessidade de financiamento.

Fig. 118 Análise SWOT. Autora, 2024

Forças- o projeto possui várias forças que o destacam no mercado, como o facto de ser uma novidade. Apesar de existirem diversos livros digitais, não existe um que defina a ilustração como um elemento importante, como um ponto crucial, o que distingue o meu projeto. Essa originalidade é uma vantagem significativa, pois desperta a curiosidade e o interesse do público. Além disso, o facto de ser desenvolvido em ambiente digital é uma grande mais-valia.

Atualmente, a tecnologia digital é uma ferramenta incrivelmente útil e utilizada, o que nos permite alcançar um público vasto e diversificado, apesar de haver um público-alvo definido.

A componente visual do projeto é também uma força importante, pois a ilustração é extremamente apelativa e cativante, especialmente no que diz respeito ao público mais novo. Outra força define-se por permitir que as crianças analisem não só o texto, mas também a imagem como um todo, o que as ajuda a compreender e trabalhar novas emoções. Além disso, a possibilidade de interação com a estória mantém o público envolvido e interessado.

Fraquezas- Apesar das forças apresentadas, também reconheço algumas fraquezas no projeto. Uma das principais fraquezas é a falta de experiência e conhecimento técnico em certas áreas-chave, como o desenvolvimento do livro digital e da ilustração digital, que comecei com cerca de 6 meses de aprendizagem, aprendizagem essa sozinha. Embora os progressos tenham sido feitos ao longo do tempo, ainda se está a aprender a enfrentar desafios nesses domínios, sendo o meu primeiro projeto a ser desenvolvido nesta dimensão.

Outra fraqueza é a dificuldade no desenvolvimento dos personagens, especialmente em relação à compreensão da anatomia do corpo humano e à manutenção das suas características distintivas, onde um objetivo seria não perder as feições do personagem quando este se movimentava pela estória. Todos esses desafios exigiram e exigem um tempo considerável, e um esforço para serem superados.

Oportunidades- São identificadas, igualmente, diversas oportunidades empolgantes. Primeiramente, existe a oportunidade de cativar o público mais jovem a despertar o seu interesse pela leitura de uma forma inovadora e interativa. Além disso, o desenvolvimento de um projeto interativo como este abre portas para futuras oportunidades no campo dos livros digitais e da tecnologia educacional.

A implementação do livro digital nas escolas pode fortalecer a conexão entre leitura e alunos, tornando-a mais envolvente, divertida e emocionante. Isso pode resultar num maior empenhamento por parte do público-alvo e numa melhoria no desempenho educacional.

Ao utilizar uma base tecnológica sólida, estou a preparar o terreno para o futuro, garantindo que o hábito da leitura permaneça relevante e acessível nas gerações futuras.

Ameaças- Por fim, as ameaças que o projeto pode e poderá, eventualmente, enfrentar. Uma ameaça potencial é a resistência por parte de algumas escolas e educadores em relação à integração de tecnologia no ambiente escolar educativo. Esta “briga” entre o ambiente escolar e o uso da tecnologia pode desenvolver obstáculos à adoção do projeto. Além disso, a mudança constante do conteúdo digital representa uma ameaça, uma vez que novos projetos com bases semelhantes possam surgir rapidamente e competir diretamente com o meu projeto.

Do ponto de vista económico, a necessidade de financiamento para aprimorar o projeto e superar algumas limitações é uma preocupação importante. No entanto, fatores sociais e políticos não são vistos como ameaças significativas neste contexto.

Após a análise do meu projeto, é evidente que existem diversas vantagens e oportunidades empolgantes, mas, por outro lado, reconheço as fraquezas que preciso de superar, como a falta de experiência em certas áreas e os desafios técnicos que enfrentei e enfrento.

Apesar das franquezas, as oportunidades que o projeto oferece são promissoras. Tenho a oportunidade de impactar positivamente o público mais jovem, despertando o interesse pela leitura e criando uma experiência educativa memorável e divertida. Além disso, o potencial de crescimento futuro no campo dos livros digitais e da tecnologia educacional é emocionante.

Por fim, embora se enfrentem ameaças como a resistência à adoção da tecnologia em ambiente escolar e a concorrência no mercado digital, estou convicta e confiante de que posso superar esses desafios com determinação e estratégia.

O projeto possui um potencial significativo para impactar positivamente o público-alvo e abrir portas para futuras oportunidades no âmbito da educação.

3.2 Investigação ativa intervencionista

A segunda fase consiste na metodologia intervencionista, onde ocorre a recolha de delimitações do campo da oportunidade que se constitui como a base de proposição das questões específicas de investigação na área do design de experiências digitais e interativas e "paginação" do livro digital. As ilustrações serão desenvolvidas com base na estória do livro, com a devida adaptação à era atual. Poderão ser feitos testes de usabilidade e de aceitação ao longo do desenvolvimento, com o objetivo de compreender eventuais falhas e limitações.

4. IDEIAÇÃO

- 4.1 Conceito
- 4.2 Cenários estratégicos
- 4.3 Cenários de utilização
- 4.4 Estratégias digitais
- 4.5 Dispositivos
- 4.6 *User flow*
- 4.7 O autor
- 4.8 A obra
- 4.9 Design de interface (UI)
- 4.10 Análise literária
- 4.11 Aquilo que os olhos veem ou O Adamastor
- 4.12 Caracterização do espaço temporal
- 4.13 Caracterização dos cenários
- 4.14 Caracterização dos personagens
- 4.15 *Storyboards*
- 4.16 Ilustrações
- 4.17 Herdeiros: uma herança partilhada
- 4.18 A vida dos marinheiros nos Descobrimentos
- 4.19 Plano de fundo: cenários e ambientes
- 4.20 Processo criativo e estrutural do projeto
- 4.21 Suplemento impresso: aprofundar a narrativa digital

4.1 Conceito

4.1.1 Definição

A ideia de projeto consiste em criar uma alternativa ao livro impresso, com o objetivo de desenvolver uma maior empatia e um maior entusiasmo pela leitura entre o público mais novo. Entusiasmo esse que tem vindo a desaparecer ao longo dos últimos anos, com o aparecimento de alternativas tecnológicas mais convidativas. No entanto, o objetivo não é substituir o livro físico, mas complementá-lo de uma maneira mais inovadora e apelativa.

No ensino fundamental, somos confrontados com a leitura de diversos livros, denominados de leitura obrigatória, e que são estudados, para que, mais tarde, sejam representados e desenvolvidos nos exames nacionais. As leituras são, frequentemente, aborrecidas e nada entusiasmantes, levando os alunos a perder o interesse e a procurar caminhos mais fáceis, como os resumos ou os excertos dos livros, que se vendem em livrarias, perdendo assim os detalhes importantes que a estória possa apresentar, e que fazem a diferença.

Para contornar essa mentalidade e realidade, já foram criadas peças de teatro, como “Auto da barca do inferno”, de Gil Vicente, que permitem aos mais novos ter uma nova perspetiva do livro. Essas adaptações, longe de serem enfadonhas, apresentam uma ideia mais clara e visual, daquilo que o livro representa, ficando na memória do público. As crianças absorvem informação visual muito mais facilmente.



Fig. 119 Peça de Teatro Auto da Barca do Inferno. Cultural Kids Lisboa- Porto.

Assim, a minha ideia é, continuando esse percurso, transportar aquilo que é uma adaptação da obra "Os Lusíadas", de Luís de Camões, feita por Manuel António Pina, denominada de "Aquilo que os olhos veem ou O Adamastor", para o universo digital. A proposta é produzir um livro digital, que represente interatividade, inovação, expressividade, interesse, eficiência, transmitindo igualmente um novo entusiasmo pela leitura.

Este livro poderá ser utilizado em sala de aula ou fora dela, sendo também um recurso valioso para a introdução e desenvolvimento da educação visual das crianças. Permitindo à criança e ao jovem tempo para a reflexão e a liberdade de olhar para cada imagem.

A escola tem um papel fundamental na implementação de um projeto como este, não podendo, dessa forma, ser visto como um substituto à leitura do livro físico, mas um complemento ao livro. Os educadores têm a oportunidade de apresentar uma alternativa que convide mais ao empenho dos alunos, o que acaba por transformar o ambiente de aula num espaço mais comunicativo, envolvente e, possivelmente, mais feliz. O formato digital e interativo tornará a leitura mais estimulante, incentivando os alunos a explorar o conteúdo de forma mais profunda e envolvente.

O livro digital incluirá, seja agora ou futuramente, recursos de áudio, texto, opções de tamanho de letra, opções de tradução, tornando-o mais acessível a um público mais vasto e com diferentes necessidades e estilos de aprendizagem. A possibilidade de ajustar as cores facilitará, igualmente, a leitura para os alunos com deficiências visuais.

Acredito firmemente que a escola deve dar mais atenção a questões relacionadas com a leitura de ilustrações, preparando melhor as crianças para a leitura e interpretação do mundo que as rodeia de forma crítica e consciente. A integração do digital na educação pode ser uma ferramenta poderosa para alcançar este objetivo, tornando a leitura uma experiência mais envolvente e significativa.

A utilização da tecnologia na leitura também permitirá desenvolver competências digitais nos alunos, preparando-os para o futuro, futuro esse repleto de tecnologia.

Complementarmente ao livro digital, planeio também desenvolver um livro especial, "behind the scenes", que dará ao público a oportunidade de mergulhar mais profundamente na estória, conhecendo melhor os personagens, o seu passado, e os lugares que os rodeiam diariamente. Este livro também revelará o processo de desenvolvimento de cada personagem e cenário, proporcionando aos leitores uma visão mais detalhada sobre como todo o processo foi desenvolvido, desde os esboços iniciais até à versão final.

4.1.2 Público-alvo

Após a definição de todos os requisitos e a compreensão da intenção de projeto, decidiu-se o público-alvo a trabalhar neste projeto, tendo ficado definido entre os 12-16 anos, estudantes de educação básica.

Conhecendo as tendências e os obstáculos ligados à atualidade e ao ensino atual, e os problemas que criam uma separação entre estes dois mundos, principalmente nestas idades, que se tornam bastante notórios, balizaram-se as metas da hipótese de solução e procedeu-se à fase de Ideação e o desenvolvimento do conceito.

4.1.3 Requisitos

Desenvolver artefactos para uma sociedade mais nova, moldada pelo digital, acarreta responsabilidades e alguma atenção redobrada, associada à complexidade, à dimensão do projeto e à sua real importância na atualidade.

Visão

Disponibilizar uma experiência enriquecedora com um recurso a uma plataforma digital, capaz de contribuir para um novo gosto pela leitura, público mais novo.

Missão

Contribuir para um ambiente educativo mais apelativo e interativo; estimular a educação e a curiosidade sobre a leitura de livros ligados ao Plano Nacional de Leitura, que se visão obrigatórios; oferecer uma ferramenta que acompanhe os novos gostos associados a animação, filmes e à era digital, e transportá-los para um novo costume de leitura; cativar os mais novos para um novo mundo associado à leitura; despertar novos interesses relacionados ao método tradicional de ensino.

Valores

Educação; Interatividade e Inovação; Partilha.

4.1.4 Objetivos a curto e a longo prazo

Objetivos a curto-prazo:

- Experiência digital interativa simples, tecnologicamente apelativa, divertida e dinâmica;
- Comunicação simples e eficaz, capaz de prender o público mais novo;
- Interação dinâmica atrativa;

Objetivos a longo-prazo:

- Motivar para novos hábitos de leitura;
- Afirmação no mercado da educação;
- Captar e reter estudantes do ensino fundamental;
- Inovação tecnológica escolar;
- Aumenta da taxa de leitura juvenil.

4.2 Cenários estratégicos

As estratégias digitais são definidas consoante todos os elementos pesquisados e estudados. A opção digital mais oportuna e acessível será a produção de um livro digital, cuja informação e a transmissão do conhecimento é absorvida pelos utilizadores, de forma simples, não comprometendo o efeito "livro".

O produto a desenvolver terá um pequeno custo e será divulgado para a comunidade escolar do Ensino Básico Fundamental, e em seguida expandido para novos projetos (livros ou curtas-metragens) associados a outros anos de escolaridade até ao final do Ensino Secundário, e de leitura escolar obrigatória. Para que algo assim seja possível, o acompanhamento das tendências de mercado, ou seja, do mercado digital, é crucial, para que exista um equilíbrio constante naquilo que o público utiliza e faz no dia a dia para o que lhe é apresentado para estudar.

Ainda que um dos principais objetivos seja educar através da leitura digital, guiar o utilizador por toda a estória é fundamental. A usabilidade direta direciona rapidamente o utilizador para os objetivos de utilização, e o *layout* e os componentes gráficos associados compõem uma atração para o seu uso. Várias são as funcionalidades presentes ao longo da estória, que permitem ao utilizador ter o tempo pretendido para que a possa estudar de forma autónoma e sem pressas.

Algumas estratégias adotadas, são:

- Menu inicial cativante que prenda o utilizador de imediato;
- Presença de ilustração fixa para que não se perca o foco na leitura;
- Uso do *dark mode* para prevenção da acuidade visual e leitura continuada;
- Envolvimento de cores vibrantes, vivas e apelativas para que se desenvolva uma constante atração por parte do utilizador para a leitura em questão;
- Possibilidade de retroceder e avançar quando pretende, onde toda a informação pode ser diferentemente visualizada de acordo com as necessidades do utilizador, de forma autónoma.

O sucesso do produto digital permite que se abram novos caminhos para que mais conteúdo seja desenvolvido para o ambiente escolar.

4.3 Cenários de utilização

4.3.1 Contexto educativo

É urgente transformar o modo como educamos as atuais gerações. O processo passa por conhecer aquilo que foi feito com recurso a outros meios, reconhecer o seu valor tendo presente o novo contexto- a era digital.

A educação deve evoluir tendo em consideração as novas realidades, tanto tecnológicas como sociais. A revolução digital é fundamental. Para os educadores e os alunos, é fundamental a adaptação aos novos modos de interação e de aprendizagem que as tecnologias podem oferecer. Isso significa integrar o digital no processo educativo.

O projeto pretende explorar o contexto educativo aprofundando temas ligados ao Plano Nacional de Leitura, definidos com "leitura obrigatória".

Desse modo, procura-se integrar a comunidade na aprendizagem diversificada e interativa, explorar formas mais participativas e motivadoras de aprender, cativar os alunos para a leitura e para a disciplina de Português, criar laços emocionais entre crianças e o ambiente escolar, mas sobretudo, originar curiosidade, motivação e entusiasmo.

Assim, permite que os alunos e os professores tenham momentos de interação mais eficientes durante o processo de ensino-aprendizagem. Os alunos manifestam um papel mais ativo na experiência de aprendizagem, que proporciona a oportunidade de explorarem o conteúdo e envolverem-se de um modo mais participativo, intuitivo e imersivo.

4.3.2 Contexto lúdico

Outro objetivo passa por integrar o projeto numa dimensão interativa e criativa, possibilitando o manuseamento de forma mais dinâmica, apresentando o conteúdo de maneira mais amigável e interessante. O projeto dispõe de liberdade para explorar todo o conteúdo desde o início ao fim, em qualquer momento, sem nenhuma regra a ser cumprida. Aprender sem obrigação, ao ritmo individual ou em grupo, seja em ambiente escolar ou em casa. Desse modo, o fator lúdico e de entretenimento, bem como o estímulo à curiosidade, é concebido na facilidade de acesso aos conteúdos e na simplicidade da interação digital.

A presença de ilustração ao longo de todo o conteúdo, é, talvez, o ponto mais indicado para cumprir o contexto lúdico, pela possibilidade de entreter, dar prazer e divertir as crianças envolvidas. O facto de ter pequenos estímulos ao longo da leitura, como, por exemplo, a interação necessária para a passagem de página, permite que exista uma constante conexão entre o livro e o utilizador.

As ilustrações têm o poder de cativar a atenção da criança, tornando a experiência de leitura mais dinâmica e atraente. Além disso, a combinação de texto e imagem em formato digital vai permitir uma exploração mais ampla e criativa do conteúdo, estimulando a curiosidade e a imaginação do leitor mais novo. Ao integrar as ilustrações no livro, existe a oportunidade de explorar novas formas de contar histórias e transmitir conhecimento, aproveitando, neste caso, o contexto escolar, para apelar ao estímulo da leitura.

A interação entre texto e as ilustrações pode criar narrativas ricas em detalhes visuais, interativos, proporcionando uma experiência de leitura única e memorável.

4.4 Estratégias digitais

4.4.1 Design de experiência interativa

Ao desenvolver o projeto de adaptação de um livro físico para o formato digital, são considerados diversos princípios de design de experiência que permitem uma experiência interativa eficaz e satisfatória para o público-alvo. Entre esses princípios estão:

- a) A **usabilidade**, para garantir que a interface do livro digital seja intuitiva e fácil de usar, facilitando a navegação e a interação da criança com o conteúdo;
- b) A **acessibilidade**, para se assegurar que seja acessível a todas as crianças, independentemente das suas competências ou necessidades especiais, com a utilização de legendas e tendo também a possibilidade de ajuste de tamanho;
- c) A **simplicidade e eficiência**, para simplificar a interação do usuário, removendo elementos desnecessários que possam não garantir que a leitura seja concluída de forma eficiente e intuitiva;
- d) A **personalização**, onde se oferece opções de personalização que permitem aos leitores adaptar a experiência da leitura às suas preferências individuais, como o modo de leitura noturna, para uma leitura mais adaptada à visão.

Por meio da aplicação de princípios de design de interação e da implementação de recursos interativos inovadores, o projeto procura maximizar a experiência da criança e proporcionar uma jornada de leitura digital gratificante e enriquecedora.

Uma abordagem centrada no utilizador e na acessibilidade resultará num livro digital que não preserva apenas a essência do livro físico original, como oferece novas possibilidades de interação, inovação e interesse para as crianças.

4.4.2 Interatividade

A interatividade torna a experiência do utilizador mais ativa e rica graças às diversas possibilidades disponíveis para a fazer, permitindo várias opções de manipulação por parte do utilizador. As opções gestuais disponíveis no decorrer do livro digital são variadas, possibilitando o desenvolvimento de uma interação contínua. Assim sendo fazem parte das possíveis ações:

- a) **Tap**: para pressionar ou seleccionar algo.
- b) **Flick**: para fazer *scroll* na página ou deslocar rapidamente um elemento
- c) **Swipe**: movimento com um dedo para voltar à página anterior.
- d) **Double Tap**: para ampliar e centralizar um bloco de conteúdo ou uma imagem.
- e) **Pinch**: para aumentar ou diminuir o zoom de determinados elementos.

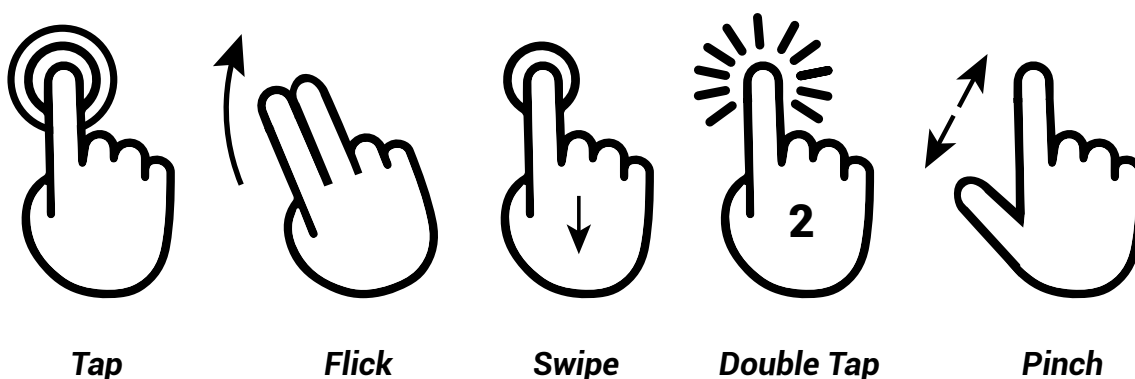


Fig. 120 Esquema- várias possibilidades interativas dos dispositivos móveis. Autora, 2024

No projeto, procura-se a oportunidade de explorar e interagir com o conteúdo de forma envolvente e dinâmica. Neste contexto, a disposição de navegação é estudada para proporcionar uma jornada intuitiva através de diferentes elementos e recursos disponíveis.

Ao navegar pelo projeto, os utilizadores são recebidos com uma interface amigável e convidativa, com uma navegação simples e acessível, adaptando-se às preferências e habilidades dos utilizadores.

Os elementos de navegação são estrategicamente posicionados para facilitar a exploração, os botões de passagem permitem o avanço ou o recuo de um frame para outro, enquanto outros ícones e símbolos intuitivos indicam as funcionalidades de cada elemento interativo.

Disposição de navegação:

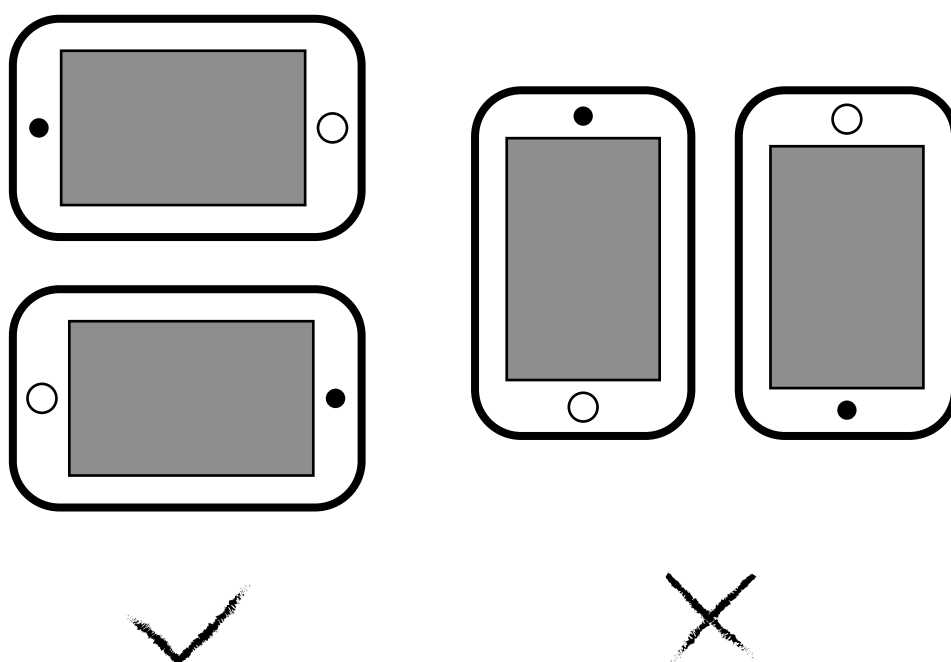
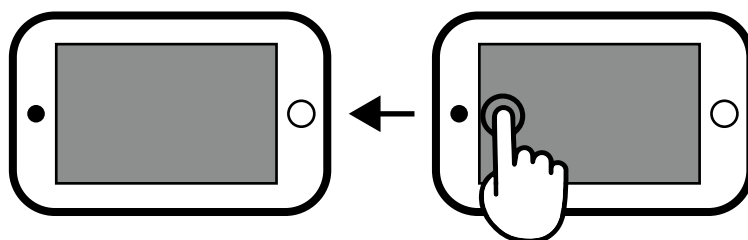


Fig. 121 Disposição da navegação- Utilização correta e incorreta. Autora, 2024

Exemplo de navegação:

Swipe- Para a esquerda



Swipe- Para a direita

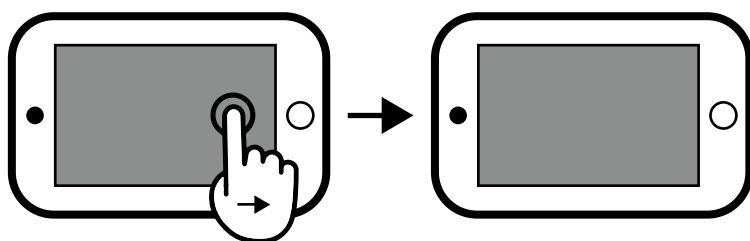


Fig. 122 Navegação disponível. Autora, 2024

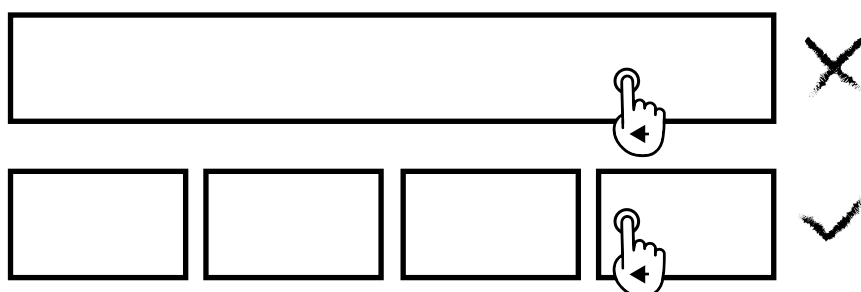


Fig. 123 Passagem no ecrã. Autora, 2024

A passagem no ecrã não será feita de forma contínua, mas sim página por página, para transmitir o efeito do livro, o passar de página para página.

Botões de passagem:
(uma hipótese de passagem)

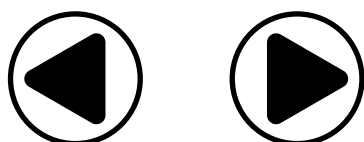


Fig. 124 Botões de passagem- Outra hipótese de passagem de frame. Autora, 2024

Deverão constar nas extremidades de cada lado do ecrã para permitir a passagem de página.

4.5 Dispositivos

Ao transportar um livro físico para o espaço digital, é essencial escolher os formatos mais adequados para garantir uma experiência de leitura mais atraente e acessível para o público mais jovem.

Considerando que o projeto será digital, é importante definir quais são as principais formas de acesso compatíveis com o projeto. O computador e o *tablet*, serão os suportes escolhidos, oferecendo flexibilidade na apresentação do conteúdo, adaptando automaticamente ao tamanho da tela e às preferências de leitura.

A adaptabilidade é bastante importante. Para uma experiência consistente em diferentes dispositivos, é essencial desenvolver uma solução responsiva que se ajuste ao tamanho da tela, e isso pode ser alcançado por meio de técnicas de design adaptativo, que garante que o conteúdo seja apresentado de forma clara. Tendo em conta que o público-alvo é mais jovem, é importante escolher designs mais intuitivos e fáceis de usar. Isso inclui a implementação de recursos interativos, como a capacidade de arrastar e tocar em vários elementos na tela, proporcionando uma experiência envolvente e interativa.

Ao combinar tecnologia e design de uma forma inteligente, podemos garantir que o conteúdo seja apresentado de uma maneira diferente, envolvente e interativa, incentivando à leitura e à aprendizagem de maneiras novas e mais emocionantes.

4.6 *User flow*

No contexto do meu projeto, onde adapto um livro físico original ao formato digital, o *user flow* desempenha um papel crucial na concepção de uma experiência de leitura mais fluida, intuitiva e satisfatória para os leitores mais novos.

A criança acede ao livro digital por meio de um dispositivo compatível, como um *tablet* ou um computador, de seguida é apresentada à interface do livro e pode começar a explorar o conteúdo.

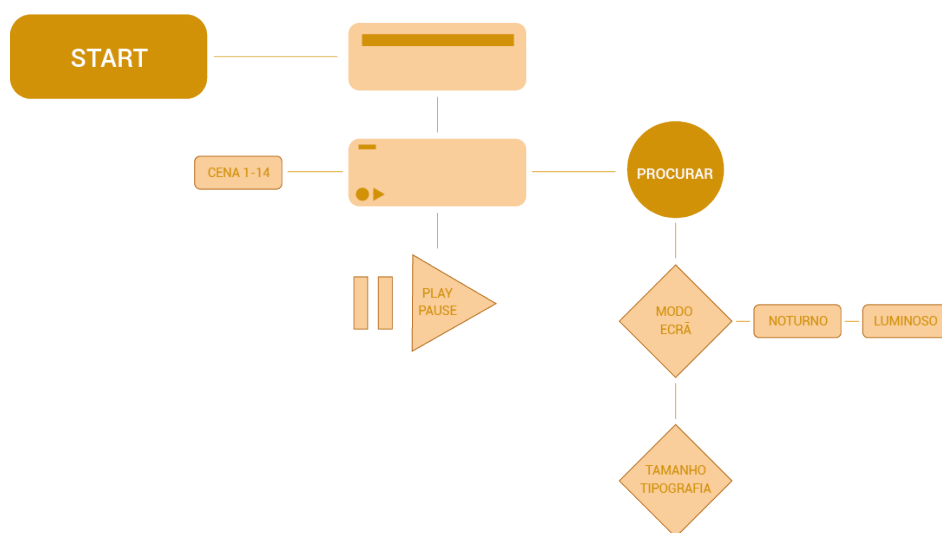


Fig. 125 *User Flow*. Autora, 2024

4.7 O autor

Jornalista e escritor, Manuel António Pina, nasceu no ano de 1943, no Sabugal, na Beira Alta, e faleceu a 19 de outubro de 2012, no Porto (Porto Editora, 2003-2011).

Licenciado em Direito pela Universidade de Coimbra, em 1971, exerceu a advocacia e foi técnico de publicidade. Abraçou a carreira de jornalista no Jornal de Notícias, onde passou a editor. A sua colaboração nos média também se distribui pela rádio e pela televisão (Porto Editora, 2003-2011).

Autor de livros para a infância e juventude e de textos poéticos, a sua obra apresenta uma grande coesão estrutural e reflete uma grande criatividade, exige do leitor um profundo sentido crítico e decodificador. Dizia "nós somos as nossas palavras" e as dele, encheram livros numa carreira com mais de 30 anos (Serra, A. 2012).

Grande parte das suas obras para a infância está representada em manuais escolares e publicadas em antologias em Portugal e Espanha. Tem ainda uma relação estreita com o teatro, tendo sido, em 1982, bolsheiro do Centro Internacional de Teatro de Berlim, junto do *Grips Theater* (Berlim) (Centro de Documentação de Autores Portugueses, 2012).

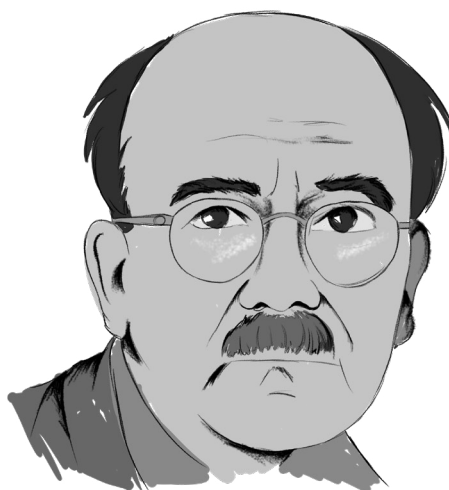


Fig. 126 Ilustração Manuel António Pina. Autora, 2023/2024

4.8 A obra

A obra "Aquilo que os Olhos veem ou o Adamastor" mistura factos históricos com ficção.

Num cenário dramático que remete para a passagem das caravelas portuguesas pelo Cabo das Tormentas e ao lendário encontro com o gigante Adamastor, descrito por Camões em "Os Lusíadas", a narrativa também se propõe a retratar a vida a bordo das caravelas durante os Descobrimentos.

Num enredo com sabor a desgosto e a mar, Manuel António Pina apresenta a saga de Manuel, um jovem corajoso disposto a tudo para proteger o pai, inclusive enfrentar o gigante Adamastor. O protagonista, Manuel, é um jovem portuense que é encontrado em Angra de S.Brás, nas mediações do Cabo da Boa Esperança.

Ambientada no final do primeiro quartel do século XVI, a trama é contada pelo físico e astrólogo Mestre João, personagem histórica, que após, muitos anos no Oriente, retorna a Portugal idoso e doente. À passagem pelo Cabo da Boa Esperança, recorda os acontecimentos de que aí fora testemunha muitos anos antes, recorrendo-se a várias retrospectivas.

A ação desenrola-se no mar, em 1501, no interior de uma nau da frota de Pedro Álvares Cabral, que Mestre João acompanhou nas suas viagens ao Brasil e pela rota de Vasco da Gama à Índia. Regressando à Índia, a nau recolhera então na Angra de S. Brás, próxima ao Cabo da Boa Esperança, onde fazia aguada. Nesse local, resgataram um naufrago chamado Manuel, cuja história fantástica e terrível é revelada por meio de sucessivos *flashbacks*.

A ação centra-se, então, em três tempos distintos: o presente (correspondente à viagem de regresso de Mestre João), o perfeito (o tempo das memórias de Mestre João) e o mais-que-perfeito (relativo às recordações de Manuel).

Na Cena 1, apresenta-se logo o narrador da ação, que inicia um monólogo, afirmando que o seu "coração está cheio de memórias e melancolias". Introduz a memória do momento em que recolheu Manuel, dado quase como morto, no momento.

Nas Cenas seguintes (Cena 2- Cena 13) sucedem-se as restantes personagens e o relato da história contada por Manuel a Mestre João, e na Cena 14, termina-se a estória de forma trágica, fechando o capítulo.

No plano **histórico**: simboliza a transcendências pelos portugueses do medo do "Mar Tenebroso", das superstições medievais que infundiam o Atlântico e o Índico com imagens de monstros e abismos. O Adamastor surge como uma visão, um espectro, uma alucinação que habita apenas no folclore dos portugueses. É contra os seus próprios receios que os navegadores conquistam a vitória.

No **plano lírico**: constitui um dos ápices do poema, revisitando dois temas recorrentes na lírica camoniana: o do amor impossível e o do amante rejeitado. Adamastor, um dos gigantes filhos da Terra, apaixona-se pela nereida Tétis. Não correspondido, tenta conquistá-la à força, desencadeando a ira de Júpiter, que o converte no Cabo das Tormentas. Essa transformação personifica-o como uma figura monstruosa, lançada nos confins do Atlântico.

Simbologia do episódio: O gigante Adamastor personifica o obstáculo supremo na concretização de qualquer jornada: o medo do desconhecido. Diante da incerteza, os navegadores confrontaram o terror, desvendaram os seus mistérios e, assim, o desconhecido deixou de ser uma ameaça. Este episódio simboliza a conquista sobre o medo que os perigos desconhecidos da natureza e da vida instigaram nos seres humanos.

4.9 Design de interface (UI)

4.9.1 Identidade visual: paleta cromática e tipografia

Paleta Cromática

A paleta cromática envolve a ponderação do impacto visual digital, onde se explora o mundo das cores e como é que essas afetam a percepção humana.

As cores utilizadas ao longo de todo o livro digital são projetadas para realçar ou definir os personagens e as suas necessidades dramáticas.

Tal como nos filmes, o livro, sendo criado como projeto digital, deve explorar diversas técnicas aplicadas normalmente ao fascinante mundo cinematográfico, entre elas as paletas cromáticas e como estas devem ser utilizadas.

Desse modo, a paleta de cores foi pensada de maneira a aumentar o impacto do projeto e a deixar uma impressão memorável.

Uma característica distinta da paleta cromática é a sua base em tons terrosos e cores mais quentes. Essa escolha não foi feita de modo aleatório, muito pelo contrário, foi cuidadosamente considerada para estabelecer uma conexão emocional mais calorosa e acolhedora com o público. Ao utilizar cores que evocam sensações de calor, conforto e familiaridade, o projeto procura criar uma atmosfera agradável, que convide os utilizadores a mergulhar ainda mais na estória e nas experiências dos personagens.

Tipografia

A tipografia escolhida para o projeto foi a Roboto, utilizada em corpo de texto e subtítulos, e a Enchanted Land, para os títulos.

A Roboto é uma fonte sem serifa moderna, projetada pelo designer Christian Robertson. Conhecida pela sua legibilidade e versatilidade, características que a tornam ideal para textos longos e conteúdo digital.

O seu design limpo transmite uma sensação de modernidade e eficiência, permitindo que os leitores se concentrem facilmente no conteúdo.

Roboto

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . : , ; - _ ! ? () / | ^ ~ + * " @ # € \$ % - &

Por outro lado, a Enchanted Land, uma fonte “decorativa” que transmite notas de fantasia e apela à imaginação. É uma tipografia caracterizada pelas formas fluidas e elegantes, que transmitem um sentimento lúdico e encantador. Perfeita para títulos, atraindo a atenção do leitor e estabelecendo uma conexão emocional com o conteúdo.

Enchanted Land

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.:;,-_!()?/|^~+*“@#€\$-58

A combinação das duas fontes oferece um equilíbrio harmonioso entre legibilidade e expressividade.

4.10 Análise literária

A pesquisa é fundamental no processo de desenvolvimento de um projeto de ilustração complexo e grande. Estudar a cultura, história, ciência, arte e muito mais, aprender através de experiências imersivas e apelativas, para informar e inspirar o projeto e criar mundos diferentes e personagens novas.

Um livro possibilita que se entre num mundo novo, repleto de nuances, personagens e histórias onde se espera que sejam descobertas e exploradas. Quando nos propomos a analisar um livro, abrimos as portas para um universo de reflexão, onde os detalhes são dignos de muita atenção.

Numa fase inicial, realizei a leitura do livro. À medida que fui lendo, fui transportada para os cenários descritos pelo autor, imersa na vida e na estória dos personagens que a história carrega. Neste estado inicial, absorvi o conteúdo da obra de forma geral, permitindo-me pensar mais além, para tirar as minhas conclusões e traçar alguns caminhos.

Ao absorver ainda mais o conteúdo das páginas, comecei a aprofundar na obra, analisando diversos elementos que compõem a estrutura da narrativa. Direcionei a minha atenção para os personagens, estudando as suas características, motivações, emoções e desenvolvimento ao longo de toda a estória. Cada personagem dá “pano para mangas”, e se torna um estudo independente, revelando camadas de complexidade e profundidade que enriquecem a nossa compreensão e a do público, num todo.

À medida que se aprofunda a análise, também se aprofunda a estória por detrás dos personagens. É investigado o contexto histórico e social em que a obra é inserida e escrita, procurando compreender as influências e as motivações do autor.

Durante a leitura e a análise literária foi tido em consideração o espaço temporal e os cenários em que a estória se desenrola. Examinou-se o ambiente físico em que os personagens viviam e integravam, observando como é que esses cenários contribuíam para o desenvolvimento da trama. Analisei o período em que a estória acontece, identificando os diferentes tempos e apontando eventos históricos ou culturais que possam influenciar o contexto da narrativa.

Personagens, mundos e estórias ganham vida através de muito trabalho, principalmente através do estudo da estória. Explora-se e estabelece-se a aparência do projeto, usando a estória e o que aprendemos na pesquisa feita inicialmente.

4.11 Aquilo que os olhos veem ou o Adamastor

A obra “Os Lusíadas”, de Luís de Camões é uma das peças mais conhecidas e importantes da literatura portuguesa, que marca a expansão marítima portuguesa, através do poema. É no episódio do Adamastor, o gigante marinho, que este surge para amaldiçoar os navegadores portugueses e a sua passagem pelo Cabo das Tormentas. Neste contexto, surge a obra contemporânea

“Aquilo que os olhos veem ou o Adamastor”, de Manuel António Pina, com a ilustração de L Filipe dos Santos, em 2017. Uma adaptação ao épico camoniano, através de uma nova perspetiva da estória. Ao longo da estória, exploram-se e reinventam-se temas e personagens, utilizando-os como base para discutir questões contemporâneas, como identidade nacional, colonialismo e a condição humana. Uma das características que marcam “Aquilo que os olhos veem ou o Adamastor” é a sua abordagem narrativa mais pessoal. Ao contrário da visão mais distante e objetiva de Camões, esta convida-nos a mergulhar nas experiências dos personagens e a sentir mais, quase em primeira mão, as emoções e os dilemas que enfrentaram no dia-a-dia.

A proximidade com a ação permite que o leitor quase que se transporte para o momento, não apenas como uma observação distante, mas também como uma participação ativa nos eventos que se desenvolvem ao longo da estória. Sentimos muitas coisas, não apenas a grandiosidade do episódio do Adamastor, mas também a angústia, o medo e a determinação dos portugueses diante do desafio. Com uma abordagem mais íntima e pessoal, captura-se os sentimentos e as sensações que permitem à narrativa se destacar. Dessa forma, quase que somos convidados a descobrir a estória não apenas como um relato épico, mas como uma jornada emocional que nos conecta com os protagonistas.

Assim sendo, a obra trata uma estória relatada por um personagem histórico, Mestre João, que, após longos anos no Oriente, regressa a Portugal. Nessa viagem de regresso, ao passar pelo Cabo da Boa Esperança, relata os acontecimentos que aí testemunhou há anos atrás.

Nesta narrativa, os personagens destacam-se pela ausência de características heroicas. A ênfase da estória está na ação e nos eventos vivenciados pelos personagens, sem que se promova qualquer atributo de exceção a qualquer um deles. Composto por 14 cenas, esta obra literária apresenta uma complexa arquitetura textual que funciona através da mudança dos diferentes planos temporais que convergem no texto.

4.12 Caracterização do espaço temporal

O espaço temporal de uma estória desempenha um papel crucial na construção da narrativa, influenciando a maneira como os eventos são apresentados e captados pelo leitor mais novo. No contexto do projeto que estou a desenvolver, a estória está dividida entre três espaços temporais distintos: tempo do presente, tempo do perfeito e tempo do mais-que-perfeito.

Presente: Neste espaço temporal, os eventos ocorrem no momento presente da narrativa, proporcionando uma sensação de imediatismo e proximidade com as personagens e os acontecimentos.

Perfeito: No espaço temporal perfeito, as cenas já ocorreram em relação a um ponto específico no passado, mas a sua influência ainda é sentida no presente da narrativa, contribuindo para o desenvolvimento dos personagens e da história.

Mais-que-perfeito: Este espaço identifica as cenas que ocorreram antes de outros eventos passados na narrativa, enfatizando a sequência cronológica e fornecendo o contexto e o *background* para a história.

Fig. 127 Caracterização do espaço temporal. Autora, 2023/2024

Em uma das 14 cenas da estória, encontramos o pretérito indeterminado, um espaço temporal em que não há referência explícita ao tempo em que a ação ocorre. Essa ausência pode criar desafios para os leitores, para mim e para o próprio autor, onde é necessário se ser cuidadoso ao transmitir a linha do tempo da narrativa de forma clara e objetiva. Ao dividir a narrativa em diferentes espaços temporais e cenários, o autor pode criar uma estrutura rica e complexa que enriquece a experiência dos leitores, e multifacetada que desafia e cativa.

4.13 Caracterização dos cenários

Os cenários exercem um papel fundamental na construção da ambientação e atmosfera de uma estória, fornecendo o espaço físico no qual as cenas se desenrolam.

No projeto que estou a desenvolver, os cenários são cuidadosamente caracterizados e divididos de acordo com os três tempos verbais distintos (tempo presente, tempo perfeito e tempo mais-que-perfeito).

Os cenários são divididos entre: Nau em viagem para a Índia, Angra de S. Brás, Coberta da Proa, Casa de Manuel no Porto, e, Convés da Proa.

O ambiente da Nau Carreira da Índia, é um ponto central na estória, servindo como o principal cenário onde as aventuras dos personagens são transmitidas para outros espaços e tempos, marcando o Presente.

A Angra de S. Brás representa um ponto de passagem importante ao longo da jornada dos personagens, onde se define o resto da estória e onde caminhos são traçados para futuros acontecimentos.

Tanto a Coberta da Proa como o Convés da Proa são os espaços mais dinâmicos da narrativa, onde os personagens se reúnem para discutir planos, contar estórias, tomar decisões importantes e enfrentar os perigos do mar. Estes cenários são palco de diversos momentos de tensão, camaradagem e coragem.

A Casa de Manuel no Porto oferece um contraste com os cenários marítimos, proporcionando um ambiente familiar para os personagens.

A vida quotidiana é explorada nesta fase, os seus relacionamentos e conexões pessoais e com o mundo, mas tudo em terra firme.

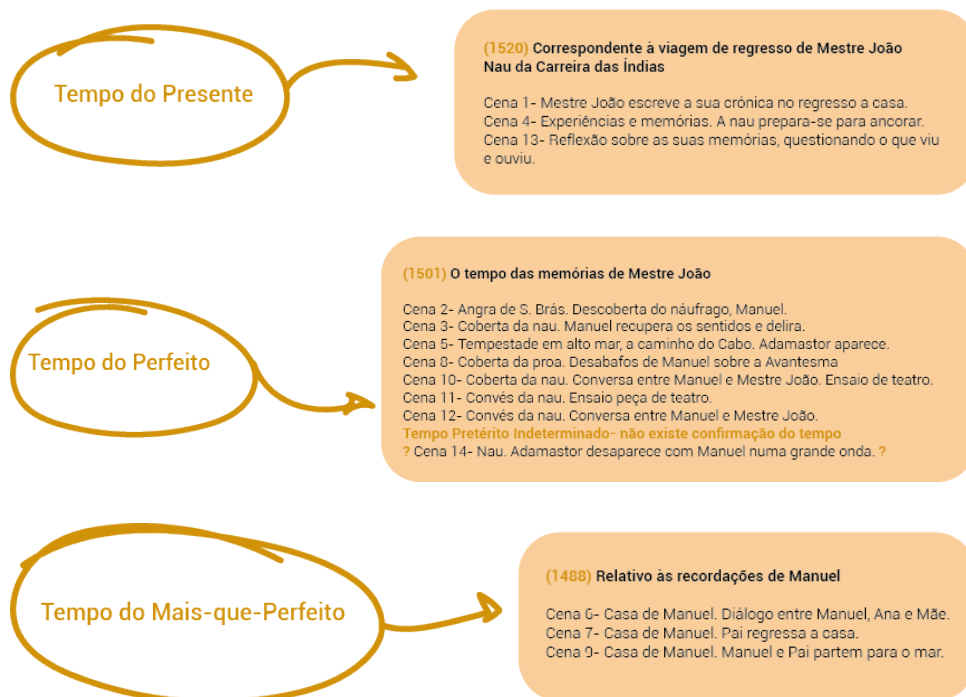


Fig. 128 Caracterização dos cenários. Autora, 2023/2024

4.14 Caracterização dos personagens

Um personagem tem o poder de ligar o público à estória e transmitir uma variedade de sensações e mensagens, carregando, desse modo, a narrativa. O público identifica-se com as suas experiências, emoções e desafios, tornando-se mais investidos na estória, tendo mais empatia pelo seu caminho.

A representação de ideais, valores e temas específicos dentro de uma estória, é carregado pelas diversas personagens presentes, e muitas das suas motivações e ações podem transmitir mensagens importantes sobre questões sociais, éticas, morais ou existenciais.

NOMES	CARACTERÍSTICAS	ROUPAS	LOCAL	FIM
MESTRE JOÃO	Físico e astrólogo; homem das Ciências; dominado pela racionalidade; velho e doente; passou muitos anos no mar.	X	Oriente Cabo da Boa Esperança Portugal	✓
MANUEL	15 anos; trabalha como ajudante de carpinteiro de naus na Ribeira; personagem comum; sem nenhum traço de exceção	X	Massarelos, arredores Porto Ocidente (Brasil) Oriente (Índia) Angra de S. Brás	X
CAPITÃO	Líder; bom capitão; humano; apresenta uma figura severa e com boa postura.	X	Ocidente (Brasil) Oriente (Índia) Angra de S. Brás Portugal	✓
PAI (MANUEL)	Marinheiro; seguro de si mesmo; forte; homem de família; várias viagens ao mar (pele apresenta-se mais queimada).	Colete Única informação	Massarelos, arredores Porto Guiné Oriente (Índia)	✓
MÃE (MANUEL)	Senhora de família; dona de casa; apreensão e desespero pela partida do marido e do filho para o mar; tristeza pela morte de 3 filhos para a peste de Levante trazida de Espanha.	Avental Única informação	Massarelos, arredores Porto	✓
IRMÃ ANA (MANUEL)	13/14 anos; criada de uma dona viúva no Porto; trabalha para dar apoio à família; carinhosa.	X	Massarelos, arredores Porto	✓
DIOGO (MARINHEIRO) PÉRO (MARINHEIRO)	Marinheiros; engraçados e ajudantes; aparecem em poucas cenas;	X	Ocidente (Brasil) Oriente (Índia) Angra de S. Brás	✓
MARINHEIROS	X	X	X	✓
ADAMASTOR	Personalização das ousadias desfiladas pelos portugueses; trágico; gigante; rochedo; representa censura/ desmedida; voz cavernosa; rosto fechado; olhos encovados; cabelos crespos e cheios de terra; boca negra e dentes amarelos; cor pálida; rosto sombrio, solitário e triste.	X	Oriente (Índia)	✓

Fig. 129 Personalização Personagens. Autora, 2023/2024

A narrativa é moldada através das escolhas e desafios enfrentados pelos personagens, e os conflitos e interações são essenciais para manter a tensão e o interesse do público ao longo de toda a trama.

Os personagens são os pilares sobre os quais as grandes histórias são construídas. Não são apenas meros instrumentos para avançar a trama, mas sim personagens ricos e vibrantes, transmitindo mensagens poderosas, proporcionando entretenimento emocionante e deixando uma impressão duradoura na mente e no coração do público mais novo.

4.15 Storyboards

Os *storyboards* desempenham um papel fundamental em projetos visuais, permitindo que os criadores visualizem a narrativa de forma sequencial, ajudando-os a entender como é que cada cena se interliga e contribui para a estória como um todo. Ao desenvolver *storyboards*, podemos planejar a composição visual de cada cena, decidindo sobre o que é mais acertado e apelativo, através dos ângulos de câmara, enquadramentos, movimentos e ações dos personagens. Isso ajuda a garantir que um plano seja traçado, que problemas potenciais na narrativa e na composição visual sejam identificados, economizando tempo, recursos e evitando ajustes de última hora durante o desenvolvimento das cenas.

Além disso, para otimizar mais o processo de criação do *storyboard*, foi desenvolvido um gráfico detalhado que define o tempo estimado e utilizado em cada cena, numeradas de Cena 1 à Cena 14. Este gráfico permitiu uma gestão mais eficiente do tempo e dos recursos, proporcionando uma visão clara do progresso do projeto e das etapas que estavam a ser concluídas.

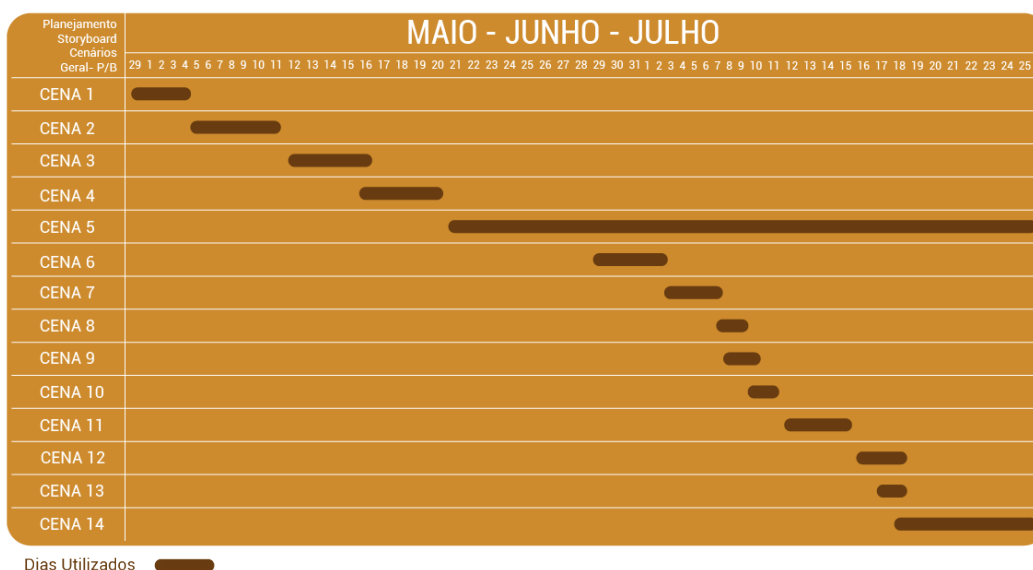


Fig. 130 Planejamento *Storyboard* Cenários Gerais- preto e branco. Autora, 2023/2024

Para desenvolver os *storyboards*, foram dedicados os meses de maio, junho e julho de 2023. Durante esse período, foram elaborados desenhos rápidos para cada cena, permitindo uma compreensão mínima do trabalho que devia ser feito em cada etapa. Esses desenhos rápidos foram essenciais para visualizar a estrutura geral da narrativa e identificar áreas que precisavam de mais atenção e desenvolvimento.

Ao elaborar cada uma das cenas, tomei o cuidado de associar o texto ao *frame* em questão, para que, dessa forma, mais tarde, tivesse uma linha condutora da ação. Muitos dos *frames* desenvolvidos acabaram por sofrer alterações no final, sendo, mesmo assim, necessários para que ajustes fossem realizados para uma melhor visualização do processo.

Os todos *storyboards* realizados encontram-se em Apêndice.

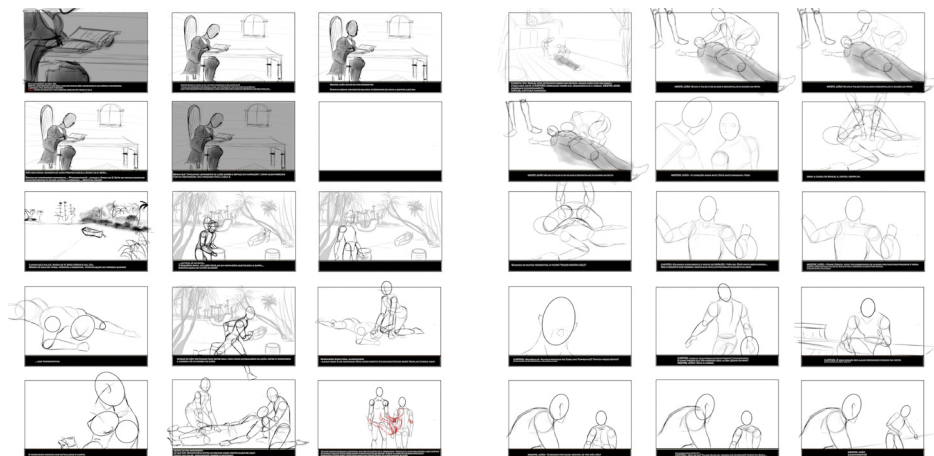


Fig. 131 *Storyboard*, Cena 1/2/3. Autora, 2023



Fig.132 Storyboard, Cena 5. Autora, 2023

Todos os traços criados tiveram um propósito. Mesmo que não tenha desenvolvido totalmente as feições dos personagens, cada linha desenhada, cada expressão da boca e sobrancelha arqueada, desempenharam um papel crucial na narrativa visual.

Ao criar esses pequenos detalhes, estou a “plantar a semente” das emoções que quero transmitir depois. Uma boca franzida pode transmitir preocupação ou nervosismo, enquanto um sorriso aberto pode expressar alegria. As sobrancelhas arqueadas em alguns frames servem para indicar surpresa ou curiosidade.

Cada um dos 386 *frames* criados meticulosamente contam uma parte da estória, definindo momentos de tensão, felicidade, surpresa, tristeza, angústia, e muitas mais emoções associadas a toda a estória. No final, muitos desses *frames* foram encurtados ou trabalhados para capturar a essência da estória de uma forma eficaz. Mesmo assim, cada *frame* foi essencial, definindo-se como uma peça vital da narrativa visual que estou a construir.

4.16 Ilustrações

4.16.1 Personagens: impacto emocional

As cores, formas e estilos utilizados durante a criação dos personagens, não foram pensados apenas para estimular a imaginação do leitor, mas também desenvolver uma resposta emocional neste. O leitor é convidado a mergulhar na vida dos personagens, envolvendo-se emocionalmente com eles e com os acontecimentos que os rodeiam.

Ao oferecer ao leitor uma representação visual detalhada, os personagens tornam-se um ponto de referência, onde o leitor se sentia imerso na ação e no mundo da narrativa, permitindo que o público entenda facilmente a separação entre cada personagem e ação, conectando-se mais profundamente com os acontecimentos e os desafios que enfrentam. Quando vemos a história de um personagem no ecrã, com o qual nos identificamos de alguma forma, temos tendência a meter-nos no lugar do personagem. E isso acontece diversas vezes durante a nossa vida, desde crianças a adultos, o que pode até moldar alguns comportamentos e atitudes que temos em variadas situações.

Desde muito cedo somos apresentados a um mundo de animação cheio de heróis e vilões. Quando nos vemos espelhados nesses personagens, começamos a interiorizar essas qualidades. Por exemplo, um personagem que supera obstáculos e desafios com determinação pode inspirar-nos a persistir e a não desistir dos nossos próprios desafios. Da mesma forma, vemos um personagem simpático e bondoso pode incentivar-nos a ter mais compaixão, a ser mais sensíveis na nossa vida diária.

As emoções retratadas pelos personagens também desempenham um papel crucial. Personagens associados ao medo, tristeza ou alegria podem ajudar-nos a entender e a processar as nossas próprias emoções. Essa ligação emocional conforta-nos e oferece modelos de como podemos enfrentar e gerir sentimentos.

Os personagens animados não só enriquecem a nossa imaginação, como também contribuem para o nosso desenvolvimento pessoal e emocional.

Um personagem tem o poder de ligar o público à estória e transmitir uma variedade de sensações e mensagens, carregando, desse modo, a narrativa. O público identifica-se com as suas experiências, emoções e desafios, tornando-se mais investidos na estória, tendo mais empatia pelo seu caminho.

A representação de ideais, valores e temas específicos dentro de uma estória, é carregado pelos diversos personagens presentes, e muitas das suas motivações e ações podem transmitir mensagens importantes sobre questões sociais, éticas, morais ou existenciais.

A narrativa é moldada através das escolhas e desafios enfrentados pelos personagens, e os conflitos e interações são essenciais para manter a tensão e o interesse do público ao longo de toda a trama.

Os personagens são os pilares sobre os quais as grandes estórias são construídas. Não são apenas meros instrumentos para avançar a trama, mas sim personagens ricos e vibrantes, transmitindo mensagens poderosas, proporcionando entretenimento emocionante e deixando uma impressão duradoura na mente e no coração do público mais novo.

4.16.2 Processo criativo dos personagens

O processo de criação dos personagens foi um processo demorado e exigente do ponto de vista criativo. Foram realizadas diversas análises e estudos a filmes e a projetos, a processos de criação já utilizados por outros designers, para que, dessa forma, conseguisse perceber qual era o trajeto mais ajustado e real que devia adotar no meu projeto.

Várias etapas foram ultrapassadas, até chegar aos primeiros esboços que tornariam o projeto mais real. Primeiramente estudei personagens já existentes e trabalhados, que se poderiam identificar, de algum modo, com algum dos meus personagens, fosse em personalidade ou fisicamente. Analisei formas de andar, expressões, corpos, movimentos, trajés, tudo o que me pudesse realmente ajudar a definir o meu personagem futuro.

A minha base inicial e principal de estudo foram os filmes de animação. Mesmo que o meu projeto não esteja relacionado diretamente com um filme, é um projeto digital, com ilustração digital. Através da observação atenta dos personagens, das suas expressões e emoções, consegui extrair *insights* valiosos para o desenvolvimento do projeto. O método de trabalho utilizado (animação 2D ou 3D) e as etapas do desenvolvimento dos filmes de animação também foram uma ajuda, na medida em que perceber o percurso utilizado pelos diretores auxiliou no meu processo de criação.

Os filmes onde me baseei foram vários, e entre eles estão: "Pocahontas" (1995), "Frozen" (2013/2015/2019), "Tarzan" (1999), "Mickey Mouse" (1928), "Peter Pan" (1953), "The Little Mermaid" (1989), "Pinocchio" (2022), "Titanic" (1997), "Monstro Marinho" (2022), "Alias Grace" (2017) e "Sinbad: Legend of the Seven Seas" (2003). Estes são só alguns exemplos dos filmes que me ajudaram a construir o projeto. Os filmes desempenharam um papel significativo, servindo como fonte de inspiração e aprendizagem para o meu projeto.

Um exemplo que foi estudado e analisado foi Tom Hanks, no filme Pinocchio (2022). Pude observar os movimentos expressivos que faziam e as emoções que transmitiam ao longo do filme. O filme destaca a importância da figura paterna, neste caso, o idoso que cria Pinóquio. A relação entre os dois é a peça central da história, pois reflete a procura universal pelo amor e aceitação.

Ao estudar o personagem mais idoso, para aprender os movimentos e comportamentos associados a pessoas mais velhas, não aprimorei apenas as habilidades técnicas para o meu projeto, como também

aprofundi na compreensão da dinâmica entre diferentes gerações e relacionamentos familiares. Tudo isso ajudou a adicionar uma camada de significado ao meu projeto, pois não tentei apenas criar animações, mas também transmitir valores e ligações importantes sobre amor, família e jornada da vida.



Fig. 133 *Pinocchio*. 2022

Já no caso do filme "Monstro Marinho" (2022), foi-me permitido compreender melhor a maneira mais apropriada de transmitir a grandeza e o medo de criaturas gigantes em cenários de ação. Estudar os monstros do filme e como estes são representados nele foi fundamental para o desenvolvimento do Adamastor no meu projeto. Transmitir a grandeza dessas criaturas através da ilustração e da animação é um desafio emocionante. Aprender técnicas visuais permitiu-me explorar formas de representar o Adamastor de forma a transparecer o seu poder ao público.

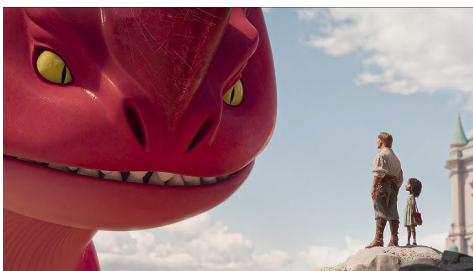


Fig. 134 *Monstro Marinho*. 2022

As ilustrações foram desenvolvidas, inicialmente em suporte papel e desenho à mão livre. Uma técnica que procura, por meio de *sketches* rápidos, a essência do movimento, da expressão e da forma. Cada traço e linha foram escolhidos para transmitir a personalidade inicial de cada personagem, apresentando inúmeros exemplos para que, dessa forma pudesse perceber qual o caminho ideal para a criação de cada um.

Durante a fase inicial do processo criativo, foram dedicadas várias horas à produção de esboços representantes de cada personagem, roupas e detalhes. Os esboços serviram somente como experimentações iniciais, onde explorei vários estilos, de modo a perceber se haveria algum exemplo que me despertasse interesse e alguma vontade de desenvolvê-lo mais. Cada exemplo trouxe consigo novas descobertas e *insights*.

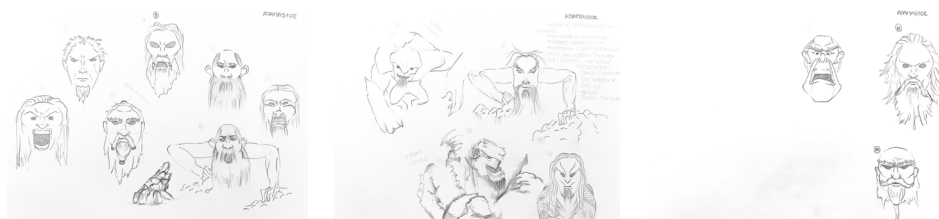


Fig. 135 *Sketchs* iniciais-Adamastor. Autora, 2023/2024

A procura pelo personagem ideal e pelo visual ideal apresentado exigiu uma exploração minuciosa. Os esboços foram refinados e ajustados constantemente, procurando o equilíbrio entre a sua expressão, caráter, personalidade e a funcionalidade (função na cena e na estória).

O detalhe na ilustração, neste momento, não se definiu como um problema. Procurou-se técnica, para encontrar a essência da ideia a desenvolver. Esse processo exigiu bastante tempo e exploração prática.

Ao longo deste processo, a persistência foi essencial, por se tratar de definir aqueles que seriam os personagens de uma estória, seriam os visualizados pelo público. Cada esboço representava um passo na jornada criativa, uma oportunidade de aprimorar o projeto. Os restantes *sketches* iniciais encontram-se em Apêndice.

4.16. 3 Desenvolvimento: personalidade dos personagens

Num momento seguinte, os registos mais detalhados começaram a ser desenvolvidos, em *model sheet's*. O *model sheet* define-se como uma “ficha modelo”. Trata-se de um conjunto de desenhos associados a cada personagem, em diversos ângulos, de corpo inteiro, modelos de mãos, *close-ups* faciais e notas sobre o corpo, roupas e expressões. Esses desenhos são fundamentais para garantir que o personagem seja desenvolvido de forma coerente e reconhecível em todas as cenas e situações em que entra, ao longo da estória.

O desenvolvimento dos personagens Mestre João, Marinheiros, Capitão, Ana, Mãe e Pai, em linha, encontram-se em Apêndice.



Fig. 136 Sketch frontal/perfil-Adamastor. Autora, 2023/2024



Fig. 137 Sketch frontal/perfil-Manuel. Autora, 2023/2024

Começa-se a construir o território emocional do personagem, com o desenvolvimento de um conjunto de expressões que são exclusivas e características do personagem, e que não se podem perder no aperfeiçoamento deste. Cada sorriso, olhar e gesto é cuidadosamente elaborado para transmitir a personalidade e as emoções do personagem de forma autêntica e convincente. Todos os detalhes elaborados nesta fase ajudam, mais tarde, na construção final do personagem.



Fig. 138 Sketches expressões-Adamastor. Autora, 2023/2024

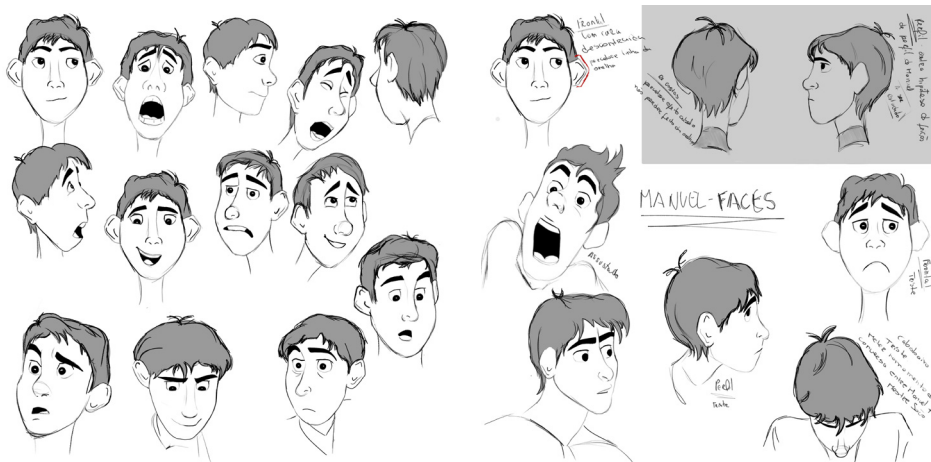


Fig. 139 Sketches expressões-Manuel. Autora, 2023/2024

Os sketches das expressões dos personagens encontram-se em Apêndice.

Os detalhes da roupa do personagem também são apresentados nesta fase. Cada peça de vestuário é desenhada com atenção, focando nos detalhes associadas ao personagem, refletindo assim a personalidade, o estilo de vida e a história do personagem. Por exemplo, se o personagem em questão é aventureiro, poderei optar por uma camisa desgastada, com um ar mais usado, sugerindo uma vida de viagens e exploração. Se por outro lado, o personagem é tímido e reservado, poderei escolher roupa mais simples e discreta, com cores que não chamem muita atenção para o personagem em si.

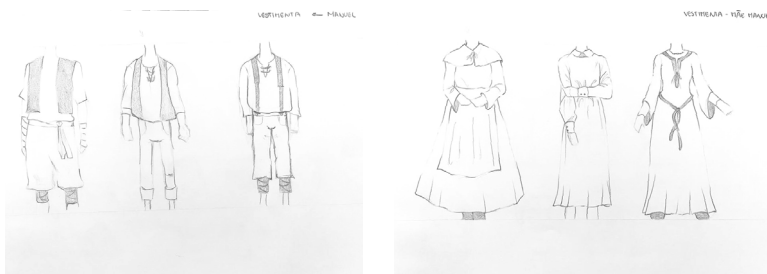


Fig. 140 Sketches iniciais da roupa/postura Manuel-Alternativas. Autora, 2023/2024

Fig. 141 Sketches iniciais da roupa/postura Mãe- Alternativas. Autora, 2023/2024

Os *sketches* iniciais da roupa encontram-se em Apêndice. Cada botão, cada dobra de tecido, cada rasgo, cada detalhe é cuidadosamente considerado para garantir uma coesão da narrativa visual. Esses detalhes não apenas enriquecem a experiência visual, como ajudam a dar vida aos personagens, tornando-os cativantes para o público.

É importante ressaltar que cada personagem não é somente uma forma, uma cor ou uma aparência física. É também uma história viva, um perfil psicológico que fundamenta a existência dele. Os detalhes desenvolvidos nos *model sheet's* desempenham um papel crucial naquilo que é a construção final do personagem.

4.17 Herdeiros: uma herança partilhada



Fig. 142 Ilustrações família Manuel. Autora, 2023/2024

A família é um conjunto harmonioso de características únicas, onde cada membro, de alguma forma, carrega traços dos outros, formando uma teia de semelhanças e diferenças que os tornam únicos e conectados.

Começamos pelos olhos, as janelas da alma que revelam tanto sobre quem somos e de onde viemos. O Manuel, o irmão mais velho, e o pai, partilham uns olhos que poderiam ser o espelho um do outro. Com a mesma cor e brilho, partilham quase que um mundo de curiosidade e perspicácia. A Ana, por outro lado, partilha com a mãe uns olhos serenos, de uma tonalidade mais suave, refletindo doçura e paciência. Assim, ao olhar para a Ana e para a mãe, é como se víssemos duas versões da mesma pessoa, mas em diferentes fases de vida, ligadas pelo olhar acolhedor e compreensivo.

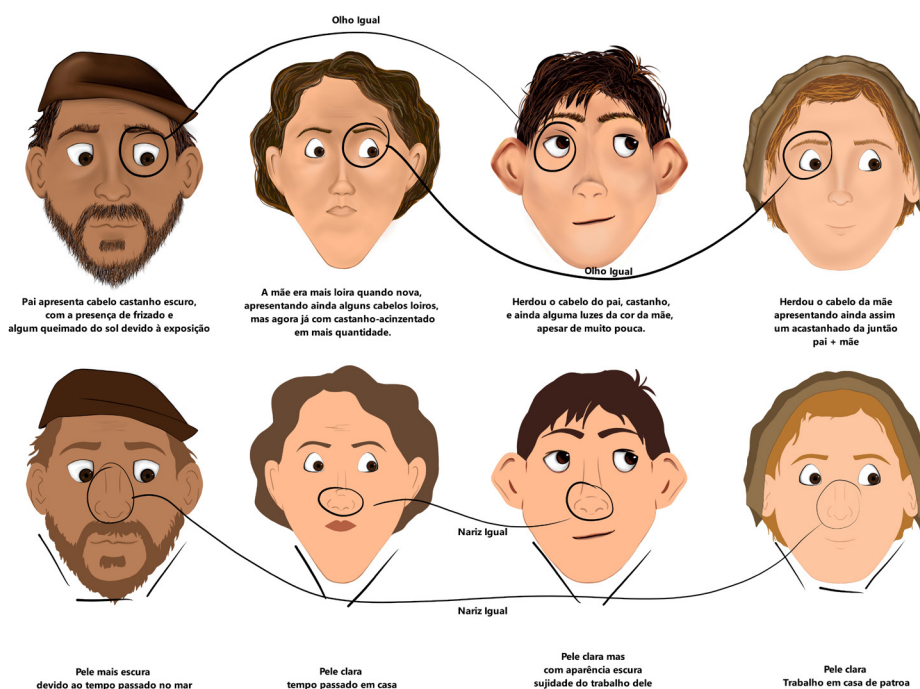


Fig. 143 Traços semelhantes- ligações. Autora, 2023/2024

O nariz, outro ponto de ligação, traça um mapa de semelhanças cruzadas. A Ana herdou o nariz do pai, um traço marcado e expressivo, que se destaca no rosto e lhe dá um ar determinado. Já o Manuel apresenta o nariz da mãe, mais delicado e suave, um detalhe que lhe entrega uma expressão gentil e meiga. Estas semelhanças e diferenças criam um equilíbrio estético que é, ao mesmo tempo, distintivo.

O queixo, símbolo de força e personalidade, também conta a sua história nesta família. O Manuel, que partilha o queixo com a mãe, uma linha firme, triangular, que espelha uma certa resiliência. A Ana, por outro lado, herdou o queixo do pai, com uma ligeira ponta que indica a mesma determinação visível nos seus olhos. Esta combinação de traços faz de cada membro da família uma parte de um quebra-cabeças que, quando unido, revela uma imagem completa e coesa.

O cabelo, também conta a sua história. O pai, com o seu cabelo castanho-escuro e ligeiramente frisado, marcado pelos toques dourados do sol, reflete anos de trabalho e vida ao ar livre. A mãe, que em tempos teve cabelos loiros, agora exhibe um castanho acinzentado que conta com a passagem do tempo.

O Manuel, com o seu cabelo castanho que carrega apenas um leve brilho de cor materna, é uma mistura perfeita de ambos, enquanto a Ana herdou o tom acastanhado claro, uma fusão harmoniosa dos genes dos pais, que lhe dá uma cor única e rica.

Assim, cada traço físico, seja os olhos, o nariz, o queixo ou o cabelo, é um fio que tece a história desta família, ligando os membros numa rede de semelhanças e diferenças que, no fundo, formam uma unidade. Cada característica é um testemunho de herança partilhada e das experiências vividas.

4.17.1 Personagem- Manuel

Manuel é um adolescente de catorze/quinze anos, que desde muito cedo procura o seu espaço no mundo, onde no processo encontra uma admiração pela vida marinha, pelas viagens marítimas, no qual, o seu pai faz parte. A admiração pela vida que o seu pai leva, eventualmente, a carregar um novo gosto na vida de Manuel, fazendo-o explorar mais esse lado.



Fig. 144 Ilustrações corpo inteiro-Manuel. Autora, 2023/2024

Vive em Massarelos, nos arredores do Porto, com a irmã Ana e com a mãe, sendo que o pai está sempre fora, em viagens marítimas. Associado a um adolescente comum, com poucas posses, trabalha como ajudante carpinteiro de naus na Ribeira, no Porto.

Manuel, contrariando a mãe e a irmã, inicia a sua vida marítima. Durante o decorrer da estória, Manuel enfrenta várias vezes o medo associado à figura de Adamastor, o que o atormenta durante toda a viagem. Desde sonhos a realidades, a sua figura persegue Manuel, querendo tirar a vida a este, como se se tratasse de um ajuste de contas.

Ilustrar e desenvolver Manuel foi um desafio engraçado. Manuel foi desenhado de diversas formas, por mim, até chegar a um veredito final. A sua figura teria de apresentar várias características fundamentais para que o personagem fosse o ideal para a estória. Foi criado e desenvolvido em 2D.



Fig. 145 Sketches-Manuel. Autora, 2023/2024

Um personagem simples, magrinho, com cabelo castanho mal cortado, Manuel representa muitos jovens da sua idade, entre os anos de 1488 e 1501. Sem nenhum traço de excecionalidade, definir o personagem de Manuel demorou algum tempo.

Ao ler e reler a história, fui criando, na minha cabeça, uma imagem associada a este personagem, e a partir daí foi passar para o papel. Perceber a anatomia do corpo demorou tempo, e foram passadas muitas horas a perceber o que faria a diferença na sua figura perante o público que o iria ver e estudar.

A complexidade envolvida na criação dos personagens foi gigantesca. Procurar infundir realismo suficiente para que o personagem fosse reconhecível e relacionável, enquanto adicionava elementos de design que o tornasse visualmente único e expressivo, foi uma tarefa demorada.

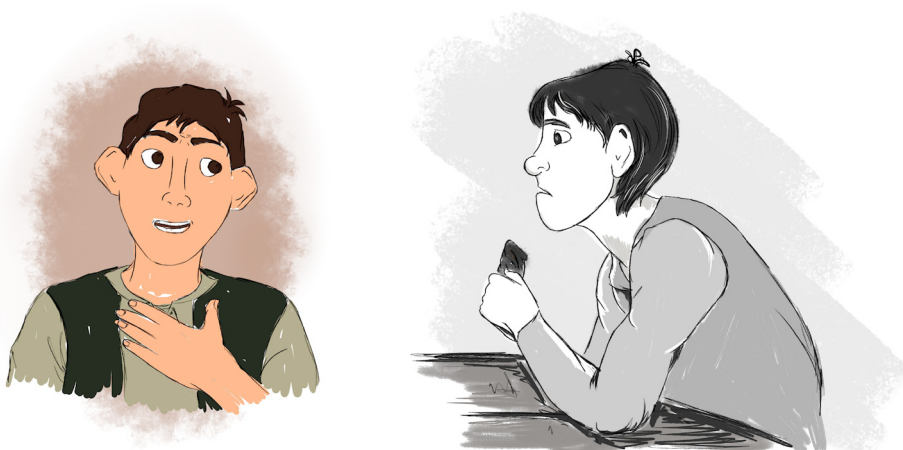


Fig. 146 Sketches- Manuel. Autora, 2023/2024

As roupas de Manuel apresentam também várias pistas da sua personalidade e do sítio e época onde vive. Cores sombrias que associam imediatamente a pobreza e simplicidade, vestes não muito arranjadas nem arrumadas, algum desleixo (calças curtas, remendos). O calçado também ele não muito trabalhado, todo em tons escuros e cansados. Todas estas características criam o personagem do Manuel, e da vida que este leva.

As roupas de Manuel apresentam também várias pistas da sua personalidade e do sítio e época onde vive. Cores sombrias que associam imediatamente a pobreza e simplicidade, vestes não muito arranjadas nem arrumadas, algum desleixo (calças curtas, remendos). O calçado também ele não muito trabalhado, todo em tons escuros e cansados. Todas estas características criam o personagem do Manuel, e da vida que este leva.

Os personagens que foram desenvolvidos durante o projeto, tal como Manuel, foram desenvolvidos numa versão mais trabalhada, para que exista uma ideia do personagem num projeto que possa ser criado mais tarde, tal como uma curta-metragem.

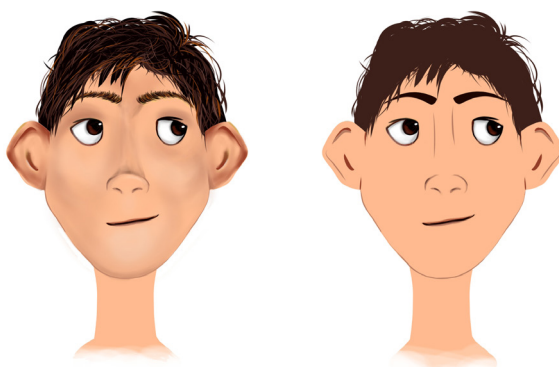


Fig. 147 Ilustrações faciais simples e detalhada – Manuel. Autora, 2023/2024

4.17.2 Personagem- Mãe

A mãe de Manuel e Ana é uma figura presente em algumas partes da estória. O seu personagem apresenta-se no ano de 1488.

Uma mulher de família, dona de casa, que se dedica a cuidar dos filhos enquanto o marido está fora, em trabalho, no mar.

Uma mulher amargurada, com uma profunda tristeza associada à perda de 3 filhos para a peste de Levante, trazida de Espanha.

Desde então apresenta um cuidado extra com tudo à volta dela, sendo, dessa forma, contra a ida de Manuel para o mar.



Fig. 148 Sketches- Mãe. Autora, 2023/2024

A figura da mãe foi de difícil compreensão, porque sabendo apenas que pertencia a uma classe pobre e simples, a sua caracterização não foi definida durante a estória, não havendo qualquer ideia de traços físicos (cabelo, trajas, tamanho).

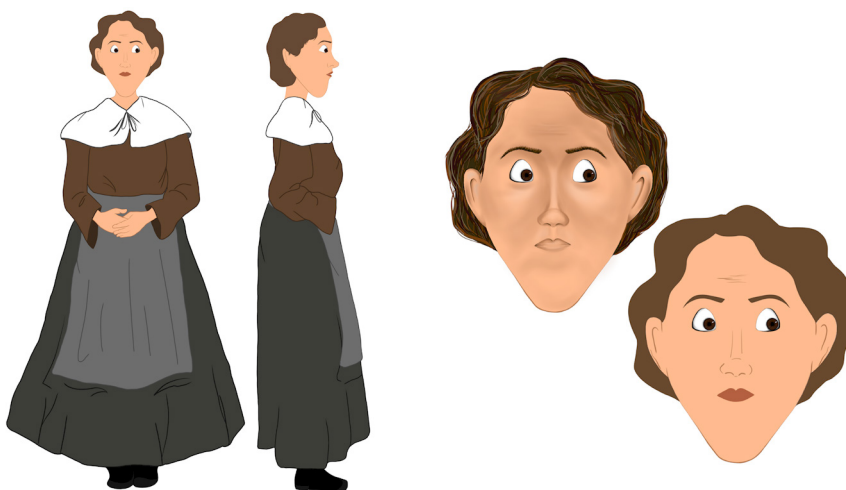


Fig. 149 Ilustrações corpo inteiro- Mãe. Autora, 2023/2024

Fig. 150 Ilustrações faciais simples e detalhada- Mãe. Autora, 2023/2024

Assim sendo, prossegui para o estudo pequeno sobre as mulheres de antigamente. As mulheres das classes trabalhadoras vestiam-se de maneira prática e funcional. Os vestidos eram feitos de tecidos duráveis e baratos, como o linho ou a lã. Um avental era uma peça comum, usado para proteger a roupa da sujeira e do desgaste. Os sapatos eram robustos, desenhados para durar e suportar o trabalho diário. A simplicidade era algo que reinava nas roupas associadas a estas mulheres, simples, sem adornos ou bordados.

4.17.3 Personagem- Pai

O pai de Manuel e Ana, é um marinheiro, que já enfrentou inúmeros perigos no mar, associados a tempestades, monstros e doenças. Um senhor seguro de si mesmo, forte e homem de família, que aprecia muito a disciplina e a boa educação.



Fig. 151 *Sketches- Pai*. Autora, 2023/2024

Um homem com um gosto aprimorado pela aventura, que espera chegar a casa para contar e desvendar todas as estórias associadas a cada viagem realizada, à sua família. Com a promessa constante que não só iria voltar aos mares, como que irá regressar para os braços da sua família.

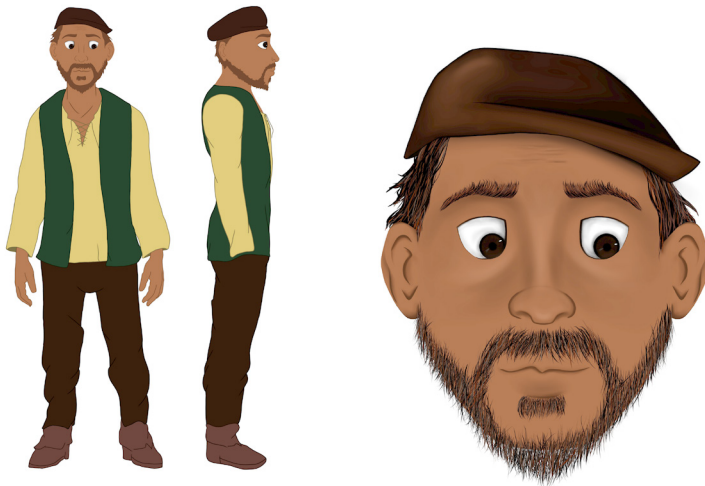


Fig. 152 Ilustrações corpo inteiro- Pai. Autora, 2023/2024

Fig. 153 Ilustrações face detalhada- Pai. Autora, 2023/2024

No regresso das viagens, os marinheiros traziam sempre lembranças para a família e para eles próprios, o pai de Manuel não era exceção. Era nessas viagens que tinham acesso a materiais e objetos que em casa não tinham como obtê-los.

Este personagem aparece apenas em uma cena das 14 que constituem a estória, mas mesmo assim conseguiu deixar a sua marca, porque permitiu que, desde aí, se abrisse caminho para o tema do personagem Adamastor. O pai foi um personagem desenvolvido tendo como base a roupa antiga e tendo em atenção as cores da época associadas à população mais pobre.

4.17.4 Personagem- Ana

A irmã de Manuel, Ana, é uma pré-adolescente, com idade compreendida entre os 13/14 anos de idade. É uma menina carinhosa que apoia muito a mãe na ida do pai e do irmão para o mar. Trabalha como criada de uma senhora viúva no Porto, para dar apoio económico à família.

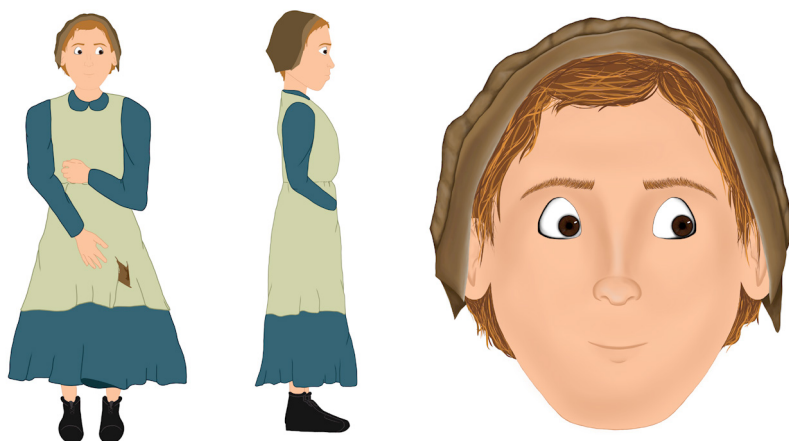


Fig. 154 Ilustrações corpo inteiro- Ana. Autora, 2023/2024
Fig. 155 Ilustrações face detalhada- Ana. Autora, 2023/2024

As famílias pobres não tinham os recursos necessários para gastar em roupas elaboradas, o que muitas vezes resultava em roupas feitas em casa, com os materiais que estavam disponíveis. As roupas eram geralmente feitas de tecidos baratos, através de tecidos antigos ou peças de roupa desgastadas dos adultos.

Os vestidos eram habituais na população infantil feminina. Vestidos fáceis de confeccionar, retos e soltos, que permitiam liberdade de movimentos. Para se proteger do sol e do frio, Ana usava um lenço na cabeça.

Tal como na maioria dos personagens, a informação sobre Ana é inexistente, o que, por um lado, me permitiu desenvolver um personagem através da minha imaginação, alguém novo e pessoal, mas por outro, foi uma tarefa complicada, porque não tendo traços definidos, podia correr mal ou bem, porque não existia qualquer ideia da caracterização deste personagem. Foi uma tarefa trabalhosa e desafiante, mas muito divertida.

4.18 A vida dos marinheiros nos Descobrimentos

Os marinheiros da época desempenhavam um papel fundamental na sociedade do Porto. Heróis anónimos dos Descobrimentos, enfrentavam condições extremamente difíceis ao longo das suas viagens marítimas, e os medos eram emoções trabalhadas diariamente. A vida a bordo dos barcos era dura, com alimentação limitada, espaços apertados e propício a doenças e a acidentes constantes.

As tripulações ficavam mal abrigadas, dormiam no convés, vestidos, e andavam normalmente descalços. Apesar das desvantagens associadas a essas viagens, muitos marinheiros viam essas viagens como uma oportunidade de melhorar as suas vidas e da sua família, ganhar fortuna e alcançar alguma fama.

A sua bravura diária e habilidades de navegação contribuíram para novas conquistas portuguesas, explorando novas rotas, descobrimento de terras desconhecidas, trabalhando naquilo que eram objetivos futuros.

Trabalhavam em turnos, com tarefas associadas a manusear velas, manter a caravela limpa, realizar reparos, vigiar o horizonte, medir tempos através de uma ampulheta de meia em meia hora, entre muitos outros trabalhos constantes. A navegação dependia de instrumentos como astrolábios e bússolas.

4.18.1 Personagem- Marinheiros



Fig. 156 Ilustrações corpo inteiro- Marinheiros. Autora, 2023/2024

Ilustrações dos personagens dos marinheiros encontram-se em Apêndice.

Os marinheiros criados para a estória foram desenvolvidos depois de se realizar um estudo sobre os antigos marinheiros portugueses que enfrentavam os grandes perigos encontrados no mar. Desde perceber costumes, a roupas, corpos, cabelos, funções, todos os aspetos foram estudados para que fosse possível desenvolver personagens que se adaptassem à época e à estória. As roupas dos marinheiros eram simples e práticas, feitas para resistir ao ambiente da viagem, a vida marinha.

Era comum os marinheiros usarem brincos. Acreditava-se que usar brincos poderia melhorar a visão, algo importante para a navegação. Os brincos serviam também como amuletos protetores.

Os marinheiros que foram desenvolvidos são denominados de Pêro, Diogo e Nicolau. Trata-se de 3 marinheiros que acompanham a ação em diversas cenas, tendo alguns mais espaço na ação do que outros.



Fig. 157 Ilustrações face detalhada- Pêro. Autora, 2023/2024
Fig. 158 Ilustrações face detalhada- Diogo. Autora, 2023/2024
Fig. 159 Ilustração face detalhada- Nicolau. Autora, 2023/2024

O Pêro é um marinheiro magrinho, com uma barriga saliente, característica dos marinheiros, visto que em alto mar a alimentação não era regrada. Careca, com brincos, e chapéu, é um personagem que não se apresenta muito em ação, mas que aparenta ser mais fechado, rígido, ríspido, e senhor de si.

O Diogo é um personagem que me deu algum gosto fazer. Com a vontade de transmitir a ideia de um personagem divertido e seguro de si, surgiu o Diogo. Um marinheiro com um brinco, cabelo comprido e barba escura, roupas simples e largas, que expressam alguma tranquilidade e charme. Como um "palhacinho", Diogo traz alegria às viagens marítimas, aliviando o ambiente com o seu entusiasmo.

O personagem Nicolau, é um personagem que não se expõe praticamente nada na ação. Um personagem pequeno, com uma estrutura grande e robusta, com pouco cabelo, bigode, e nariz abatado, Nicolau o homem maduro, sensível, amigo do amigo.

4.18.2 Personagem- Mestre João

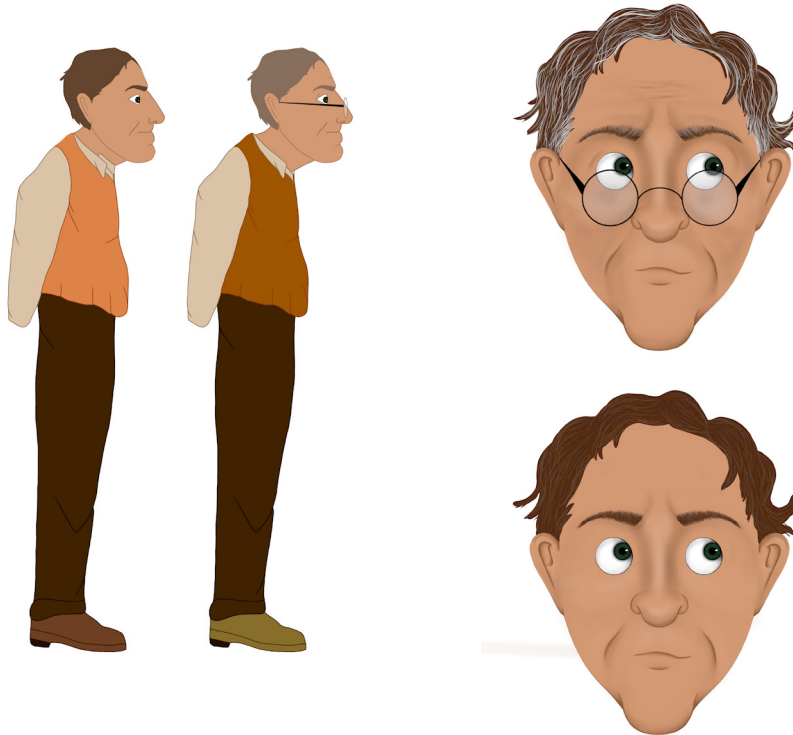


Fig. 160 Ilustrações corpo inteiro- Mestre João. Autora, 2023/2024

Fig. 161 Ilustrações face simples/detalhada- Mestre João. Autora, 2023/2024

Ilustrações do personagem Mestre João encontram-se em Apêndice.

Mestre João é um personagem que se apresenta em dois tempos distintos durante a estória. O passado (1488) e o presente (1520) são combinados em harmonia para que o desenvolvimento da estória não se perca. Se no passado se apresenta como um homem adulto, mas novo, no presente, já se encontra velho, domado pelos ares do mar alto e das tempestades encontradas pelo caminho.

Para que não exista uma distinção demasiado grande entre os dois tempos, que possa desenvolver confusões, a ilustração do personagem tem uma base que se mantém, mudando alguns aspetos físicos para que exista uma diferença visível na mesma. O vestuário é mantido, mudando cores.

Na era dos Descobrimentos as caravelas portuguesas transportavam homens da ciência que desempenhavam papéis importantes nas explorações. Essencialmente papéis associados a navegações, cartografia e estudo das novas terras descobertas. O Mestre João foi um exemplo disso, um homem das ciências, dominado pela racionalidade. Devido à quantidade de viagens já realizadas em mar alto, encontra-se velho e doente.



Fig. 162 Sketches- Mestre João. Autora, 2023/2024

Mestre João é um personagem que durante toda a ação demonstra várias aptidões, quase que como um faz tudo. Foi médico responsável por tratar ferimentos, algo crucial para a sobrevivência de outros durante as viagens. Foi associado a cartografia, não só pelas histórias onde explora viagens antigas como também por desenvolver novas técnicas de navegação. No fundo, o seu papel foi muito importante ao longo das viagens, sendo um personagem essencial.

4.18.3 Personagem- Capitão

O Capitão representa uma figura de autoridade, sendo responsável por comandar a tripulação, garantir a segurança da embarcação e cumprir os objetivos da expedição. Era responsável por planejar e seguir a rota da viagem que se fazia, utilizando mapas, cartas náuticas e instrumentos de navegação, como o astrolábio e a bússola, para traçar o curso a seguir.



Fig. 163 Ilustração face detalhada – Capitão. Autora, 2023/2024

Fig. 164 Ilustrações corpo inteiro- Capitão. Autora, 2023/2024

O personagem é um marinheiro experiente com muitos anos de serviço no mar. Com um profundo conhecimento sobre navegação, meteorologia e técnica de manejo de caravelas.

A roupa do capitão representa de um estatuto superior. Com uma camisa feita de linho ou algodão, adequada para o clima marítimo, de mangas largas com detalhes com bordados, que indicam riqueza. Um colete feito de tecido pesado como lã e veludo, que fornecia uma camada extra de proteção.

As calças ajustadas nos tornozelos permitiam que fossem enfiadas dentro das botas. Já as botas, de couro, resistente e adequado para a vida a bordo. Botas altas, até ao joelho, para proteger contra a água. O cinto igualmente de couro, era largo para segurar as armas.

4.18.4 Personagem- Adamastor

O Adamastor foi o personagem que mais presença marcou durante toda a estória, mesmo sem a sua figura aparecer em grande parte dela. Desde estórias passadas, a medos futuros, marcou os grandes tormentos e ousadias dos portugueses durante as suas viagens marítimas. É um ser gigante, zangado, com cabelos crespos e cheios de terra, olhos encovados, boca negra e dentes amarelos, o Adamastor representa, desde sempre, a censura e a desmedida.



Fig. 165 Ilustração face detalhada- Adamastor. Autora, 2023/2024

Criado por Luís de Camões em "Os Lusíadas", a sua figura personifica os perigos e as incertezas do desconhecido associado aos navegadores portugueses.

A sua presença, maioritariamente simbólica, transmite os medos e desafios que acompanhavam a exploração e a conquista. O seu personagem representa uma metáfora da resistência da natureza e dos limites humanos.

Não se mostrando somente como um obstáculo físico, reflete também os receios internos e hesitações que qualquer marinheiro se debate e enfrenta durante as viagens.

O Adamastor retrata também a luta constante entre a ambição humana e as forças naturais. Através da sua descrição, como um ser terrível, existe a percepção de que, por mais avançadas sejam as técnicas e por mais corajosos os marinheiros sejam, haverá sempre forças além do nosso controle. No entanto, a superação desses desafios são o que definem a bravura e a determinação dos portugueses.

Ao enfrentar o Adamastor, os navegadores não só desafiam o monstro, como também confrontam os seus próprios medos e limitações. Essa luta e tensão entre o medo e a ousadia, é o que torna a figura do Adamastor fascinante e relevante.



Fig. 166 Sketches- Adamastor. Autora, 2023/2024

Existem dois momentos na história em que o personagem aparece fisicamente, o que permite que exista um reconhecimento visual daquela que é a sua imagem.

O seu corpo era uma amalgama grotesca de elementos naturais, resultado dos séculos de domínio sobre os mares turbulentos. Ao primeiro olhar, o que mais chamava a atenção era o manto de algas verdes e espessas que cobria os seus ombros e braços. Essas algas, grossas e densas, pareciam ter vida própria, ondulando como se estivessem ainda presas ao fluxo das correntes marítimas. Esse manto não refletia apenas o ambiente em que se encontrava, como também servia de armadura natural, protegendo-o dos ataques das tempestades e das criaturas marinhas.

O físico de Adamastor estava em constante transformação, uma verdadeira fusão com o ambiente marinho. As suas costas e pernas estavam já cobertas por uma espessa camada de rochas e pedras, que cresciam nele. Essas rochas eram em tons cinza, com veios de minerais brilhantes que reluziam na luz. Esse crescimento rochoso era um testemunho da sua imersão prolongada nas profundezas do oceano, como se ele próprio estivesse a tornar-se uma extensão do próprio fundo do mar. Os seus braços e mãos, terminavam em garras afiadas como dentes de tubarão, capazes de rasgar o mais resistente dos cascos das caravelas.



Fig. 167 Ilustrações corpo inteiro- Adamastor. Autora, 2023/2024

4.19 Plano de fundo: cenários e ambientes

Ao embarcar na criação e desenvolvimento do projeto, uma das etapas cruciais destacou-se pela elaboração e a criação dos cenários que serviriam como pano de fundo para a narrativa. Desde a concepção até à materialização dos ambientes necessários, cada detalhe foi estudado, planeado e executado de forma cuidadosa, para que nada fosse abandonado, visando enriquecer a experiência do leitor mais novo e proporcionar um contexto visual imersivo.

Inicialmente, a fase de pesquisa foi crucial para o desenvolvimento do projeto. Dediquei um tempo significativo a estudar cenários já existentes em diferentes meios, como jogos, filmes, e outras plataformas visuais. O objetivo era identificar o que já tinha sido feito e como é que eu poderia inovar, trazendo algo novo e original. Prestei atenção a detalhes indispensáveis para cada cenário, garantindo que os elementos necessários estavam presentes de forma coerente. Este estudo preliminar foi essencial para compreender o que seria necessário implementar em cada ambiente, fosse na caravela, em casa, na nau, na praia, ou em qualquer outro cenário.

Uma das etapas foi ilustrar a caravela em perspetivas, que serve como o principal meio de transporte e cenário para grande parte da estória. A representação visual da caravela permitiu definir o tom e a atmosfera da aventura que decorria ou que eventualmente estava por vir.

Além da caravela, foram desenvolvidos outros cenários para definirem as diversas cenas de ação e drama ao longo de toda a estória. Incluíram-se a criação de *backgrounds* detalhados para a casa do Manuel, o interior e exterior da nau, a praia em Angra de S. Brás, entre outros espaços que constituem toda a ação por detrás do livro.

Cada cenário foi projetado para refletir a personalidade dos personagens, o contexto geográfico e cultural, e estabelecer um ambiente realista e envolvente para a estória se desenrolar.

Ao desenvolver os desenhos digitais iniciais, umas das coisas para a qual tive particular atenção foi explorar os tons de cinza. Como se estivesse a dar os primeiros passos num mundo a preto e branco, onde a luz e a sombra começam a esboçar as formas e os contornos.

Nesta fase inicial os tons de cinza fornecem a base sobre a qual construirei todas as outras cores e detalhes. Permitem-me estudar a profundidade da ação e perspetiva, ajudando-me a visualizar como diferentes elementos do cenário se relacionam entre si. Ao avançar, os tons de cinza tornam-se uma espécie de bússola, orientando-me na escolha dos contrastes e tons adequados para transmitir as atmosferas desejadas mais a frente. As utilizações dos tons mais claros serviram para evocar uma sensação de leveza e tranquilidade.

4.19.1 O Oceano: o papel do mar na estória

O mar desempenha um papel central e simbólico na minha estória, sendo mais do que um simples cenário onde a maioria dos acontecimentos decorrem. O mar é como se fosse um protagonista silencioso, uma força poderosa que influencia a vida dos personagens. O mar representa um desafio para os personagens, e a promessa em como é ele que os levará de volta para terra, testando assim os limites de coragem e resiliência dos homens que se aventuram nas suas águas.

Desde sempre, o mar é visto como um local de mistério, descoberta e respeito, mas também de perigo e incerteza. No contexto do meu projeto, o mar é o caminho para a aventura e a esperança de um futuro melhor, para muitos homens que deixaram a família em casa, mas também um espelho das emoções e conflitos internos dos personagens. O vasto oceano simboliza as possibilidades infinitas, mas também o constante medo do desconhecido.

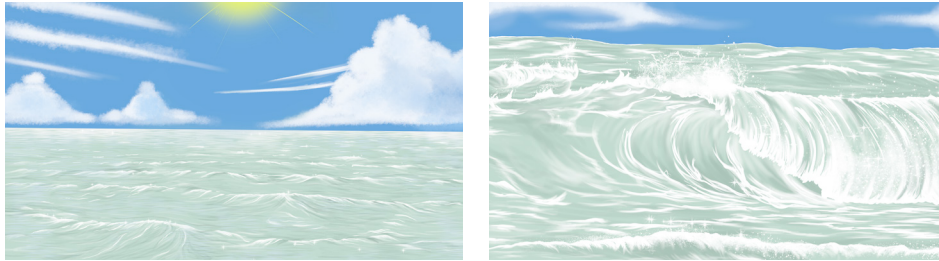


Fig. 168 Ilustrações Oceano. Autora, 2023/2024

O personagem Manuel, por exemplo, vê o mar como uma oportunidade de provar o seu valor à sua família, principalmente ao seu pai, de se libertar da vida quotidiana que leva e de alcançar um sonho de um futuro melhor, para si para a sua família.

Para o pai de Manuel, o mar já é associado a um meio de sustento e necessidade, uma parte inseparável da sua vida. Ele vê-o com respeito, compreendendo que, apesar dos seus perigos, é através dele que consegue sustentar a sua família. O mar, para ele, é uma força que moldou os seus antepassados e que continuará a moldar o futuro dos seus descendentes.

Por outro lado, a mãe e a irmã, de Manuel vivem com um medo constante do mar. Para elas, o mar é um ladrão que pode, a qualquer momento, roubar-lhes os que mais amam. Este medo representa o lado sombrio do mar, a incerteza e o sacrifício que é imposto às famílias dos marinheiros.

Portanto, o mar na minha estória, é um símbolo multifacetado. É, ao mesmo tempo, o campo de batalha e o troféu final, o desafio e a recompensa, liberdade e a prisão tremenda.

4.19.2 A caravela na narrativa: um processo de design e descoberta

A caravela, como um dos elementos centrais da narrativa, passou por um processo detalhado de desenvolvimento visual. Antes de começar a desenhar à mão, dediquei algum tempo a estudar as caravelas antigas e os barcos utilizados na época, ou em épocas anteriores e superiores à data, de modo a entender a linha base que a caravela do meu projeto teria de seguir.

Pesquisei igualmente ilustrações associadas a filmes de animação e usei inteligência artificial (IA) para compreender melhor o aspeto de uma caravela num ambiente animado. Não investiguei somente a aparência externa da embarcação, mas também a estrutura e composição internas, para garantir que os elementos necessários se encontravam presentes na ilustração. Estudei o desenho e a construção das caravelas detalhadamente, incluindo o funcionamento das velas, a disposição dos mastros, os cabos e até mesmo alguns ornamentos que decoravam o convés e as cabines.



Fig. 169 Armada portuguesa. Livro de Lisuarte de Abreu, 1565



Fig. 170 *Treasure Planet*. 1565

Diretor: Ron Clements John Musker



Fig. 171 *Pirate Ship- Royal Navy Deserters*. Luca Pascal

Os esboços desenvolvidos exploraram as características distintas da embarcação, como as velas insufladas pelo vento, os cabos, os detalhes da proa e da popa, e os ornamentos que davam alguma beleza ao convés. Através destes esboços, o cenário da história começou a ganhar vida na minha imaginação. Cada detalhe foi pensado de modo a representar a era dos Descobrimentos, transmitindo a audácia e o espírito de exploração que marcaram aquela época.

Para que o visual ideal da caravela fosse encontrado, os esboços passaram por inúmeras revisões. Cada vela, mastro e cabo foi desenhado com cuidado, com base na investigação, e sempre com o objetivo de transmitir a sensação de aventura e descoberta ao longo de toda a narrativa.

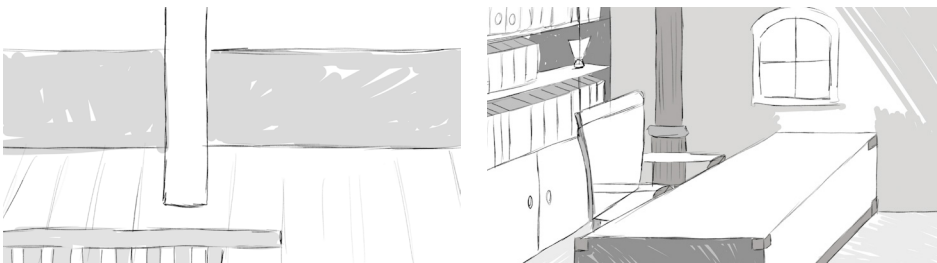


Fig. 172 *Sketches caravela*. Autora, 2023/2024

A procura por precisão histórica e a adaptação ao estilo animado envolveu um equilíbrio entre autenticidade e criatividade, demorando algum tempo. Ao final do processo, a caravela não era apenas um cenário, mas quase que um personagem, por carregar uma expectativa, um sonho, desafios enfrentados pelos navegadores portugueses nas suas jornadas.

Sketches iniciais da caravela encontram-se em Apêndice.

4.19.3 A caravela- da ideia à realidade

A próxima fase associada ao desenvolvimento da caravela consistiu em ajustar os *sketches* iniciais, onde comecei a focar-me nos detalhes essenciais que a embarcação teria de apresentar. Assim, e já depois de ter passado pelo estudo das caravelas antigas e dos *sketches* rápidos, consegui delinear o caminho a seguir para criar um cenário que não só fosse tecnicamente preciso, mas que transmitisse também a mensagem certa ao público.

Assim sendo desenvolvi uma série de *sketches* de diferentes perspetivas da caravela. Esse exercício foi fundamental para me familiarizar com a forma, dimensões e proporções da caravela. Cada esboço foi trabalhado mais detalhadamente, ao contrário dos iniciais, ajudando a finalizar a forma definitiva da caravela.

Os *sketches* foram desenvolvidos em papel, um meio que permitiu um maior controlo sobre os detalhes necessários. Trabalhar no papel, sendo essa a minha base principal de ilustração, permitiu uma exploração mais rigorosa das características estruturais da caravela. Para dar "mais vida" aos *sketches*, e torná-los mais dinâmicos, explorei a cor. Esta etapa ajudou-me a perceber texturas, identificar paletas de cores adequadas e explorar diferentes ambientes, fundamentais para o desenvolvimento do cenário final.

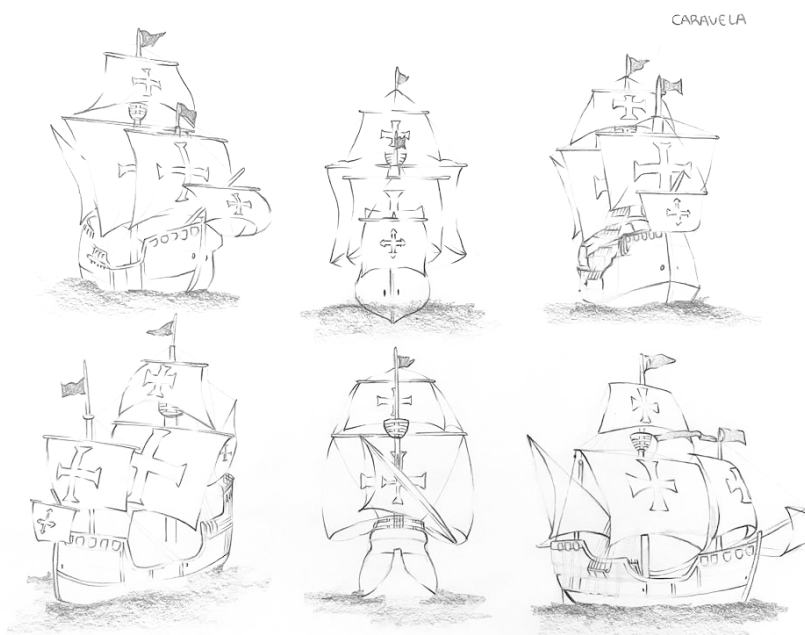


Fig. 173 Sketches caravela – diferentes perspectivas. Autora, 2023/2024

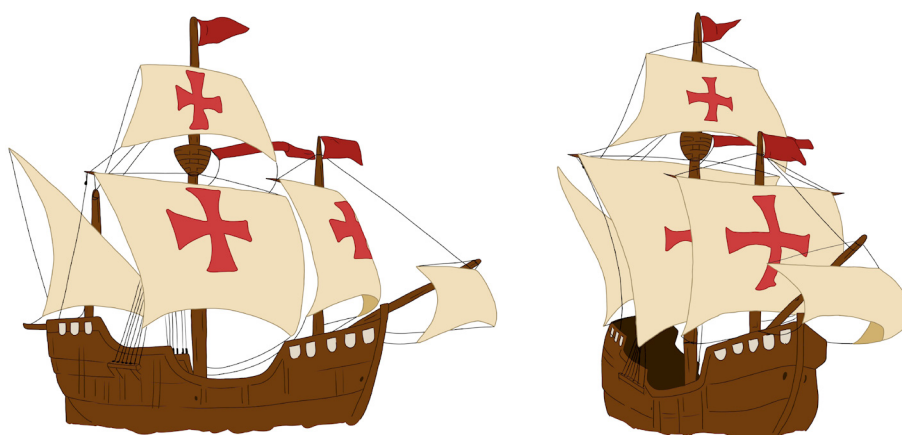


Fig. 174 Sketches caravela – a cores. Autora, 2023/2024

Depois de definir a estrutura exterior da embarcação, passei para o desenvolvimento do interior. Esta fase foi exigente e meticulosa, onde os detalhes interiores eram cruciais para “dar vida” à caravela e garantir que não fosse apenas um cenário banal, mas algo especial e diferente. Trabalhei minuciosamente na seleção de tons de madeira, que mudariam conforme o dia e a noite (devido à luz), a disposição dos elementos essenciais para a ação,

na iluminação e na composição geral do interior. Cada um destes detalhes eram vitais para desenvolver um ambiente autêntico e envolvente.

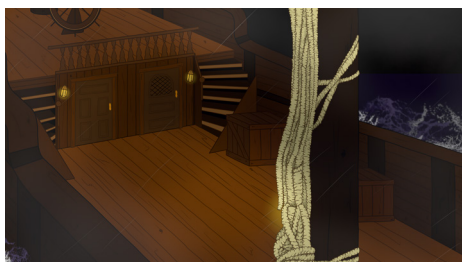


Fig. 175 A caravela- Noite. Autora, 2023/2024

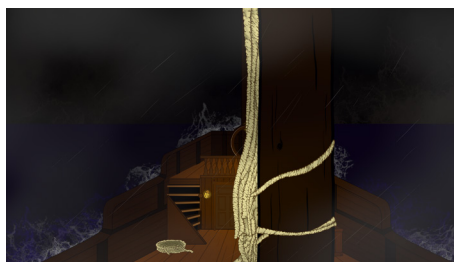


Fig. 176 A caravela- Dia. Autora, 2023/2024



Fig. 177 A caravela- Escritório. Autora, 2023/2024

Ilustrações da caravela encontram-se em Apêndice.

Desenvolvi várias ilustrações detalhadas da caravela, que me permitiram visualizar o artefacto final com mais clareza. Esta fase do processo foi uma das mais envolventes e entusiasmantes. Permitiu-me trabalhar nos detalhes que conferiram autenticidade e vida ao cenário. Embora fosse um trabalho demorado, a atenção aos pequenos elementos- desde as boxes, às pipas e aos cabos, até aos veios da madeira, candeeiros de óleo e enxergas- foi fundamental para criar um ambiente verdadeiramente imersivo. Cada detalhe foi pensado e executado cuidadosamente, garantindo que o cenário se tornasse um componente ativo na narrativa, capaz de transportar o público para a estória.

A adição desses pormenores transformou a caravela num espaço vivido, com uma estória e carácter próprios, elevando, assim, o projeto a um nível superior de realismo e envolvimento.

4.19.4 Retrato de uma família trabalhadora

Na estória a ser desenvolvida o foco é a população pobre trabalhadora, a família de Manuel. Esta família representa a dura realidade enfrentada por muitos durante essa época, onde o trabalho árduo e as condições de vida complicadas eram comuns.

A família de Manuel, sendo humilde e trabalhadora, guiou toda a pesquisa visual que realizei para capturar com precisão a realidade das habitações do Porto por volta de 1500. Visualizar essa época não foi tarefa fácil, já que muitas das referências visuais disponíveis correspondem a períodos posteriores, complicando o processo de desenvolvimento.

No entanto, essa pesquisa foi fundamental para compreender as diferenças entre as habitações daquela época e as de hoje, permitindo-me criar um retrato fiel do ambiente em que a família vivia.

O desenvolvimento do cenário visual da casa passou por diversas fases de adaptação ao longo do tempo. À medida que ajustava o projeto, foi essencial perceber quais as mudanças que seriam necessárias para alcançar um resultado inovador e fiel. A utilização de ilustrações base monocromáticas foi fundamental nesse processo, ajudando a definir espaços, perspectivas e sombras. Essas representações iniciais permitiram-me avaliar o que precisava ser alterado e como poderia aprimorar o cenário para criar algo mais autêntico e detalhado.

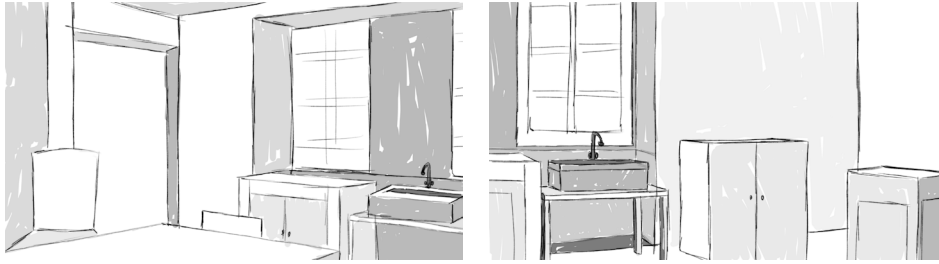


Fig. 178 Sketches Cenários/Ambientes-Iniciais Casa. Autora, 2023/2024

Sketches iniciais da casa encontram-se em Apêndice.

Para retratar com fidelidade a vida da família foi essencial definir as características necessárias da habitação e do dia-a-dia.

A casa precisava de refletir a simplicidade e a luta quotidiana dos trabalhadores rurais e urbanos do Porto. Era importante que a habitação espelhasse as casas da época, construída com materiais básicos. O interior da casa era simples, representando a vida dos camponeses e operários.

Além de retratar a luta constante por condições de vida melhores, a narrativa explora a solidariedade e a união familiar. A família trabalhava junta para superar as adversidades, reforçando a importância dos laços familiares e da cooperação mútua. Este foco na dinâmica familiar é crucial para entender as motivações dos personagens e a profundidade das suas interações.

O projeto preocupa-se em representar, de maneira fiel, os aspetos culturais e sociais da época, proporcionando ao leitor uma visão da vida no Porto durante os Descobrimentos.

A escolha de ocupar grande parte da estória numa família pobre e trabalhadora, permitiu explorar temas universais como a resiliência, a esperança e a luta diária, tornando a estória mais relevante e impactante para leitores de todas as idades.



Fig. 179 Ilustração interior casa. Autora, 2023/2024

4.19.5 A casa de Manuel



Fig. 180 Ilustração casa. Autora, 2023/2024

A casa, típica das construções populares do Porto, na altura, reflete a simplicidade e a modéstia de uma família da época. A fachada é feita de pedras e argamassa, com um telhado coberto de telhas de barro, características que lhe conferem uma aparência robusta e resistente ao clima. As pedras utilizadas na construção são irregulares, destacando a sua natureza rudimentar e artesanal.

As paredes, em tons terrosos, são complementadas por janelas de madeira com portada, uma solução prática e simples para proteger do frio e do calor. As janelas permitem a entrada de luz natural durante o dia, mas podem ser fechadas para manter o calor nos meses de inverno ou proteger do calor excessivo no verão.

Junto à casa, uma árvore desfolhada adiciona um “toque rústico” ao cenário, evocando um ambiente rural.

Transmite uma sensação de tranquilidade rural, uma imagem que contrasta com a agitação que se poderia encontrar nas áreas portuárias da cidade.

O exterior sugere uma vida simples, onde a construção sólida e funcional era essencial para resistir aos rigores do tempo.

A porta de entrada, robusta e de madeira, apresenta sinais de desgaste pelo uso contínuo, mas ainda se mantém firme.



Fig. 181 Ilustração interior casa. Autora, 2023/2024

No interior, a decoração é simples, com móveis feitos à mão ou de vários materiais, utilizando os recursos disponíveis. Bancos de madeira, todos eles diferentes, e, uma mesa central para as refeições, são alguns dos elementos que compõem o ambiente. A cozinha, coração da casa, conta com panelas de ferro, utensílios de madeira e recipientes de barro, dispostos ao redor, prontos para o uso diário.

A casa de Manuel é mais do que apenas um lugar para viver. Trata-se de um refúgio onde a família encontra conforto e segurança.

4.19.6 Praia - Angra de S. Brás

A Praia de Angra de S. Brás é um dos cenários escolhidos para a estória que estou a desenvolver. Durante a era dos Descobrimentos, a Praia de Angra de S. Brás foi um importante ponto de paragem e abastecimento para as frotas portuguesas que navegavam para o Oriente. A sua localização estratégica, permitia que os navegadores portugueses repousassem, reabastecessem as suas naus e fizessem as reparações antes de continuarem as longas e perigosas jornadas.

Embora o papel da Praia de Angra de São Brás na estória não seja de grande destaque ao longo da narrativa, ela ganha relevância na Cena 2, onde o cenário contribui para criar a atmosfera necessária. Para garantir uma representação detalhada deste cenário, realizei uma pesquisa sobre a praia, explorando não apenas a localização geográfica, mas também o seu contexto histórico e a sua importância durante os Descobrimentos.

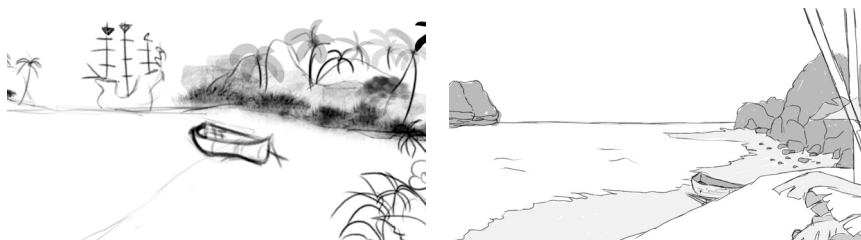


Fig. 182 Sketches Cenários/Ambientes-Iniciais Praia. Autora, 2023/2024

Com base nessa pesquisa, comecei a desenvolver *sketches* que capturassem a essência do local. Esses esboços foram fundamentais para a construção final do cenário, permitindo-me definir linhas e formas que melhor representariam a ilustração da praia. A partir desse estudo, tornou-se claro o caminho a seguir para criar uma ilustração do local que fosse realista, transmitindo ao leitor a beleza natural da Praia de Angra de São Brás.

O cenário final foi desenvolvido em 5 perspectivas diferentes, o que oferece ao público uma visão do ambiente e ajudando também a orientar a ação de forma clara e envolvente.



Fig. 183 Ilustração- Praia de Angra de São Brás. Autora, 2023/2024

4.20 Processo criativo e estrutural do projeto

4.20.1 Da animação à narrativa: a construção e seleção dos frames

Durante o desenvolvimento do *storyboard* através dos *frames* que compõem toda a narrativa, foi adotado um método inspirado nos filmes de animação, onde todos os *frames* são desenvolvidos consoante cada a ação em curso.

Este processo permitiu que qualquer tipo de sentimento, emoção, movimento, fosse descrito em cada *frame*, garantindo uma compreensão completa de todos os elementos que compõem a estória.

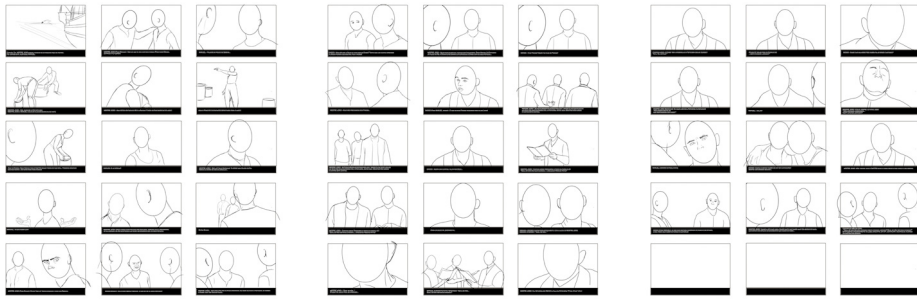


Fig. 184 Storyboard, Cena 11. Autora, 2023

Foram desenvolvidos 386 *frames*, cada um a partir de *sketches* rápidos que capturassem a ideia a ser desenvolvida. Esses esboços iniciais serviram para transmitir a perspectiva do cenário, a expressão facial, a sensação, e até mesmo a dinâmica de aproximação ou afastamento, ou seja, tudo o que pudesse comunicar a ação de forma eficaz.

Após a criação dos 386 *frames*, o processo passou por reduzir o número de *frames* para o essencial para contar a estória.

Esse processo resultou na redução para 91 *frames*, cada um deles cuidadosamente trabalhados para garantir um resultado coeso e impactante.



Fig. 185 Storyboard- escolhidos, Cena 11. Autora, 2023



Fig. 186 Frames finais, Cena 11. Autora, 2024

A seleção dos *frames* finais foi feita de forma meticulosa e exigente, onde cada decisão foi ponderada para garantir que a linha de ação estivesse perfeitamente alinhada com a narrativa. Foi fundamental assegurar que a estória fluía sem interrupções, mantendo a continuidade do início ao fim. A atenção ao detalhe nesta fase foi crucial, pois definiu a qualidade e o futuro do projeto.

4.20.2 A estrutura das ilustrações na fase final

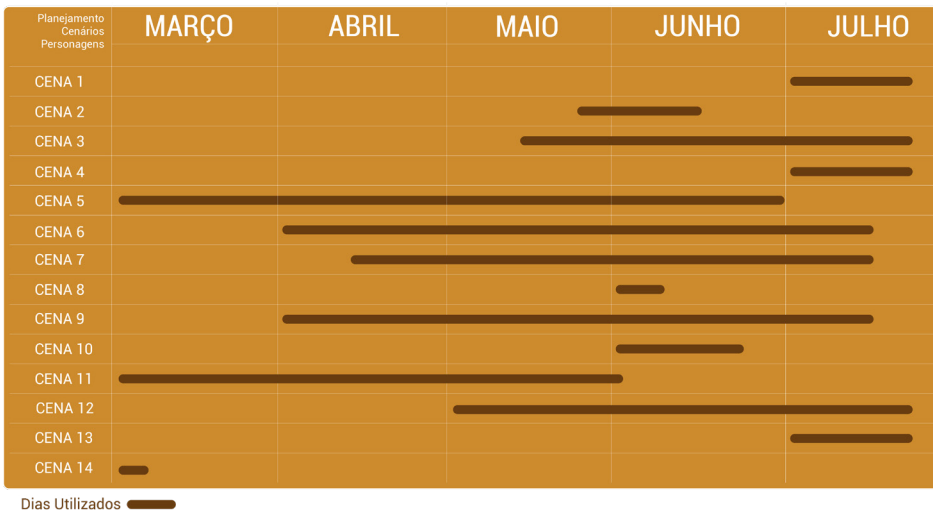


Fig. 187 Cronograma- Cenários e Personagens. Autora, 2023

Na fase final do projeto, cada ilustração foi cuidadosamente trabalhada individualmente, seguindo um cronograma rigoroso. Para cada ilustração, estipulei um tempo de cerca de 5 a 7 dias, dividido entre o cenário e o personagem ou personagens.

Durante os primeiros 2 a 3 dias, concentrei-me em desenvolver o *background scenario*, criando uma base sólida e coerente para a ação que se desenrolaria na ilustração. Após finalizar o cenário, dediquei 3 a 4 dias ao desenvolvimento do personagem, trabalhando detalhadamente nas suas proporções, expressões e postura.

As ilustrações, em si, foram desenvolvidas com uma atenção meticulosa ao detalhe, desde a composição até à expressão dos personagens. No cenário, trabalhei com texturas, iluminação e perspectiva, garantindo que cada ambiente refletisse a atmosfera que era necessária para a ação.

Para os personagens, o foco foi a captura de emoções, movimentos e a interação com o ambiente, assegurando-me que eles não integrassem apenas o cenário, mas que o completassem.

Adotei uma abordagem que envolvia segmentar o processo, desenvolvendo primeiro os cenários e, a partir daí, os personagens. Embora fossem tarefas distintas, cada uma dependia da outra para garantir a coerência de cada *frame*. Não se tratava de criar cenários e personagens em separado e juntá-los no final, pois isso poderia comprometer a integração da ilustração.

Essa divisão de tarefas, alternando entre cenários e personagens, deu-me a oportunidade de manter um ritmo de trabalho equilibrado e dinâmico. Este processo de trabalho permitia-me descansar mentalmente, sem perder o fio à meada, assegurando que o raciocínio permanecia intacto. Alternar entre os dois elementos foi uma forma eficaz de evitar a exaustão e manter a qualidade em cada detalhe.

Além disso, essa estratégia deu-me a oportunidade de refletir sobre cada parte da ilustração enquanto desenvolvia a seguinte, garantindo que ambos (cenário e personagem) se integravam bem na composição final. Assim sendo, consegui manter a qualidade de cada ilustração e tornei o processo criativo mais equilibrado.

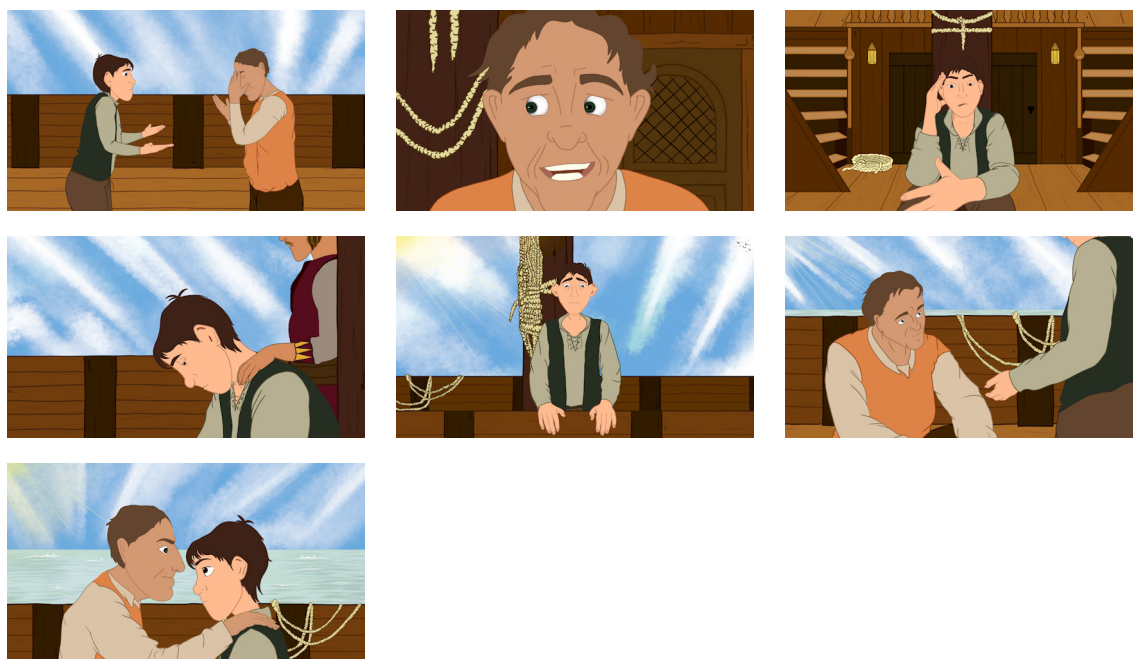


Fig. 188 Frames finais, Cena 12. Autora, 2024

4.20.3 Interatividade e design: estrutura do livro digital

as ideias associaram-se ao conteúdo percebido, que passou a ser tematizado. O ilustrador que simplesmente interpretava o texto de um escritor deu lugar a um profissional preocupado com o projeto total espaço, que trata palavra e imagem de forma integrada e, sobretudo, cria as suas próprias afirmações (Meggs, 2010, p.547).

A associação entre a ilustração, o texto e toda a construção do livro digital revelou-se demorada e trabalhosa. Embora a imagem base estivesse pronta, a criação de uma linha condutora que fizesse o leitor compreender que se trata de um livro digital tornou-se uma preocupação fundamental.

O primeiro passo foi estudar a tipografia, a qual seria utilizada nos textos, nos títulos, e até mesmo em pequenos trechos inseridos diretamente nas ilustrações. Este estudo demorou algum tempo. Não se tratava de escolher uma tipografia, mas sim de encontrar aquela que verdadeiramente enriquecesse o projeto, tornando-o mais envolvente e harmonioso.

Para a tipografia dos títulos, iniciei uma pesquisa por fontes que remetem para o passado. Após várias fases de eliminação, encontrei a tipografia ideal para os títulos. No entanto, a escolha da tipografia para o corpo do texto foi o maior desafio.

Embora à primeira vista pareça simples, este é um processo demorado e meticuloso. Há características essenciais a considerar: uma tipografia que seja fácil de ler, que tenha uma certa simplicidade, mas que não seja "excessivamente básica", uma vez que o projeto requer algo mais especial. Ao mesmo tempo, a tipografia não podia ser demasiado estruturada ou pesada e por essas razões o uso de serifas foi excluído. Outro fator crucial foi o público-alvo, o qual determinou a abordagem na escolha da fonte.

Aquilo que os olhos veem ou **O Adamastor**

Fig. 189 Tipografia aplicada no título. Autora, 2024

Para as ilustrações, optei por uma tipografia manuscrita, evocando a caligrafia da época. Esta tipografia será utilizada principalmente nos momentos em que o personagem Mestre João aparece com o seu caderno, refletindo sobre o passado.

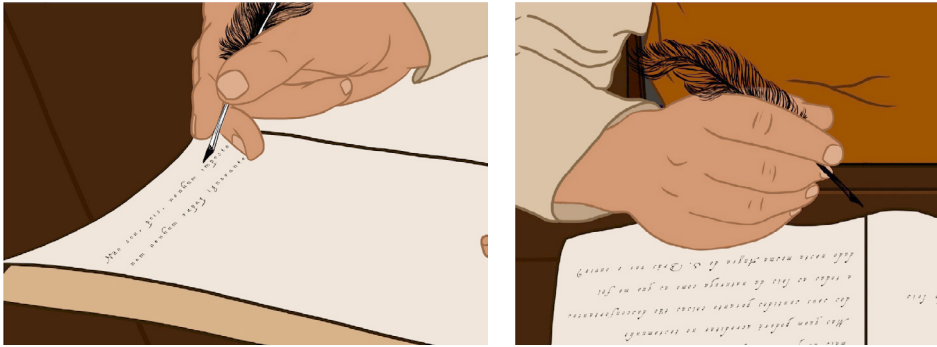


Fig. 190 Utilização da tipografia em Cenas. Autora, 2024

Com as escolhas tipográficas concluídas, dei início á construção dos *frames*, onde as ilustrações se interligam com o texto e com os ícones necessários para uma boa leitura e um bom momento. Ao longo do processo, a construção foi sofrendo várias revisões até atingir um resultado satisfatório. Foram necessários diversos ajustes para garantir que o projeto mantivesse o foco educacional pretendido desde o início, sem perder a simplicidade.

Procurou-se que o livro reunisse duas características centrais - simples e intuitivo. Este foi o momento em que a representação das cenas e a interatividade com o livro começaram realmente a definir o seu nível de impacto. Foram considerados diversos aspetos, tais como a interatividade, a simplicidade e o foco. A interatividade refletiu-se nos diversos modos de navegação que o livro oferece ao leitor, como *tap*, *swipe*, *scroll*, e outras ações que enriquecem a experiência de leitura.

A simplicidade, na navegação e no ambiente visual, constituiu-se como uma prioridade constante. Embora houvesse interatividade, o foco principal permaneceu sempre no estímulo à leitura, evitando distrações desnecessárias. Dessa simplicidade, surgiu o foco, que manteve a leitura como o centro da experiência, mas com momentos pontuais de interação, minimizando a eventual monotonia.

Por fim, a navegação foi desenhada para ser intuitiva, permitindo ajustes como o aumento ou diminuição da dimensão do texto, da luminosidade da tela e do volume áudio. O áudio, como já foi referido anteriormente, permitirá, no futuro, a leitura acompanhada ou a possibilidade de ouvir sons relacionados com as ações, criando uma experiência sonora que complementa a experiência visual, semelhante a um filme.

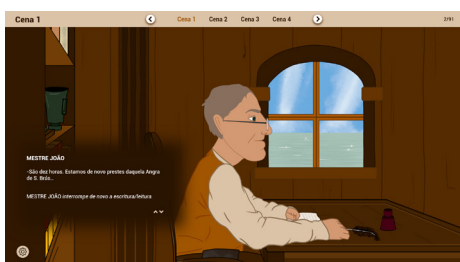


Fig. 191 *Frame final*, Autora, 2024

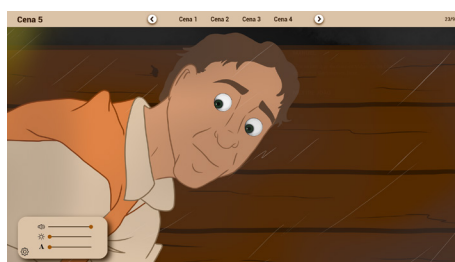


Fig. 192 *Frame final*, Caixa de ajustes Autora, 2024

4.20.4 Capa

O desenvolvimento da capa foi um processo pensado com tempo, e demorado, onde depuseti uma atenção especial para criar uma ilustração visualmente apelativa e que transmitisse uma mensagem clara e poderosa. A capa tem um papel essencial nos livros, porque é o primeiro ponto de contacto entre o livro e o potencial leitor. Por isso, sabia que o impacto inicial teria de ser forte o suficiente para capturar a curiosidade do público-alvo e despertar nele o desejo de explorar a estória.

O meu objetivo consistia em desenvolver uma capa que para além de comunicar a essência da estória, refletisse o tom de mistério e aventura que envolve todo o enredo.

Ao utilizar uma paleta cromática saturada, procurei transmitir um sentido de mistério e desafio, algo que captasse a atenção e despertasse a imaginação. Esses tons sombrios, combinados

com a figura monstruosa e enigmática do Adamastor, servem como indício dos desafios que os personagens iriam enfrentar ao longo da viagem que decorre na estória.

Também procurei garantir que a capa oferecesse ao leitor um entusiasmo imediato pelos personagens principais.

A presença dos protagonistas em frente ao Adamastor é simbólica: ela não só apresenta as figuras centrais da estória, como também sugere a magnitude do confronto que acontecerá durante a narrativa. O leitor é convidado a conhecer e a conectar-se com os personagens desde o primeiro momento, criando uma ligação antecipada com a estória. Essa combinação de elementos visuais não só gera curiosidade, mas também estabelece uma promessa de aventura e ação.

Em última análise, a criação desta capa foi uma tentativa de equilibrar estética e função. Ela não só tem de ser apelativa e entusiasmante visualmente, como também precisa de comunicar uma mensagem importante sobre o conteúdo do livro. A intenção passou por fazer uma ilustração que pudesse “vender” a estória por si só, deixando o leitor intrigado e ansioso por mergulhar no enredo.



Fig. 193 Capa- Livro Digital. Autora, 2024

4.20.5 Desafios na criação de personagens e cenários

As dificuldades e desafios que enfrentei ao longo de todo o projeto, foram parte integrante do meu processo de investigação e desenvolvimento. Uma das principais batalhas que enfrentei foi a gestão do espaço temporal e a diferenciação entre esses tempos para que as mudanças dos personagens, fosse fisicamente e/ou psicologicamente estabelecida. Foi um verdadeiro quebracabeças tentar entender como é que o tempo afetava o desenvolvimento dos personagens e como poderia transmitir essas mudanças de um modo claro e eficaz para o leitor.

Além disso, a percepção do espaço físico foi uma área na qual me vi completamente perdida, e onde ocupei grande parte do meu tempo. Não tinha bases de estudo ou um guia para me orientar sobre o que funcionava melhor em termos de composição visual. Foi aí que os filmes se tornaram a minha fonte inesgotável de aprendizagem.

Procurei inspiração para encontrar a melhor forma de posicionar as ilustrações, seja de pontos de vista mais próximos, mais distantes, de cima, de baixo, de frente, de perfil ou de costas. Cada decisão era um desafio, pois precisava de transmitir a emoção e a sensação desejada sem ter uma base sólida para me apoiar.

O desenvolvimento dos personagens também foi uma jornada repleta de desafios. A escolha daqueles que seriam vistos pelo público foi uma tarefa árdua, pois não havia margem para erros. Uma vez feita a escolha, não havia volta a dar. Foi difícil chegar a uma conclusão, pois cada personagem tinha as suas próprias diferenças e características únicas que precisavam de ser levadas em consideração para um resultado animador.

Um dos maiores obstáculos que enfrentei foi compreender a exposição do corpo em relação à câmara. Perceber como o corpo muda quando se vira, mantendo a base do personagem reconhecível até ao fim, foi um verdadeiro quebra-cabeças. Cada movimento era uma incerteza, e era difícil garantir que o personagem permanecesse consistente em todos os frames.

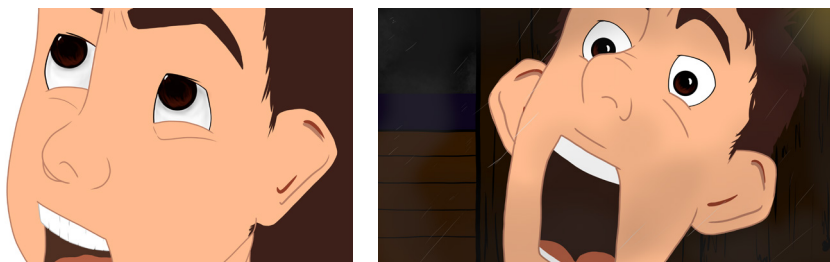


Fig. 194 *Sketch Inicial- Sketch Final*. Autora, 2023/2024

No entanto, apesar de todas as dificuldade e desafios encontrados, a transição da estória para o mundo digital permitiu que o leitor se envolvesse de uma maneira completamente nova e diferente. Desenvolver a estória quase como um filme, com uma linha visual tão presente na ação, permitiu que o público seguisse cada passo e momento da estória sem se perder. Foi um enorme desafio, mas o resultado fez cada obstáculo valer a pena.

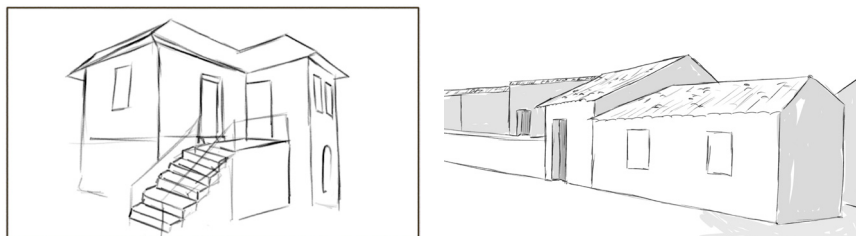


Fig. 195 *Sketch Inicial- Sketch Final*. Autora, 2023/2024

A ilustrações falhadas e, que acabaram por não ser utilizadas, encontram-se em Apêndice.

4.21 Complemento impresso: aprofundar a narrativa digital

4.21.1 O livro *behind the scenes*

O livro *behind the scenes* é um livro impresso e um complemento essencial ao livro digital. Tem o objetivo de enriquecer e aprofundar a experiência de leitura do público. A ideia de criar um livro impresso decorre da necessidade de oferecer aos leitores uma visão diferente, mais detalhada e envolvente da narrativa.

Este livro impresso permite uma exploração mais profunda da estória. Enquanto o livro digital oferece a flexibilidade e a interatividade de leitura digital, o formato impresso proporciona uma análise dos personagens, dos cenários e do contexto histórico. Ao detalhar as características dos personagens e os aspetos culturais e históricos da estória, o livro ajuda o público a compreender melhor a narrativa e a desenvolver uma conexão mais forte com a estória.



Fig. 196 Capa e contracapa- *behind the scenes*. Autora, 2024

4.21.2 Objetivos específicos

O livro impresso foi desenvolvido com vários objetivos, que procuravam complementar e enriquecer a experiência proporcionada pelo livro digital. Esses objetivos foram estabelecidos para garantir que o livro oferecesse um valor adicional e que se constituísse como uma parte integrante do projeto.

Passamos a listar os objetivos:

- **Exploração detalhada dos personagens:** um dos principais objetivos consiste em proporcionar uma análise aprofundada dos personagens. Através de descrições detalhadas, origens, sentimentos, motivações e evolução ao longo da narrativa, o livro permitiu que os leitores compreendessem melhor os personagens. Tudo isso enriqueceu a conexão emocional e a empatia com os protagonistas da estória.

- **Contextualização da narrativa:** O livro ofereceu uma descrição detalhada dos cenários e ambientes onde a estória se desenrola, permitindo que os leitores visualizassem e compreendessem melhor o contexto físico e cultural da narrativa. Todo o detalhe permitiu que se compreendessem melhor os diferentes locais onde se desenrola a ação, e as atmosferas que moldam a estória. Além disso, explorou-se aspectos culturais e históricos relevantes, fornecendo informações sobre o período histórico, os costumes e as práticas culturais da época. Isso permitiu que os leitores se situassem melhor no ambiente da estória.

- **Experiência de leitura tátil:** A experiência tátil acabou por complementar a leitura digital. A interação física com o livro, incluindo a sensação de folhear as páginas, proporciona uma experiência sensorial rica e imersiva.

- **Suporte educacional:** Serve como uma ferramenta adicional para o ensino. O livro impresso ofereceu material de apoio que pode ser utilizado para discussões em sala de aula e para ajudar os alunos a desenvolver uma melhor compreensão do conteúdo.

- **Diversificação e opções de leitura:** Ampliou as opções de leitura ao oferecer uma alternativa ao livro digital. Essa diversidade permite que o público escolha o formato que melhor se adapte a si, tendo em atenção que se complementam um ao outro, podendo, também, ser independentes.

4.21.3 Conteúdo e estrutura

O livro impresso foi cuidadosamente pensado para complementar o livro digital, oferecendo a exploração mais profunda de vários conteúdos. Cada um dos elementos aprofundados contribui para uma compreensão mais completa e envolvente da obra.

Relativamente à descrição dos personagens, estes são apresentados com um nível de detalhamento maior, tanto visual com descrito, que vai para além do que é oferecido no livro digital.

Cada personagem é explorado separadamente e em contexto, com informações sobre a sua origem, características físicas, motivações, e desenvolvimento pessoal e narrativo ao longo da estória. Assim, os leitores compreendem melhor a complexidade de cada personagem, estabelecendo uma conexão emocional com cada um.



Fig. 197 Páginas *Behind the Scenes* (1). Autora, 2024

A contextualização da estória é um dos aspetos centrais do livro impresso. É oferecida uma visão aprofundada do período histórico em que a narrativa acontece, abordando as características culturais, sociais e políticas da época. É essencial para os leitores entenderem os eventos da narrativa.



Fig. 198 Páginas Behind the Scenes (2). Autora, 2024

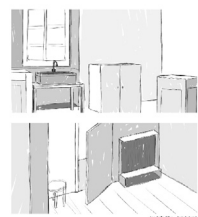
Habitantes e Marinheiros

Na época dos descobrimentos, no século XV, Portugal, apesar de ser um país pequeno, foi o primeiro a descobrir as rotas para as Índias Orientais. Isso foi possível graças ao conhecimento acumulado ao longo de séculos de navegação no Atlântico. Para a maioria dos países, a descoberta de novas rotas para as Índias era apenas uma questão de tempo. Para Portugal, no entanto, isso foi um desafio que exigiu grandes esforços e recursos.

Por entre as grandes descobertas, que os descobridores e navegadores portugueses fizeram ao longo do século XV, há um episódio que merece destaque: a descoberta do Brasil. Isso aconteceu em 1498, quando o navegador português Vasco da Gama descobriu o continente americano.

O Brasil, por ser de Portugal, deveria ser explorado por portugueses. Mas isso não aconteceu porque o rei de Portugal não quis que o Brasil fosse explorado por outros países. Em vez disso, ele decidiu que o Brasil seria explorado por portugueses.

Os navegadores portugueses foram pioneiros na exploração do mundo e descobriram muitas coisas novas. Eles descobriram o Brasil, as Índias Orientais e muitas outras terras. Eles também descobriram novas rotas para as Índias e para o Oriente Médio. Isso ajudou a estabelecer o comércio global e a expandir o conhecimento humano sobre o mundo.



O livro impresso também dedica uma atenção especial à descrição dos cenários onde a estória se desenrola. Esses cenários são mais do que meros locais, são ambientes ricos em detalhes que influenciam o clima e a atmosfera da estória. O livro fornece descrições vívidas dos locais, desde a geografia até aos elementos arquitetónicos e naturais, permitindo que o leitor visualize os espaços em que os personagens vivem e interagem. Tudo isso torna a leitura mais envolvente e divertida.



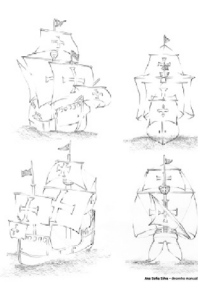
Fig. 199 Páginas Behind the Scenes (3). Autora, 2024

As caravelas

A história das caravelas é fascinante. Elas foram as primeiras embarcações a serem usadas para viagens de longa distância. Elas tinham uma estrutura simples, mas eram muito rápidas e manobráveis. Isso as tornou ideais para a exploração do mundo.

As caravelas foram usadas para descobrir muitas coisas novas. Elas descobriram o Brasil, as Índias Orientais e muitas outras terras. Elas também descobriram novas rotas para as Índias e para o Oriente Médio. Isso ajudou a estabelecer o comércio global e a expandir o conhecimento humano sobre o mundo.

Os navegadores portugueses foram pioneiros na exploração do mundo e descobriram muitas coisas novas. Eles descobriram o Brasil, as Índias Orientais e muitas outras terras. Eles também descobriram novas rotas para as Índias e para o Oriente Médio. Isso ajudou a estabelecer o comércio global e a expandir o conhecimento humano sobre o mundo.



4.21.4 Experiência do leitor

O livro impresso irá proporcionar uma experiência tátil única que complementa a leitura digital. O peso do livro nas mãos, a textura, o som, tudo isso cria uma ligação física que torna a leitura uma experiência mais envolvente. Estes aspetos sensoriais oferecem uma interação direta com o material, e desenvolvem no leitor uma relação única.

A experiência física do livro permite que o leitor se desconecte das distrações digitais, tendo um espaço de separação entre os dois mundos, e mergulhando completamente no mundo da narrativa, através das duas versões, em conjunto.

Ambos os formatos, impresso e digital, foram concebidos para “trabalhar” em harmonia, proporcionando ao leitor o melhor dos dois mundos. Enquanto o livro digital oferece conveniência e inovação, o livro impresso complementa essa experiência com uma profundidade sensorial e emocional que torna a leitura mais rica e significativa. Juntos, criam uma experiência de leitura completa, onde o público pode escolher usufruir dos dois em conjunto ou em separado.

4.21.5 Integração com o livro digital

O livro impresso e o livro digital foram concebidos desde o início como componentes interligados de um projeto coeso, cada um com as suas próprias forças, mas destinados a “trabalhar” em conjunto para oferecer uma experiência de leitura mais completa e enriquecedora. Esta integração permite combinar tangibilidade e o carácter imersivo do livro impresso com a flexibilidade, interatividade e acessibilidade do livro digital. O livro impresso e o livro digital não competem entre si, pelo contrário, complementam-se estrategicamente.

Na aquisição do livro impresso é possível optar pelo conjunto (impresso + digital) ou separado. Para quem escolher o conjunto, será fornecida uma *password* que dá acesso ao livro digital, através de uma plataforma específica. Desta forma, o utilizador poderá aproveitar o conteúdo como um complemento ao livro impresso, enriquecendo a sua experiência de leitura.

A combinação dos dois formatos oferece uma série de benefícios tanto para os leitores quanto para o processo de ensino-aprendizagem. Os leitores podem mergulhar na experiência de cada um em tempos distintos e interligando-os enquanto a leitura avança, tornando a aprendizagem e o estudo mais rico. Por exemplo, um leitor pode explorar profundamente os personagens e cenários no livro impresso e, de seguida, utilizar o livro digital para aceder à estória, tendo uma imagem completamente diferente da narrativa em si.

Além disso, a integração dos formatos cria uma experiência de leitura mais inclusiva e versátil. O público com diferentes preferências e estilos de aprendizagem podem beneficiar-se da variedade de abordagens oferecidas, seja por meio da leitura tradicional ou da interação digital.

Essa complementaridade promove um compromisso mais profundo, onde os leitores têm a liberdade de alterar entre formatos, explorando diferentes perspectivas e aprofundando a compreensão da narrativa e dos temas abordados.

5. PROTÓTIPO

5.1 Funcionamento da aplicação

5. Protótipo

Neste capítulo apresenta-se o desenvolvimento do protótipo do conceito proposto, para o qual se utilizou o programa Adobe XD. Através da aplicação, foi possível construir uma versão preliminar do projeto, proporcionando uma visão aproximada da solução final. Este protótipo permite que o público explore a proposta de forma eficaz, navegando e conhecendo integralmente a mensagem que se pretende transmitir.

5.1 Funcionamento da aplicação

O protótipo inicia-se com a capa do livro, apresentada logo na página de abertura. Esta introduz, rapidamente, o título do livro e apresenta ao leitor os personagens que compõem a estória, bem como o ambiente em que esta se desenrola. Com um simples *tap*, o leitor é conduzido para a sinopse, onde pode conhecer melhor o conteúdo da narrativa. Nesta página, o público poderá fazer um *scroll* sobre o texto para navegar de forma fluida, podendo parar em qualquer momento e decidir qual o melhor ritmo de leitura.



Fig. 200 Protótipo- *frame capa*. Autora, 2024

Estas duas páginas, incluem quatro ícones que permitem ao leitor avançar para a estrutura da narrativa. Tal como na sinopse a navegação faz-se através do *scroll*, permitindo o acesso à composição da estória para perceber como é que a narrativa está dividida. Outra opção de navegação leva o leitor à secção de personagens, onde cada um deles é apresentado, explicando o seu papel na estória. Por fim, há uma espécie de aviso que informa o leitor sobre as funcionalidades atualmente disponíveis na navegação da estória.



Fig. 201 Protótipo- *frame sinopse/estrutura da narrativa*. Autora, 2024

Após a fase inicial, um *tap* conduz o leitor para o primeiro *frame*, que corresponde à primeira página da Cena 1. Este é o primeiro ponto de contacto mais direto com a narrativa, onde se apresenta o ambiente que envolve a cena. Estão disponíveis botões que permitem ajustar o volume, a luminosidade e o tamanho da tipografia. Na parte superior da página, uma barra exhibe as diversas cenas que compõem a narrativa, permitindo uma navegação fácil através do *scroll* horizontal ou através de um *click* nas setas que lá se encontram. O texto principal da cena navega pelo centro da página, onde pode ser manuseado verticalmente através do *scroll*, garantindo que o leitor controla o ritmo da leitura, sem interrupções bruscas.



Fig. 202 Protótipo- *frame* inicial. Autora, 2024

Os *frames* também indicam a numeração das páginas no canto superior direito, para que o leitor não se perca. A transição entre páginas pode ser feita através de um *swipe*, simulando a passagem da página física, ou utilizando as setas no teclado do computador, proporcionando uma navegação intuitiva.

A simplicidade e continuidade da navegação são mantidas ao longo de todo o livro. As cenas não animadas estão identificadas, e ao tentar aceder a estas cenas, o leitor visualiza uma mensagem informativa, mas mantém a capacidade de avançar para outras cenas sem ficar preso.

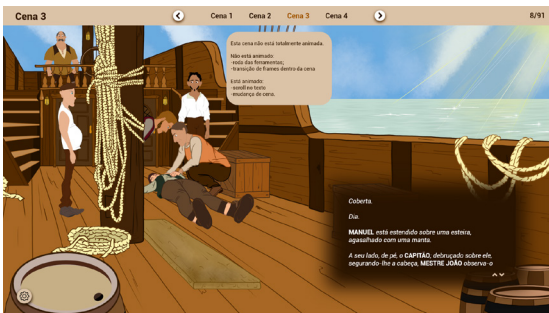


Fig. 203 Protótipo- *frames* não animados. Autora, 2024

Todas as cenas disponíveis estão bem destacadas, assegurando que o leitor saiba onde está e para onde ir, sem qualquer confusão.

Link de acesso ao livro digital

<https://xd.adobe.com/view/f568545b-6f65-44e9-86ab-14d6b783e06a-a03b/?fullscreen>

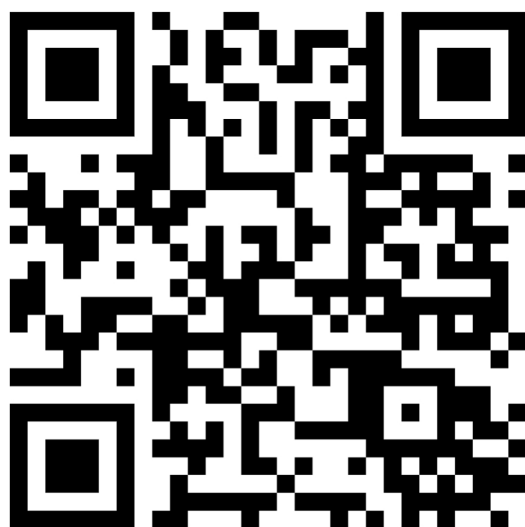


Fig. 204 QR code: acesso a livro digital. Autora, 2024

6. CONCLUSÃO

6.1 Considerações finais e benefícios decorrentes do projeto

6.2 Futuro do projeto: Inovação na experiência de leitura e interatividade

6. Conclusão

6.1 Considerações finais e benefícios decorrentes do projeto

O desenvolvimento do projeto decorreu de acordo com os objetivos definidos na fase inicial. Os resultados foram obtidos com sucesso. A combinação de elementos digitais com elementos impressos proporcionou uma abordagem inovadora ao livro que foi adaptado para esta nova versão, permitindo que o leitor interagisse com a narrativa de modo mais dinâmico e envolvente.

Através da investigação realizada, ficaram claras as adaptações que seriam necessárias para dar resposta a alguns desafios atuais encontrados no campo da educação, especialmente associado à motivação e ao envolvimento dos alunos na leitura. Essas adaptações foram feitas de modo minucioso, criando um equilíbrio entre tradição e inovação, e resultaram numa experiência de leitura nova que vai ao encontro das necessidades das novas gerações, enquanto tenta preservar o valor da obra principal.

A introdução de experiências interativas no design do livro digital foi uma das soluções mais impactantes. Além de manter a essência do livro físico, este projeto oferece uma experiência de leitura digital única, enriquecedora e cativante que incentiva os leitores a explorarem a narrativa de maneiras inéditas. Acredito que esta abordagem não só abre a porta a novas possibilidades para consumir histórias, como também promove uma ligação mais profunda entre o leitor e a narrativa.

A criação de um complemento impresso, o "behind the scenes", traz uma nova dimensão extra ao projeto. Este complemento fornece, não só, uma perspetiva mais ampla sobre o processo criativo, como também enriquece a experiência dos leitores, permitindo que eles mergulhem nos bastidores da produção do livro e percebam os detalhes que compõem a narrativa e as ilustrações. A combinação das duas abordagens, digital e impressa, eleva o projeto a outro patamar, oferecendo algo estimulante e único.

Em suma, este projeto não só alcançou os objetivos definidos, como também demonstrou o potencial transformador que as narrativas digitais e interativas têm em contexto educativo. Acredito que, no futuro, a utilização de tecnologias interativas para complementar a leitura tradicional será cada vez mais relevante, e este projeto pode servir como exemplo para mostrar como é que esta fusão pode ser bem-sucedida e enriquecedora para os leitores de todas as idades.

6.2 Futuros desenvolvimentos do projeto: inovação na experiência de leitura e interatividade

O projeto que estou a desenvolver é mais do que uma estória, trata-se de uma experiência inovadora que combina a leitura tradicional com a interatividade digital. A minha visão de futuro passa por desenvolver uma fusão entre leitura convencional e a visualização de curtas-metragens, oferecendo ao leitor a liberdade de escolher como deseja usufruir da experiência da narrativa.

A ideia central é proporcionar ao leitor a oportunidade de imergir na estória de duas formas distintas, mas igualmente entusiasmantes. Por um lado, com a leitura tradicional, onde o leitor pode seguir a narrativa ao seu próprio ritmo, "mergulhando" nas palavras, interpretando tudo a seu tempo e desfrutando da liberdade de leitura pausada, conforme lhe aprouver.

Por outro lado, oferecemos uma alternativa inovadora: a possibilidade de assistir a curtas-metragens, divididas em 14 partes, que correspondem às 14 cenas principais da estória. Estes "short films" são criados para complementar a narrativa escrita, oferecendo uma dimensão visual e emocional diferenciada e enriquecedora ao leitor/espectador.

O objetivo desta associação consiste em proporcionar uma experiência imersiva, onde o leitor pode optar por alternar entre leitura tradicional e a visualização das curtas-metragens, sem perder a continuidade da estória. Se, por um lado, o público pode seguir a estória tradicionalmente, com a liberdade de imaginar os cenários e os personagens, por outro, pode optar por fazer uma pausa na leitura e explorar a estória de um modo mais dinâmico, através dos filmes curtos.

A inovação neste projeto de Design Digital está na flexibilidade que oferece. O leitor pode decidir como e quando quer explorar a estória. Este projeto propõe um novo paradigma no modo como “consumimos” estórias. Não se trata apenas de ler ou visualizar, mas de viver a estória de forma personalizada e adaptável às preferências de cada um. Esta fusão entre leitura tradicional e interatividade visual é uma resposta às necessidades do potencial *target* que defini, que procura experiências ricas, diversificadas e entusiasmantes.

Outra oportunidade a considerar e a desenvolver no futuro é a integração de áudio programado para avançar em simultâneo com o texto. Em vez de ler, o leitor poderá ouvir a narração enquanto acompanha a leitura. Este áudio será uma opção importante, dando oportunidade a leitores com outros tipos de necessidades, de “lerem” o livro, sem qualquer dificuldade. Futuramente também será permitido ouvir os sons associados à ação, em simultâneo, como se se tratasse de um filme. Tudo isso associado a um bom desenvolvimento de projeto infantojuvenil. Dando possibilidade a todos de viver esta experiência de forma acessível e inclusiva.

No futuro pretendo continuar a explorar e a desenvolver este conceito, oferecendo novas formas de interatividade e possibilidades de estórias, sem nunca comprometer a essência da leitura e da imaginação de cada um.

7. REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

7.1 Referências bibliográficas

7.2 Bibliografia

7. Referências e Bibliografia

7.1 Referências Bibliográficas

- 5 Reason Why Creativity is Important to Child Development | Nido. (2021, agosto 16). <https://nido.edu.au/news/why-creative-expression-is-so-important-for-children/>
- 21 Captivating Reading Statistics and Facts for 2023. (2022, dezembro 18). <https://comfyliving.net/reading-statistics/>
- A IMPORTÂNCIA DA LEITURA NOS DIAS ATUAIS - Brasil Escola. (sem data). Meu Artigo Brasil Escola. Obtido 10 de março de 2023, de <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-leitura-nos-dias-atuais.htm>
- ABRAMOVICH, Fanny. Literatura infantil: gostosuras e bobices. Scipione, São Paulo, 2012.
- Alegre, P. (sem data). As ilustrações e o incentivo à leitura na infância.
- Among many U.S. children, reading for fun has become less common, federal data shows. (sem data). Pew Research Center. Obtido 10 de março de 2023, de <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2021/11/12/among-many-u-s-children-reading-for-fun-has-become-less-common-federal-data-shows/>
- Aristóteles. (2015). Da Alma (De Anima). (C. H. Gomes, Trad.) Lisboa: Edições 70 Art of Atlantis: The Lost Empire. (2017, junho 19). Art of Atlantis: The Lost Empire. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-atlantis-the-lost-empire>
- Associates, C. N. (2021). The Impact of Technology on Children.
- Baron, N. S. (2017). Reading in a digital age. *Phi Delta Kappan*, 99(2), 15–20. <https://doi.org/10.1177/0031721717734184>
- Bernardino, Andreza Dalla; Souza, Linete Oliveira de. Contação de histórias como estratégia pedagógica na educação infantil e ensino fundamental. *Educere et educare - Revista de educação*, Vol.6, nº12. 2011 (em linha). Consultado em 20-03-2016, disponível em: <file:///C:/Users/Ana%20Catarina/Downloads/4643-23639-2-PB.pdf>
- Bettelheim, B. (1996). *A psicanálise dos contos de fadas*. Ed. Rio de Janeiro : Paz e Terra
- Bielschowsky, C. E. (2009). Tecnologia Da Informação E Comunicação Das Escolas Públicas Brasileiras: O Programa Proinfo Integrado. *Revista e-Curriculum*, 5(1), 1–35.
- Biografia. (2012). <http://livro.dglab.gov.pt/sites/DGLB/Portugues/autores/Paginas/PesquisaAutores1.aspx?AutorId=9200>
- BLAKE, Quentin (selec.). *Magic Pencil. Children's book illustration today*. London: The British Library, 2003.
- Budak, S. (2000). *Psikoloji sözlüğü [Dictionary of Psychology]*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- CANDIDO, Antonio. A literatura e a formação do homem. In: _____. *Textos de intervenção*. 34ª ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002. p. 77-92.
- CDR. (2017, junho 19). Art of Atlantis: The Lost Empire. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-atlantis-the-lost-empire>
- Character design: How to design a character? | by Anatomy For Sculptors. (2022, janeiro 24). <https://anatomy4sculptors.com/article/character-design/>
- Chaudron, S., R. Di Gioia and M. Gemo (2018), Young Children (0-8) and Digital Technology, a Qualitative Study Across Europe, European Union, <https://doi.org/10.2760/294383>.

- Chrysostomou, G. (2021, outubro 20). Encanto: Everything You Need To Know About Disney's Latest Animated Feature. ScreenRant. <https://screenrant.com/encanto-everything-need-know-disney-latest-animated-feature/>
- Clark, C., & Teravainen-Goff, A. (2019). Children and young people's reading in 2019.
- COELHO, Nelly Novaes. Literatura Infantil: teoria, análise, didática. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2000.
- COELHO, Nelly Novaes. A Literatura Infantil. Teoria-Análise-Didática. Quiron, São Paulo, 2012
- Cole, Donenberg, Agunga, & Rutledge. (2001). Color psychology: Children vs. Adults. Obtido abril, 2023, de <http://jrscience.wcp.muohio.edu/nsfall01/FinalArticles/ColorPsychology.Childrenv.html>
- Color. (2019, junho 10). Bauhaus: Building the New Artist. https://www.getty.edu/research/exhibitions_events/exhibitions/bauhaus/new_artist/form_color/color/
- Comic strip—Evolution, 20th Century, Form | Britannica. (2023, novembro 30). <https://www.britannica.com/art/comic-strip>
- Costa, H. (2006). DESENHO DIGITAL: A POSSIBILIDADE DE DESENHO ARTÍSTICO.
- Cubitt, E. A., & Nister, E. (1900). <u>Hey Diddle Diddle</u> [Pen and ink and watercolour on card]. Victoria & Albert Museum Biblioteca Nacional de Arte. https://collections.vam.ac.uk/item/O145582/uhey-diddle-diddleu-illustration-cubitt-edith-alice/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-PT&_x_tr_pto=sc
- Dear Basketball. (sem data). Glen Keane Productions. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://glenkeaneproductions.com/dear-basketball>
- Edinburgh. Enhancing Learning and Teaching Through The Use Of Digital Technology. (2016) obtido de, https://planipolis.iiep.unesco.org/sites/planipolis/files/ressources/scotland_dig_tech_00505855.pdf
- ESCARPIT, R. 1976 A Revolução do livro. Rio de Janeiro: FGC/INL, 1976.
- Fabio, R. A., Capri, T., Iannizzotto, G., Nucita, A., & Mohammadhasani, N. (2019). Interactive Avatar Boosts the Performances of Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder in Dynamic Measures of Intelligence. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(9), 588–596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0711>
- Fang, Z. (1996). Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for?
- Franzolim, M. (2020, janeiro 31). A Animação 2D e o Poder Criativo da Mente Humana. MonkeyBusiness. <https://monkeybusiness.com.br/blog/o-poder-criativo-da-mente-humana-em-animacao-2d/>
- Freesz, L. (2015). Texto e imagem o papel do ilustrador nas narrativas de Alice. <https://repositorio.ufff.br/jspui/handle/ufff/369>
- Fu, X., & Feng, T. (2022). Online Simulation of Illustration Patterns Based on Digital Art Design. *Mobile Information Systems*, 2022, e3273364. <https://doi.org/10.1155/2022/3273364>
- Furtado, C. C., & Santos, D. C. P. dos. (2017). LIVROS DIGITAIS INTERATIVOS COMO FERRAMENTA LÚDICA E EDUCACIONAL: Incrementos para a leitura da literatura infantil. *Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade*, 49–61.
- Gadotti, M. (2000). Perspectivas atuais da educação. *São Paulo em Perspectiva*, 14(2), 03–11. <https://doi.org/10.1590/S0102-88392000000200002>
- Gelman, D. L. (2014). Design For Kids: Digital Products for Playing and Learning. Rosenfeld Media.

- Gen Z | Years, Age Range, Meaning, & Characteristics | Britannica. (2023, outubro 19). <https://www.britannica.com/topic/Generation-Z>
- Generation Alpha | Years, Characteristics, & Facts | Britannica. (2023, outubro 6). <https://www.britannica.com/topic/Generation-Alpha>
- Grauso, A. (2020, dezembro 19). Why The Princess And The Frog Was Traditional, Not 3D, Animation. ScreenRant. <https://screenrant.com/princess-frog-disney-2d-animation-no-3d/>
- GREENFIELD, P. M. Technology and informal education: what is taught, what is learned. *Science*, v. 323, n. 5910, p. 69-71, 2009.
- Hale, L., & Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews*, 21, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2014.07.007>
- Hall, S. (1990). Using picture storybooks to teach literary devices. New York: Oryx
- Hayles K. (2012). How we think: Digital media and contemporary technogenesis. Chicago, IL: University of Chicago.
- Hoewell, E. B. (2012). O digital e o analógico em simbiose na produção de ilustrações.
- Holloway, D. J., Green, L., & Stevenson, K. (2015). Digitods: Toddlers, Touch Screens and Australian Family Life. *M/C Journal*, 18(5), Artigo 5. <https://doi.org/10.5204/mcj.1024>
- Impacts of technology use on children: Exploring literature on the brain, cognition and well-being (OECD Education Working Papers 195; OECD Education Working Papers, Vol. 195). (2019). <https://doi.org/10.1787/8296464e-en>
- Johannes Itten 1888-1967. (2014, setembro 29). the colour journal. <https://thecolourjournal.wordpress.com/2014/09/29/johannes-itten-1888-1967/>
- Jorg, T. (2017). On Reinventing Education in the Age of Complexity: A Vygotsky--inspired Generative Complexity Approach. *Complicity: An International Journal of Complexity and Education*, 14(2). <https://doi.org/10.29173/cmplct29334>
- Kouser, S., & Majid, I. (2021). TECHNOLOGICAL TOOLS FOR ENHANCING TEACHING AND LEARNINGPROCESS. *Towards Excellence*, 366–373. <https://doi.org/10.37867/TE130133>
- Leathers, Heather, Patti Summers, and Desollar. *Toddlers on Technology: A Parents' Guide*. Illinois: AuthorHouse, 2013.
- Leite, F. D. C., & Scholtz, A. de J. (2021). FORMAÇÃO DE JOVENS LEITORES NA ERA DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A ABORDAGEM DA LEITURA EM SALA DE AULA. *Revista Aproximação*, 3(06), Artigo 06. <https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/6944>
- Leitura 2027, P. N. de. (sem data-a). Práticas de Leitura dos Estudantes Portugueses. Obtido 26 de outubro de 2023, de <https://www.pnl2027.gov.pt//np4/praticasdeleitura.html>
- Leitura 2027, P. N. de. (sem data-b). Práticas de Leitura dos Estudantes Portugueses, 2.a parte. Obtido 26 de outubro de 2023, de <https://www.pnl2027.gov.pt//np4/praticasdeleiturasegundaparte.html>
- Leitura no papel X leitura em telas, nosso cérebro processa da mesma forma? (2022, janeiro 19). BuscaEU. <https://www.brainlatam.com/blog/leitura-no-papel-x-leitura-em-telas-nosso-cerebro-processa-da-mesma-forma-1974>
- Lennon, K. (2015). *Imagination and the imaginary* (First edition). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Lins, G. (2002). *Livro Infantil? Projeto Gráfico Metodologia e Subjetividade* (1a edição). Rosari.

Linux Dreamworks Redux | Diário Linux. (sem data). Obtido 8 de janeiro de 2024, de https://www-linuxjournal-com.translate.goog/article/6103?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-PT&_x_tr_pto=sc

Litenski, I. (2021). Paradigmas da Imagem: Ilustração no campo expandido. *Revista Apotheke*, 7(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.5965/244712677120212384>

Liu, Y. (2019). On Computer Digital Illustration Design. *Journal of Physics: Conference Series*, 1302(2), 022063. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1302/2/022063>

Macedo, A. C. B. (2016). A Influência dos Contos de Fada para o Consumo e Design de Vestuário Infantil [masterThesis]. <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/7195>

MACHADO, Paulo Henrique. Livros de narrativa visual no Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE): uma questão de nomenclatura(s)? In: MENDES, Geovana Mendonça Lunardi (Org.). *X Anped Sul: anais: trabalhos completos*. 1. ed. Florianópolis: UDESC, 2014. v. 1. Disponível em: . Acesso em: 14 ago. 2017.

Machado, P. H., & Remenche, M. de L. R. (2017). Leitura e produção do livro de literatura infantil: Do analógico ao digital. *Travessias*, 11(3), Artigo 3.

Male, Alan: *Illustration. A theoretical & contextual perspective*. AVA Publishing . Lausanne . 2007

Malveiro, A. R. A. (2013). As ilustrações do livro infantil como processo criativo participado [masterThesis, Universidade de Lisboa. Faculdade de Arquitetura]. <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/6631>

Manata, E. F. (sem data). Atitudes dos jovens face à leitura e a si próprios: Um estudo com alunos do 7.o e 9.o ano.

Manovich, L. (2006) 'Image Futur' in *Animation: Na Interdisciplinary Journal*, 1 (1): 25-44, SAGE Publications.

Manuel António Pina. (sem data). Porto Editora. Obtido 3 de fevereiro de 2024, de <http://www.portoeditora.pt/autor/manuel-antonio-pina/800>

Manuel António Pina, poeta de todas as palavras. (sem data). RTP Ensina. Obtido 3 de fevereiro de 2024, de <https://ensina.rtp.pt/artigo/manuel-antonio-pina-1943-2012/>

Marçal, Q. P. V. (sem data). A leitura no mundo digital: Reflexões acerca do livro eletrônico.

Martins, D. L. de L. (2021). Criança, leitura e tecnologia: Relação, diálogo e reflexão. <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/215779>

Marshall, M R. (1988). *An introduction to the world of children's books*. London : Gower. Paris, A. H., & Paris, S. G., (2001). *Children's comprehension of narrative picture books*. Obtido 2 abril, 2023, de <http://www.ciera.org/library/reports/inquiry-3/3-012/3-012.pdf>

Marzollo, Jean. And Lloyd, Janice. *Learning Through Play*. Sydney: Allen & Unwin, 1974. Meggs, P. B., Purvis, A. W., & Meggs, P. B. (2006). *Meggs' history of graphic design* (4th ed). J. Wiley & Sons.

Mendes, T. de L. F. (2013). A morte dos avós na literatura infantil: Análise de três álbuns ilustrados. *Educação & Realidade*, 38(4), 1113–1127. <https://doi.org/10.1590/S2175-62362013000400006>

Millennial | Definition, Characteristics, Age Range, & Birth Years | Britannica. (2023, setembro 30). <https://www.britannica.com/topic/millennial>

Munro, T. (1956). *Art education, its philosophy and psychology; selected essays*. New York: The Liberal Arts Press.

Museu Bordalo Pinheiro. (sem data). Rafael Bordalo Pinheiro. Museu Bordalo Pinheiro. Obtido 11 de setembro de 2024, de <https://museubordalopinheiro.pt/rafael-bordalo-pinheiro/>

- Nedeljkov, Gordana (2016). E-books and new dimension of reading. *Infotheca*, 16, (1-2), 99-110. Acesso: 22 de janeiro de 2023. Disponível em: https://infoteka.bg.ac.rs/ojs/index.php/Infoteka/article/view/2016.16.1_2.5_e_n
- Neves, C. M. da F. (2005). Hábitos e práticas de leitura dos jovens estudantes nas bibliotecas públicas: Para a criação de um serviço para jovens na Biblioteca Municipal da Amadora [masterThesis]. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/37704>
- Niess, M. L. (2005). Preparing teachers to teach science and mathematics with technology: Developing a technology pedagogical content knowledge. *Teaching and Teacher Education*, 21(5), 509–523. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2005.03.006>
- O'Connor, Doireann. Reggio Emilia. In Mhic Mhathúna, Máire and Taylor, Mark (eds). *Early Childhood Care and Education: An Introduction for Students in Ireland*. Gill & MacMillan, Dublin, (2012), (p135-140)
- OECD. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do. Organisation for Economic Co-operation and Development. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-i_5f07c754-en
- Oliveira, C. de. (2015). TIC'S NA EDUCAÇÃO: A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO. *Pedagogia em Ação*, 7(1), Artigo 1. <https://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/11019>
- Oostendorp, H. van, & Goldman, S. R. (Eds.). (1998). *The Role of Illustrations in Text Comprehension: What, When, for Whom, and Why? Em The Construction of Mental Representations During Reading*. Psychology Press.
- Os espetaculares storyboards pintados à mão de Akira Kurosawa. (2021, outubro 14). <https://faroutmagazine.co.uk/akira-kurosawa-hand-painted-storyboards/>
- Os filhos da era digital. (sem data). Nielsen. Obtido 10 de março de 2023, de <https://www.nielsen.com/pt/insights/2015/os-filhos-da-era-digital/>
- Oztop, P., & Gummerum, M. (2020). Group creativity in children and adolescents. *Cognitive Development*, 56, 100923. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100923>
- [PDF] AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM: POR AUTORIAS LIVRES, PLURAIS E GRATUITAS i - Free Download PDF. (sem data). Obtido 9 de novembro de 2023, de <https://silo.tips/download/ambientes-virtuais-de-aprendizagem-por-autorias-livres-plurais-e-gratuitas-i>
- Perez, M. S. (2012). Alice do livro impresso ao e-book: Adaptação de Alice no país das maravilhas e de Através do espelho para ipad. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/67268>
- PERRENOUD, P. *Pedagogia diferenciada: intenções à ação*. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- Physical health and well-being in children and youth: Review of the literature (OECD Education Working Papers 170; OECD Education Working Papers, Vol. 170). (2018). <https://doi.org/10.1787/102456c7-en>
- Piske, F. H. R., Stoltz, T., Guérios, E., de Camargo, D., Vestena, C. L. B., de Freitas, S. P., Barby, A. A. de O. M., & Santinello, J. (2017). The Importance of Teacher Training for Development of Gifted Students' Creativity: Contributions of Vygotsky. *Creative Education*, 08(01), 131–141. <https://doi.org/10.4236/ce.2017.81011>
- Przybylski, A. K. (2019). Digital Screen Time and Pediatric Sleep: Evidence from a Preregistered Cohort Study. *The Journal of Pediatrics*, 205, 218-223.e1. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2018.09.054>
- Puck Christmas 1901. (sem data). [Image]. Library of Congress, Washington, D.C. 20540 USA. Obtido 13 de dezembro de 2023, de <https://www.loc.gov/item/2010651489/>
- PRETTO, N. de L. *Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia*. Campinas/SP. Papirus, 1999.

- Rasteli, A. (2015). A EVOLUÇÃO DA PALAVRA ESCRITA E O ACESSO ÀS NOVAS FORMAS DE CONSTRUÇÃO DE SENTIDO. Páginas a&b: arquivos e bibliotecas, 102–116.
- Rodgers, F. A. (1972). Children's Preference in Picture Book Illustration. *Educational Leadership*.
- ROMERO, S. *Novas tecnologias na escola*. Campo Grande: UCDB, 2005.
- Sarker, M. N. I., Wu, M., Qian, C., Alam, G. M., & Li, D. (2019). Leveraging Digital Technology for Better Learning and Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Information and Education Technology*, 9, 453–461. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.7.1246>
- Schnier, M. (2019, novembro 14). Sergio Pablos on the creative process behind Netflix's Klaus. Toon Boom Animation. <https://www.toonboom.com/sergio-pablos-on-the-creative-process-behind-netflixs-klaus>
- Segun, M. (1988). The importance of illustrations in children's books. Obtido 17 fevereiro 2023, de <http://www.mabelsegun.com/Illustrating.pdf>
- September is Literary Month: The digital age of reading. (2023, setembro 19). Latest in the News Sphere | The Morning. <https://themorning.lk//articles/F6QgJTk0JgoB3XGE2Ox>
- Shimray, S., Keerti, C., & Ramaiah, C. (2015). An Overview of Mobile Reading Habits. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 35, 364–375. <https://doi.org/10.14429/djlit.35.5.8901>
- Silva, C. A. M. da, & Vilarinho, L. R. G. (2009). Tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica de professores de escolas técnicas: Aprovação, resistência e indiferença. *Educação & Tecnologia*, 14(1), Artigo 1. <https://periodicos.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/208>
- SILVA, E. T. *A produção de leitura na escola, pesquisas e propostas*. São Paulo: Ática, 2004.
- Staff, A. A. (2018, agosto 7). Public Domain: Randolph Caldecott's «Hey Diddle Diddle». ALL ARTS. <https://www.allarts.org/2018/08/fair-use-randolph-caldecotts-hey-diddle-diddle/>
- Stewig, J. (1972). Children's preference in picture book illustration. Obtido 19 fevereiro 2023, de http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_197212_stewig.pdf
- The History and Future of Digital Art. (sem data). Obtido 23 de outubro de 2023, de <https://www.linearity.io/blog/digital-art/>
- The importance of illustrations in child development. (sem data). Obtido 16 de agosto de 2023, de <https://www.booktrust.org.uk/news-and-features/features/2023/april-2023/the-importance-of-illustrations-in-child-development/>
- The Making and Impact of One Hundred and One Dalmatians | The Walt Disney Family Museum. (sem data). Obtido 16 de janeiro de 2024, de <https://www.waltdisney.org/blog/making-101-dalmatians>
- The Negative Effects of Technology on Children | NU. (2021, maio 13). National University. <https://www.nu.edu/blog/negative-effects-of-technology-on-children-what-can-you-do/>
- Ariès, Philippe. *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*. Trans. Robert Baldick. New York: Vintage, 1962. Theorists: Philippe Ariès. (sem data). Obtido 7 de novembro de 2023, de <https://www.representingchildhood.pitt.edu/aries.htm>
- Tunhas, Paulo. 1990. A CULPA DA ALMA- Da Possibilidade da Imaginação ao Facto de Estilo. [ed.] M.F.C.R. Lda. ANÁLISE. Lisboa : s.n., 1990, pp. 30-66.
- Understanding Generation Alpha—McCrindle. (2022, julho 6). <https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-defined/>

UNICEF. The State of the World's Children, Children in a Digital World. 2017 <https://www.unicef.org/media/48601/file>

VALENTE, J. A. Informática na educação. Revista Pátio, ano 3., n. 09. Porto Alegre, maio/jul, 1999.

Vidinhas, C. S. (2015). Rotator: O livro infantil digital, uma nova forma de criar narrativas visuais. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/80034>

Vista do Práticas pedagógicas na educação infantil: O desenvolvimento da imaginação e a fantasia das crianças. (sem data). Obtido 10 de março de 2023, de <https://periodicos.unemat.br/index.php/rebs/article/view/9822/6092>

Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology* (M. E. Sharpe Inc., Trans.), 42, 1, 7-97.

VYGOTSKY, L. Pensamento de Linguagem. Trad. Ridendo Castigat Mores. 1984 < <http://www.institutoelo.org.br/site/files/publications/5157a7235ffccfd9ca905e359020c413.pdf> >. Acesso em: 27 jan.2021.

What is Gen Z? (sem data). Obtido 20 de outubro de 2023, de <http://ceros.mckinsey.com/quarterly-digital-promo>

What is ICT (Information and Communications Technology)? | Definition from TechTarget. (sem data). CIO. Obtido 9 de novembro de 2023, de <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/ICT-information-and-communications-technology-or-technologies>

What Were the First Animated Films? (sem data). Obtido 29 de dezembro de 2023, de <https://www.linearity.io/blog/first-animated-films/>

Wustro, A., & Gubert, A. L. (sem data). A TECNOLOGIA ALIADA À LEITURA: UMA ANÁLISE SOBRE AS PERCEPÇÕES DO PÚBLICO INFANTIL.

Xennials: What To Know About This Microgeneration | Indeed.com. (sem data). Obtido 20 de outubro de 2023, de <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/xennial-generation>

Xin, T. (sem data). Digital Illustration in the Performance and Practice of Advertising Creativity.

Zhou, W., & Xu, D. (2018). The Application and Advantages of Dynamic Illustration in Illustration Design. 1158–1161. <https://doi.org/10.2991/meici-18.2018.233>

Шаленова, М., & Кошербаев, Ж. (2021). The world of children's book: The study illustration as a path of knowledge. *Педагогика и Психология*, 46(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.51889/2021-1.2077-6861.15>

7.2 Bibliografia

15 Famous Animators Everyone Should Know. (2022, julho 20). Vectornator Blog. <https://www.vectornator.io/blog/the-most-famous-animators/>

21 estatísticas e fatos de leitura cativante para 2023. (2022, dezembro 18). <https://comfyliving.net/reading-statistics/>

A história e o futuro da arte digital. (sem data). Obtido 22 de março de 2023, de https://www.vectornator-io.translate.goog/blog/digital-art/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-PT&_x_tr_pto=sc

A IMPORTÂNCIA DA LEITURA NOS DIAS ATUAIS - Brasil Escola. (sem data). Meu Artigo Brasil Escola. Obtido 23 de outubro de 2023, de <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-leitura-nos-dias-atuais.htm>

A parodia [Lisboa, 1900-1907]. (sem data). Obtido 11 de setembro de 2024, de <https://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/Periodicos/AParodia/AParodia.htm>

A Xerox e Walt Disney. (2020, março 20). Print Supplies. <https://printsupplies.com.br/blog/a-xerox-e-walt-disney>

About Human proportions Calculator | Anatomy For Sculptors. (2021, outubro 25). <https://anatomy4sculptors.com/about-human-proportions-calculator/>

About Peanuts. (2020, julho 21). Peanuts. <http://www.peanuts.com/about-peanuts>

About Walt Disney. (sem data). D23. Obtido 12 de dezembro de 2023, de <https://d23.com/about-walt-disney/>

admin. (2022, março 16). A FIGURABILIDADE em "SONHOS" de AKIRA KUROSAWA – Dreams (1990). <https://cinemapsicanalise.pt/2022/03/16/a-figurabilidade-em-sonhos-de-akira-kurosawa-sonhos-1999/>

Alegre, P. (sem data). As ilustrações e o incentivo à leitura na infância.

Alice in Wonderland (1951)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 12 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0043274/fullcredits>

Alves, A. A. (2009, novembro 27). Os Lusíadas (V, 37-60) – resumo do episódio do Gigante Adamastor. Português, 9oAno. <https://linguaportuguesa9ano.wordpress.com/2009/11/27/resumo-o-gigante-adamastor-os-lusíadas-canto-v-estancias-37-6/>

Alves, A. A. (2010, abril 23). Gigante Adamastor – resumo do texto, por estrofe, e análise completa do episódio. Português, 9oAno. <https://linguaportuguesa9ano.wordpress.com/2010/04/23/o-gigante-adamastor-resumo-do-texto-por-estrofe-e-analise-completa-do-episodio/>

Anjirbag, M. A. (2018). Mulan and Moana: Embedded Coloniality and the Search for Authenticity in Disney Animated Film. *Social Sciences*, 7(11), Artigo 11. <https://doi.org/10.3390/socsci7110230>

Aquilo que os olhos veem ou o Adamastor, de Manuel António Pina. (2022, fevereiro 12). Sutori. <https://www.sutori.com/en/story/aquilo-que-os-olhos-veem-ou-o-adamastor-de-manuel-antonio-pina--qX79LuMaW8UcVd7RgDYubHER>

Aquilo que os olhos veem ou O Adamastor, Manuel António Pina—Livro—Bertrand. (sem data). Obtido 5 de fevereiro de 2024, de <https://www.bertrand.pt/livro/aquilo-que-os-olhos-veem-ou-o-adamastor-manuel-antonio-pina/19248909>

Aquilo que os olhos veem ou o Adamastor teatro para escolas em Lisboa | Teatro O Sonho. (sem data). Obtido 5 de fevereiro de 2024, de <https://www.ostonho.com/espetaculos/aquilo-que-os-olhos-veem-ou-o-adamastor>

Aquilo que os olhos veem ou o Adamastor—Análise da obra. (sem data). Obtido 5 de fevereiro de 2024, de <https://portuguesnalinha.blogs.sapo.pt/aquilo-que-os-olhos-veem-ou-o-adamastor-6499>

Armadas da Índia. (2024). Em Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Armadas_da_%C3%8Dndia&oldid=67419283

Art of Sinbad: Legend of the Seven Seas. (2019, setembro 28). Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-sinbad-legend-of-the-seven-seas>

Atlantis: The Lost Empire (2001) - IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 4 de janeiro de 2024, de <http://www.imdb.com/title/tt0230011/fullcredits>

Atra, V. S. E. (sem data). História do design gráfico meggs. Obtido 14 de agosto de 2023, de https://www.academia.edu/39251364/hist%C3%B3ria_do_design_gr%C3%A1fico_meggs

Author, A. S. (2012, dezembro 8). Nursery Rhymes with StoryTime by ustwo. AppAdvice. <https://appadvice.com/app/nursery-rhymes-storytime/423322533>

Auto da Barcado Inferno. (sem data). Obtido 14 de outubro de 2023, de <https://www.printfriendly.com/p/g/8gwNEU>

Beauty and the Beast (1991) – IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 29 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0101414/fullcredits>

Bobbo Andonova (Diretor). (2020, setembro 30). How I DRAW FACES step by step | Mistakes & tips | Procreate sketch | [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=6qkZLUxmUpU>

Borges, M. K., Avila, S. D. L., & Silva, C. G. da. (2013). CRIANÇAS, LEITURA E CIBERCULTURA: OS TIPOS DE LEITORES E NAVEGADORES NO ENSINO FUNDAMENTAL I. Reflexão e Ação, 21(2), Artigo 2. <https://doi.org/10.17058/rea.v21i2.3820>

BROOKSHIRE, J., Scharff, L., & MOSES, L. (2002). The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension. Reading Psychology, 23, 323–339. <https://doi.org/10.1080/713775287>

Business Wire: FEATURE/Garfield Named World's Most Syndicated Comic Strip. (2004, setembro 10). https://web.archive.org/web/20040910215254/http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_2002_Jan_22/ai_82001296

Buzato, M. (sem data). Letramentos Digitais e Formação de Professores. Obtido 7 de novembro de 2023, de https://www.academia.edu/1540437/Letramentos_Digitais_e_Forma%C3%A7%C3%A3o_de_Professores

C, B. (2021, outubro 8). The Art of Jin Kim. IAMAG Inspiration. <https://www.iamag.co/the-art-of-jin-kim/>

Caldeira, D. C. (2021). O papel do ilustrador na educação e desenvolvimento das crianças [masterThesis]. <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/39046>

Carvalho, T. S. (2017). Publicação digital: A presença dos novos media na ilustração [masterThesis]. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/30468>

Cavalcanti, F. (sem data). UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO Centro de Letras e Artes – Escola de Belas Artes Curso de Graduação em Pintura / Dep. BAB.

CDR. (2017, junho 30). Art of Spirit: Stallion of the Cimarron. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/spirit-stallion-of-the-cimarron>

CDR. (2018, março 17). Art of Tarzan. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-tarzan>

CDR. (2020a, dezembro 28). Appearance and Reality. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/short-picks-4/appearance-and-reality>

CDR. (2020b, dezembro 28). Pyrats. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/short-picks-5/pyrats>

CDR. (2023, janeiro 16). Eunbi Kang. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-6/eunbi-kang>

Character design: How to design a character? | by Anatomy For Sculptors. (2022, janeiro 24). <https://anatomy4sculptors.com/article/character-design/>

Character Design References. (sem data). Obtido 17 de abril de 2023, de <https://characterdesignreferences.com/>

Comic strip—Evolution, 20th Century, Form | Britannica. (2023, novembro 30). <https://www.britannica.com/art/comic-strip>

Coscarelli, Carla Viana et al. Tecnologias para aprender. São Paulo: Parábola, 2016.

Crawford, M. (2022, fevereiro 27). Movie Color Palette: Creating Ridley Scott's Color Palette. Filmmaking Lifestyle. <https://filmlifestyle.com/movie-color-palette-ridley-scott/>

Creativity Development in Early Childhood—The Role of Educators | PDF | Creativity | Preschool. (2014, 10). Scribd. <https://www.scribd.com/doc/241696328/creativity-development-in-early-childhood-the-role-of-educators>

Cullmann, V. (2020, janeiro 20). Digital media has changed how we read but has it damaged how we understand? 150sec. <https://150sec.com/screentime-digital-media-has-changed-reading-but-is-it-damaging-understanding/13482/>

Danzer, A. C. (2016). Práticas pedagógicas na educação infantil: O desenvolvimento da imaginação e a fantasia das crianças. *Eventos Pedagógicos*, 7(2), Artigo 2. <https://doi.org/10.30681/rep.v7i2.9822>

Dear Basketball. (sem data-a). Glen Keane Productions. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://glenkeaneproductions.com/dear-basketball>

Dear Basketball. (sem data-b). [Gravação de vídeo]. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/DearBasketball>

Dear Basketball | By Kobe Bryant. (2015, novembro 29). The Players' Tribune. <https://www.theplayerstribune.com/articles/dear-basketball>

Dear Basketball (2017)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <http://www.imdb.com/title/tt6794476/fullcredits>

"Deep Canvas in Disney's Tarzan" by Walt Disney Animation Studios – ACM SIGGRAPH HISTORY ARCHIVES. (sem data). Obtido 4 de janeiro de 2024, de <https://history.siggraph.org/animation-video-pod/deep-canvas-in-disneys-tarzan-by-walt-disney-animation-studios/>

DeLeon-DeLeon, C. (Diretor). (sem data). The Making of The Nightmare Before Christmas [Gravação de vídeo]. Obtido 1 de março de 2024, de https://jacksonjournal.news/44984/art/restaurant_reviews/the-making-of-the-nightmare-before-christmas/

Descobrimientos e as marcas da globalização. (2017, janeiro 9). www.nationalgeographic.pt. https://www.nationalgeographic.pt/historia/descobrimientos-e-as-marcas-da-globalizacao_1094

Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500. (2021). Em Wikipédia, a enciclopédia livre. https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Desembarque_de_Pedro_%C3%81lvares_Cabral_em_Porto_Seguro_em_1500&oldid=60782079

Donald Duck Finds Pirate Gold. (2022). Em Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Donald_Duck_Finds_Pirate_Gold&oldid=1100215503

Durigon, A., Pinheiro, L. F., & Gris, M. P. P. (2021). A importância das tecnologias e da literatura para estimular a capacidade criativa das crianças / The literature and the computer to enrich the imagination of children. *Brazilian Journal of Development*, 7(6), 59310–59322. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n6-360>

- Edição Especial «História»: Descobrimientos Portugueses. (2024, fevereiro 15). www.nationalgeographic.pt. https://www.nationalgeographic.pt/edicoes/especiais/revista-historia-descoberta-portuguesa_4716
- Encanto (2021)—IMDb. (sem data). Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://www.imdb.com/title/tt2953050/>
- 'Encanto' Pushes Animation Boundaries While Celebrating the Fundamentals of Family. (sem data). Animation World Network. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://www.awn.com/animationworld/encanto-pushes-animation-boundaries-while-celebrating-fundamentals-family>
- 'Far From the Tree': A Harried Raccoon Confronts the Challenges of Parenting. (sem data). Animation World Network. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://www.awn.com/animationworld/far-tree-harried-raccoon-confronts-challenges-parenting>
- Favourite Book Reader – FBReader. (sem data). Obtido 9 de abril de 2024, de <https://fbreader.org/en>
- Ferguson, K. (2017). Digital Surrealism: Visualizing Walt Disney Animation Studios. Publications and Research. https://academicworks.cuny.edu/qc_pubs/205
- FLECK, Beatriz Vergas, Caderno Pedagógico 2ª ed. LITERATURA INFANTIL, Florianópolis, 2011.
- FLUP - Estudo sobre a imaginação e a imagem mental. (sem data). Obtido 27 de março de 2024, de https://sigarra.up.pt/flup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=170322
- Formenti, C. (2022). The Classical Animated Documentary and Its Contemporary Evolution. Bloomsbury Publishing USA.
- Francisco, C. N. P. (2018). USO DO MINECRAFT PARA A PRODUÇÃO DE CONTOS.
- Frassinetti, P. (sem data). ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE.
- Freesz, L. (sem data). Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários.
- From Sketch to Print: Methods and Technologies | Victorian Illustrators from Sketch to Print | HBL. (sem data). Obtido 13 de dezembro de 2023, de <https://exhibits.lib.byu.edu/victorianillustrators/1.html>
- Gallery, U. A. (2019, julho 7). Original Production Animation Drawing of Pinocchio from Pinocchio 1940. Untitledartgallery. <https://www.untitledartgallery.com/post/original-production-animation-drawing-of-pinocchio-from-pinocchio-1940-1>
- Garfield. (2023). Em Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Garfield&oldid=1190341957>
- Geronimi, C., Jackson, W., & Luske, H. (Diretores). (1953, dezembro 23). Peter Pan [Animation, Adventure, Family]. Estúdios de animação Walt Disney.
- Goergen, P. (2021). EDUCAÇÃO NA ATUALIDADE: Novas perspectivas. Revista Exitus, 11, e020155–e020155. <https://doi.org/10.24065/2237-9460.2021v11n1ID1565>
- Gomes, L. (2015, setembro 25). Os Lusíadas – O Gigante Adamastor, de Luís Vaz de Camões. Passeiweb.Com - Seu Portal de Estudos Na Internet. https://www.passeiweb.com/os_lusíadas_o_gigante_adamastor/
- Griffith, S. F., & Arnold, D. H. (2019). Home learning in the new mobile age: Parent–child interactions during joint play with educational apps in the US. *Journal of Children and Media*, 13(1), 1–19. <https://doi.org/10.1080/17482798.2018.1489866>
- Gündoğan, A., Ari, M., & Gönen, M. (sem data). The Effect of Drama on the Creative Imagination of Children in Different Age Groups.

Gutenberg: A Revolução da Impressão na História. (2023, junho 13). <https://rabiscodahistoria.com/gutenberg-a-revolucao-da-impressao-na-historia/>

Hatiye Garip on accessible illustration and how the creative industry can take action. (2023, março 30). Creative Boom. <https://www.creativeboom.com/features/hatiye-garip/>

Helena, C., & Maurício, S. (sem data). Universidade de Aveiro Departamento de Educação 2014.

Here's what made the 2D animation in «Klaus» look «3D». (2019, novembro 14). Before & Afters. <https://beforesandafters.com/2019/11/14/heres-what-made-the-2d-animation-in-klaus-look-3d/>

Hill, C. (2016, janeiro 20). Let's All Appreciate the 2D Art in «Kung Fu Panda». Threadless Blog. <https://blog.threadless.com/lets-all-appreciate-the-2d-art-in-kung-fu-panda/>

Hinnai, S. N. AL_ (2021) "What is the Importance and Impact of Illustrations in Children's Books?" An investigation into children's responses to illustrations. (2021).

Historical Essays: The Victorian Child. (sem data). Obtido 18 de dezembro de 2023, de <https://www.representingchildhood.pitt.edu/victorian.htm>

Hoewell, E. B. (2012). O digital e o analógico em simbiose na produção de ilustrações.

Holloway, D. J., Green, L., & Stevenson, K. (2015). Digitods: Toddlers, Touch Screens and Australian Family Life. *M/C Journal*, 18(5), Artigo 5. <https://doi.org/10.5204/mcj.1024>

Homepage. (sem data). Museu Nacional Soares dos Reis. Obtido 3 de outubro de 2024, de <https://museusoaresdosreis.gov.pt/>

How picture books help kids develop literacy skills. (sem data). Reading Partners. Obtido 14 de agosto de 2023, de <https://readingpartners.org/blog/picture-books-develop-literacy-skills/>

Inoue, C. da S., Santos, R. L. S. dos, Santos, A. P. S. dos, Souza, G. H. S. de, & Lima, N. C. (2018). A EDUCAÇÃO NA ATUALIDADE: UMA ANÁLISE PAUTADA NA SUBJETIVIDADE DAS METODOLOGIAS DE ENSINO E NAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC). *Multifaces: Revista de Ciência, Tecnologia e Educação*, 1(2), Artigo 2. <https://multifaces.ifnmg.edu.br/index.php/multifaces/article/view/52>

Jackie Droujko (Diretor). (2022, dezembro 19). How to make a short film | MAKING OF MISMATCHED [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=2BERE-lytcU>

Janis, I., Alias, M., Zulklipl, M., & Muhammad-Sukki, F. (2020). Using Illustrations to Make Decisions on the Most Appropriate Qualitative Research Methodology: The Industry 4.0 Scenario. *International Journal of Qualitative Methods*, 19, 1609406920907247. <https://doi.org/10.1177/1609406920907247>

Jin Kim. (2024, março 3). Walt Disney Animation Studios Wikia. https://walt-disney-animation-studios.fandom.com/wiki/Jin_Kim

John Tenniel – an introduction · V&A. (sem data). Victoria and Albert Museum. Obtido 4 de janeiro de 2024, de <https://www.vam.ac.uk/articles/john-tenniel-an-introduction>

Jorg, T. (2017). On Reinventing Education in the Age of Complexity: A Vygotsky--inspired Generative Complexity Approach. *Complicity: An International Journal of Complexity and Education*, 14(2). <https://doi.org/10.29173/cmplct29334>

Kaciuba, C. L. (sem data). The function of illustration in the books written by Maurice Sendak and Mercer Mayer.

Kakoudakis, J. (2017, maio 26). Itten, colour theory and brand identity. *Seasons in Colour*. <https://www.seasonsincolour.com/post/itten-colour-theory-and-brand-identity>

Klaus (2019)—IMDb. (sem data). Obtido 16 de janeiro de 2024, de <https://www.imdb.com/title/tt4729430/>

- Kucirkova, N. (2019). Children's Reading With Digital Books: Past Moving Quickly to the Future. *Child Development Perspectives*, 13(4), 208–214. <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>
- Lages, M. F., Liz, C., António, J. H. C., & Correia, T. S. (2007). Os estudantes e a leitura. *Coordenação dos estudos PNL (Ler+)*. Lisboa: GEPE, ME. Acedido em 21 de maio de 2011, através do sítio: http://www.gepe.minedu.pt/np4/?newsId=364&fileName=estudantes_leitura.pdf
- Lankoski, P. (2002). *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games* (pp. 139–148).
- LINS, Guto. *Livro Infantil? Projeto gráfico, Metodologia, Subjetividade*. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2003.
- Litenski, I. (2021). Paradigmas da Imagem: Ilustração no campo expandido. *Revista Apotheke*, 7(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.5965/24471267712021238>
- Living Lines Library: Tarzan—Storyboards, Storyboard Sketches. (sem data). Obtido 4 de janeiro de 2024, de <http://livlily.blogspot.com/2011/01/tarzan-storyboards.html>
- Macedo, A. C. B. (2016). A Influência dos Contos de Fada para o Consumo e Design de Vestuário Infantil [masterThesis]. <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/7195>
- Machado, P. H., & Remenche, M. de L. R. (2017). Leitura e produção do livro de literatura infantil: Do analógico ao digital. *Travessias*, 11(3), Artigo 3.
- Manata, E. F. (sem data). Atitudes dos jovens face à leitura e a si próprios: Um estudo com alunos do 7.º e 9.º ano.
- Mancebo, I. G. (sem data). História do Porto—Passado, presente e futuro do Porto. Obtido 8 de agosto de 2024, de <https://www.tudosobreporto.com/historia>
- Marçal, Q. P. V. (sem data). A leitura no mundo digital: Reflexões acerca do livro eletrônico.
- Marco Bucci (Diretor). (2016, dezembro 7). Digital Painting and Illustration Demonstration—Full concept [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=XtTTBjxf6wc>
- Marco Bucci (Diretor). (2019a, maio 29). Design de Personagens Mini-Série Pt. 1—Gesto, Silhueta, Forma [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=gI62rHNtg2w>
- Marco Bucci (Diretor). (2019b, junho 27). Design de Personagens Mini-Série Pt. 2—Valor, Luz, Material, Cor [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=aSuodktbYi0>
- Marco Bucci (Diretor). (2020, abril 30). Character Design Mini-Series Pt. 3—Rendering, Brushwork, Texture, Materials Clothing, FINAL ART [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Nx2Q3ypuTVk>
- Marco Bucci (Diretor). (2022, abril 25). Get Better At Animation QUICKLY With This Exercise [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=xNQUGUFTmpU>
- MARCUSCHI, L. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: *Hipertexto e Gêneros Digitais*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004.
- Mark Henn. (2024, março 3). Walt Disney Animation Studios Wikia. https://walt-disney-animation-studios.fandom.com/wiki/Mark_Henn
- Michel Jacobs. (1925). *The Study Of Colour*. <http://archive.org/details/TheStudyOfColour>
- Mickey Mouse Daily Strips. (sem data). Obtido 15 de dezembro de 2023, de <http://bobcat74.free.fr/mmds/mmdsnotes.htm>
- Mills. (2012). *Papercuts: Lessons Learned from a Foray in Digital Publishing* | ustwo Blog. *Papercuts: Lessons Learned from a Foray in Digital Publishing* | Ustwo Blog. Obtido 10 de abril de 2024, de <https://ustwo.com/blog/papercuts-lessons-learned-from-a-foray-in-digital-publishing>

Moreira, M. (sem data). Tratado da Natureza Humana—David Hume. Obtido 27 de março de 2024, de https://www.academia.edu/50086477/Tratado_da_Natureza_Humana_David_Hume

Naschold, A., Balen, S., Campos, A., Santos, S., Soltosky, M., Brazorotto, J., & Pereira, A. (2015). Contando histórias com realidade aumentada: Estratégia para promover a fluência da leitura infantil. *Letras de Hoje*, 50(1), 138–146. <https://doi.org/10.15448/1984-7726.2015.1.18394>

Nikolajeva, M. (2000). The Dynamics of Picturebook Communication. *Children's Literature in Education*. https://www.academia.edu/382295/The_Dynamics_of_Picturebook_Communication

No dia 09 de março de 1500, treze caravelas partem de Portugal—Rádio Câmara. (sem data). Portal da Câmara dos Deputados. Obtido 26 de março de 2024, de <https://www.camara.leg.br/radio/programas/482675-no-dia-09-de-marco-de-1500-treze-caravelas-partem-de-portugal/>

Not!, R. B. I. or. (sem data). Wonderfully Weird Facts You Want To Know About Walt Disney. *Lethbridge News Now*. Obtido 12 de dezembro de 2023, de <https://lethbridgenewsnow.com/2020/08/18/wonderfully-weird-facts-you-want-to-know-about-walt-disney/>

O Diário de um Banana 1 | Trade Stories. (sem data). Obtido 1 de março de 2024, de <https://tradestories.pt/filipesilva/livro/o-diario-de-um-banana-1>

O Diário de um Banana 1 de Jeff Kinney—Livro—WOOK. (sem data). Obtido 1 de março de 2024, de <https://www.wook.pt/livro/o-diario-de-um-banana-1-jeff-kinney/1553119>

O mosquito [Rio de Janeiro, 1875-1877]. (sem data). Obtido 11 de setembro de 2024, de <https://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/Periodicos/omosquito/omosquito.htm>

O que foram os Descobrimientos? (sem data). RTP Ensina. Obtido 8 de agosto de 2024, de <https://ensina.rtp.pt/artigo/o-que-foram-os-descobrimientos/>

OECD. (2019). *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age* (T. Burns & F. Gottschalk, Eds.). OECD. <https://doi.org/10.1787/b7f33425-en>

One Hundred and One Dalmatians (1961)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 28 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0055254/fullcredits>

Os lusíadas adamastor—Resumo (por estrofe) e análise global[1]. (2012, outubro 29). SlideShare. <https://pt.slideshare.net/MariaJooLima1/os-lusadas-adamastor-resumo-por-estrofe-e-anlise-global1>

Os Lusíadas: Canto V - estrofe 2/100. (sem data). Obtido 5 de fevereiro de 2024, de <https://oslusíadas.org/v/2.html>
Paulo, S. (2016). *Trajectoria Histórica, Storyboard e Design de Personagens*. São Paulo.

Pinocchio | Wooden puppet, Fairy, Geppetto | Britannica. (sem data). Obtido 12 de dezembro de 2023, de <https://www.britannica.com/topic/Pinocchio>

Pinocchio (1940)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 12 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0032910/fullcredits>

Pinto, B. F. R. (2013). *Álbum Narrativo Digital: Uma nova forma de edição*. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/68657>

PR Newswire. (2016). Historic First Draft Of «Steamboat Willie» To Be Offered At Auction: S/RLABS-Steamboat. PR Newswire US.

Proko (Diretor). (2022, outubro 6). How to Combine Gesture and Anatomy [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=MKi3-fe1GC4>

Puck. (sem data). [Pdf]. Library of Congress, Washington, D.C. 20540 USA. Obtido 13 de dezembro de 2023, de <https://www.loc.gov/resource/rbc0001.2014gen20423v1/?st=gallery>

Puck 1877-1918. (sem data). Obtido 13 de dezembro de 2023, de https://archive.org/details/pub_puck

Reading to children is so powerful, so simple and yet so misunderstood. (sem data). National Literacy Trust. Obtido 8 de novembro de 2023, de <https://literacytrust.org.uk/blog/reading-children-so-powerful-so-simple-and-yet-so-misunderstood/>

Revista «A Paródia» de Rafael Bordalo Pinheiro. (sem data). RTP Ensina. Obtido 11 de setembro de 2024, de <https://ensina.rtp.pt/artigo/a-parodia-rafael-bordalo-pinheiro/>

Rex Morgan, M.D. (2023). Em Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Rex_Morgan,_M.D.&oldid=1162032100

Ridley Scott's Alien—Cinematic Colour Grading Project. (2020, novembro 27). Obsidian Urbex Photography | Urban Exploration | Abandoned Locations. <https://www.obsidianurbexphotography.com/blog/ridley-scotts-alien-cinematic-colour-grading-project/>

Rodgers, F. A. (1972). Children's Preference in Picture Book Illustration. Educational Leadership.

Rodriguez, M. A. B. (2022, janeiro 18). Children and Technology: Positive and Negative Effects. Maryville University Online. <https://online.maryville.edu/blog/children-and-technology/>

Rosado, I. M. S. C. (2011). Literatura para a infância [masterThesis]. <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/11260>

Ruben A. Aquino. (2024, março 3). Walt Disney Animation Studios Wikia. https://walt-disney-animation-studios.fandom.com/wiki/Ruben_A._Aquino

Sarkar, D. (2021, julho 16). How Films Use Color to Tell A Story (With Examples). Flickside. <http://ec2-3-110-12-117.ap-south-1.compute.amazonaws.com/color-psychology-in-movies/>

Sayne, H. (2022, abril 5). 15 Best Comic Strips Of All Time. CBR. <https://www.cbr.com/best-comic-strips-all-time/>

Scribd: Explore mais de 170 milhões de documentos de uma comunidade mundial. (sem data). Scribd. Obtido 9 de abril de 2024, de <https://pt.scribd.com/home>

Seara.com. (sem data). História do Porto. The Yeatman Hotel. Obtido 8 de agosto de 2024, de <https://www.the-yeatman-hotel.com/pt/porto/historia-porto/>

Sharon Bridgeman. (sem data). MUBI. Obtido 4 de março de 2024, de <https://mubi.com/en/cast/sharon-bridgeman>

Silasig. (2014, agosto 28). O Mundo das Ilusões: Alice no País das Maravilhas (Disney, 1951). O Mundo das Ilusões. <https://silasig.blogspot.com/2014/08/alice-no-pais-das-maravilhas-1951.html>

Sinbad: Legend of the Seven Seas (2003) - IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 8 de janeiro de 2024, de <http://www.imdb.com/title/tt0165982/fullcredits>

Sinbad: Legend of the Seven Seas. (sem data). Obtido 8 de janeiro de 2024, de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/SinbadLegendOfTheSevenSeas>

Sleeping Beauty (1959)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 28 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0053285/fullcredits>

Snow White and the Seven Dwarfs: The Creation of a Classic. (sem data). Obtido 12 de dezembro de 2023, de <https://www.nrm.org/snowwhite/exhibition.html>

Snow White and the Seven Dwarfs (1937)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 12 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0029583/fullcredits>

Soares, C. F. F. (2018). Ilustração no fantástico [masterThesis]. <https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/12263>

Soares, M. M. G. da C. I. (2021). A tecnologia digital na evolução da BD [masterThesis]. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/50679>

Sophia de Mello Breyner Andresen: Biblioteca Nacional de Portugal. (sem data). Obtido 9 de abril de 2024, de <https://purl.pt/19841/1/bibliografia/bibliografia.html#3>

Spirit: A Longshot Or A Sure Bet? (sem data). Animation World Network. Obtido 4 de janeiro de 2024, de <https://www.awn.com/animationworld/spirit-longshot-or-sure-bet>

Steamboat Willie (1928)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 12 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0019422/fullcredits>

Steamboat Willie animation cel. (sem data). Obtido 12 de dezembro de 2023, de https://americanhistory.si.edu/collections/nmah_683736

Tarzan (1999)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 4 de janeiro de 2024, de <http://www.imdb.com/title/tt0120855/fullcredits>

Tarzan (film). (2022, abril 27). Disney Wiki. [https://disney.fandom.com/wiki/Tarzan_\(film\)](https://disney.fandom.com/wiki/Tarzan_(film))

Tarzan Storyboards. (sem data). Stephen Anderson. Obtido 4 de janeiro de 2024, de <https://www.stevehatguy.com/tarzan-storyboards>

Tavares, P. (sem data). O PAPEL DO ILUSTRADOR NA CRIAÇÃO DE ÁLBUNS ILUSTRADOS ELETRÓNICOS. 1st International Conference on Illustration and Animation 2012 - Proceedings IPCA. Obtido 10 de abril de 2024, de https://www.academia.edu/3993348/O_PAPEL_DO_ILUSTRADOR_NA_CRIA%C3%87%C3%83O_DE_%C3%81LBUNS_ILUSTRADOS_ELETR%C3%93NICOS

Technology | Study in Australia. (sem data). International Student. Obtido 9 de novembro de 2023, de https://www.internationalstudent.com/study_australia/why_study_australia/technology/

Teixeira, P. F. (2018). O paradigma da Animação Híbrida. Convergências - Revista de Investigação e Ensino Das Artes , VOL XI (21). <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=307>

The Art of Aaron Blaise (Diretor). (2020, outubro 21). Disney Style Character Design [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=VRYEeB0mlUk>

The Art of Jin Kim. (2017, junho 9). The Art of Jin Kim. <https://theartofjinkim.wordpress.com/>

The Dreams of Akira Kurosawa. (2017, janeiro 29). The Rikumo Journal. <https://journal.rikumo.com/journal/2017/1/23/uz13tuh956spni8tgovv7ysbd9p57>

The Little Mermaid. (2023, dezembro 29). Disney Wiki. https://disney.fandom.com/wiki/The_Little_Mermaid

The Little Mermaid (1989)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 29 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0097757/fullcredits>

The long production of «The Nightmare Before Christmas». (2021, dezembro 13). <https://faroutmagazine.co.uk/the-painstakingly-long-production-of-the-nightmare-before-christmas/>

The Man Who Shaped Pinocchio. (2010, junho 1). Alumni Association. <https://www.colorado.edu/coloradan/2010/06/01/man-who-shaped-pinocchio>

The Nightmare Before Christmas Director and Star Discuss Prequel Ideas and More as Movie Turns 30 (Exclusive). (sem data). Peoplemag. Obtido 1 de março de 2024, de <https://people.com/nightmare-before-christmas-30th-anniversary-henry-selick-chris-sarandon-exclusive-8357661>

The Princess and the Frog (2009)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <http://www.imdb.com/title/tt0780521/fullcredits>

The Role of Illustration in Children's Book – Maa Illustrations. (2023, janeiro 16). <https://www.maailustrations.com/blogs/magazine/the-role-of-illustration-in-children-s-book>

Thimble Theatre Starring Popeye | Early Newspapers | Explore | Geppi Gems | Exhibitions at the Library of Congress | Library of Congress. (sem data). The Library of Congress. Obtido 14 de dezembro de 2023, de https://www.loc.gov/translate/goog/exhibitions/geppi-gems/about-this-exhibition/early-newspapers/thimble-theatre-starring-popeye/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-PT&_x_tr_pto=sc

Toy Story (1995)—IMDb. (sem data). [Gravação de vídeo]. Obtido 29 de dezembro de 2023, de <http://www.imdb.com/title/tt0114709/fullcredits>

transobjeto. (2017, agosto 15). O conceito de imaginação de Vilém Flusser. TransObjeto. <https://transobjeto.wordpress.com/2017/08/15/o-conceito-de-imaginacao-de-vilem-flusser/>

Tursunmurotovich, S. S. (2020). IMPORTANCE OF ILLUSTRATIONS FOR PERCEPTION OF CONTENT OF THE BOOK. 8(4).

updated, R. H. (2021, julho 16). 27 expert character design tips. Creative Bloq. <https://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>

Van Allsburg, C. (1985). The polar express. Boston: Houghton Mifflin.

Vasiliauskas, M. (2017, dezembro 18). How to Create A Movie Color Palette Like Ridley Scott [FREE LUT Pack]. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/movie-color-palette-ridley-scott/>

Victorian Children's Literature and the Invention of Childhood—Egham Museum. (sem data). <https://Eghammuseum.Org/>. Obtido 13 de dezembro de 2023, de <https://eghammuseum.org/victorian-childrens-literature-and-the-invention-of-childhood/>

Vidinhas, C. S. (2015). Rotator: O livro infantil digital, uma nova forma de criar narrativas visuais. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/80034>

VisikoKnox-Johnson, L. (2016). The Positive Impacts of Fairy Tales for Children. 14.

Walt Disney Animation Studios—Encanto. (sem data). Walt Disney Animation Studios. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://disneyanimation.com/films/encanto/>

Walt Disney Animation Studios—Far From the Tree. (sem data). Walt Disney Animation Studios. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://disneyanimation.com/shorts/far-from-the-tree/>

Walt Disney Animation Studios—The Princess and the Frog. (sem data). Walt Disney Animation Studios. Obtido 15 de janeiro de 2024, de <https://disneyanimation.com/films/the-princess-and-the-frog/>

WBA Studio (Diretor). (2022, dezembro 4). I Create Basketball Animation on Procreate || Procreate Animation (English version) [Gravação de vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=Zxw5rWxk_a8

Welsch, J. (2010, dezembro 1). Atomic Antelope's Alice iPad e-book not boring according to the NY Times. Lewis Carroll Society of North America. <https://www.lewiscarroll.org/2010/12/01/antelopes-alice-ipad-e-book-not-boring-according-to-the-ny-times/>

What is interactive learning? Discover its benefits | Genially Blog. (2020, outubro 7). <https://blog.genial.ly/en/interactive-learning/>

"What is the Importance and Impact of Illustrations in Children's Books?" An investigation into children's responses to illustrations. (2021).

Wolfe, J. (2019, dezembro 10). Holiday Movie 'Klaus' Launches Netflix's Animated Feature Ambitions. *Variety*. <https://variety.com/2019/artisans/awards/klaus-netflix-animation-1203430131/>

Woodman, D. (2017, julho 12). From Boomers to Xennials: We love talking about our generations, but must recognise their limits. *The Conversation*. <http://theconversation.com/from-boomers-to-xennials-we-love-talking-about-our-generations-but-must-recognise-their-limits-80679>

Zilberman, R. (1985). Introduzindo a literatura infanto-juvenil. *Perspectiva*, 2(4), Artigo 4. <https://doi.org/10.5007/%x>

Zimmermann, A. (2007). Ilustrações de Livros Infantis no Ensino de Arte. 1o Congresso de Educação, Arte e Cultura. https://www.academia.edu/6406851/Ilustrac_o_es_de_Livros_Infantis_no_Ensino_de_Arte

8. Apêndice

A. Storyboards

Storyboard Cena 1-2



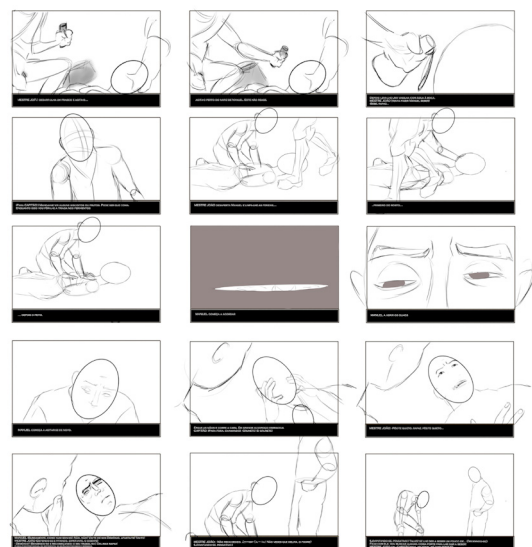
Storyboard Cena 3



Storyboard Cena 3



Storyboard Cena 3



Storyboard Cena 3-4



Storyboard Cena 4



Storyboard Cena 5



Storyboard Cena 5



Storyboard Cena 7



Storyboard Cena 7



Storyboard Cena 7



Storyboard Cena 7



Storyboard Cena 8



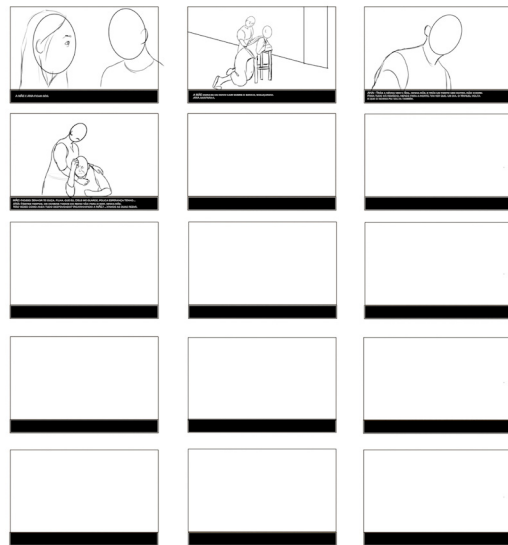
Storyboard Cena 9



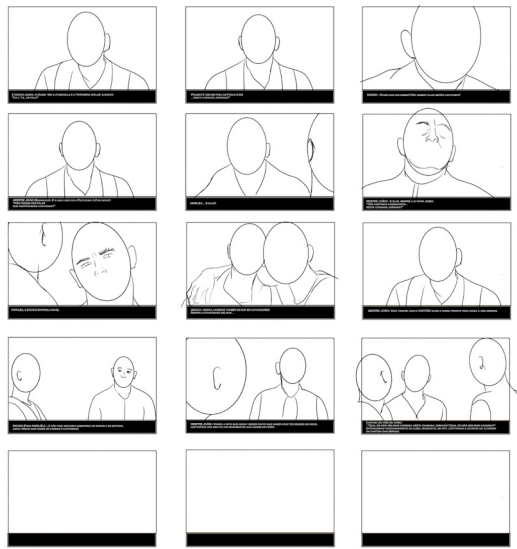
Storyboard Cena 9



Storyboard Cena 9



Storyboard Cena 11



Storyboard Cena 12



Storyboard Cena 12



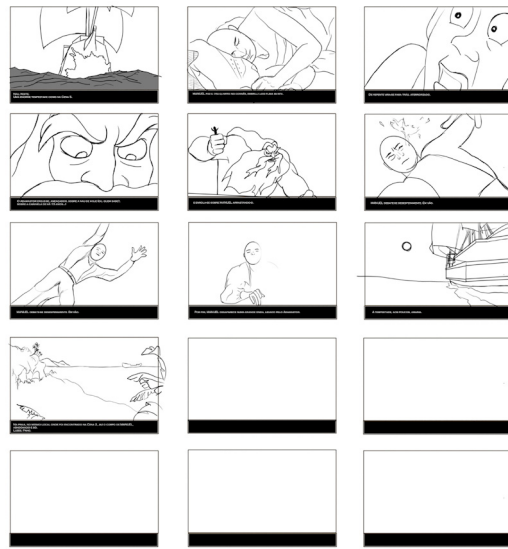
Storyboard Cena 12



Storyboard Cena 13



Storyboard Cena 14



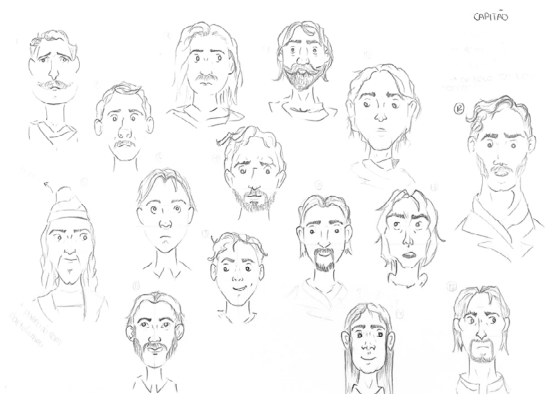
B. Sketches iniciais- Caras



Sketches iniciais- Adamastor



Sketches iniciais- Adamastor



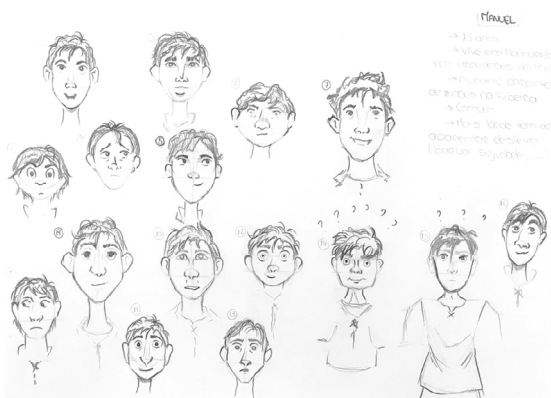
Sketches iniciais- Capitão



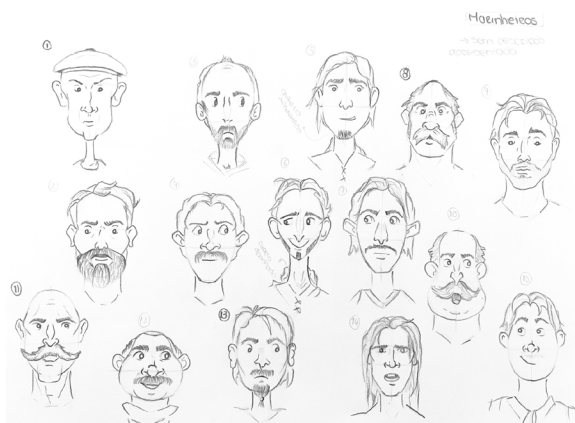
Sketches iniciais- Irmã



Sketches iniciais-Mãe



Sketches iniciais- Manuel



Sketches iniciais- Marinheiros



Sketches iniciais- Mestre João

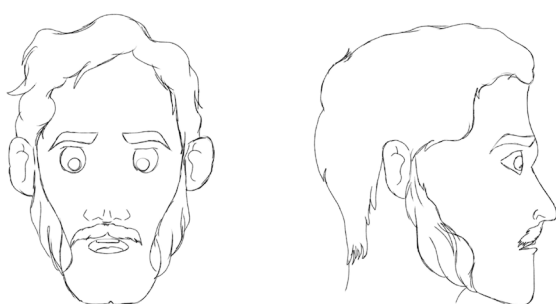


Sketches iniciais- Pai

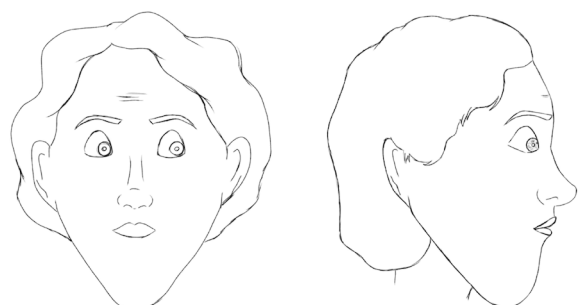
C. Personagens em linha



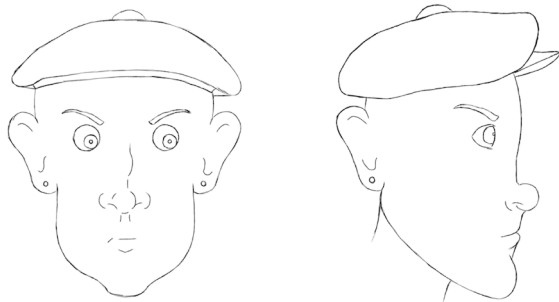
Ana (Irmã)



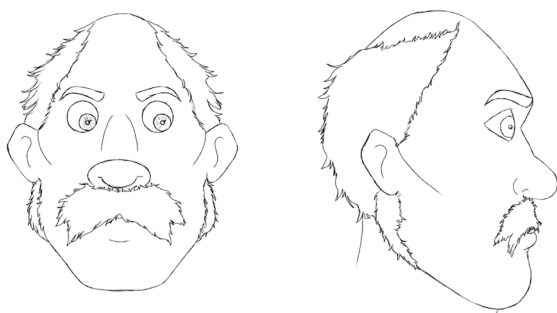
Capitão



Mãe



Mãrinheiro Pêro



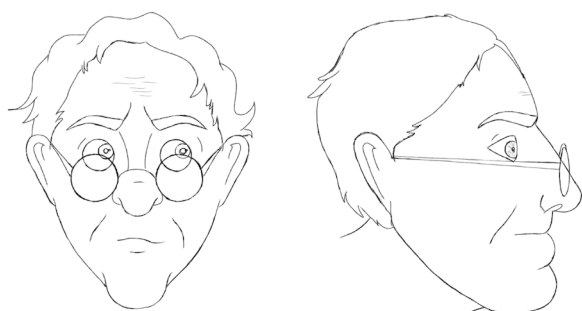
Mãrinheiro Nicolau



Mãrinheiro Diogo



Mestre João- Novo



Mestre João- Velho



Pai

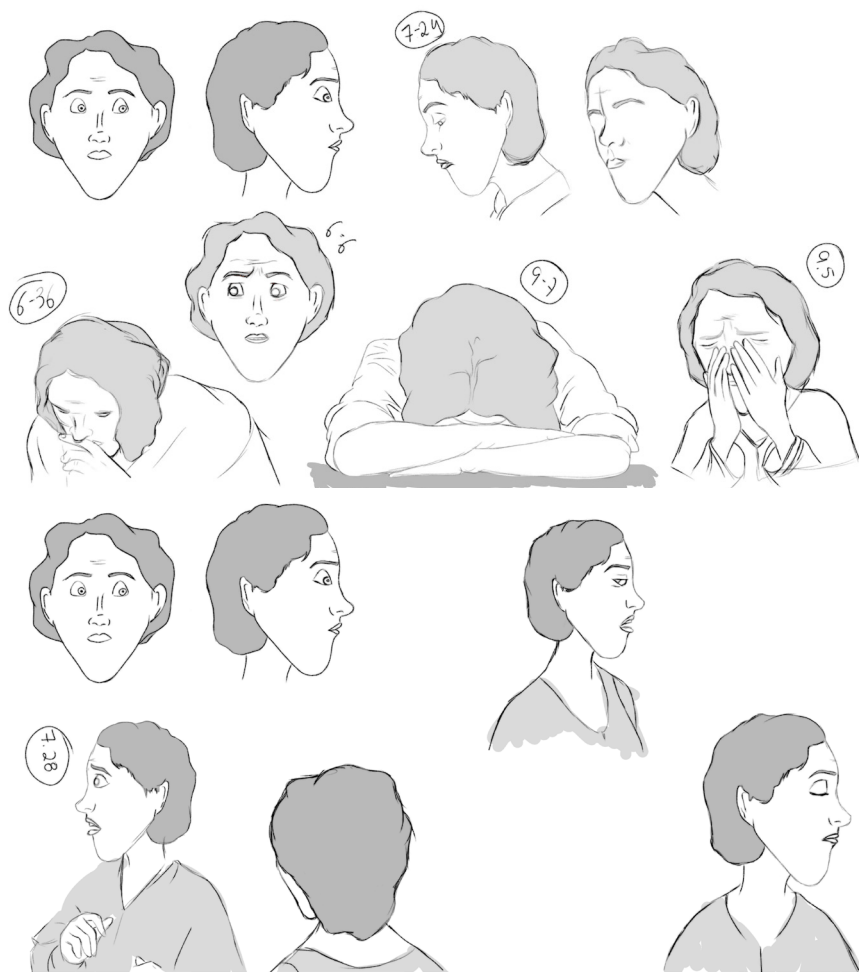
D. Sketches- Expressões personagens



Mestre João



Ana (Irmā)

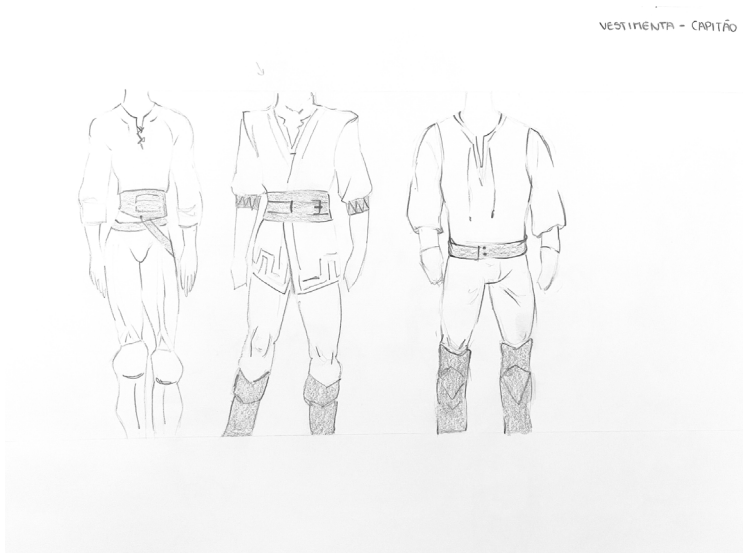


Mãe

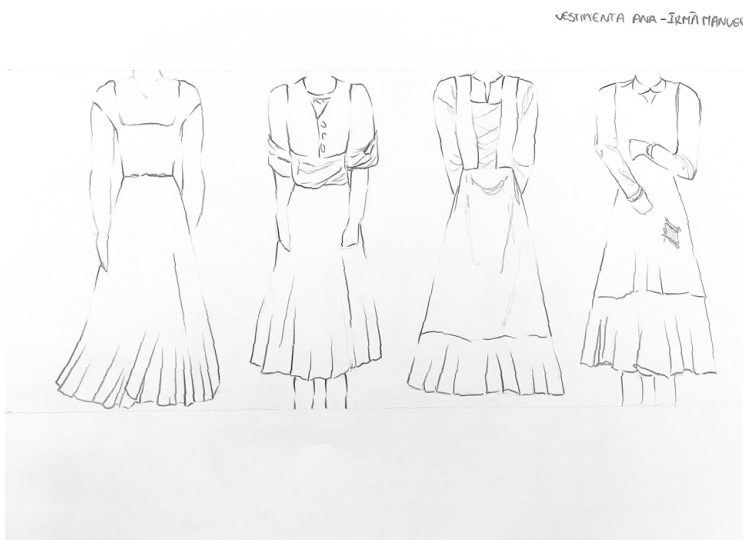


Pai

E. Sketches iniciais- Roupas

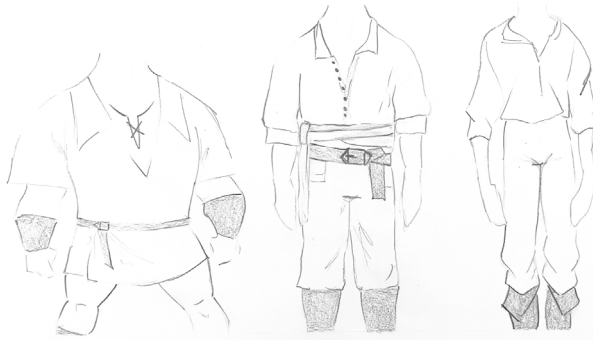


Sketches roupa- Capitão



Sketches roupa- Irmã

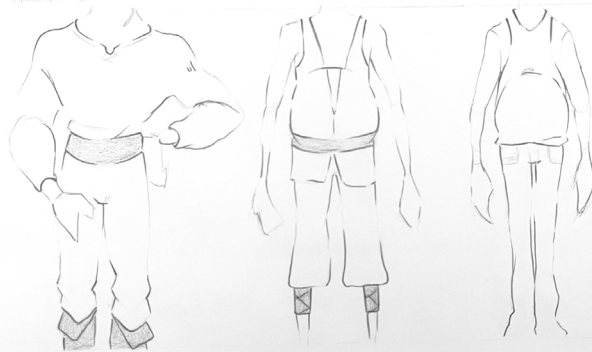
VESTIMENTA - MARINHEIROS



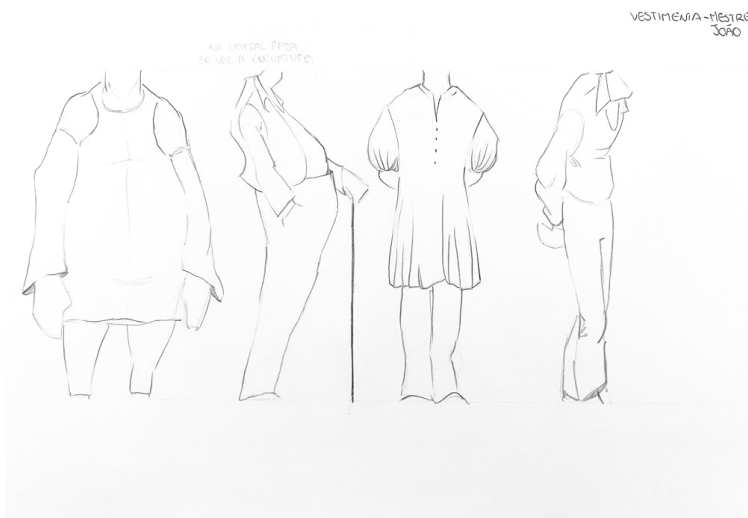
Sketches roupa- Marinheiros

VESTIMENTA - MARINHEIROS

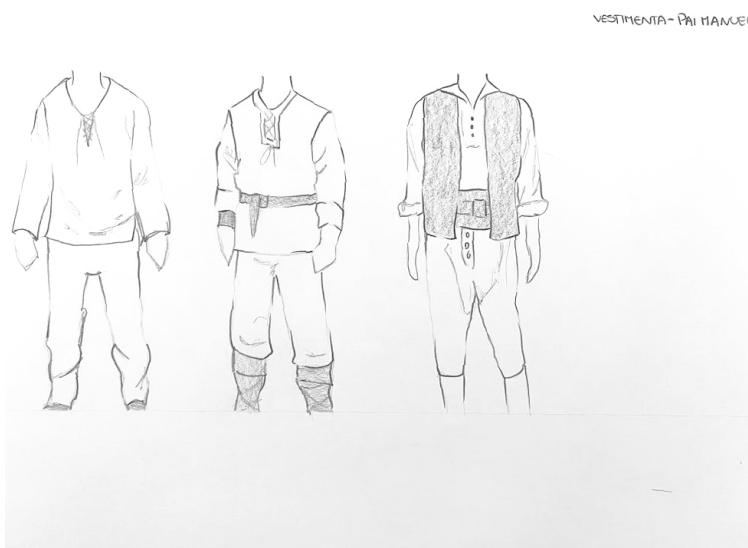
MARINHEIRO 23/08/2010



Sketches roupa- Marinheiros



Sketches roupa- Mestre João



Sketches roupa- Pai

F. Ilustrações Marinheiros

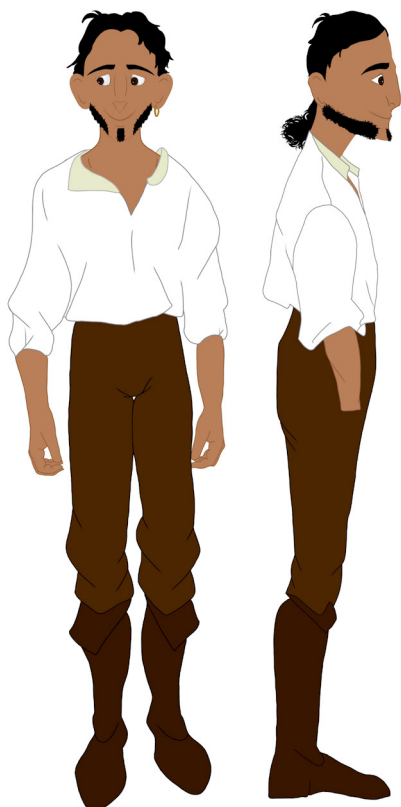


Ilustração Frontal/ Perfil- Diogo

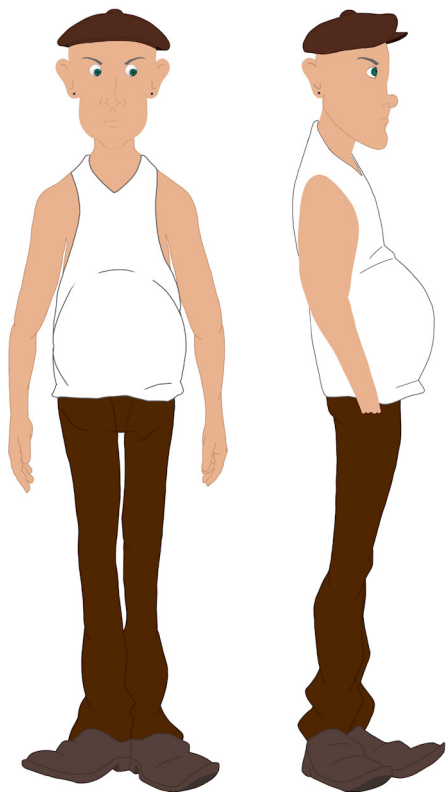


Ilustração Frontal/ Perfil- Pêro



Ilustração Frontal/ Perfil- Nicolau

G. Ilustrações Mestre João

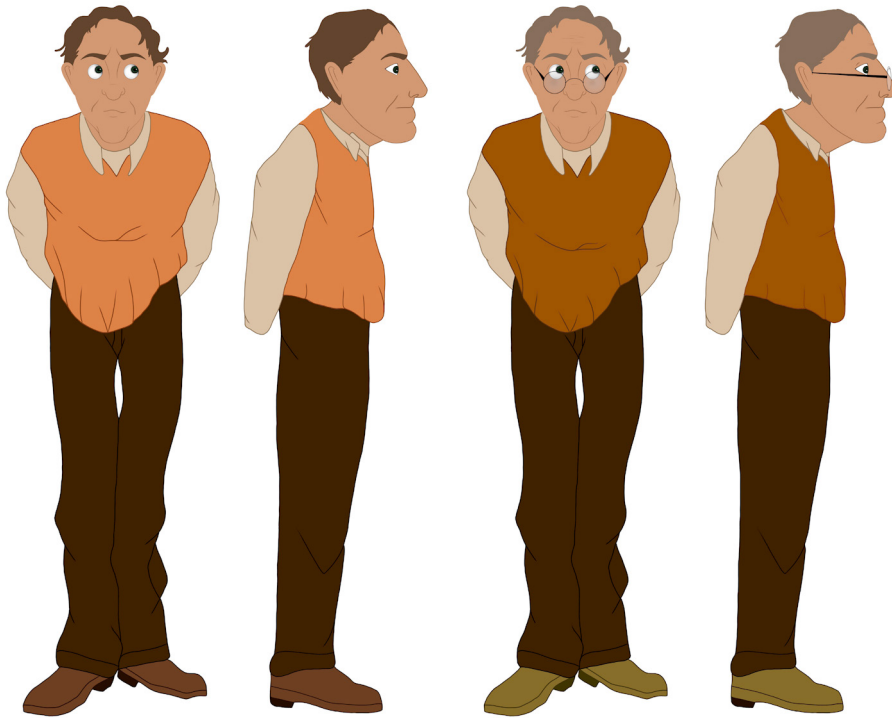
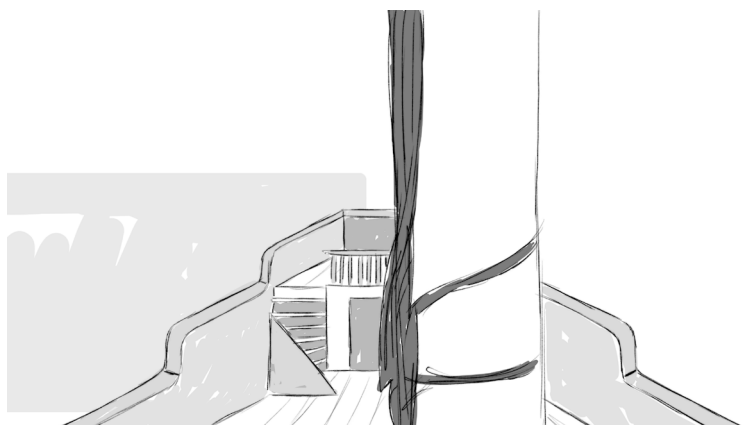
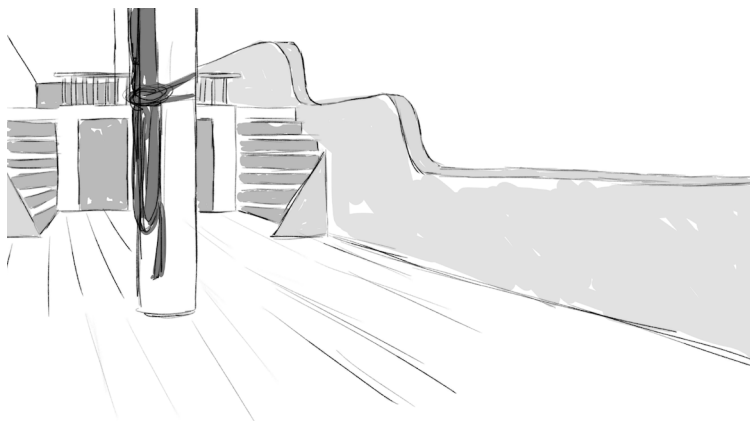
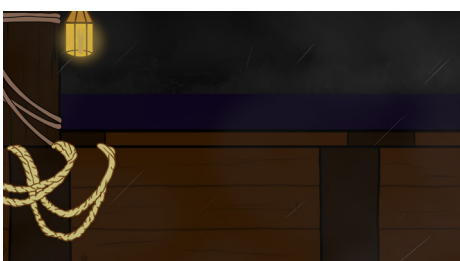
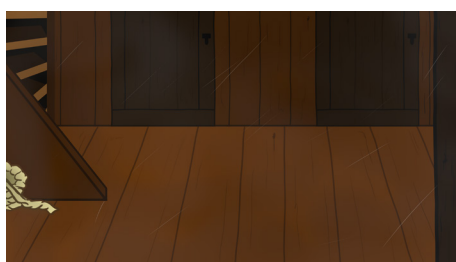
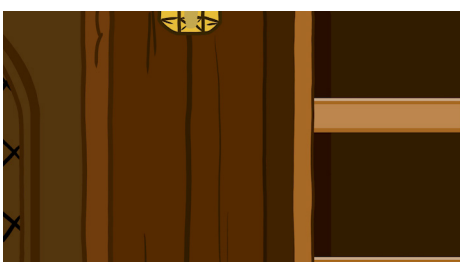
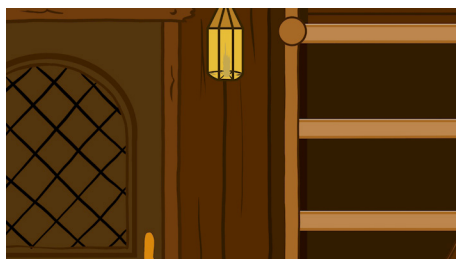
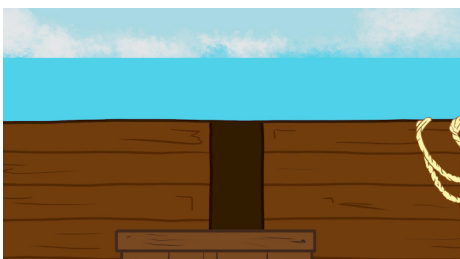


Ilustração Frontal/ Perfil- Mestre João

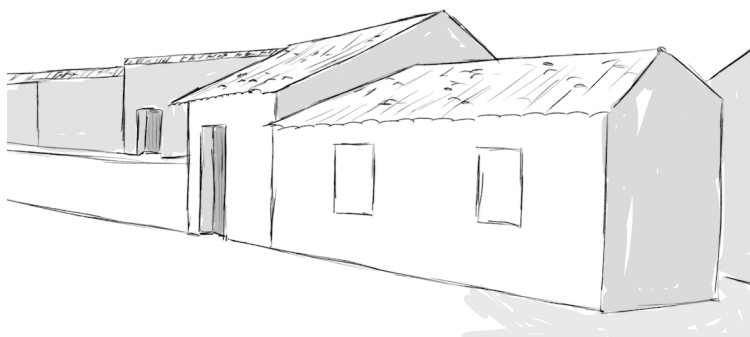
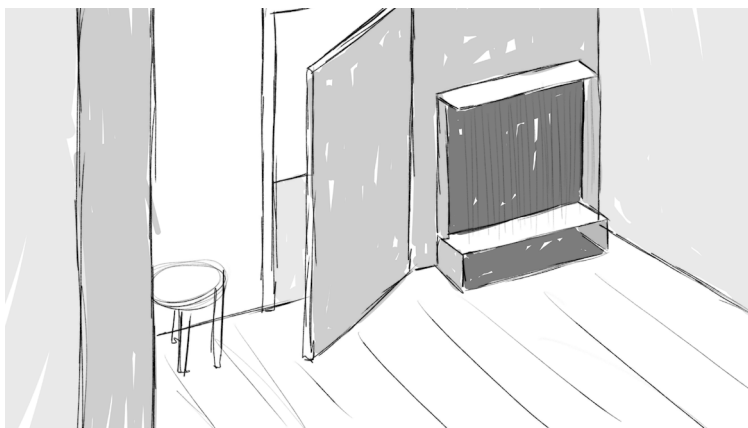
H. Sketches iniciais caravela



I. Ilustrações caravela



J. Sketches iniciais casa



K. Ilustrações não utilizadas/ falhadas



Ilustração Cena 5

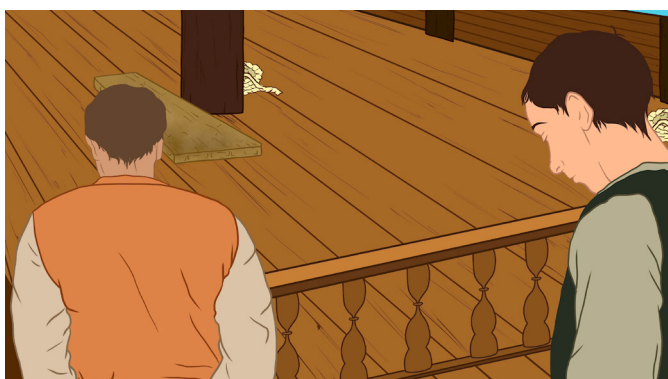


Ilustração Cena 10



Ilustração Cena 6



Ilustração Cena 14

L. Estrutura livro digital- texto aplicado a cada um dos frames



Cena 1- Tempo presente. 1520

Nau da carreira da Índia. Dia.

MESTRE JOÃO *está sentado numa mesa, com uma pena na mão, a escrever a sua crónica e detendo-se, a espaços, para repousar e meditar.*

MESTRE JOÃO

(A escrever e a ler alto, em tom vagaroso e melancólico)

-Hoje, de regresso das Índias a casa, no termo de tantos anos de ausência e de tantos e tão distintos paradeiros, o meu coração está cheio de memórias e de melancolias...

MESTRE JOÃO *detém-se por momentos.*

Cena 2- Tempo do Perfeito. 1501



MESTRE JOÃO

-São dez horas. Estamos de novo prestes daquela Angra de S. Brás...

MESTRE JOÃO interrompe de novo a escritura/leitura.

MESTRE JOÃO

(Prosseguindo)

-...daquela Angra de S. Brás de tantos distantes acontecimentos.

E em mim acorda a lembrança daquele naufrago, que o meu entendimento e os meus sentidos haviam já para sempre esquecido...



Angra de S. Brás (terra) e nau. Dia.

Barris de água em terra, prontos a embarcar; outros já no batel.



*Um marinheiro pousou o barril que transportava.
Está inclinado, a tentar erguer do chão um corpo inanimado,
pegando-lhe por debaixo dos braços.*



MARINHEIRO

(Para fora, alvoraçado)

*-Ajuda! Aqui! É um náufrago! Está como morto! (Chamando:) Diogo
Anes! Nicolau! Chegai aqui!*

O marinheiro arrasta com dificuldade o corpo.

Surge outro marinheiro.

DIOGO

-O que foi?



MARINHEIRO

-Encontrei-o entre as rochas como morto. Ajuda-me aqui!

Diogo inclina-se, amparando também o náufrago.

DIOGO

(Benzendo-se)

-Deus misericordioso, é um dos nossos! Como veio ele aqui parar?

(Para fora, pedindo também auxílio:) Nicolau! Nicolau!

Os dois tentam carregar o náufrago, que não dá acordo de si

MARINHEIRO

-Temos de o levar para bordo, ainda respira! *(Puxando :)* Uuoupa!



DIOGO

(Segurando o náufrago pelas pernas)

-Toma-o tu firme pelos braços! Uuoupa!

MARINHEIRO

-Pobre diabo, como teria vindo aqui parar?

DIOGO

-Ele nos contará, se viver.

Os dois erguem o corpo, um segurando-o pelas pernas e o outro pelos braços. A custo, transportam-no para bordo.

Cena 3- Tempo do Perfeito. Passagem de tempo



Coberta.

Dia.

MANUEL está estendido sobre uma esteira, agasalhado com uma manta.

A seu lado, de pé, o **CAPITÃO**; debruçado sobre ele, segurando-lhe a cabeça, **MESTRE JOÃO** observa-o cuidadosamente.

MANUEL continua inanimado.

MESTRE JOÃO vê-lhe o pulso e os olhos e encosta-lhe o ouvido ao peito.

MESTRE JOÃO

-O coração ainda bate. Está muito magoado. Vede. (*Abre a camisa de MANUEL e, depois, despe-lha:*) Sangrou de muitos ferimentos, o pobre! Tendes memória dele?

CAPITÃO

(*Olhando atentamente o rosto de MANUEL*)

-Não sei. Está muito desfigurado...Mas é decerto dos nossos.

MESTRE JOÃO

-Pobre de Cristo. Pode ter sobrevivido de algumas das naus naufragadas à vinda...



CAPITÃO

(Incrédulo)

-As naus perdidas no Cabo das Tormentas?! Tantos meses depois?
E como poderá ele ter chegado aqui, a cem léguas ou mais?

MESTRE JOÃO

-Deus o saberá.

CAPITÃO

-É mais seguro ser algum degredado deixado na costa.

MESTRE JOÃO

-E deixado por quem, senhor, se por nós não?

CAPITÃO

-Que sei eu? Talvez pelos da armada do Almirante Vasco da Gama...

MESTRE JOÃO

-Não parece degredado ou arrenegado.... É tão jovem. Vede.

CAPITÃO

-Deus Nosso Senhor nos valha, agora há-os de todas as idades,
Mestre!

MESTRE JOÃO ergue-se.



MESTRE JOÃO

(Levantando-se)

-Vou trazer panos e ligaduras.

MESTRE JOÃO sai. O **CAPITÃO** debruça-se sobre **MANUEL**.

Este agita-se debilmente e tenta soerguer-se.

O **CAPITÃO** ampara-o.

MANUEL

(Falando entrecortadamente, com grande esforço, e apontado para algo invisível no horizonte)

-A Avantesma! A Avantesma!

CAPITÃO

-Que dizes, rapaz? *(Olha em volta:)*. De que raios falas tu, marinheiro?



MANUEL tomba de novo, exausto.

O **CAPITÃO** põe-se de pé, fitando, inquiridor, o horizonte e o mar.

CAPITÃO

(Murmurando)

- Com um tempo tão limpo? Impossível!

MESTRE JOÃO regressa com a mala de médico.

CAPITÃO

(Para **MESTRE JOÃO**, enquanto procura fazer erguer de novo **MANUEL**)

-Delira, o pobre diabo...



MESTRE JOÃO

(Debruçando-se sobre **MANUEL**)

-Há de ser das febres.... Está tão fraco que nem posso sangrá-lo!

MESTRE JOÃO desarrolha um frasco e agita-o perto do nariz de **MANUEL**. Este não reage. Depois leva-lhe uma vasilha com água à boca.

MESTRE JOÃO

(Tenta fazer **MANUEL** beber)

-Bebe, rapaz...(Para o **CAPITÃO**;) Mandai-me vir alguns biscoitos ou frutos. Pode ser que coma. Enquanto isso vou pôr-lhe a triaga nos ferimentos.



MESTRE JOÃO desapereta **MANUEL** e limpa-lhe as feridas, primeiro do rosto, depois do peito. **MANUEL** começa a agitar-se de novo. Ergue as mãos e cobre a cara. Em grande alvoraço, esbraceja.

CAPITÃO

(Para fora, chamando)

-Grumete! Ei grumete!

MESTRE JOÃO

-Põe-te quieto, rapaz, põe-te quieto...

MANUEL

(Surdamente, como num sonho)

-Não, não! Vai-te de mim, Demónio, afasta-te! Vai-te!

MESTRE JOÃO

(Detendo-se e fitando, expectante, o doente)

-Demónio...? (Benzendo-se e recomeçando o seu trabalho:).

Deliras, rapaz!

CAPITÃO

-Não para de falar no Demónio. (Hesitando:) Será que também ele...?

MESTRE JOÃO

-Não recomeceis, Senhor Capitão! Não vedes que delira, o pobre?

(Levando-se, pensativo:) Talvez se lhe der a beber um pouco de...

(Decidindo-se:) Ficai com ele, vou buscar alguma coisa forte para lhe dar de beber!



MESTRE JOÃO sai.

O **CAPITÃO** fica, de novo, só com **MANUEL**.

CAPITÃO

(Debruçando-se sobre **MANUEL**)

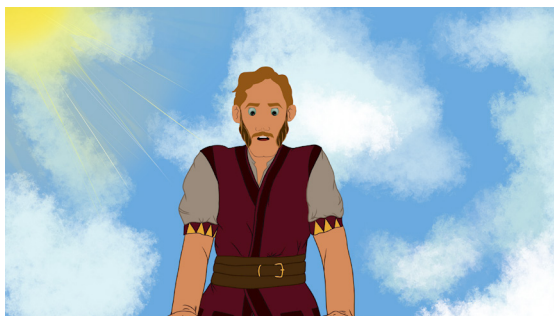
-Também viste o Demónio Adamastor, não viste, marinheiro?

O **CAPITÃO** segura a cabeça de **MANUEL**.

CAPITÃO

(Abanando-o)

-Responde, marinheiro! Viste-o, não viste?



MANUEL não dá acordo de si.

O **CAPITÃO** levanta-se lentamente e fica de pé ao lado de **MANUEL**, fitando-o em silêncio.

CAPITÃO

(Sem tirar os olhos de **MANUEL**)

-Podre diabo! Aposto que o viste, ao Demónio! Foi ele quem te pôs neste estado. (Pausa:) Como é que lhe escapaste, desgraçado?

Cena 4



MESTRE JOÃO, sentado como na Cena 1.

MESTRE JOÃO acorda lentamente das suas lembranças e põe-se de pé. Dá uns passos, pensativamente.

Depois volta a sentar-se.

MESTRE JOÃO

(Sentando-se)

-Por que me lembram agora todos estes sucessos? (*De si para si:*)

Coisa misteriosa é a memória dos homens... (*Recomeçando a escrever/ler:*) Sou homem das artes e das ciências naturais, fiz autos de medicina e de filosofia, estudei os conhecimentos antigos e modernos da farmácia e da astrologia, li e ouvi crónicas e livros de virtudes, de leis e de outras distintas utilidades. (*Pausa:*) Conheci mundo e aproveitei da vida muito com duvidar e com acreditar no testemunho dos meus olhos e meus ouvidos mais do que com argumentar. (*Nova pausa, pousando a pena por momentos e olhando o vazio:*) Mas quem poderá acreditar no testemunho dos seus sentidos perante coisas tão desconfortantes a todas as leis da natureza como as que me foi dado nesta mesma Angra de S. Brás ver e ouvir?

VOZ DE CAPITÃO

(*Off*)

- O vento é de governo, lançar o prumo! (*Pausa:*) A estibordo!

OUTRA VOZ

(Off)

-Dez braços à proa!

VOZ DO CAPITÃO

(Off)

-Baixar a grande de vante e a mezena! Largar ferro!

Em off, ruídos confusos de manobras. **MESTRE JOÃO** recomeça a escrever/ler.



MESTRE JOÃO

-Não sou, pois, nenhum imposto nem nenhum rapaz ignorante, conquanto só um físico bacharel com coisa nenhuma que ensinar senão que aprender. (Pausa:) Mas sou de igual maneira... (Pausa, hesitação:)...sou de igual maneira homem de fé, e sei, também por força da mesma experiência da vida, que nem sempre é dado ao julgamento dos homens compreender dos desígnios de Deus e de todos os comércios da criação. (Melancolicamente:) Sempre haverá muitas sabedorias por saber. No fundo de todas as sabedorias sabidas reside um mistério onde não alcançam os nossos instrumentos e as nossas medidas nem as nossas palavras...

VOZ

(Off)

-Aprontar batel!

MESTRE JOÃO

(Prosseguindo)

-Conheço muito do mundo e conheço sobretudo acerca de quanto desconheço... *(Pausa:)*... como no alto-mar a linha do horizonte apartando-se mais conforme mais se vence distância...



MESTRE JOÃO *ergue-se, passeia um pouco e volta a sentar-se.*

Em off, o ranger da mastreação e das vergas e o ruído, cada vez mais vivo e nítido, das aves e dos movimentos e manobras.

MESTRE JOÃO

-Os cartógrafos registam nas cartas cabos e promontórios onde os antigos puseram infernos e demónios e mais coisas medonhas de pensar. Compõem mapas, marcam rotas e correntes e alterações. *(Pausa:)* Mas o certo é que não fecham as portas do inferno donde saem e entram os demónios, pois os levam consigo dentro de si e pois que não existe Norte nem Levante na navegação da alma.

MESTRE JOÃO *detém-se de novo.*

MESTRE JOÃO

(Recomeçando a escrever)

-Certo é que, com a graça de Deus, as cartas me levaram às Índias e me trouxeram de volta, e os pilotos me conduziram a bom porto em mares hostis, por entre, que sei eu?, demónios rugidores e fauces infernais. Mas que podem os homens conhecer do seu destino e dos caminhos de Deus Nosso Senhor?



Grande e ruidoso safanão. **MESTRE JOÃO** interrompe de súbito a escrita, escutando e olhando para fora.

A nau ancorou.

MESTRE JOÃO

-Fizemos pois aguada nesta Angra de S. Brás, aqui tendo os homens recolhido um pobre náufrago. E a sua espantosa história confunde tudo o que, ao longo de muitos anos de vida, me foi dado conhecer da ciência e da experiência...



Ruídos do mar e de aves; confusa vozearia ao longe. **MESTRE JOÃO** endireitar-se na cadeira, atirando levemente a cabeça para trás e fechando os olhos.

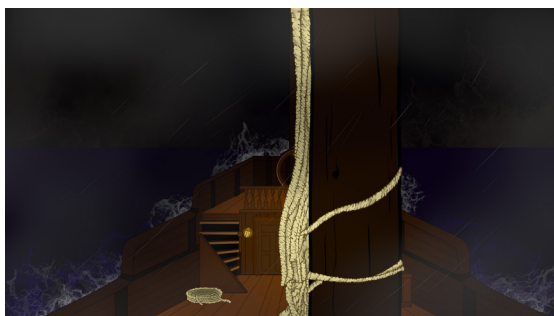
MESTRE JOÃO

(Recordando)

-Íamos a caminho do Cabo... (Pausa:)... e, estando os dois, eu e ele, na coberta, conversando, de súbito...

Apagam-se as luzes sobre **MESTRE JOÃO** e, aos poucos, o palco-nau vai-se iluminando de todas as luzes múltiplas e difusas da memória, enquanto o vento cresce, cada vez mais nítido e mais próximo, agitando os panos e as vergas e fazendo ranger a mastreação.

Cena 5- Tempo do Perfeito



Noite de tempestade.

*O vento uiva furiosamente, batendo as velas e as vergas.
As vagas sacodem com violência o barco e desfazem-se pesadamente na coberta e no convés.*

Relâmpagos e trovões.

*A nau balança de um lado para o outro, atirando com as lanternas em todas as direções; tombam objetos no convés.
Turbilhões de espuma por todo o lado. Mal se vê.
Os marinheiros correm em todas as direções.*

*Ouve-se, no meio da confusão, a voz do **CAPITÃO** gritando ordens.
Na coberta tenuemente iluminados, estão **MANUEL**, sentado na enxerga, e **MESTRE JOÃO**, ambos embrulhados em mantas.*



VOZ DO CAPITÃO

(Gritando)

-Apanhar panos! Vamos à deriva, largar ferros! Vira tudo de bordo, piloto!

MANUEL

(Assustado)

-Valha-nos Deus Nosso Senhor, ainda de manhã o mar estava chão...

MESTRE JOÃO

-Se queres mentir fala do tempo que há de vir. *(Abanando a cabeça:)*

Mais a mais aqui, no Cabo, onde se misturam os mares quentes e os frios. No ano passado, à vinda, o tufão foi tão súbito por diante que só o percebemos quando todas as velas ficaram cruzadas nos mastros.

MANUEL

(Sacudindo a cabeça)

-Eu bem sei...

VOZ DO MARINHEIRO

(Off)

-Sessenta nós!

VOZ DO CAPITÃO

(Off)

-Orçar tudo, orçar tudo!

Enquanto dura a tempestade, MANUEL e MESTRE JOÃO conversam, calando-se frequentemente, expectantes e assustados, a cada batida violenta do mar e do vento.



MANUEL

-Foi assim que morremos todos os da caravela do Senhor Bartolomeu Dias...

MESTRE JOÃO

-Todos não, ao menos tu!

MANUEL

-Disso não estou eu certo, senhor...

MESTRE JOÃO

(Incrédulo)

-Não estás certo de estares vivo?

MANUEL

-Não. *(Pausa. Recordando:)* Fomos todos atirados pelo mar como bocados de papel. E também o barco. Rasgou-se ao meio como papel!

MESTRE JOÃO

-E tu...*(Pausa:)* De verdade que o viste?



MANUEL

-À Avantesma? Pois se foi por mim que veio!

MESTRE JOÃO

-Veio por ti? O Demónio Adamastor?!

MANUEL

(Hesitante)

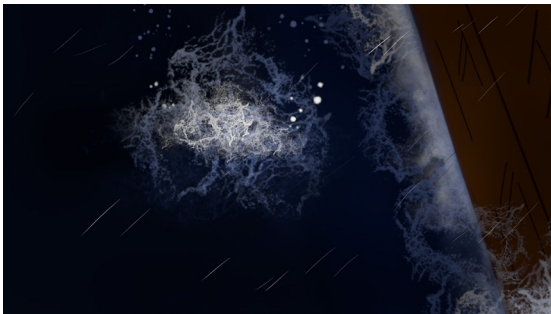
-Não repetireis nunca a ninguém o que vos disser?

MESTRE JOÃO

-Por minha fé, rapaz. Mas que tens tu para dizer?

MANUEL

-É coisa muito antiga. Sabei que eu...O meu pai... o meu pai partiu na primeira navegação do Senhor Bartolomeu Dias que passou este mesmo Cabo das Tormentas. Eu...



GRITO DE MARINHEIRO

(Off)

-Homem ao mar, homem ao mar!

MANUEL e MESTRE JOÃO detêm-se alarmados, à escuta.

MARINHEIRO

(Off)

-Homem ao mar à ré, homem ao mar!

MESTRE JOÃO

-Pobre de Cristo, ninguém lhe pode valer...



A tempestade não dá tréguas à nau. Ondas alterosas continuam a abater-se furiosamente no convés.

VOZ DO CAPITÃO

(Off)

-Tudo a bombordo, tudo a bombordo! Estamos a ir prestes ao promontório!

MANUEL põe-se de súbito de pé, muito assustado, fitando o céu negro e tumultuoso. Um enorme vulto levanta-se ameaçadoramente, de braços abertos, sobre a nau. **MANUEL** recua, em pânico.



MANUEL

-A Avantesma!!

MESTRE JOÃO, recua também.

MESTRE JOÃO

-O Adamastor!

Iluminado pelos relâmpagos, o Mostrengo à volta da nau "rodou três vezes, três vezes rodou, imundo e grosso", até finalmente desaparecer no escuro no meio de um grande trovão.



*Entra o **CAPITÃO**, a correr, alvoraçado.*

CAPITÃO

*(Dirigindo-se a **MESTRE JOÃO**)*

-Viste-o desta vez, Mestre? No meio dos fuzis e dos relâmpagos, viste-o?!

MESTRE JOÃO

(Transido)

-Sim, julgo que agora sim...

*O **CAPITÃO** sai de novo, apressadamente. La fora, aos poucos, a tempestade amaina.*

CAPITÃO

-Eu bem vos tinha dito, mas vós estáveis ciosos de mais da vossa ciência! Haveremos de voltar a falar depois.



MANUEL

(Ainda com os olhos fixos no céu)

-Veio outra vez por mim! À minha procura!

MESTRE JOÃO

-Por ti? O Adamastor? E por que razão viria ele por ti?

MANUEL *vira-se e fica paradamente a olhar, em silêncio, céu e mar.*

Cena 6- Tempo do Mais-que-Perfeito. (Memória de Manuel)



*Ilumina-se, a casa de **MANUEL** no Porto, 13 anos antes: 1488.*

Casa austera e pobre.



Sentados à mesa, tosca, **MANUEL**, a **MÃE** e **ANA**, sua irmã, comem pão e bebem por uma vasilha comum.

MANUEL tem agora 14 e 15 anos; a irmã é um pouco mais nova.

MÃE

-O vosso pai vem na barca que chegou hoje à Ribeira. Dizem-me que, desde que descarregue e se façam os autos de mercadorias, logo virá para casa. À noite deve estar cá.

ANA

-Ao fim de tanto tempo...

MÃE

-E de tantos cuidados, filha! Pelo Mar das Trevas dentro e por terras de negros e no meio de tormentas e de falsidades...E de pestes, e de doenças.

ANA

-Virá outra vez doente da malária ou da febre amarela?

MÃE

-Que posso eu saber dele, filha, senão que antes prouvera que nunca partisse a desafiar a vontade de Deus Nosso Senhor?

MANUEL

-Homens com cabeça de cão e com grandes pelos...

MÃE

-Que dizes tu?!



MANUEL

-Para lá do Cabo. Não, mãe, no Mar das Trevas. Diz-se que há por lá homens com cabeça de cão e que comem os filhos que têm.

ANA

-E que adoram ídolos...

MÃE

(Benzendo-se)

-Credo, Nosso Senhor seja louvado!

MANUEL

(Malicioso)

-E também mulheres lindas e de grande vergonha...



MÃE

-Calai-vos, filhos, que ofendeis a Deus! *(Pausa:)* Como o ofendem aqueles todos que acometem ao Mar Oceano à procura de Ilhas Encantadas, ou por mor do ouro, da pimenta e dos escravos, e nos levam maridos e filhos.

MANUEL

-Quem não se aventurou não perdeu nem ganhou, minha mãe.

MÃE

-De longas vias, mui longas mentiras, filho! A trabalhar o vosso pai aqui com o barqueiro, não nos faltaria de comer, com a graça de Deus. E não andaríamos em cuidados! (*Suspirando:*) Pão alheio caro custa...

MANUEL

-Há muito tempo sonhei que, na viagem, meu pai teve uma forte tempestade no mar e que uma grande Avantesma o devorava.

MÃE

-Credo!

ANA

-Conta o teu sonho à mãe, Manuel, conta!

MANUEL

-Um Demónio com uma língua de comprido! (*Excitado:*) E eu salvei o meu pai! Bati-me no meio do mar com a Avantesma e venci-a. Dei-lhe tantas pancadas e tantas facadas que afugentei o Demónio dali para longe.

MÃE

-Não fales mais de tais coisas, Manuel, que dão medo.



ANA

(Tranquilizando a **MÃE**)

-Foi só um sonho, minha mãe.

MÃE

-Os sonhos são alertas que Deus manda, Ana.

ANA

-Não se aflija...(Para **MANUEL**;) Não contes mais, Manuel...

MÃE

-No ano passado, quando os vossos irmãos morreram empestados da peste de Levante, também eu sonhei. (*Imperativa*;) Não quero escutar mais! (*Põe-se de pé*;) É tempo de voltares para a casa da dona viúva, Ana. (*Virando-se para MANUEL*;) E tu leva a tua irmã ao Porto e vai também, que se faz tarde!



Levantam-se todos.

ANA

(Para a **MÃE**)

-Se pudesses comprar-me uma touca no algibebe da Rua de S. Miguel...O meu pai havia de gostar de me ver a recebê-lo com ela.

MÃE

-O teu pai há de trazer-te panos, como sempre...

ANA

(Contrariada)

-Mas não como os do judeu, mãe...



MANUEL dirige-se para a porta.

MANUEL

-Adeus, minha mãe.

A **MÃE** aproxima-se de **MANUEL** e beija-o.



MÃE

-Adeus, filho, que Deus te acompanhe. E esquece os sonhos, esquece os sonhos. Dos sonhos não vem nunca coisa boa.

(Entrega-lhe algumas moedas:) Na volta passa pela loja de venda e traz um arrátel de alguma carne, o teu pai vem sempre com vontade dela.



ANA despede-se também da **MÃE**.

ANA

-Até mais, minha mãe. Pedirei à Senhora que me permita vir a ver meu pai amanhã.

A **MÃE** beija-a.

MÃE

-Adeus, Ana, que te salve Deus.



Saem os dois. A **MÃE** fica só.

Cena 7- Tempo do Mais-que-Perfeito



Passagem de tempo.

Fim de dia.

A casa está deserta.



*A porta abre-se e entra o **PAI** de **MANUEL**.*

Traz às costas um grande saco de pano e, nas mãos, outro mais pequeno, cheio de areia, pedrinhas e conchas dos mares distantes.

Pousa os sacos e deixa-se cair num banco, respirando fundo.

Olha em volta, reconhecendo, uma a uma, todas as coisas.

Depois levanta-se..



MANUEL entra e corre para o **PAI**, abraçando-o com força. Em seguida, vai em direção à porta, chamando.

MANUEL

(Gritando para fora)

-Mãe, mãe, venha! Chegou o nosso pai!



Entra a **MÃE**, limpando as mãos à saia. Corre para o marido e abraça-o também. Em silêncio. A **MÃE** chora.

PAI

(Soltando-se e segurando a mulher pelos ombros)

-Que é isso, mulher? Choras? Terei eu acaso morrido?

A **MÃE** abraça-se de novo ao marido.

PAI

-E a Ana? Onde para a Ana?

MÃE

-A Ana trabalha agora de criada em casa de uma dona viúva do Porto. Ela há de também vir para receber-te.



PAI

(Agarrando MANUEL e avaliando-o)

-O que tu crescestes, rapaz! O trabalho de carpinteirar naus deu-te corpo! Pareces um homem!

MÃE

(Para o marido)

-Vens bem? Não te atacaram desta vez os males?

PAI

-A mim não me chega o Demo, mulher! Quando ele nasceu já eu agatinhava! *(Dirigindo-se à mesa:)* E comer, tens que comer? Ainda hoje não engoli nada senão um copo de vinho...



A **MÃE** traz comida para a mesa.

Sentam-se os três.

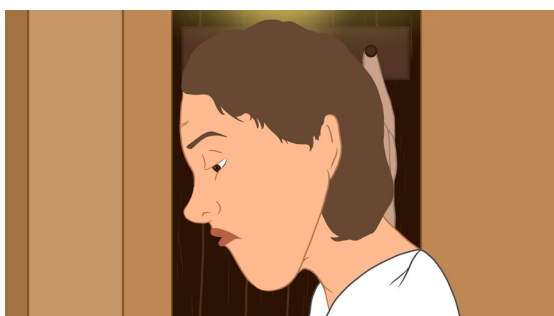
O **PAI** come avidamente e não para de falar.

MÃE

-Não tornes mais ao mar desta vez! Peço-te que não tornes...

PAI

-Que não torne ao mar? E que farei eu, mulher? Enquanto me não comer, o malvado há de continuar a dar-me comida. Já tenho tudo aprontado, dentro de dois meses embarco para a Guiné com o Senhor Diogo Álvares.



A **MÃE** fica em silêncio por momentos.

MÃE

(De olhos baixos, resignada)

-Se for essa a vontade de Deus...



PAI

(Mete a mão na bolsa e agita moedas lá dentro)

-Ouve, mulher, moedas de prata! Graças a minhas mãos, que a vontade de Deus bem conhecida era...

MANUEL

(Olha o PAI com admiração e deslumbramento)

-Foi às Índias, meu pai?

PAI

-Às Índias? Mais longe do que às Índias! Muitas mil léguas mar fora, para Sul! E depois para Norte, do outro lado do Fim do Mundo!



MÃE

(Aflita)

-O Fim do Mundo? Nosso Senhor seja louvado...

MANUEL

-E viu os homens de cabeça de cão?



PAI

(Rindo)

-De cabeça de cão? Não, homens de cabeça de cão não vi. Nem de cão nem de gato. *(Pausa:)* Mas além do Cabo Tormentoso vi muitas mais coisas de causar grande espanto.

MANUEL

-Cabo Tormentoso?

O PAI interrompe por momentos a descrição. Bebe e recomeça a contar a sua odisséia.

PAI

-E se ele é tormentoso! Atravessámos as águas tórridas e, de repente, após largamos de uma angra dita das Voltas, tombou-nos em cima uma tormenta tal que andámos duas semanas a navegar de capa, com vento de popa de mais de 50 nós e a agulha a nordestear e noroestear como doida! *(Pausa:)* E quereis saber? Quando, no fim da tormenta, rumámos a Oriente em busca de terra, não havia ali terra senão que ainda muito mais mar.



MANUEL *não tira os olhos do PAI.*

PAI

(Continuando)

-Tínhamos passado para além do Fim do Mundo! *(Pausa:)* Só no regresso é que demos com ele, com o Cabo. Por isso, por mor da tormenta que passámos, que o Senhor Bartolomeu Dias o chamou de Tormentoso! *(Pausa. Em tom pensativo:)* Por pouco morria eu ali...

MÃE

(Angustiado)

-Morrias...?

PAI

-Salvou-me o meu Anjo da Guarda, mulher. A tormenta foi tal que ao décimo dia já não tínhamos mais forças. Uma noite, fazia eu o quarto da modorra, amarrei-me com um nó de oito à mezena para não ser levado pelas vagas alterosas. Mas a mezena quebrou-se como um galho seco e fui atirado ao mar e sorvido por ele...

MÃE

-Virgem Maria!



MANUEL

(Ansioso)

-E depois, e depois? Conte, meu pai...

PAI

-Havia tão grande tumulto no mar e as vagas eram tão altas que não conseguia nadar. Engoli canadas de água salgada! *(Pausa:)* A certa altura alcancei uma verga e agarrei-me a ela mas, de repente, senti-me puxado com força para o fundo. Um monstro marinho enorme e repelente, com a força de quinze touros, puxava-me para o fundo, apesar de eu me debater com todo o ânimo que tinha...

MANUEL empalidece.

MANUEL

-Um monstro? (*Assustado:*) Meu Deus, a Avantesma!

PAI

-Que Avantesma?



MÃE

-Foi um sonho que ele teve! Sonhou que morrias no mar...

(*Para MANUEL:*) Que te dizia eu dos sonhos, filho, que te dizia eu?

PAI

(*Prossequindo*)

-Um monstro como nunca vira! Lutei com ele por um espaço de mais de duas ampulhetas. E já morria, afogando-me, quando me valeu o Anjo da Guarda. Uma sombra- homem não, que não seria possível, mas decerto algum anjo- veio em meu socorro e afastou de mim o repelente demónio com grandes pancadas. E logo o demónio acabou a fugir dali muito depressa, soltando urros raivosos e levantando ondas do tamanho de montanhas.

MANUEL *fit*a a **MÃE**, *transido*.

MANUEL

-O meu sonho! A Avantesma! Meu Deus, foi tudo verdade!



PAI

-A tempestade amainou de repente e puderam então lançar o batel e arrancar-me ao mar. *(Pausa:)* Agora estou seguro de que seria o monstro quem levantou aquelas águas e aqueles ventos contra a caravela!

A MÃE abraça o PAI, chorando.

MÃE

-Vês, vês? Não tornes mais ao mar que morres lá!



MANUEL põe-se de pé e sai a correr.

PAI

(Afastando-se de si)

-Onde raios vai o rapaz? Que é que lhe deu?

MÃE

-Não foi nada...Teve um sonho que o alertou de que estarias em perigo.

PAI

-Um sonho? *(Abanando a cabeça:)* O rapaz acredita em sonhos?

(Pausa:) Que idade afinal tem ele?

MÃE

-Não te recordas? Tem só 15 anos, é ainda um menino.

PAI

-15 anos? Com 15 anos já não é um menino, é um homem!

(Contrariado:) Bah! Sonhos!...

Cena 8- Tempo do Perfeito



Nau.

Dia.

MANUEL e MESTRE JOÃO conversam na coberta da proa.

MANUEL

-Assim aconteceu. O sonho que tive foi um sonho verdadeiro.

Não me pergunteis como, que não o sei. O que sei é que quando me coube a mim de embarcar, a Avantesma me aguardava aqui para me reclamar, por mor do meu sonho em que eu a matei...

MESTRE JOÃO

(Cético)

-E tu verdadeiramente crês em tal coisa?

MANUEL

-Creio em Deus mas também naquilo que vejo, meu senhor...
Não a vistes também vós, há pouco, rondando esta mesma nau,
ainda à minha procura?

MESTRE JOÃO

-O Adamastor?

MANUEL

-Sim. Não vistes como, depois, não me encontrando, se foi?

MESTRE JOÃO

-Mas se já te tomou ele uma vez...



MANUEL

-E me tomará todas as que puder. Estou seguro de que me deu
por morto quando engoliu a embarcação do Senhor Bartolomeu Dias
e me atirou e aos meus companheiros às ondas...Mas ainda assim me
buscar por todas as naus que cruzam o Cabo. Para me matar de novo.

Cena 9- Tempo do Mais-que-Perfeito



Casa de **MANUEL**, deserta. (Como no início da cena 7.)

Entram a **MÃE** e **ANA**.

MÃE

(Muito preocupada)

-Pede-lhe que não vá, Ana, pede-lhe que não vá!

ANA

-Ele não me dará ouvidos, minha mãe. Está muito decidido.



MÃE

(Chorosa)

-Foi o vosso pai que o convenceu...Falou-lhe tanto do mar e das coisas que por lá viu que ele quis ir também. Hei de perder marido e filho no mar! Que será de nós as duas, sozinhas e sem homem em casa?

ANA

-Não fale assim, minha mãe...Hão de voltar os dois, com a graça de Deus! Requereram-no para ir, que podia ele fazer? Querei-lo açoitado ou degradado com barço?



A **MÃE** deixa-se cair sobre um banco, metendo a cabeça entre as mãos, desesperada.

MÃE

(Inconformada)

-Tantos andam fugidos às galés, porque há de ele ir?

ANA acarinha-a.

ANA

-O meu pai voltou sempre do mar, e o Manuel, com a graça de Deus, há de voltar também.



Entra **MANUEL**.

A **MÃE** ergue-se e agarra-se a ele.

MÃE

-Não vás, Manuel, não vás, que nunca mais voltas!

MANUEL

(Afastando-a docemente)

-Tenho que ir, minha mãe, não tema. Mete mais medo a pobreza que metem o mar e as tormentas. Dê-me a sua bênção, que já me esperam.



ANA *traz alguma comida e uma vasilha.*

ANA

(Para o irmão)

-Come alguma coisa antes de ires...

MANUEL *senta-se e come.*

A MÃE senta-se a seu lado, pegando-lhe na mão.

ANA *fica de pé, ao lado do irmão.*

MANUEL

(Para a mãe)

-Não teremos mais fome, minha mãe, hei de trazer ouro e prata que bastem para não termos mais fome em casa!



MÃE

(Chorosa)

-Com a fome que temos nos bastamos nós, filho.... Contigo e teu pai em casa, passamos bem sem ouro e sem prata. Vê teu pai: que ouro tem trazido ele do mar senão doenças e inquietações?

ANA

(Confortando-a)

-Não se ponha assim, minha mãe, não chore, que não faltará outra hora que choremos ainda que não queiramos. O Manuel há de voltar, e havemos de mandar fazer uma casa e comprar uma horta.

MÃE

-Não me fales de casas e hortas, filha. De que nos servirão casas e hortas com eles mortos no fundo do mar ou tragados por algum leviatã? Bem a galinha vive com a sua pevide. Não me fales em casa nem em hortas, filha!



MANUEL *levanta-se.*

MANUEL

-É tempo de me ir. A sua bênção, minha mãe.

A **MÃE** estrema **MANUEL**, chorando.

MÃE

-Adeus, meu filho. Deus te abençoe, meu filho...

ANA

-Adeus, Manuel.

MANUEL dirige-se à porta.

MANUEL

(Voltando-se)

-Recomendai-me a meu pai, quando ele regressar. Quem sabe se não me irei encontrar com ele no mar?



MANUEL sai.

A **MÃE** e **ANA** ficam sós.

A **MÃE** deixa-se de novo cair sobre o banco, soluçando. **ANA** ampara-a.

ANA

-Trás a névoa vem o Sol, minha mãe, e trás um tempo vem outro, não chore. Para tudo há remédio, menos para a morte. Vai ver que, um dia, o Manuel volta e que o nosso pai volta também.

MÃE

-Nosso Senhor te ouça, filha, que eu, Deus me guarde, pouca esperança tenho...

ANA

-Nestes tempos, os homens todos do reino vão para o mar, minha mãe. Não vedes como anda tudo despovoado? (*Acarinhando a MÃE:*) E nem todos se perdem... Com a graça de Deus, os nossos hão de voltar! Vamos as duas rezar.

Cena 10- Tempo do Perfeito



Ilumina-se o espaço da cena 8. MANUEL e MESTRE JOÃO.

MANUEL

-Embarquei como artilheiro na frota do Almirante Pedro Álvares Cabral. Coube-me a caravela. O resto sabeis vós. Fui às terras de Santa Cruz e, para minha desgraça, acabei por vir depois parar a estes mares, onde todos viemos a morrer e também o Senhor Bartolomeu Dias.

MESTRE JOÃO

(*Rindo*)

-Insistes que também tu morreste? Estarei eu então a falar com um morto?

MANUEL

-Na verdade não sei dizê-lo, senhor. *(Pausa:)* Às vezes pergunto-me se me terei verdadeiramente salvo por algum milagre ou se estarei morto. Tão estranho me parece ainda agora que tenha escapado e esteja aqui a falar convosco...



Entra o **CAPITÃO**.

CAPITÃO

-Ainda aqui, senhor Mestre João? Todos vos esperam no convés.

MESTRE JOÃO

-Vou já de seguida, senhor Capitão, vou já de seguida.

MESTRE JOÃO *põe paternalmente o braço sobre os ombros de* **MANUEL**.

MESTRE JOÃO

-Depois me hás de contar mais, e todos os sucessos que viveste. Agora é tempo de prepararmos o nosso teatro, que vêm depois as calmarias e havemos de ter algo para nos ocupar um pouco os dias enquanto dermos a volta pelo largo à procura dos ventos de Ocidente. Vai-me buscar as vestes dos atores.

CAPITÃO

(Para MANUEL)

-Desce também tu ao convés, que não nos sobra gente para o teatro, com a tripulação reduzida a menos de metade desde que saímos de Lisboa.

MESTRE JOÃO

(Para MANUEL)

-Sabes representar?

CAPITÃO

(Para MESTRE JOÃO, sem esperar resposta de MANUEL)

-Há de saber tanto quanto os mais sabem, e assim alguma serventia ele terá que não só virar a ampulheta e conversar.



MESTRE JOÃO

-E bom jeito nos dará mais um ator...

CAPITÃO

-É preciso virem os demais?

MESTRE JOÃO

-Basta o marinheiro Diogo, que hoje só vamos ensaiar a cena das Sereias.



MESTRE JOÃO afasta-se. O **CAPITÃO** sai atrás dele. **MANUEL** fica só.
Abre uma arca, tira algumas peças de roupa e desce também ao convés.

Cena 11- Tempo do Perfeito



Sequência imediata da anterior.

Nau. Convés. Dia.

MESTRE JOÃO dirige o ensaio de uma pequena peça de teatro.
No convés está, além dele, MANUEL.

MESTRE JOÃO

(Para Manuel)

-Vem cá, que te vou contar a farsa. (Para fora:) Diogo, estamos à tua espera!

MANUEL

-Falaste há pouco de Sereias...

MESTRE JOÃO

-Sim. Ajuda-me a pôr isto aqui.



MESTRE JOÃO e MANUEL colocam algumas barricas de parte.

MESTRE JOÃO

-Aqui estão sentados o Rei e a Rainha. *(Pondo outras barricas de lado:)*
Aqui o Príncipe e os Infantes. *(Apontando para o lado:)* Aqui as Damas.
Hoje precisa mais o Capitão deles todos do que nós...Podemos imaginar que aqui estão... *(De novo para fora:)* Diogo!

MANUEL

-E as Sereias?

MESTRE JOÃO

-São as Fadas Marinhas. Tu serás uma, Diogo outra. Depois as vestes se hão de arranjar...

MANUEL

-E que fazem elas?

MESTRE JOÃO

-Nesta farsa conta-se que uma Feiticeira, temendo que a prendessem, se vai queixar a El-Rei mostrando-lhe quão necessários são os seus feitiços.



Entra **DIOGO**.

MESTRE JOÃO

(Para **DIOGO**)

-Enfim! Vem cá. Vamos ensaiar a cena das Sereias.

DIOGO

(Rindo)

-Hoje serei Sereia? Senhor, o que hei de eu ainda ser mais?

MESTRE JOÃO

-Vós dois ides ser as Fadas Marinhas. Eu serei de novo a Feiticeira.
E também o Diabo, que tem poucas falas...

DIOGO

-Mas não era o Nicolau que fazia de Diabo? Tanto que lhe custou aprender a língua picarda, ele que mal fala a nossa!

MESTRE JOÃO

-Hoje faço eu por ele, que ele está de quarto. (Para **MANUEL**;) A Feiticeira já falou ao Rei, à Rainha e às Damas e já convocou o Diabo com os seus feitiços...

DIOGO

-E os Frades? Quem faz hoje de Frades?

MESTRE JOÃO

-Hoje não precisamos dos Frades...



DIOGO

(Para MANUEL, rindo)

-O que os dois Frades passaram para falar Latim!

MESTRE JOÃO

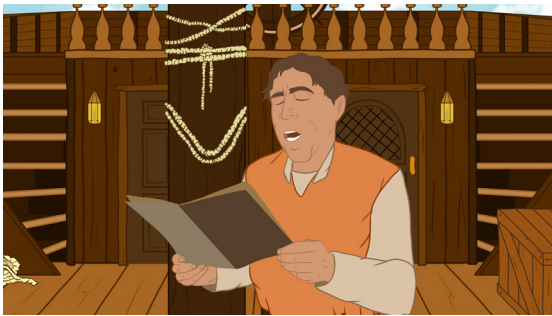
-As Fadas Marinhas entram por aqui... Vinde cá os dois.

(Leva-os ao sítio por onde entrarão) Eu, a Feiticeira, estou aqui.

(Mostra) Vós surgis e cantais esta cantiga.

DIOGO

-Agora uma cantiga, valha-nos Deus...



MESTRE JOÃO

-Cantais assim: *(Desdobra o texto da farsa e lê:)*

"Qual de nós vem mais cansada

Nesta cansada jornada?

Qual de nós vem mais cansada?"

E a Feiticeira diz:

"Pitas, pitas, pitas, pitas,

Pateias, pateias, pateias,

Bem venhais, minhas donzelas,

Linguadas frescas fritas..."

(Para os dois:) Vá, experimentai.



MANUEL e DIOGO cantam desajeitadamente, com a ajuda de **MESTRE JOÃO**.

MANUEL E DIOGO

-“Qual de nós...”

MESTRE JOÃO

-“Qual de nós vem mais cansada
nesta cansada jornada?

Qual de nós vem mais cansada?”

(Pausa:) Vá, que é fácil de aprender...

MANUEL E DIOGO

(Cantam, repetindo)

-“Qual de nós vem mais cansada
nesta cansada jornada?

Qual de nós vem mais cansada?”



MESTRE JOÃO

-E a Feiticeira diz: *(Repete a fala da Feiticeira: "pitas, pitas", etc.)*

E, depois, o Diabo vem a atazaná-la e a Feiticeira diz-lhe: *(Lendo:)*

"Ca l´-te, eramá pera ti,

E deixa m´a mi falar!"

(Pausa:) E vira-se para as Fadas e diz:

"Como vos vai nesse mar,
tão profundo e espaçoso?"

E vós cantais:

"Nosso mar é fortunoso,

nosso viver lacrimoso,

e o chegar rigoroso

ao cabo desta jornada:

qual de nós vem mais cansada

nesta cansada jornada?"



DIOGO

-Diabo das mulheres! Não sabem falar senão cantando?

MESTRE JOÃO

(Sorrindo)

-E o que lhes diz a Feiticeira: *(Lê de novo:)*

"Não podeis vós falar
que respondedes cantando?"

MANUEL

-E elas?

MESTRE JOÃO

-E elas, sempre a cantar, dizem:

"Nós partimos caminhando
com lágrimas suspirando.
sem saber como, nem quando,
fará fim nossa jornada.
Qual de nós vem mais cansada
nesta cansada jornada?"



MANUEL e DIOGO *entrelham-se.*

DIOGO

-Agora havemos também de dar em cantadores!! E eu que só sei cantar com o vinho... *(Para MESTRE JOÃO:)* Não tendes por aí uma pinga de vinho? Sempre cantaríamos melhor...

MESTRE JOÃO

-Não troces, que o Capitão quer a farsa pronta para daqui a uma semana.

DIOGO

(Para **MANUEL**)

-Já não nos bastaria sabermos de rumos e de estimas, ainda temos que saber de farsas e cantarias!



MESTRE JOÃO

-Vamos a isto que ainda tendes muito que saber mais! Comecemos de novo, que depois vos explico os movimentos que haveis de fazer...

Cantam os três em coro:

- "Qual de nós vem mais cansada
nesta cansada jornada?
Qual de nós vem mais cansada?"

Cena 12- Tempo do Perfeito



Passagem de tempo

MANUEL e **MESTRE JOÃO** *conversando no convés.*

MANUEL

-Se não acreditais que morri, Mestre, e que o Demónio me fez tornar à vida para que outra vez morresse, dizei-me então por que atravessei eu o Purgatório e vivi no Inferno durante todos aqueles dias depois do naufrágio da minha caravela, e até que fui encontrado pelos desta nau?

MESTRE JOÃO

-Falas do Purgatório e do Inferno? Que Purgatório? E que Inferno, filho?

MANUEL

-Sabei, Mestre, que, desde que dei acordo de mim na praia, depois do naufrágio, me achei ali numa tão grande solidão que fiquei certo de serem aquelas paragens as do Purgatório e de estar eu morto. Caminhei durante vinte dias sem encontrar alma viva, nem gente nem bruto.

MESTRE JOÃO

-É natural. É bem sabido que são aquelas apenas terras de areia...

MANUEL

(Interrompendo-o)

-De areia e de pedras, mas também, mais a Norte, de lugares amenos, de pasto e água. *(Pausa:)* Aí deparei ao vigésimo primeiro dia com muitos homens morenos vestidos de peles e com braceletes de marfim, levando todos na mão um enxota-moscas. Pastoreavam ovelhas de grandes caudas e mansos bois, tocando flautas bem concertadas e cantando.



MESTRE JOÃO

(Rindo)

-Cantando como as Sereias do teatro?

MANUEL

-Não troceis, senhor, que só vos falo a verdade de tudo o que vi...



MESTRE JOÃO

-Eu bem sei, filho, mas às vezes parece-me que ainda deliras. *(Pausa:)*

Mas continua, continua...

MANUEL

-Quando parti em direção aos que cantavam, a pedir por socorro, fugiram depressa de mim como se vissem um espectro do outro mundo, que decerto era esse o meu estado.

MESTRE JOÃO

(Condscendente)

-E pensas, assim, que seria aí o Inferno?

MANUEL

-Estou seguro de que seria o Purgatório, e de que aquelas almas me souberam a caminho das terríveis provações do Inferno, que me haviam ainda de vir, com muita fome, e comendo terra e raízes, e com os pés com tantas chagas de caminhar sem tempo e sem destino e os olhos tão cegos que, fosse eu ainda vivo, e ali teria morrido de dores e de desespero.



Entra o **CAPITÃO**.

CAPITÃO

-Continuais sempre a conversar? *(Para MANUEL:)* E a ampulheta, tens virado a ampulheta? Não começa agora o teu quarto?

MANUEL

-Sim...

CAPITÃO

(Para MESTRE JOÃO)

-Com o céu assim enevoado há uma semana, já quase não sabemos se é de manhã se é de tarde...*(Para MANUEL de novo:)* Sem Sol não temos como acertar a ampulheta. Não comas areia para conversar ou encurtar o quarto, senão já não nos bastará perdermo-nos no mar e ainda havemos de nos perder também no tempo.

MESTRE JOÃO

-Acabamos já de conversar, Senhor Capitão.

CAPITÃO

(Saindo)

-Assim espero.

Sai o **CAPITÃO**.



MESTRE JOÃO

(Para MANUEL)

-Por tudo o que disseste, passaste decerto grandes provações, infeliz. Mas as provações do verdadeiro Inferno hão de ser bem maiores... Tão maiores que nelas nem o teu nem o meu entendimento, nem o de nenhum homem, podem alcançar.

MANUEL

(Emocionado)

-Fui apedrejado por temerosos demónios montando bois de grande tamanho e soltando enormes gritos; e perseguido por outros com paus e setas; e mordido por serpentes e bichos repelentes nunca vistos; sofri febres terríveis sem água para matar a sede, bebendo só da do mar ou da dos pântanos insalubres; pisei areias tão escaldantes quanto fogo vivo e aceso: e o meu corpo resultou rasgado por toda a sorte de pontas e de lâminas que cresciam desabrigadamente do chão- e dizeis vós, Mestre, que não vi o Inferno?

MANUEL *levanta-se e vai à amurada, fitando longamente o mar.*

Depois vira-se de novo para **MESTRE JOÃO**.

MESTRE JOÃO

-O que te digo é que os teus sofrimentos foram decerto tamanhos, mas que os padeceste aqui, neste mundo, e não no outro, donde nunca homem nenhum voltou. *(Pausa:)* Vai começar o teu quarto, é melhor ires pela ampulheta, como te ordenou o Senhor Capitão.

Depois continuaremos a nossa conversa.



MANUEL

(Sem se deter)

-E a Avantesma? Será também ela deste mundo? Não a pudeste também vós já ver à roda da nau, tão grande e tão temerosa que sobre nós se abriram mar e céu?

MESTRE JOÃO

-Eu creio no que vejo e vi inteiramente o que tu viste e também temi por mim e por todos nós. Mas tudo o que no mundo existe é criação de Deus, filho. E existindo a Avantesma, há de também ela ser decerto criatura natural de Deus e da sua vontade, pois só à vontade de Deus, e não à do Demónio, estamos todos entregues.

MANUEL

-Bem rezais vós... Pois se vos digo que ela me procura ainda, e de novo, para me matar, há de assim ser tão cruel a vontade de Deus?



MESTRE JOÃO

-E como o saberei eu, meu filho? (*Erguendo-se:*) Mas vamo-nos. E tu vai cuidar de virar a ampulheta ou ficaremos perdidos no tempo, como diz o Senhor Capitão. Amanhã me contarás fielmente o que se passou naquela terrível noite em que vos sorveu o mar. (*Põe-lhe a mão sobre os ombros:*) E verás que na alma dos homens é que existem monstros e demónios, e não no mar.

MANUEL

-Mesmo se aí os vemos e aí eles nos matam?

MESTRE JOÃO

(*Hesitante*)

-Eu creio que sim, filho... (*Pausa:*) Mas que sei eu?

Cena 13- Tempo do Presente



Ilumina-se, á direita baixa, o lugar da crónica de MESTRE JOÃO como na Cena 1.

MESTRE JOÃO

(Escrevendo e lendo melancolicamente)

-Também eu agora me sinto como que perdido no tempo, recordando todas estas coisas. *(Pausa:)*. Estou bem seguro, por minha experiência e minha razão, de que há de tudo ter causa natural, conhecida ou não que ela seja...



MESTRE JOÃO *detém-se a pensar.*



MESTRE JOÃO

(Prosseguindo)

-Mas, do mesmo modo, pela mesma experiência sei que não nos é dado compreender todas as coisas e todos os sucessos naturais, e menos ainda os sobrenaturais, que, por não contrariar a experiência

dos meus sentidos, de ciência certa também agora sei que são verdadeiros. *(Pausa. Continuando depois de, de novo, meditar:)* Pois haveria Deus, na Sua bondade infinita, de enganar-se e de iludir-me através dos meus sentidos que Ele próprio me deu? *(Outra pausa. Hesitando:)* Mas, tendo visto o que vi, e ouvido o que ouvi, que posso eu verdadeiramente saber, que posso eu saber?

Cena 14- Pretérito Indeterminado



Nau. Noite.

Uma enorme tempestade como na Cena 5.

MANUEL *faz o seu quarto no convés, embrulhado numa manta.*

De repente vira-se para trás, aterrorizado.



*O Adamastor ergue-se, ameaçador, sobre a nau de hoje (ou, quem sabe?, sobre a caravela de há 13 anos...) e enrola-se sobre **MANUEL** arrastando-o.*

MANUEL debate-se desesperadamente. Em vão.



*Por fim, **MANUEL** desaparece numa grande onda, levado pelo Adamastor.*

A tempestade, aos poucos, amaina.

*Na praia, no mesmo local onde foi encontrado na Cena 2, jaz o corpo de **MANUEL**, abandonando e só.*