CONFIA
2017
INTERNATIONAL
CONFERENCE ON
ILLUSTRATION
& ANIMATION
14 >16 JULY
GUIMARÃES | PORTUGAL

Publisher / Editor: Instituto Politécnico do Càvado e do Ave
Address / Morada: Vila Frescaínha, S. Martinho,
4750-810 Barcelos, Portugal
July / Julho 2017
ISBN: 978-989-99861-3-8
5th International Conference on Illustrationand Animation
5 ed. Conferência Internacional em Ilustração e Animação
Editorial Design / Design editorial · Cláudio Ferreira
Pagination / Paginação . Manuel Albino
Cover Design / Design da Capa: Jorge Marques

ORGANIZING COMMITTEE

General chair
Paula Tavares - IPCA

Organization chair
Manuela Cunha - IPCA
Pedro Mota Teixeira - IPCA

Program chair
Alan Male - Univ. College Falmouth

Organization
Paula Tavares, Pedro Mota Teixeira, Marta Madureira,
Jorge T. Marques, Manuel Albino, Isabel Xavier

Scientific Committee
Alan Male - Univ. College Falmouth (UK)
Alan Young - Auckland Univ. of Technology (NZ)
Alfonso Ruiz Rallo - Univers. de La Laguna (ES)
Ana Lúcia Pinto - IPCA (PT)
Ana Leonor Madeira Rodrigues - U. Lisboa (PT)
António Costa Valente - Univ. Aveiro (PT)
António Quadros Ferreira - Univ. Porto (PT)
Antonio Horno - Univ. Jaén (ES)
Birgitta Hosea - Royal College of Arts (UK)
Carlos Hollanda - IED Rio de Janeiro (BR)
Carlos Nogueira - Univ. Nova Lisbon (PT)
Chelo Matesanz - Univ. Vigo (ES)
Debora Harty - Loughborough Univ. (UK)
Eduardo Corte Real - IADE Lisbon (PT)
Edwin Carels - Univ. College of Ghent (BE)
Fernando Galrito - Inst. Polit. Leiria (PT)
Francisco Laranjo - Univ. Porto (PT)
Hannes Rall - Nanyang Techno. University (SG)
Helena Barbosa - Univ. Aveiro (PT)
Joana Quental - Univ. Aveiro (PT)
Jorge Teixeira Marques - IPCA (PT)
José Andrés Iglesias - Univ. Vigo (ES)
José Chavete Rodriguez - Univ. Vigo (ES)
José Antonio Castro - Univ. Vigo (ES)
José Santiago Iglesias - Univ. Vigo (ES)
Juan Carlos Róman - Univ. Vigo (ES)
Júlio Dolbeth - Univ. Porto (PT)
Luís Lima - IPCA (PT)
Luís Mendonça - Univ. Porto (PT)
Magnus Moar - Middlesex University (UK)
Manuel Albino - IPCA (PT)

Marcos Rizolli - Univ. Presbit. Mckenzie (BR)
Maria Lorenzo Hernández - Polytechnic University of Valencia (ES)
Marta Madureira - IPCA (PT)
Martin Salisbury - Anglia Ruskin Univ. (UK)
Nelson Zagalo - University of Minho (PT)
Nilton Gamba Júnior - PUC Rio de Janeiro (BR)
Paula Tavares - IPCA (PT)
Pedro Bessa - Univ. Aveiro (PT)
Pedro Mota Teixeira - IPCA (PT)
Pedro Vieira Moura - (PT)
Roderick Mills - Univ. of Brighton (UK)
Rui Vitorino Santos - Univ. of Porto (PT)
Sandra Beckett - Brock University (CA)
Sara Pereira - Univ. Minho (PT)
Sara Reis da Silva - Univ. Minho (PT)
Sophie Van der Linden - (FR)
Susan Hagan - Carnegie Mellon Qatar (QA)
Susana Jorge - IPCA (PT)
Suzanne Buchan - Middlesex University (UK)

PREFACE

This year, the 5th edition of CONFIA, the International Conference on Illustration and Animation, will make place in Guimarães, the city considered to be the "birthplace" of Portugal.

Guimarães is one of Portugal's most important historical cities. Its historical center is a UNESCO World Heritage Site, which has without a doubt made it one of the main tourist destinations in northern Portugal. Its narrow streets and medieval monuments breathe history, enchant tourists, and represent an exceptionally well preserved portrait of the evolution of a medieval town to a modern city. This is thanks in large part to modern Guimarães' recognition of the importance of carefully complementing history and the city's heritage with the dynamism, creativity, and boldness characteristic of modern cities. With this strategy, Guimarães earned the 2012 title of European Capital of Culture, an event that permanently transformed the city. It has also recently been highlighted as one of 41 places to visit by the New York Times, which described it as one of the up-and-coming Iberian cities in terms of culture.

With all this in mind, we're proud to present this edition in the magnificent Vila Flor Cultural Center of Guimarães, a large complex that combines a restored 19th-century Baroque palace and gardens with a contemporary building that houses an impressive performance space. In this privileged location for art and culture in the city, we're bringing together about a hundred conference participants from various countries, connected to the areas of illustration and animation, with articles that stand out for their great quality. Once more, we'll fill an auditorium and a conference room with academic debate, knowledge, and practical creative experience.

This year, we're welcoming very prestigious keynote speakers—director and artist Joan Ashworth and art director Jorge Silva—and a panel that includes Pedro Serrazina, Peter Chanthanakone, and Rose Bond. Every year, we embrace this challenge hoping to do better than the year before. We're quite certain that it'll be difficult to beat this edition, though, in terms of not just quality but also the critical mass that has gathered as well as the location and setting.

Paula Tavares
General Chair

Pedro Mota Teixeira
Organization Chair

Índice / Contents

15
Slippery Text and Tactile Drawings
Notes on Writing for Animation
Joan Ashworth

---

22 [Animation Panel]
At a Loss for Words:
Sensation and Perception
in Animated Projections
Rose Bond

25
VJ in VJ animation
Peter Chanthanakone

27
Animation is a personal place
Pedro Serrazina

---

29 [Desenho / Drawing]
Histórias às peças: contributos para uma
caraterização do livro-puzzle e de encaixe
Diana Martins and Sara Reis da Silva

39
A ilustração de folhetos no Nordeste do Brasil:
entre o primitivismo e o naturalismo
Raoni Xavier

49
Diálogos entre corpo humano
e possíveis extensões
Marcelo Kammer F. Carmo, Regina L. Silveira Mello, and Marcos
Rizolli

56
Visualização de dados como arte:
a intencionalidade da apresentação/
representação como poiesis
Marcos Rizolli e Carolina Vigna Prado

62
Os caligramas de Almada Negreiros
Giorgia Casara

72
A evidência do racionalismo afetuoso do Desenho a partir dos desenhos de Teresa Gonçalves Lobo
Luís Filipe S.Pereira Rodrigues

80
Casa Soleiro – A gravura a topo e a ilustração no contexto de resgate do património local
Graciela Machado, Rui Vitorino Santos

[Ilustração / Illustration]

92
A Assinatura Gráfica Indelével de Ziraldo nos Livros Infantis
Luiz Claudio Gonçalves Gomes

100
O Imaginário Gráfico de Rui de Oliveira a Serviço da Literatura Infantil
Luiz Claudio Gonçalves Gomes

108
Taxonomia dos Personagens Ilustrados
Luiz Claudio Gonçalves Gomes

116
Crossing The Lines - A Discourse on Adult Colouring Books
Irene Fuga

124
Quê? Livro do Saber Popular e Tradicional Português
Daniela Vieira

134
Hot Rats! How the Illustrated Vocabulary of Californian Kustom Kulture informed the Subversive and Irreverent Identity forever associated with Skateboard Fashion and Tastes
Joel Lardner

146
Desafios para a inserção do ilustrador na dinâmica produtiva do jornalismo multiplataforma
Vinicius Mitchell e Luiza Novaes

159
Pensar o livro é pensar sua materialidade: explorando as potencialidades materiais de *Daqui ninguém passa*
Júlia Andrade e Klaus Novaes

170
A Banda desenhada sobre a Banda de Möbius: infinito e memória
Raoni Xavier e Luís Lima

181
Color in Sound Symbolic Words
Subir Dey and Prasad Bokil

191
Sneetches, Picture Books and Children as Philosophers: Learning through critical enquiry
Linda Scott

205
Beyond Image: Situated Illustration, A Pedagogic Practice
Roderick Mills

215
O Pacto Entre as Palavras e as Imagens
Sandra Cardoso, Luís Lima and Marta Madureira

225
Crime, Justiça, Moral e Desejo na Trilogia do Chapéu de Jon Klassen
Filipa Cruz

235
Judas / Neve / Sangue – proposta de leitura intertextual a partir de três séries de Susa Monteiro
Ana Sofia Velhinho de Sousa

245
Black & white illustration for children
Karolina Kornek

253
Non-face Caricature: Theory and Workshop
Stuart Medley and Bruce Mutard

264
The Unexpected Path: How Animation Might be Used to Help Carers Interpret Restricted Expressions in Their Patients
Sophie Mobbs

278
Animation Industry's Expectations from Industry-Specific Education: Lithuanian case
Tomas Mitkus and Vaida Nedzinskaitė-Mitkė

289
A transfiguração dos conteúdos fílmicos de O Apóstolo de Fernando Cortizo pela música de Philip Glass
Helena Santana e Rosário Santana

298
The Animator's (Missing) Hand: How Practice Informs Seeing in 3D Animation
Jason Kennedy

310
Locating Truth in Fictional Depictions
Paul Roberts & Gabrielle Cariolle

325
Theme of animals in film works by Witold Giersz
Anna Jagoda Mrożek and Filipa Cruz

332
Strange Creatures - Physiology of Characters in Spirited Away
Cátia Peres, Eduardo Corte-Real and Marina Estela Graça

346
Female Character Design in Today's Cartoons: The typical and the alternative "girl squad"
Gabriela Sá and Paula Tavares

356
Studies in Motion: Understanding Animation through Experimentation in an Educational Context
Ajay Kumar Tiwari

365
"Juro que Vi": manutenção das tradições populares através da animação
Sandro Santos e Luiz Coelho

377
Patrioska: Underground Animation as Social and Political Representation
Tiago Araújo, Paula Tavares e Jorge T. Marques

392
Anomalisa: uma análise do uso da impressão 3D na animação stop motion
Antonia Muniz, Luiza Novaes e Claudia Bolshaw

401
O uso combinado de estéticas bidimensionais e tridimensionais em animação
Hélder Barbosa, Pedro Mota Teixeira e Jorge Teixeira Marques

410
Shifting Sands: Contemporary trends in powder animation
Corrie Francis Parks

[Narrativas e Teoria / Narratives and Theory]

417
A narrativa visual de "A Trilogia da Margem" de Suzy Lee
C. Rebeca Comin Silva, C. Isabel Pires dos Santos, Diana da Silva Costa

428
Alice Através da Pós-modernidade: Identidade e Devir numa Dinâmica Criativa Irreversível
Larissa Guimarães Averbug

439
Crianças Prime1R0: realização de filmes de animação com crianças do Ensino Básico
Paulo Oliveira Fernandes e José Alberto Rodrigues

448
Quando a palavra e o desenho (se) combinam: sobre a escrita de Leonel Neves e a ilustração de Tóssan
Sara Reis da Silva

[Cinema e Literatura / Cinema and Literature]

457
As câmaras de Hitchcock: dolly zoom na animação
José Pedro Teixeira, Pedro Mota Teixeira, e António Ferreira

467
Emulated Defects: adding physically accurate flaws on flawlessly rendered pixels
Sofia Lacerda, Sahra Kunz

478
The Three-Dimensional Imaginary: the narrative, time and the virtual
Eliane Gordeeff

490
Adapting Shakespeare for Virtual Reality: Defining an Integrated Research Framework
Hannes Rall, Elke Reinhuber and Wibke Weber

501
A dualidade imagética em Edward Gorey
Eve Ferretti & Pedro Mota Teixeira

[Jogos Digitais / Digital games]

507
Telltale Games' the Walking Dead and the shift in video game storytelling
Ana Catarina Lopes

515
Vertigo and Competition in Hypercomics: author-driven ludicity and user-generated narrative
Carolina Martins

523
Outsider: a Case Study of the Journey from Design to Meaning in Videogames
Tiago Lourenço, Ricardo Moura, Jorge Marques e Paula Tavares

531
A criação da animação Ben, sua transmidiação para jogo e reflexões sobre a infância
A. C. Bolshaw, A. Muniz, C. Bolshaw, L. Novaes, M. Carvalho, e N. Gamba Jr.

541
As Poéticas Interdiciplinares: A imersão do artista investigador e a estética dos afetos
Ângela Ferreira

551
Colagem: Fim e Procedimentos [Entre a Ilustração e o Design Editorial]
Júlio Dolbeth, Marta Soutinho Alves

562
A ilustração da arquitetura na obra de Madelon Vriesendorp
Susana André

572
Co Desenho ou Co design nas ilhas do meio do mundo. Um projeto de prática relacional, a partir do conto ilustrado
João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa

580
Postas de Pescada: a critical case study
Paul Hardman

595
Resolving Babel - Design an inclusivity experience using social digital platforms
Ema Rolo

602
From static to dynamic: a differentiated proposal for the event 'Entreaberto'
Tânia Barros and Helena Barbosa

613
See the Words: an alternative project
Helena Major and Magda Cordas

622
A typology of title pages: A comparative analysis between Portugal and the United Kingdom
Gabriela Sotto Mayor and Sandie Mourão

Slippery Text and Tactile Drawings

Notes on Writing for Animation

Joan Ashworth[1]
[Keynote Speaker]

Animated objects and drawings have the freedom to change like thoughts.

This fleetingness and playing with ideas during the process of making a film, especially at the early stages of an idea forming, is a mesmeric process. What conditions need to be present for these transformations to occur in the mind, the page, and then the screen? How can we consciously assist this process to assist with writing for animation?

Interrogating the reflections of writers, anthropologists, and artists I have gathered some ideas that can help deepen, and sustain the creative process.

Theodore Schwenk, in his book Sensitive Chaos states:

> "Rhythmical waves and flowing currents are two different elements of movement in water, but they can change over into one another or be superimposed one upon the other and work together. Fluid flow can arise through rhythms, and ...rhythms can also arise through flow movements. Here is an important principle which nature applies in the creation of living creatures out of the fluid medium. It has been observed that in the hen's egg the inner formative processes in the embryo are accompanied by rhythmical wave movements. These run in a gentle wave of contractions over the amnion of the egg from one end to the other and back. It is a kind of rhythmical to and fro movement that continuously massages and moulds the content of the egg.... ...Experiments have shown that this principle can be used artificially; even in unfertilized eggs, the development of the embryo may be initiated by rhythmical shaking."

When traveling by train, or walking, the rhythmic movement can help to process and even initiate ideas. Virginia Woolf keenly walked each day to help with her thinking and writing and wrote accounts of her walks; as does Rebecca Solnit, cultural commentator, who suggests using walking to disguise thinking time.

1 Ashworth is an artist/ filmmaker whose animated films explore gothic fantasy, women's rights, meadow swimming, and the fertility of mermaids. Ashworth's background includes making commissioned titles, commercials and graphic identities for cinema and TV and collaborative research projects such as CHILDSPLA: http://childspla.lshtm.ac.uk/about-the-project/
Until recently, Ashworth headed up the internationally renowned MA Animation Programme at the Royal College of Art, and continues to lecture internationally on Filmmaking, Animation Education and Visual Writing: Publication: bit.ly/1J1K9Eh
Ashworth studied filmmaking at the National Film and Television School and co-founded 3 Peach Animation through which she directed many commissioned projects including the opening titles for Tim Burton's Batman 1. Ashworth later co-founded Seed Fold Films and completed How Mermaids Breed inspired by Bronze Age Cycladic fertility figures and the drawings of Henry Moore. See joanashworth.com/films. In 2010, Ashworth completed Mushroom Thief, shot on location in a lush green Lancashire meadow. Ashworth is currently in production of a documentary film on Sylvia Pankhurst, suffragette and artist, featuring original interviews with Richard Pankhurst, and unfreezing some of the paintings made by Sylvia to draw attention to the conditions of working women: locatingsylviapankhurst.com/

> "Thinking is generally thought of as doing nothing in a production-oriented culture, and doing nothing is hard to do. It's best done by disguising it as doing something, and the something closest to doing nothing is walking." —Rebecca Solnit

French author, Jules Renard, notes in his December entry of his Journal (1905) "Walks. The body advances, while the mind flutters around it like a bird."

Artist and visual anthropologist, Amanda Ravetz, has researched reverie in relation to drawing and writing. She devised an exercise: Sipping Water Score, to induce the conditions in the mind and body so that inner and outer could meet.

Sipping Water Score

Take a full glass of water, a sketchbook, a pencil and a pencil sharpener.

Sip the water slowly, tasting each drop.

If an impulse arises, pick up the pencil and draw. Do not draw without feeling moved to; continue until half an hour has passed.

Do this for half an hour, every day, for eight weeks.

Sipping Water exercise is experienced as "a paradoxical space between an inside and an outside world, where drawing and drinking allow the actor to manipulate the world and to be affected by it.....In Sipping Water there is the attempt to hold open a space for reverie through the careful construction of a framed gap, and through this framing, to actively experience a state of me-not-me rather than to slip into passive inaction."

Furtive hoards / assemblage.

Many artists accumulate artefacts that seem to hold some kind of shamanic power for them. As an example, Welsh poet, Gillian Clarke, described to me her skull collection on top of her piano. Under each skull, scraps of paper with words and phrases for each new poem would accumulate until enough was present for a poem to be written. The skull provided a head and collection point for the poem. Both a paperweight, and an empty eyed demon saying "write me, write me!"

Objects themselves are often explored to reveal their inner lives.

Andre Breton developed a method of interrogating objects. Breton's The irrational life of an Object involved placing a piece of pink velvet on the table, and asking participants 'What illness does it bring to mind?' This exercise is designed to free up associations and build narratives out of freely associated images.

Other questions he proposed were:

Does it come out by day or night?
Is it conducive to love?
Is it capable of performing metamorphoses?
What language does it speak?
What place does it occupy in the family?
How would you kill it?
How does it move?

Breton conjures a scene of questioning which can be replicated and developed by contemporary artists to interrogate their ideas. Breton sets his scene around a scrap of pink velvet. The velvet, and its colour, has its own connotations with female body parts, but also his questions lead the questioner to examine and closely observe an object or material, and make a sideways leap to see a familiar thing afresh.

Recently, I experienced the presence of resonating objects in a particular gallery exhibiting the work of the painter Paul Nash at Tate Britain, London. Room 6 was called The Life of the Inanimate Object. The words on the wall stated:

> "Nash explored the idea of a life force in inanimate objects and created encounters between them, arranging flints, bones, driftwood and small geometric objects into still life compositions. Together with Eileen Agar he explored surrealist ideas of the found object and the creative possibilities of photography, collage and assemblage."

The shapes of objects explored in unfamiliar ways can bring the sense of touch into the writing process.

Dr Tereza Stehlikova, artist and researcher has made her own experiments, expanded from the tactile experiments of Czech surrealist filmmaker, Jan Svankmajer. Stehlikova runs workshops in which the participants are blindfolded, exposed to textures and sensations of a variety of materials both discomforting and reassuring. Still blindfolded, the participants are given an object to feel and explore carefully and remember the shape. The objects are hidden from view, and the participants invited to draw the objects they had been feeling and to write down any thoughts that had occupied them during the blindfold period. The results showed how even familiar objects changed their scale when touched but not seen, and that colours are vivid in the minds of the participants. The objects became something else entirely in the minds blind eye. The imagination transforms the object. The tactile experiments heighten the senses and the imagination.

> "Let us again pretend that life is a solid substance, shaped like a globe, which we turn about in our fingers." – Virginia Woolf, The Waves

Illustrator, musician and performer Peter Blegvad has developed a series of workshops involving drawing the same item in three different ways: From imagination, through remembering, and through observation.

I

In the first part of the exercise, participants are asked to visualize the table they ate at last and to think about the vividness of mental image in terms of its illumination, definition and colouring.

II

Blegvad then asks his students 'to describe a table imagined. A table that has never existed, an impossible table, which no one has ever seen before.'

Try to envisage it first of all, and then describe it.

How do the exercises compare? Do imagining and remembering involve different mental muscles? Or would you expect brain scans to reveal that some of the same areas are involved in both?'

Blegvad is aware that at each stage something can be lost in translation, but the exercises are valuable for developing skill in visualization and writing.

Francis Galton, writing in the 1880s, commented that:

> "A visual image is the most perfect form of mental representation wherever the shape, position, and relations of objects in space are concerned. It is of importance in every handicraft and profession where design is required, because workmen ought to visualize the whole of what they propose to do before they take a tool in their hands.... Our bookish education tends unduly to repress this valuable gift of nature."

Because conventional (literacy-based) learning can inhibit innate ability many artists struggle with it. They have often had to learn their own methods for getting into the creative 'zone', letting go and being creative.

III

The last stage of the workshop involves observing the item. The participant will have built up a hunger for the chosen object from the previous 2 exercises and so come to observation in heightened state of curiosity.

The three views of an object, as in the illustration here, are wonderfully different and give a rich source of material for further exploration.

Energy of creation

Early stages in the creative processes of animation often consists of images and words appearing next to each other and growing together. It could be regarded as Visual Writing. It is natural method for a medium that leads towards visual movement. Dialogue and sound effects, pacing and rhythm all need to be expressed. Screen writing conventions have evolved to address this. Storyboarding goes some way to describe image, sound, dialogue and action. But there is an interesting moment before moving from sketchbook to storyboard that needs special care to prevent the loss of the energy of the first draft. Novel writers speak of this...

> "What I really like is the re-writing. And I made a terrible discovery that you cannot re-write until you have already written, and that is terrible. And then rewriting the rewritten text, and so on, up to 10 times. Hoping always to get it shorter, more condensed, pack more energy into it even if it a sad thing you want to get the essence of the most dolorous phrases and connect them in some way. So, in that way trying to perfect something you have the energy of the first draft, the momentum, the go, then you try and shape it more. And so at least the reader will have a shorter version, long as it may be, than what was originally written." Michael Holroyd.

> "I do find the arrival of a poem, or something I think is going to be a poem, is a great mystery to me. It is usually that some sort of noise in my head with a few words attached, comes and I think mmnnmmnnm what is that. I may write it down fairly soon or I may just leave it and see if other bits attach themselves to it but its not a conscious process, it is a process where you can easily foul it all up by being distracted or by getting it down too quickly, to early, too soon, and losing the thing. Occasionally something happens and the thing coheres and the words come together and the sound of it and the noise, come together. It's extremely difficult to talk about. The more I talk about it the less likely its appears that it's going to happen." Anthony Thwaite.

> "You never know where the first idea comes from, a sort of a bit of grit that things accrete around. You hope it's a pearl and not some sort of fake. Maybe it's something you read, maybe a bit in a newspaper or a bit of a review or you see, or something you overhear, a story or a bit of dialogue, but it's a little bit of grit. Then you sort of carry it around and things begin to attach to it and then you get an idea of a character maybe and you think about that, and what they are doing and what they look like and who they are and why they are there. Then you get a bit of a story and you have to do some research because you need to know some more about their background or the job they are doing or their historical period or whatever it is." Maureen Duffy.

Ideas emerge from inside us, encouraged by movement, and are affected by the environment they emerge into.

One's body in space needs attention before it will release the ideas. This preparation and making of conditions in which creativity can take place is important to acknowledge. As our own living spaces change and develop, and educational spaces are squeezed and made precarious, we need to ground ourselves in new ways to help the creativity to flow and transformations take place.

Ravetz was led to her Sipping Water experiment after experiencing deep reverie during a life-drawing session that gave her a deep sense of embodiment. The traces of creativity were all around her. Marks, scuffs, paint, discarded sketches or materials all gave clues that artists had been there, and that these elements gave a welcome to the next inhabitants of the space.

Visual writing is slippery, and so the space for this activity needs certain qualities for different artists to thrive. Imagine the perfect art-school room for exploring visual writing. What would be in there? Light, lots of light, a big table, paper, pencils scissors, found objects. Perhaps a scanner, a 3d printer. Glass walls, to write on. Perhaps no walls, but air and a big rug on the floor for everyone to display objects on which they have scribbled their thoughts. Different groups, different spaces.

The chosen space, if appropriate, assists in the process of the transformation of thought into a material that can be cut, erased, edited or transformed.

The space assists and is part of navigation for complex ideas and stimulating ways to dig deeper into the complexities of meaning.

The space must enhance and welcome thought and not inhibit the powers of visualization. Can the space address our bodies' tactile hunger in this digital age?

Do our creative nests help or hinder our processes? What research has been done to inform us on our habits? Can we be more aware and increase or enhance our creativity? Is this desirable? Creativity is being demanded as part of an income stream and at the same time space for open play, and time for play and creativity is being squeezed out. How is this squeezing affecting artists? Do the constraints mean ever more inventive work? Is anything being lost?

We need to pay attention to this squeeze, respond to constraints creatively, keep it in check, and gather data that underpins environments in which creative thought thrives. Make sure that architecture, transport design, schedules all factor in the need for meaningful creative space.

Creativity can be given the right conditions, but not forced.

Given the economic pressure on artists, filmmakers, art schools and film schools it is easy to lose some of the spaces formerly given over to creative practice. Life drawing rooms, painters studios, informal social areas have all played their part in the development of creative work. Persuasive arguments can be put forward to ensure that new spaces emerge that retain some of the creative markings that leave clues and marks on which future artists and creative can build. The spaces don't need to remain static, but the qualities they offer need to be captured, understood, and made new.

I find travelling on a train, facing forward, with a table and a window very conducive to idea flow. It might be the gentle rocking as the train hurtles along the rails, or it might be the forced containment of being on a train for a specified amount of time and so one can relax. You are safe, comfortable, rocked, and passing through time and space. Perhaps your brain waves reach that optimum wave size to get you into the zone? Perhaps the rocking is moving the liquids in your brain to make slight deformations in your blood vessels to form something new.

Thinking forward

Understanding some of the processes and techniques of Visual Writing empowers makers to structure and control the interplay between text, image, sound and meaning. The resulting films at the Royal College of Art,

London, after sustained input from a writer, yielded films that were highly awarded in festivals and international prizes. The input works, and is worth fighting for in a time of squeezed budgets. Further research needs to be done to be able to share the expertise and publish the findings.

Taking control and attending to the space in which creativity can happen can support and enhance creativity. Research into what works in designing creative spaces is being developed by Behavioural Designers and this can be harnessed for the design of individual, pop up and learning spaces in institutions and it is important to acknowledge its importance. Defend the right to have space to create. Raise awareness of what works with decision makers. Change your own space to make it stimulating for you.

Professor Joan Ashworth
2017

References:

Sensitive Chaos, Theodore Schwenk. p1962.pp35-35 Revised 2nd edition 1996. Rudolf Steiner Press.

Williamon Aaron (ed.) (2004), *Musical Excellence*, Oxford University Press, ISBN 9780198525356 (See Oxford University Press).

The Writing Life. Authors Speak. British Library. c 2011.

Anthony Thwaite. Track 59. Disc 1 (The arrival of a poem).

Maureen Duffy. Track 49, Disc 1 (A bit of grit).

Michael Holroyd. Track 17 Disc 2 (Energy of the first draft).

Ravetz, Amanda. Chapter in Tim Ingold's book.

Clark, Gillian. Poet. *Authors notes on Creative Writing classes given by Clark at Gwent College of Higher Education*, Newport. 1979.

Breton, Andre, The irrational life of an Object. Published?

Nash, Paul. Painter. Collaborator with Agar. Notes from Tate Britain exhibition catalogue 2017.

Agar, Eileen. Artist. Surrealist. Collaborator with Nash.

Stehlikova, Tereza, 2012. "Tangible Territory" PhD thesis, Royal College of Art.

Blegvad, Peter. Observed, Remembered, Imagined. Book. Details.

This exercise is based on some of the findings Francis Galton reported in his book Inquiries into Human Faculty and Its Development (1883), available online galton.org/books/human-faculty.

Gate, Sophie. Filmmaker, Artists sketchbooks/ script notes. 2014.

Ashworth, J. 2015. AP3. Journal. *Visual writing: Thicken time, transform and dissolve text*.

At a Loss for Words:
Sensation and Perception in Animated Projections

Rose Bond[1]
[Animation Panel]

While past SAS Conferences attest to the expanded presence of animation with titles such as The Cosmos of Animation (2016), Beyond the Frame (2015), Redefining Animation (2013), Animation Evolution (2010), Animation Universe (2007), Animated Worlds (2003, for much of the population, animation remains firmed affixed to the cartoon. There seems to be a paucity of language to succinctly describe, and aptly recognize, animation variants in projections and installations. In the US 'video mapped' seems to be the emergent term for projections that transcend the traditional rectangle to co-exist with physical-architectural space even though much of their content could be described as animated.

Historically scholars and film theorists have formed definitions for 'experimental' films - Expanded Cinema, Visual Music, Painting with Light. As animation expands it creates a space for new modes of sensation and a remix of cinematic, performative, and experiential space design. For this presentation, I will explore my most recent animated multi-channel projection, Turangalîla, from the viewpoint of a director/animator. In an effort to sort spectacle from a more nuanced range of conceptual, emotional and perceptual experience, I will name my key inspiration, reveal my intentionality and methods of practice, and dissect structural operations from several movements.

Background

About a year ago I was approached by the Artistic Director of the Oregon Symphony as they were about to launch a concert series called SoundSights. They wanted a new 'video animated' mapped projection for their presentation of Olivier Messiaen's mid-century avant-garde masterpiece Turangalîla-Symphonie. For those of you unfamiliar with the work – it is a monster. Long – 75 minutes with 10 movements, it is difficult to play, requires a huge orchestra and a specialty theremin-like instrument called the ondes-martenot. The piece had never been performed in Oregon. Creating an animated piece of feature length to be performed live with the orchestra was challenging on many levels from the space and scale of Portland's 1910 baroque concert hall to technical considerations of live projecting in sync with the orchestra's performance, to the actual production of 75 minutes of animation for four screen zones within a 9 month timeline. For this project I put out a call for students and alums of PNCA Animated Arts program. Their contributions coupled with the over-the-top work from composite artist Zak Margolis and programmer Steve Farris brought this project into being.

1 Rose Bond teaches at the Pacific Northwest College of Art (PNCA) in Portland, Oregon, where she is an associate professor and a lead faculty in Animated Arts. She is a media artist, animator and professor on the subject of animation.

The Symphony and Composer

French composer Olivier Messiaen was a major composor of the Twentieth Century – he was also a synesthesist – he saw color when he heard music. Considered by many as avant-garde, Messiaen has been associated with Schoenberg and the serialist school: however, he was no formal purist. His works alternately embrace Debussy, Greek poetic meters, gamelan, Stravinsky, Indian raga, Bryce Canyon landscape and bird song. Turangalîla is a word in Sanskrit with rich meaning. Turanga means "time that runs.. movement and rhythm" and lila literally translates to play – "but play in the sense of the divine action upon the cosmos, the play of creation, of distruction, of reconstruction, the play of life and death." Messiaen calls Turangalila an Ode to Love yet writes about the complexity of such emotion – as transcendent love glimpsed in the midst of sadness.

Structurally, the ten movements are bound by four major cyclic themes: Statue, Flower, Love and one Messiaen simply calls the Chords theme.

Inspirations

The first time I really heard the music, I was hiking in scrub desert in Southern California. When I put in my ear buds and pressed play the first movement literally exploded in my head – bursts of lines, forms, rising, cascading in my head and obliterating any sense for my real surroundings. Further listening evoked a range of sensations: Explosiveness on grand scale, Massive solemnity, Strange atmospheres ominous and foreboding, Atonal mechanistic rhythms, Cacophony, Exquisite tenderness tempered with deep sadness, Dizzy exuberant joy, and Ecstatic cosmic fulfillment. More research brought me into a study of mid-century avant-garde art and film as well as an exploration into Messiaen's personal story of love and tragedy.

Operations

For many people pairing a symphony with animation means Fantasia and Disney's illustrative style. In other venues, the combination of music and animation manifests as VJ style where loops are programmed to respond to particular frequency, decibels, and beats. Feeling the emotional heft and depth of Turangalîla, I thought illustration was too simplistic and programing could get repetitive. I wanted complex methods to build engagement. I wanted the visuals to be a mindful partner responsive to the nuance and grandeur of the score. I wanted to choreograph an interchange between orchestration, the animation and the space to draw out, amplify and enrich the experience. Abstract and associative images would provide the space for expression in the gaps and sustain emotional arcs in a non-linear piece.

Initial steps included breaking each movement into timed segments or cues based on changes in the score. Entwined with this came extensive listening while noting visuals that came to mind for each cue. Finally, a storyboard designed to cover each of the four projection zones emerged. [Slide storyboard] Each movement had its own trajectory, but for this presentation I will focus on four movements and methods used to evoke specific feelings or sensations.

Movement 01 marks the first appearance of the Statue theme. Played by trombones fortissimo, it has oppressive weight - a mix of grandeur and dread. Knowing this major theme would re-appear throughout the symphony, I was looking for an element or motif that would carry the same meaning in different incarnations. I started with a B&W grouping of drawn columns in the wings off-set by a minimalist horizontal line in the center zone.

Movement 02 is a kind of parataxis or side by side construction that juxtaposes Messiaen's Flower and Love themes. It feels like giddy joy abruptly cut with tender longing. Contrasts of styles – the sharpness of Arianna Gazca's abstracted city-grounded compositions with the sensual unfolding of Carla Meilnik's pearlescent graphite drawings gives viewers the opportunity for surprise and for making the connection between these two states.

Movement 03 has a symmetry starting and ending quietly. In between it goes creepy, dark and mysterious. For this movement, I was especially influenced by the German Expressionist silent horror film The Cabinet of Dr. Caligari (1920). Touches of color to an otherwise blackened graphite palette – an ill shade of green and splashes of luridly colored butterflies seemingly caught in perpetual frenzy – make appearances in this continuous slow disclosure. A single vertical pan that takes the audience through the entire movement.

Movement 06 takes the Love Theme and, in a minimalist flow of time, pushes the phrase in an exquisite and tender progression into a garden of light and dark. Micah Weber's small, understated Flash drawings, reversed to white on black, appear and fade in a intimate dance. To build depth into this essentially minimal we blurred the drawings and used them as shadows – echos of past that overlaps into the present.

VJ in VJ animation

Peter Chanthanakone[1]
[Animation Panel]

The VJ in VJ animation refers to Video Jockeying which borrows its name from disc jockeying, a performance of improvisational mixing of pre-recorded and recorded music. VJs typically accompany DJs and the typical venue for DJing in various musical venues, from traveling outdoor music festivals to indoor brick and mortar buildings. Similar to a DJ who mixes audio tracks which are heard through speakers, a VJ mixes video tracks which is projected onto screens or TVs. The video tracks can be mixed by overlaying the images on top of each other, masking layers, or by changing the image entirely. By combining DJs with VJs, a newer form of audio visual performance in entertainment is taking shape.

The VJ performs next to the DJ and reacts to the music being played. There are a number of variables which can determine the type of animations a VJ will create and play. The style of music can vary from a faster or slower tempo and is measured in beats per minute (BPM). Faster songs typically run 140 BPM while slower music have a tempo of 90 BPM. The variation in speed changes the frequency of effects and cuts a VJ will create. The VJ can cut the video, by switching from one video clip to another or add effects such as white flashes or signal based effects such as a stutter or glitch. Another variable that the VJ must consider when performing is projected surface. Some systems in a venue have multiple screens, which are separated and broken up. This format changes the images on screen, from seamless video to physically fragmented images that requires a larger angle of view. This type of physical setup changes the animation and the VJ must consider how their work will look on a fragmented display. The final variable in the types of animations a VJ can play is the demographic of the audience. While age is a major consideration, cultural differences are more important. A venue in China and a venue in Germany can have differences in subject matter, popular culture, memes, symbols and colors. Much like fashion, much of VJ animation is based on trends. However, the animations a VJ can create can be categorized into 3 areas.

The types of animation seen in VJ animation are re-assimilated images, motion graphics and 3D animation. While in its infancy, VJs would take video and animated sample footage to create the visual image on the screen. Re-assimilated images can be sampling a clip from a 1970s movie, such as an action scene from Star Wars, a clip from a popular

1 Peter Chanthanakone is currently Associate Professor in Animation at the University of Iowa and has also taught at Brock University (Canada), Grand Canyon University (Phoenix), Stanford, Villanova and his research involves animation production and accelerating the animation pipeline for independent short films. He is an award winning director and producer specializing in 3D animated short films, won numerous film festival awards, and his works has been selected in major film festivals around the world.

video game or using a graphic image or meme of a celebrity, such as Justin Bieber. The clips can be looped or cut, or can be sampled or become unrecognizable through a series of effects. VJ Catmac takes the short film Good Books: Metamorphosis by sampling the short film animation and creating a VJ animation from it. This form of VJ animation relies on pop culture references that the audience will recognize. Preconceived notions that the audience will be able to recall a childhood animated clip or a current meme creates an animated style that is unique to the VJ and their audience demographic.

Motion graphics are generic geometric two dimensional shapes that move in the video frame. It can be traced to early forms of abstract video art, such as Gary Hill's Processual Video (1980). However, the most commonly created motion graphics for VJing is a simulation of moving through a tunnel. It is an illusion of moving through a tunnel via rectangular shapes that scale over time. This technique can be seen used in early video games such as the 1987 racing game, Outrun by SEGA. Other forms of motion graphics are basic shapes that move in a linear or radial pattern much like the video artist Nam June Paik's Videofilm Concert in 1965, and fractals that rotate and shift hues to create complex and often overwhelming visuals as seen in kaleidoscopes in VJ Micha Klein's work.

The final type of VJ animation is 3D animation, which can take many forms. It can be in the form of an advanced landscape animation, such as a flythrough of a mountain landscape or city. The camera flies through the stylized shapes and colors, and the wireframe mesh is exposed to show the geometric complexities. Another example of common 3D animation is physics based simulations such as star dust, liquids and medical visualizations. The dots glow and implode or explode to form 3D models, or are connected to each other to show a larger, more complex network of lines and dots. The work of Beeple's Hotboxx (2016) shows liquids and volumes warping and change colors, while hinting at the environment that is lighting it. Often times, these physics based animations are abstract and can be interpreted in various ways. However, the most literal example of 3D animation is rotating objects, logos and character driven animation. Dinosaurs appear to attack the audience while robots are dancing in beat with the music, are examples of complex 3D animations in Excision's the Paradox 2017 set. The visuals are made possible by the large screen that moves to hide the DJ booth, showing a seamless screen of animation to the viewer.

It is the combination of found footage, motion graphics and 3D animation that allows the VJ to combine the effects like mirroring, glitches, white flashes, kaleidoscopes, hue shifts, looping, reverse-timing and masking to the VJ animation. The footage is manipulcated in real time creating visuals that are spontaneous and reactive to the music, venue and audience. The future of VJ animation will continue to increase in popularity from a combination of sampling, motion graphics and 3D animation and as the spontaneity of the music, venue, space and audience grows.

Animation is a personal place

Pedro Serrazina[1]
[Animation Panel]

> "Architecture in film is never just itself. It is always a simulacrum of somewhere else, a symbolic representation of some other place" (Wollen: 199).

This presentation will describe and relate two animation projects that try to bring into practice ideas of animated space as a means to reflect on our surroundings and reconnect the individual with his or her (physical, social, cultural) geographies.

These projects, an installation and a workshop, took place at the end of my practice-based PhD research, and seemed to provide the ideal ground to explore some of the issues I have been addressing in theory.

I will use Leo Charney's concept of drift, which places cinema, the visual expression of modernity's culture of fleeting moments, shock and movement, at the heart of the experience of "the empty present" (Charney: 7), in contrast with Norman McLaren's famous elaboration that the essence of the animated movement lies in between the frames.

With those two contrasting understandings of movement, one as generator of absence and alienation in modernity, the other as "life" emerging from the absence between the frames, I want to propose animated space as a tool to reconnect the individual with the city, reclaiming a sense of presence and belonging via the drawn animated line.

The very absence that hangs between McLaren's frames can spark a process of reconnection with contemporary experience: By drawing and animating over live action footage of familiar space(s), generating movement from the individual frames, makers and viewers renew their spatial experiences and reposition themselves as inhabitants of their own place.

If cinema is, as Peter Wollen proposes, a "representation of some other place", animation's own nature resides in the act of creation, in the bringing to life of creatures, objects, whole worlds otherwise inanimate. In this context, Len Len Lye's comment comes to mind: "To extricate movement from the static [...] shapes which the mind imposes on living experience is to translate the memory of time back into time again – to relieve experience instead of merely remembering it" (Lye: 41).

At a time when the internet and technological gadgets increasingly become the mediators for social interaction, detaching the experience of the present from the physical to the virtual, through the process of animation, the possibility of reaffirming a sense of space and identity is born.

1 Pedro Serrazina is a animation director and tutor. MA in Animation Arts, Royal College of Art. Finishing a PhD on the subject of animated space.

References

Charney, L. (1998). *Empty Moments, Cinema, Modernity and Drift*. London: Duke University Press

Lye, L. (1985). *Figures of Motion: Selected Writings* . Melbourne: Oxford University Press Australia

McLaren paraphrased in: Farrar, Straus and Giroux (1990). *Chuck Jones: Life of Animated Cartoonist* . New York. p. 180.

Wollen, P. (2002). *Paris Hollywood, writings on film*. London: Verso. p. 199.

Histórias às peças: contributos para uma caraterização do livro-puzzle e de encaixe

Diana Martins[1] and Sara Reis da Silva[2]
id5362@alunos.uminho.pt, sara_silva@ie.uminho.pt
[Desenho / Drawing]

Abstract

This study consists of a brief theoretical reflection on "puzzle books" for children, understood as an important publishing form in the formation of a pre-literary competence. It aims at moving forward with a proposal for a typological classification based in its characteristics and current trends, by means of a representative sample of puzzle books available in Portuguese publishing market.

Keywords
Children's literature, puzzle book, illustration, literacy

Introdução

O presente texto consiste numa breve reflexão de cariz teórico sobre os livros-puzzle, inscritos no domínio da literatura que tem a criança como seu destinatário extratextual preferencial. Tendo em consideração a escassez de investigação académica desenvolvida em torno do objeto estético em questão, tomaremos como balizas teóricas conceitos e matérias situadas no domínio dos Estudos Literários, da Análise e Hermenêutica Textuais e do Design. Este estudo, assumido como uma abordagem preliminar, insere-se no trabalho de investigação em torno do livro-objeto que temos vindo a concretizar no âmbito do curso de doutoramento em estudos da criança na especialidade de literatura para a infância, no Instituto de Educação, na Universidade do Minho, sob a orientação da professora Sara Reis da Silva. Trata-se, portanto, de uma abordagem ainda muito inicial, que se encontra naturalmente em fase de aprofundamento e consolidação.

O estudo inicia-se com uma sucinta revisitação do papel do jogo na educação, seguindo-se uma análise de uma seleção restrita ou de um conjunto de livros situados no universo em causa, a partir de técnicas de análise textuais, para, assim, concluir acerca das estratégias (verbais e ilustrativas/gráficas) e/ou mecanismos retórico-estilísticos mais revelantes dos livros-puzzle, numa tentativa de contribuir, deste modo, para a sua caraterização/definição. Assim, atendendo à especificidade lúdico-pedagógica, daremos conta de algumas das suas singularidades verbais e visuais/gráficas, socorrendo-nos de um conjunto de livros exemplificativos destacados do universo em questão. O corpus textual representativo, mais ou menos lato, composto por volumes editados já na última década do séc. XXI e fixado a partir de critérios como a diversidade verbo-icónica e a qualidade estética, compreende os seguintes títulos: *A filha do Grufa-*

1 e 2 Universidade do Minho, Instituto de Educação, Campus de Gualtar - Braga, Portugal

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

lão Livro-Puzzle, de Julia Donaldson (Pi editora, 2010); *Consegues Contar? Livro-Puzzle*, de Julia Donaldson (Jacarandá, 2015); *Tirar & Pôr*, de Lucie Felix (Orfeu Mini, 2015); *No trânsito Livro-puzzle*, de Aino Maija Metsola (Jacarandá, 2016); *Os meus primeiros puzzles. O dia do Quico,* de Xavier Deneux (Edicare Editora, 2016).

Para uma definição/caraterização do livro banho para a infância

A edição de livros potencialmente vocacionados para os mais novos tem dado a conhecer diversas publicações que, fruto de um especial investimento/experimentação gráfico(a) no que respeita à materialidade do livro e à sua construção, não raras vezes com repercussões assinaláveis no que à sua leitura diz respeito, divergem do modelo tradicional do livro [14]. Tais formatos convocam uma especial proximidade do leitor, alterando a relação deste com o livro, despertando os seus sentidos, fazendo da experiência de leitura, primeiramente, um ato físico e particularmente estimulante, ao mesmo tempo que se faz do livro uma fonte de divertimento. O contato dinâmico e envolvente que carateriza estes volumes, que se inscrevem na edição contemporânea para a infância de cariz experimental, e que reclama novos olhares acerca do livro e/ou do próprio conceito que deste se possui, aproximam-no do domínio do entretenimento, propondo iniciativas espontâneas de revisitação/releitura, pelo desejo de experimentar/brincar de novo. Nesta senda dos livros-objeto que se prestam a uma leitura particularmente sensorial, em particular, dos livros-brinquedo, encontra-se o livro-puzzle ou de encaixe, tipologia sobre a qual refletiremos neste estudo.

Importa, deste modo, explicitar que, com a referida designação que arriscamos propor, pretendemos referir-nos tanto aos volumes nos quais as ilustrações fazem uso de peças destacáveis, como àquelas publicações nas quais determinada(s) ilustração(ões) é (são) composta(s) por uma série de fragmentos recortados destacáveis e desiguais, projetadas *a priori* para serem encaixadas numa disposição lógica de modo a formar a referida(s) ilustração(ões). Tendo em consideração a componente lúdica que carateriza estes volumes e que os aproxima da esfera do jogo pelos gestos que reclamam e sem pretensões de exaustividade, importa talvez lembrar que, tradicionalmente considerado uma atividade não séria, o jogo é, inicialmente, entendido como sinónimo de "recreação, descanso do espírito para o duro trabalho intelectual" [10], "o repouso do espírito graças ao qual nós podemos em seguida nos dedicar às atividades sérias" [16], contrastando com o trabalho. Já em finais do século XVII, Kant e Schiller veem o jogo como uma atividade próxima da arte, precisamente pela sua incompatibilidade com o trabalho socialmente interpretado como produtivo/útil [10]. Prosseguindo, ainda, esta perspetiva, a Teoria do Excesso de Energia, de Spencer (1855), posta em causa por Claparède, interpreta o jogo como uma manifestação do excesso de energia que necessita de ser libertada, uma atividade supérflua ou um luxo.

Diana Martins and Sara Reis da Silva ▪ id5362@alunos.uminho.pt, sara_silva@ie.uminho.pt

O reconhecimento da importância do jogo na educação[3] (ainda que não visto como recurso no ensino da leitura e do cálculo) vem desde a Grécia Antiga. Para Platão, os jogos educativos deveriam ser parte integrante dos primeiros anos da criança de ambos os sexos, alertando para a importância do "aprender a brincar" ao invés do recurso à repressão ou à violência [9] [16]. Já Aristóteles, seu seguidor, entendia que as crianças nas suas ações lúdicas deveriam "imitar as atividades sérias dos adultos, como forma de preparo para a vida futura" [16].

No entanto, durante o período da Idade Média, o jogo passa a ser interpretado pela Igreja Católica como algo pecaminoso, levando à sua exclusão do domínio da educação. Com efeito, neste período, as atividades lúdicas, vistas como próximas do dinheiro, da novidade ou do não-sério, são encaradas como "ocupação frívola" [10]. Com base numa educação disciplinadora "os mestres recitam lições e leem cadernos. Aos alunos resta a memorização e a obediência. Neste clima não há condições para a expansão dos jogos, considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez" [9].

Porém, no século XVI (considerada a época do nascimento do jogo educativo, segundo Rabecq-Maillard) [8], como consequência do Renascimento, o jogo infantil "torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos" [9]. Visto à ocasião como uma tendência natural do ser humano, Rabelais entende o jogo como capaz de "gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado ou, até, para recuperar brincadeiras dos tempos passados" [10].

No âmbito dos jogos educativos no desenvolvimento físico e intelectual, é de destacar o papel particular dos jesuítas, que, reconhecendo a sua importância, inscreveram-nos nos seus programas educativos, "chegaram a editar em latim tratados de ginástica que forneciam regras dos jogos recomendados, e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para auxiliarem na aprendizagem da ortografia e gramática" [16]. Ainda neste período, Montaigne enaltece o papel do jogo no desenvolvimento da linguagem e do imaginário, em particular, os consagrados à escrita [16].

Com o século XVII, à luz dos ideais humanistas do Renascimento, observa-se uma expansão contínua de jogos didáticos ou educativos. A par do reconhecimento no âmbito da filosofia da importância da imagem[4] e dos sentidos[5] no processo de aquisição de conhecimento. Os jogos alcançam, à ocasião, grande popularidade quer no ensino da leitura, quer no âmbito da História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras.

No século XVIII é de referir a alteração do estatuto da criança, a

3 A este respeito refira-se que Horácio e Quintiliano terão sido os pioneiros na relação entre jogo e alfabetização tirando partido de "guloseimas em formas de letras, elaboradas pelas doceiras de Roma, preocupadas em aliar o jogo aos ensinamentos elementares nos estudos" [16].

4 Recorde-se o álbum *Orbis Sensualium Pictus* (1657), de Jon Comenius.

5 A respeito da importância da experiência na aquisição de conhecimento é de referir a importância de John Locke enquanto promotor do empirismo.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

partir de então vista como um ser diferente do adulto.

Friedrich Fröbel (1782-1852) salienta a importância do jogo no desenvolvimento da criança, enquanto objeto e ação do brincar, em particular o jogo livre, sem esquecer ainda o papel dos recursos didáticos no processo de aquisição de conhecimento [9].

Observa-se o desenvolvimento de novos paradigmas no ensino e a exploração crescente do jogo como instrumento de ensino, em simultâneo, com o desenvolvimento de jogos mecânicos e científicos fruto do progresso da ciência e da técnica [9].

O Romantismo (1836-1881) fará surgir um novo paradigma na relação da criança com o jogo ao entender a primeira como como um ser análogo à alma do poeta, um "ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade" [9]. Este novo entendimento do comportamento lúdico como prazeroso, espontâneo e característico dos mais pequenos advém da teoria da recapitulação. Com efeito, a teoria da recapitulação ou do ativismo (1904) [16], de Stacey Hall, correlaciona a infância do indivíduo à da humanidade, ao considerar que o jogo permite à criança experimentar a história da humanidade [2], na medida em que julga a infância como "idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia" [9]. No entanto, esta mesma teoria foi alvo de críticas que, se, por um lado, se prendiam com o facto de a mesma ignorar o meio ambiente como uma variável a ter em consideração na análise do referido fenómeno, por outro lado, punham em causa "uma prisão estática relativamente maior ao passado do que ao próprio crescimento e desenvolvimento da criança no presente" [16].

Numa outra visão, defendida por Karl Gross, a da Teoria do Exercício Preparatório (1898) [16] ou do Pré-exercício [3], atribui ao jogo um cariz adaptativo, encarando-o como um veículo de "preparação para a vida séria" [16], por via do qual se "realiza pre-ejercicios que contribuyen al desarrollo de funciones y de instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie" [2]. Assim sendo, "Groos retoma o jogo enquanto ação espontânea natural (influência biológica) prazerosa e livre (influência psicológica) e já antecipa sua relação com a educação (treino de instintos)" [10].

Estas duas últimas teorias em conjunto com o reconhecimento do papel do jogo no âmbito da seleção das espécies de Darwin atribuem maior relevância à conduta lúdica no seio da pedagogia e da psicologia.

Já no século XX, autores como Freud, Claparède, Erikson, Winicott salientam a relevância do jogo no equilíbrio emocional da criança [9].

Com efeito, na visão da psicanálise, o jogo é entendido como expressão de outros processos internos [3]. Na perspectiva de Freud, fundador da Teoria Psicanalítica, no seu trabalho em torno da fobia infantil (1920), por via do jogo concretizam-se dois processos: "uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él. Considera como característica fundamental del juego la catarsis" [3].

Para Claparède, o jogo da criança deve ser entendido como um motor do auto-desenvolvimento e, portanto, deve constar no processo de educação como sendo um instrumento natural de aprendizagem [10].

Na perspectiva da teoria cognitiva de Piaget (1930), a ação lúdica permite a identificação do nível dos seus estágios cognitivos, apontando para a existência de três tipos de estruturas elementares interligadas com os estádios de desenvolvimento por ele defendidos: o jogo de exploração ou de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras. Durante o período sensório-motor, que vai até ao segundo ano de vida da criança, as acções desta resumem-se a um "exercitar de condutas por simples prazer funcional ou prazer de tomar consciência dos seus novos poderes" [15]. Ausente de regras e símbolos, os jogos de exercícios intentam a repetição de movimentos e gestos, como, por exemplo, emitir sons, entre outros, ou a combinação de estruturas já adquiridas [2].

Segundo Piaget, o jogo infantil encontra-se conotado com o surgir da representação, a qual, por sua vez, acarreta uma função simbólica, predominante entre três e os quatro anos, isto é, a percepção da distinção entre significados e significantes. Portanto, é "esta presença da imitação em todas as formas de função simbólica que aparece sincronicamente ao longo do segundo ano (...) [que leva o autor a considerar] a imitação como um processo que assegura a transição entre a inteligência sensório-motora e a representação imaginada" [7].

Do ponto de vista da psicologia, em especial a de influência freudiana, é possível analisar a criança e compreender o seu comportamento por via do jogo infantil. Refira-se a conduta de Melanie Klein que interpretando o jogo como um meio de expressão natural, o usa como instrumento de diagnóstico de problemas da criança [10].

Mais recentemente tem-se observado uma mobilização internacional assente na defesa da relevância do jogo para a criança[6] , reconhecendo-se a importância do brincar, tanto no desenvolvimento biológico, imprescindível à sua formação, tornando possível a apropriação e representação da realidade de forma prazerosa, como na expressão inata de um ser espontâneo, criativo e ativo por natureza.

Os livros-puzzle e de encaixe decorrem precisamente dessa valorização consciente da atividade lúdica na infância. Situando-se nessa espécie de entre-caminho no qual se cruzam o livro, enquanto objeto físico reconhecido habitualmente pelos seus componentes comuns, ou seja, capa, contracapa, lombada, guardas iniciais e finais, páginas, entre outros, e o brinquedo ou o jogo, compostos por peças ou partes destacáveis, conjugáveis e com as quais se pretende divertir ou entreter, apelar à associação ou à combinação, manipular livremente ou agir segundo um conjunto de regras previamente definidas, por exemplo. Com efeito, recorde-se que os puzzle, e consequentemente, os livros-puzzle, construídos a partir de fragmentos de imagens ou de segmentos visuais e, até, por

6 Refira-se, por exemplo, o artigo 31º da Convenção Internacional dos Direitos da Criança (ONU) e a Declaração da Association for Child's Right to Play (Viena, 1982), a criação de centros de investigação e estudo da atividade lúdica, a criação de espaços de lazer/jogo, a fabricação industrial de brinquedos e equipamentos de jogo, entre outros.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

vezes, verbais, reclamam a mobilização de habilidades diversas simultaneamente, em concreto capacidade de observação, coordenação motora ou motricidade fina e a própria agilidade de raciocínio ou pensamento. A aquisição da capacidade de entendimento do todo pela parte, bem como o aprimoramento da noção visual e espacial são igualmente vantagens inerentes ao contacto com os puzzle, em geral, e/ou com os livros-puzzle ou de encaixe, em particular. Mesmo do ponto de vista da socialização, importa sublinhar, por exemplo, as potencialidades de mediação adulta e, por conseguinte, de proximidade que o exercício lúdico em causa proporciona. Diversão e aprendizagem conciliam-se, portanto, nestes objetos geralmente tão apreciados por crianças de diferentes faixas etárias.

Livros-puzzle e de encaixe: alguns exemplos

Inauguramos esta nossa análise com *A filha do Grufalão Livro-Puzzle* [5], de Julia Donaldson (Pi editora, 2010), uma obra que tem como texto-matriz, o título A filha do Grufalão (2004), com o qual partilha o essencial do discurso linguístico, apresentando, no entanto, algumas variações lexicais. Tendo como herói a filha do grufalão, "este álbum tematiza a questão do medo e da coragem, mas também permite perceber como as aparências enganam e como, seguindo a tradição, a esperteza vence a força"[7]. A referida publicação serve-se da diversão advinda da exploração da componente lúdica dos sons, em particular, da rima, como elemento importante na configuração do ritmo e da musicalidade, capaz de incutir uma maior expressividade ao discurso linguístico, de cariz, igualmente repetitivo, para descrever a jornada pelo bosque de uma atrevida heroína na sua ânsia por encontrar o Grande-Rato-Mauzão. Tendo por base uma estrutura paralela que alude à narrativa inaugural dedicada ao encontro entre o "monstruoso" Grufalão e o astuto rato, aliada à abundância de diálogos entre os diversos actantes, a protagonista vai encontrando, a cada virar de página, os diferentes personagens (a cobra, a coruja, e a raposa) até que, finalmente, se depara com um rato que rapidamente supera a sua vulnerabilidade e se transforma numa "criatura feia e feroz". Nota-se, do ponto de vista da vertente ilustrativa, dotada de notável expressividade, uma recriação dos principais momentos diegéticos, "ao mesmo tempo que [as ilustrações] sublinham o humor e também a componente afectiva do livro"[8]. Cada página ímpar apresenta uma ilustração de página inteira fragmentada em doze peças que formam um puzzle, funcionando como uma espécie de zoom in da mesma ilustração apresentada anteriormente na página par, de pequena dimensão, presente no canto superior esquerdo. A inclusão desta ilustração decomposta em peças poderá ter como intenção fixar a atenção da criança-leitora naquilo que de mais relevante se vai narrando, procurando-se, assim, treinar a capacidade de observação, de memorização e de diferenciação do essencial e do acessório, bem como, por via do puzzle, a própria motricidade fina.

7 *In* http://www.casadaleitura.org/.
8 *In* http://www.casadaleitura.org/.

Pertencente à coleção denominada "O Meu Primeiro Grufalão", Consegues contar? [6] (2015), de Julia Donaldson e ilustrações de Axel Scheffler, da Jacarandá, é uma pequena publicação muito apelativa, que convida ao contato físico e à participação dos pequenos leitores. Este volume dá a conhecer uma sequência numérica de 1 a 5, servindo-se de peças destacáveis que dividem cada elemento ilustrado no número de vezes correspondente ao algarismo apresentado na página par. Com efeito, nas páginas pares, encontramos cada um dos algarismos em destaque, ocupando grande parte da página, a sua referência por extenso como legenda, bem como alguns elementos ilustrativos comuns na natureza, por exemplo, borboletas, joaninhas, entre outros, aumentando a quantidade de elementos conforme o avanço da numeração. No caso das páginas ímpar, é possível ao leitor "brincar" com as ilustrações (que se cingem às personagens animais presentes na história original) impressas sobre peças destacáveis de grande formato, ideais para "patinhas pequenas", tal como mencionado no peritexto final. Contata-se, assim, a brincar, com números em sequência gradativa crescente, favorecendo uma numeracia precoce.

Tirar & Pôr [8], de Lucie Felix (2015), é um volume[9] que tem como epígrafe o seguinte peritexto "Para brincares com este livro, retira a peça de cartão que está na página da direita. Segura-a bem e vira a página. Vais encontrar o sítio certos para a encaixar". Este álbum cartonado, de formato quadrangular, filiado na categoria de "livro de conceitos", propõe um interessante jogo de encaixe em articulação com um texto verbal que se distingue pela contenção e que assenta em pares antónimos tais como tirar/pôr, abrir/fechar, aparecer/desaparecer, de entre outros. Cada página ímpar dispõe de uma peça (por vezes, duas) que cabe ao leitor retirar, devendo, de seguida, virar a página de modo a encontrar um novo lugar onde essa(s) mesmas(s) peça(s) encaixa(m), adquirindo, então, um novo significado. Com este gesto simples de tirar e pôr, por via do qual se acede à mensagem, constroem-se casas, fecham-se bocas, ou acendem-se luzes, por exemplo. No final da publicação, é sugerida uma nova leitura no sentido inverso, prevendo-se, assim, explorações repetidas pelo jogo de descoberta e de criação de sentidos que envolve. A componente pictórica destaca-se pela simplicidade das formas, de caráter geométrico, impressas em tons fortes e contrastantes, sobre um fundo de cor branca.

No *trânsito Livro-puzzle* [11](2016), de Katie Cotton e ilustrações de Aino-Maija Metsola, da editora Jacarandá, pertencente à coleção "Jardim dos Pequeninos" (à qual se somam os títulos "Cores", "Números" e "Desfile de Animais Livro-puzzle"), obedece a uma sucessão verbo-discursiva que se aproxima do modelo habitual do álbum-catálogo [13]. Explicitamente destinado (segundo o peritexto da contracapa) à aprendizagem dos conceitos "à frente" e "atrás", este livro de atividades (assim rotulado pela própria editora) faz uso de seis peças de puzzle reversíveis, que podem, igualmente, funcionar como um veículo interessante de introdução dos mais pequenos ao universo das regras de trânsito. Deste modo, após um breve discurso linguístico de estrutura rimática, tendo

9 Objeto de distinção, em 2015, pelo Prix Libbylit na categoria Petite Enfance.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

por base a constante repetição "Mas agora estou parado" a cada página par, a publicação em apreço apresenta, na página seguinte, uma peça de puzzle de grande formato na qual se encontra o veículo mencionado na página anterior. Projetado para uma leitura no sentido horizontal, cada uma das referidas peças, pensadas para serem retiradas e colocadas em cadeia/fila, traz inscrito "estou parado atrás de (...)" e no sentido inverso "Estou à frente de (...)", tornando possível "dois tipos diferentes de puzzles" (como mencionado no peritexto final) capazes de viverem fora do objeto-livro, isto é, criadas *a priori* para serem encaixados aparte. Após um curto elenco de meios de transporte distintos, o volume encerra com uma última peça correspondente ao semáforo vermelho, dando a conhecer o motivo do congestionamento. No que concerne à vertente pictórica, o livro em análise evidencia um registo minimalista e colorido, assente numa expressiva concisão figurativa que estimula a imaginação do leitor, muito também por via da inclusão de algumas ferramentas usadas para consertar veículos.

Os meus primeiros puzzles. O dia do Quico [4], de Xavier Deneux (Edicare Editora, 2016) é um volume de formato reduzido, quadrangular, de cantos redondos que disponibiliza quatro puzzles, cada um com quatro peças. Dedicado ao retrato do quotidiano do pequeno Quico, que dá corpo a comportamentos infantis, o percurso actancial do protagonista cinge-se a quatro momentos: brincar às escondidas; ouvir um conto; construir uma torre; e ler uma história. Cada um destes momentos encontra-se ilustrado em cada página direita, formando um puzzle de quatro peças que deve ser montado segundo a imagem modelo impressa por baixo pelo que cada voltar de página determina uma alteração espacial. Indicado para crianças com mais de 12 meses, o livro destaca-se ao nível da componente linguística pela presença de diálogos e por interpelações diretas ao leitor tais como "Consegues encontrar o Quico?". Já no que respeita ao discurso imagético, são de assinalar as figuras estilizadas, de cores vivas sobre um constante fundo de cor branca.

Considerações Finais

Com o percurso de leitura e de interpretação acima exposto, torna-se claro que a tipologia dos livros-puzzle e de encaixe evidencia um cariz deliberadamente lúdico, solicitando o contato direto do leitor. O dinamismo e a envolvência que norteiam o percurso de leitura destes volumes distancia-os da perspetiva tradicional do livro e aproxima-os do domínio do entretenimento, propondo iniciativas espontâneas de revisitação, pelo desejo de experimentar/brincar de novo. Por conseguinte, a referida categoria, de caráter híbrido, encerra relevantes potencialidades formativas e/ou educativas, por exemplo no desenvolvimento de competências emergentes de literacia/leitura, tais como a promoção de conhecimento de um modo significativo e divertido, ou o treino da coordenação mão-olho pela exigência de encaixe das peças. Além destas, refira-se a relevância destes objetos para o desenvolvimento da perceção visual e espacial, da capacidade de observação e de concentração, bem como da capacidade de resolução de problemas, estimulando, consequentemente, o raciocí-

nio. Por outro lado, o processo de tentativa/erro e de alcance da resolução nessa espécie de quebra-cabeças disponíveis nas publicações revisitadas contribuem para o incremento da confiança e da auto-estima decorrentes da sensação de satisfação. Afastando os leitores da tradicional passividade, os livros-puzzle e de encaixe, além de alterarem a relação livro-leitor, modificam, de igual modo, a relação do leitor com o mediador, uma vez que podem ser revelantes instrumentos de cooperação, onde o objetivo de completar o puzzle pode incrementar o diálogo e a partilha de conquistas. Textualizando temáticas muito diversas, a referida categoria possibilita, ainda, o fomento de competências como a inferência, a identificação de elementos/categorias inerentes a uma narrativa (como personagens, ação, sequencialização, tempo, espaço, entre outros), o reconto, entre outras. Um outro aspeto a destacar decorre, ainda, do relevante contributo que grande parte destas publicações pode ter ao nível da literacia visual, não só por se prestarem a atividades de nomeação e identificação de objetos e/ou personagens que tornam inteligível o *status quo* da cena, mas igualmente, por permitir o exercício de interligação lógica de elementos gráficos decorrentes da reflexão acerca dos acontecimentos passados e da dedução dos acontecimentos futuros [1].

De destinatário amplo e abrangente, estes livros podem ser entendidos como significativos instrumentos indutores de conhecimento veiculado informalmente e de forma fruitiva, favorecendo, simultaneamente, as faculdades de entreter e instruir. Concluímos, assim, recorrendo às palavras de Cláudia Sousa Pereira "não faz mal brincar com o livro se, no fim, nos apaixonarmos pela leitura" [12].

Referências

1. Baptista, A..: Literacia visual no jardim de infância. As imagens ao pé das letras In: Viana, F. L., Ribeiro, F., Baptista, A. (coord.). Ler para Ser: os caminhos antes, durante e... depois de aprender a ler. pp. 61-91. Almedina, Coimbra (2014).
2. Baranita, I.: A importância do jogo no desenvolvimento da criança. Mestrado em Ciências da Educação na especialidade da Educação Especial e domínio Cognitivo e motor. Escola Superior de Educação Almeida Garrett, Lisboa (2012).
3. Cordero, C. La importancia del juego y los joguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educacíon infantil. In: Autodidacta. Revista de educación en Extremadura (s/d), http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf
4. Deneux, X.: Os meus primeiros puzzles. O dia do Quico, Edicare, (2016).
5. Donaldson, J.: A filha do Grufalão Livro-Puzzle. Pi editora, Lisboa (2010).
6. Donaldson, J.: Consegues Contar? Livro-Puzzle. Jacarandá, Barcarena (2015).
7. Fantin, M.: No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Cidade futura, Florianópolis (2000).
8. Felix, L.: Tirar & Pôr. Orfeu Mini, Lisboa (2015).
9. Kishimoto, T. (org.): O brincar e suas teorias. Pioneira, São Paulo (1998).
10. Kishimoto, T.: O jogo e a educação infantil. In: Perspectiva. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, nº 22, pp.105-128 (s/d), https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/viewFile/10745/10260.
11. Metsola, A.: No trânsito Livro-puzzle. Jacarandá, Barcarena (2016).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

12. Pereira, C.: O livro-objeto e a Teoria do Ovo Kinder. In: Ramos, A. (org.). aproximações ao livro-objeto: Das potencialidades criativas às propostas de leitura. pp. 129-144. Tropelias e Companhia, Porto (2017).
13. Ramos, A.: Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo. In: Rechou, Blanca-Ana R., López, I., Rodríguez, M. (coord.). O álbum na literatura infantil e xuvenil (2000-2010). pp. 13-40. Edicións Xerais de Galicia, Vigo (2011).
14 Romani, E.: Design do Livro-Objeto Infantil. Tese de Mestrado em design e Arquitetura. Universidade de São Paulo, Brasil, http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-11012012-115004/pt-br.php.
15. Silva, A.: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. Trajectos Intergeracionais. Tese de Doutoramento em Estudos da Criança. Universidade do Minho, Braga (2010), https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/13904/1/Tese.pdf7.
16. Volpato, G.: O jogo, a brincadeira e o brinquedo no contexto sócio-cultural criciumense. Tese de Mestrado em Educação Física. Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil (1999), https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/81151/147385.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

A ilustração de folhetos no Nordeste do Brasil: entre o primitivismo e o naturalismo

Raoni Xavier[1]
a14392@alunos.ipca.pt
[Desenho / Drawing]

Resumo

As ilustrações em xilogravura feitas para as capas dos folhetos populares (*chapbooks*) na região Nordeste do Brasil tornaram-se mundialmente famosas graças ao trabalho de pesquisadores e artistas plásticos em meados dos anos 1960. Contudo, devido a um recorte ideológico, foi privilegiado um estilo específico de xilogravura, de traços mais primitivistas. Artistas como Antônio Lucena, que possuíam um estilo diverso daquele preferido pelos intelectuais da época, ficaram esquecidos pela história. O objetivo deste artigo é analisar – tomando por base os estudos do pesquisador contemporâneo Everardo Ramos e do quadrinhista Scott McLoud – as diferenças estilísticas entre o trabalho do ilustrador Antônio Lucena e os trabalhos que foram consagrados, contribuindo para diversificar o entendimento sobre o que foram as ilustrações de folhetos no Nordeste do Brasil.

Keywords

Xilogravura, zincogravura, folheto nordestino, primitivismo, ilustração.

1. Introdução

No início do século XX, na região Nordeste do Brasil, começaram a ser escritos e impressos os primeiros folhetos populares. Até então o que existia eram folhetos de origem portuguesa, que contavam histórias tipicamente europeias. Essas publicações portuguesas serviram de inspiração para o que mais tarde se tornaria uma produção originalmente brasileira [1].

As capas dos primeiros folhetos brasileiros continham apenas o título e o nome do autor. Com o sucesso das primeiras tiragens, as tipografias e os autores passaram a investir mais nesse tipo de publicação e a colocar ilustrações em suas capas no intuito de ampliar o seu apelo. No início, eram utilizados velhos clichês de gravura em metal, descartados pela indústria de jornais. Nesses clichês havia desde reproduções de fotografias a ilustrações originais (Figuras 1, 2 e 3). Com a ampliação da indústria de folhetos e o surgimento de pequenas folhetarias no interior do Nordeste, surgiu demanda para a xilogravura, como uma técnica alternativa que reduziria os custos de produção, já que a zincogravura fazia uso de processos mais sofisticados e onerosos [2].

Entre os anos 1930 e 1960, o panorama da ilustração de folhetos no Nordeste do Brasil era bastante diverso. Capas ilustradas com xilogravura e zincogravura, reproduções de fotografias e ilustrações originais convi-

1 Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Mestrado em Ilustração e Animação, Vila Frescaínha S. Martinho, 4750-810, Barcelos, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Fig. 1. Capa em zincogravura. Ed. José Bernardo da Silva, Juazeiro do Norte (1949). Arquivo: Fundação Casa de Rui Barbosa.

Fig. 2. Capa em zincogravura. Ilustrador desconhecido. Recife (1946). Arquivo: Fundação Casa de Rui Barbosa.

Fig. 3. Capa em zincogravura. Ilustrador desconhecido. Juazeiro do Norte (1949). Arquivo: Fundação Casa de Rui Barbosa.

viam juntas. Nessas ilustrações, independentemente da técnica utilizada, era possível identificar diferentes estilos, uns mais naturalistas e outros menos (Figuras 1 a 6). A partir dos anos 1960, com o declínio da indústria de folhetos e um aumento do interesse dos acadêmicos pelas publicações populares, ilustrações em xilogravura passaram a ser expostas em galerias de arte, museus e eventos, publicadas em álbuns de arte, no Brasil e na Europa. Devido a um viés ideológico, de aspirações folcloristas e regionalistas, predominante entre os intelectuais da época, as ilustrações selecionadas para participar desses eventos não representavam a diversidade das capas de folheto existentes, tanto em relação à técnica utilizada quanto em relação à estética. Apenas ilustrações de traços mais primitivistas (Figura 6) foram escolhidas para representar todo o panorama da gravura popular brasileira [3].

Fig. 4. Xilogravura. Ilustrador: Walderêdo Gonçalves de Oliveira. Ed. José Bernardo da Silva, Juazeiro do Norte, ano desconhecido. Arquivo: Fundação Casa de Rui Barbosa.

Fig. 5. Xilogravura. Ilustrador: José Francisco Borges. Ed. José Bernardo da Silva, Juazeiro do Norte, ano desconhecido. Arquivo: Fundação Casa de Rui Barbosa.

Fig. 6. Xilogravura. Ilustrador: José Costa Leite, ano desconhecido. Arquivo: Acervo Maria Alice Amorim.

O impacto que esse recorte surtiu na população e na academia foi muito grande e perdura. Hoje, no Brasil e em muitos lugares do mundo, xilogravura é sinônimo de gravura popular brasileira, especificamente um tipo de xilogravura de traços fortes, figuras bidimensionais e poucos pormenores (Figura 6). Ilustradores com aspirações naturalistas, como o paraibano Antônio Araújo Lucena, ficaram no ostracismo. Quanto de naturalismo existia de fato nas suas ilustrações em relação ao estilo consagrado? Para respondermos essa pergunta, primeiramente precisamos entender quem eram os ilustradores xilógrafos de folhetos durante os anos 1960, geração da qual faz parte Antônio Lucena.

Raoni Xavier ▪ a14392@alunos.ipca.pt

2. O poeta-ilustrador

2.1. O empirismo

Até a década de cinquenta, a ilustração das capas dos folhetos nordestinos fazia parte de uma cadeia de produção. O editor, que geralmente era o dono da tipografia (e às vezes também era escritor de folhetos), encomendava ao ilustrador as capas para novas publicações. A partir dos anos 1950, com o declínio da indústria, as tipografias passaram a reduzir suas tiragens. A preocupação com a redução dos custos de produção para manutenção do preço popular dos folhetos fez com que escritores passassem a ser também ilustradores [4]. Dessa maneira, surgiu toda uma geração de ilustradores-poetas, da qual Antônio Lucena faz parte.

Esses escritores aprendiam a ilustrar de maneira autodidata, observando matrizes, como mostra Ramos:

> (...) para fazer sua primeira xilogravura, José Costa Leite observou cuidadosamente uma matriz de madeira gravada, enquanto que uma matriz do próprio Costa Leite serve de protótipo, mais tarde, para a primeira gravura de J. Barros. Do mesmo modo, J. Borges se inspira numa matriz de Dila para fazer sua primeira xilogravura. [4]

Para eles, era mais natural aprender a xilogravura, uma técnica que exigia menos conhecimento especializado e era economicamente mais acessível. Assim, a zincogravura foi aos poucos desaparecendo e, junto com ela, uma parte da tradição de ilustrações mais naturalistas.

Esses poetas-ilustradores eram pessoas humildes, de baixa instrução e pouco acesso à informação. Antes de se tornarem poetas e xilógrafos, trabalhavam como agricultores, barbeiros, vendedores de amendoim, marceneiros e palhaços. Alguns eram analfabetos e aprenderam a escrever lendo folhetos. Portanto, não eram intelectuais e não tinham qualquer conhecimento ou influência das vanguardas artísticas europeias. Seu trabalho era pautado no empirismo e na reprodução de modelos observados em outros trabalhos [4].

2.2. Modelos e estilizações

A reprodução de modelos é característica intrínseca à criação popular; tanto a poesia quanto as capas dos folhetos seguiam essa metodologia, como nos mostra Everardo Ramos:

> De fato, uma análise exaustiva das ilustrações de cordel mostra que, com o passar do tempo, algumas histórias, ou algumas categorias de histórias, acabaram ficando inevitavelmente associadas a determinados tipos de imagem, impondo de antemão, aos ilustradores, certos modelos iconográficos. [4]

Um exemplo dessa influência dos modelos são as histórias de casais apaixonados. A ilustração tinha que apresentar sempre o casal abraçado, em close, a olhar um para o outro. No auge da indústria de folhetos, esse tema

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

foi amplamente ilustrado por reproduções de fotografias em zincogravuras que mostravam atores se beijando ou apenas se abraçando (Figura 1). Ao ilustrar suas próprias histórias de paixão, os poetas-ilustradores sabiam que precisavam seguir esse mesmo modelo, pois já era consagrado e o público reconheceria facilmente. Alguns chegavam a utilizar o papel carbono para copiar as fotografias de antigos folhetos [4]. A preocupação era primeiro com a comunicação e depois com o estilo individual.

Essa preocupação em comunicar passava por motivações comerciais. Ao tratar da evolução dos folhetos de cordel portugueses, a pesquisadora Ana Margarida Ramos nos esclarece a respeito do caráter comercial desse tipo de publicação popular [5], caráter este que também estava presente na indústria de folhetos do Nordeste do Brasil e influenciava não apenas os textos, como também as ilustrações:

> A necessidade de adaptação do livro às expectativas do leitor exige um processo de "standardização" do impresso que ocorre de formas diferentes. Para além de modificações que podem ser feitas nos textos com vista à obtenção do resultado esperado, essa homogeneização passa, repetidas vezes, pela reprodução de uma fórmula determinada que obteve, em algum momento, sucesso particular, variando apenas os elementos de superfície e mantendo o esquema e modelo que a estrutura. Trata-se, contudo, de uma evolução que se desenrola, quase sempre, na via da degradação e do esgotamento da fórmula inicial (pela repetição excessiva e pelo exagero) .... [5]

Ainda sobre essa característica comercial, a pesquisadora mostra como o público consumidor desse tipo de impresso popular influenciava o estilo de ilustrações adotado:

> É sabido que, em geral, as ilustrações comportam funções simultaneamente informativas e comerciais, pelo seu elevado poder de sugestão e também de memorização. Não esqueçamos que, em muitos casos, funcionariam ainda como identificativas do texto onde surgem, ... revelando-se particularmente importantes para os leitores cujo grau de alfabetização é inferior, sendo a imagem uma forma de reconhecimento do texto, criando expectativas e antecipando a sua leitura. [5]

Dentro deste panorama, o estilo individual não era uma busca consciente, mas parecia surgir naturalmente; como nas assinaturas, cada ilustrador acabava tendo sua marca particular ou sua forma de representar determinado pormenor, mesmo que os modelos seguidos fossem os mesmos. Até quando a ilustração era uma cópia em papel carbono de uma fotografia, era possível identificar o traço particular do ilustrador na maneira como desenhava o nariz, por exemplo, como mostra Ramos:

> era de se esperar que os personagens dessas gravuras apresentassem os traços "naturais" das pessoas que aparecem nos originais, o

Raoni Xavier ▪ a14392@alunos.ipca.pt

> que acontece de um modo geral, mas não no detalhe do nariz. Essa maneira estilizada de representar o nariz particularidade permite, assim, não somente atribuir a autoria das gravuras a um só xilógrafo, mas prova também que este imprime sempre sua marca nas obras, mesmo de maneira inconsciente e apesar de utilizar um meio de reprodução como o papel carbono. [4]

2.3. A influência da técnica

Como dito anteriormente, o poeta-ilustrador não possuía recursos para ter uma oficina com ferramentas profissionais. A maioria desses ilustradores utilizava instrumentos improvisados, chegando a transformar o cabo quebrado de um guarda-chuva em goiva e um utensílio culinário, como uma colher, em artifício para pressionar o papel contra a matriz. Alguns conseguiam comprar velhas máquinas de impressão descartadas por tipografias falidas e montar um pequeno prelo no quintal de suas casas. A preocupação com o refinamento da técnica era sempre secundária [2].

Além da qualidade das ferramentas, o tipo de material utilizado na matriz também influenciava no nível de detalhe alcançado, como mostram Grabowski e Fick:

> There are many different kinds of wood suitable for woodcut. Although wood is generally classified into two categories, hard and soft (...). The choice of which wood to use will depend on balancing factors such as the grain, the ease of cutting, and the ability of the wood to hold detail. (...) As a rule, the harder the wood and the more even the grain, the more detail it is capable of holding. It is also true, however, that the harder the wood, the more difficult it is to cut and the more frequently tools must be sharpened. [6]

A madeira mais utilizada pelos ilustradores era aquela extraída da árvore chamada imburana, ou madeiras como pinho e cedro. Quando o preço dessas madeiras subiu, nas décadas de 1980 e 1990, os ilustradores as substituíram por madeiras industrializadas, que são mais baratas [2]. Todas essas madeiras eram conhecidas por serem macias e fáceis de gravar. Isso mostra que havia, entre os ilustradores de folhetos, uma predileção por esse tipo de madeira, talvez por ser mais barato, fácil de encontrar e de trabalhar. Considerando também que suas ferramentas eram improvisadas, talvez não fossem fortes o suficiente para trabalhar uma madeira mais dura. Como as madeiras macias são incapazes de reproduzir detalhes finos, essa escolha pode ter também influenciado no estilo de desenho adotado.

Portanto, não é difícil imaginar que essa maneira de trabalhar a xilogravura tivesse consequências diretas no grau de pormenor que podia ser obtido. Linhas finas, hachuras e detalhes não eram sequer possíveis de alcançar com a utilização de ferramentas rudimentares e matrizes macias. Talvez esse seja um dos fatores que explique porque essas ilustrações, mesmo as de aspirações mais naturalistas, tenham se limitado a um certo nível de pormenor.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. Naturalismo e primitivismo

3.1 Uma questão de níveis

A partir do "resgate" das xilogravuras de folhetos feito por intelectuais e artistas dos anos 1960, um tipo específico de ilustração passou a ser selecionado para receber o reconhecimento da cultura oficial. Esses intelectuais buscavam na produção popular traços de primitivismo que reforçassem a ideia defendida por eles de que essas ilustrações carregavam uma aura de autenticidade e de rusticidade que só poderia surgir em um contexto não acadêmico, partindo de aspirações puras e ingênuas que iriam de encontro ao tecnicismo e ao racionalismo [3].

De fato, se compararmos a biografia desses ilustradores com a de outros considerados primitivistas, encontraremos semelhanças, principalmente no que diz respeito à ausência de instrução formal em Belas Artes e ao autodidatismo, como nos apontam Heller e Chwast: "There are many primitives, like Grandma Moses, Ralph Fassanella, or Howard Finster, who never took an art class nor went out with their portfolios to get illustration assignments, but were nevertheless discovered and appreciated by those who know art." [7]

Também se trouxermos para a análise os trabalhos desses artistas plásticos considerados primitivistas e as ilustrações de folhetos, veremos semelhanças na bidimensionalidade das figuras, na ausência de perspectiva, ou numa perspectiva distorcida, e na forma como desenham certos pormenores como os olhos e o nariz das personagens (como pode ser visto nas Figuras 7, 8 e 9).

Fig. 7. Óleo sobre Academy Board. Dimensões: 15 3/8" x 19 3/8". Título: A Tramp on Christmas Day. Data: 1946. Pintora: Anna Mary Robertson ("Grandma") Moses (1860- 1961). Arquivo: Coleção do Shelburne Museum, New York. Foto: Andy Duback.

Fig. 8. Mixed Media. Sem título. Dimensões: 9x7,5x3,5 in. Pintor: Howard Finster (1990).

Fig. 9. Óleo sobre tela. Título: "Subway Riders". Dimensões: 28 × 60". Data: 1950. Pintor: Ralph Fasanella. Foto: Adam Reich. Arquivo: American Folk Art Museum, New York.

Contudo, são trabalhos e artistas que existem em contextos completamente diferentes, o que torna qualquer encaixe numa categoria única um ato temerário. Esse foi um dos equívocos que cometeram os folcloristas dos anos 1960 em relação à ilustração de folhetos. Enquanto os primitivistas pintavam seus trabalhos em telas e expunham em galerias de arte para atingir um público intelectual, os xilógrafos dos folhetos eram ilustradores e faziam capas de publicações populares. Apenas a partir dos anos 1960 é que começam a produzir álbuns e passam a ser convidados por museus e galerias para trilhar o mesmo caminho dos artistas plásticos e serem reconhecidos como tal. Na época não era tão comum falar-se na ilustração como uma disciplina autônoma, dona de suas próprias características. Para o propósito deste artigo, não vale a pena nos aprofundarmos nesse aspecto; deixamos apenas a ressalva de que capas de folheto e belas artes eram coisas diferentes.

É, portanto, razoável admitir que as capas de folheto, principalmente a partir dos anos 1960, possuíam sim elementos primitivos e um distan-

Raoni Xavier ▪ a14392@alunos.ipca.pt

ciamento da imagem naturalista, mesmo aquelas que apresentavam um maior grau de pormenor. Essa admissão é válida, em especial, se deixarmos de lado os movimentos das Belas Artes e partirmos para uma análise puramente estética. Como afirmam Heller e Chwast, "Primitivism has always been a choice or conceit. For some it was simply a stylistic method of reduction". [7]

Para não cairmos na armadilha de compararmos trabalhos que têm contextos e propósitos diferentes, podemos lidar com as categorias "primitivismo" e "naturalismo" como uma escala de níveis. Ao analisar as xilogravuras consagradas pelo movimento de resgate e aquelas esquecidas por este movimento, propomos, no lugar de categorias estanques, gradações lineares, nas quais de um lado temos mais primitivismo e de outro mais naturalismo. Para isso, traremos o conceito da pirâmide iconográfica, proposto pelo quadrinista Scott Mcloud. [8]

3.2 A pirâmide pictórica de Scott Mcloud

Em seu primeiro livro sobre a linguagem das histórias em quadrinhos, o autor Scott Mcloud apresenta um gráfico para analisarmos o nível de realismo e de abstração de uma imagem (Figura 10). Apesar de utilizar esse gráfico para analisar histórias em quadrinhos, o autor sugere que tal conceito pode ser útil para analisar qualquer tipo de arte visual: "The area described by these 3 vertices – 'reality', language and the Picture plane – represents the total pictorial vocabulary of comics or of any of the visual arts". [8]

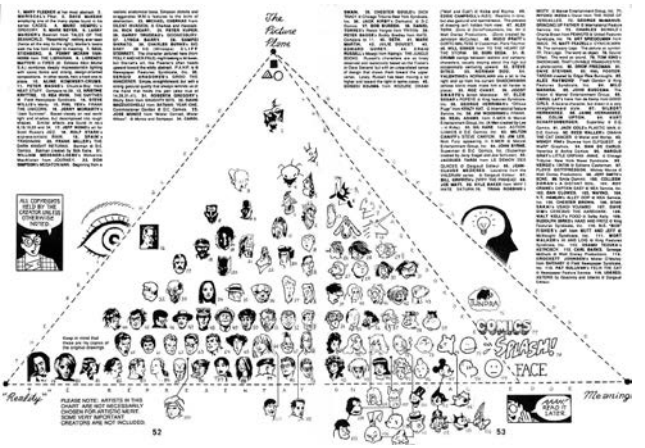


Fig. 10. Pirâmide Pictórica. Retirado de Mcloud, 1994, p. 52.

Na base da pirâmide ficariam as imagens de caráter mais figurativo, preocupadas com a representação do mundo. No topo teríamos as imagens abstratas que não querem representar nada específico do mundo real. No vértice esquerdo temos aquelas que se aproximam do real. E por fim, no vértice direito, aquelas que se distanciam do real mas que ainda têm o propósito de representá-lo.

Partindo desse princípio, podemos localizar uma ilustração em posi-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ção mais próxima ou mais distante dos vértices da pirâmide dependendo do seu grau de representação versus abstração ou de realismo versus simbolismo. Isso nos dá ferramentas para compreender os diferentes estilos de xilogravura de folhetos nordestinos sem cairmos no equívoco de utilizar categorias estanques pertencentes a movimentos artísticos das Belas Artes, como naturalismo ou primitivismo.

4. As ilustrações de Antônio Lucena

Antônio Araújo de Lucena nasceu na cidade de Cajazeiras, no interior do estado da Paraíba, em novembro de 1931, e morreu em novembro de 2005, na cidade de Campina Grande, também na Paraíba. Como acontecia com muitos poetas de folheto, Antônio aprendeu a fazer versos observando os repentistas cantarem nas feiras populares. Em 1949, começou a escrever poesia e a fazer xilogravuras [9]. Residiu a maior parte de sua vida na cidade de Campina Grande, onde, além de publicar seus folhetos, trabalhava como carpinteiro. Como relata Farias, "a obra de Antônio Lucena explora temas da vida cotidiana. O relacionamento familiar, a infidelidade no relacionamento conjugal e a ética respeitada pela sociedade, são comuns, mas temas como a força do destino e a metamorfose também são recorrentes" [9].

Fig. 11. Xilogravura. Ilustrador: Antônio Lucena. Ed. FUNCESP, Campina Grande, 1990. Arquivo: Acervo Maria Alice Amorim.

Fig. 12. Xilogravura. Ilustrador: Antônio Lucena. Ed. FUNCESP, Campina Grande, 1990. Arquivo: Acervo Maria Alice Amorim.

Fig. 13. Xilogravura. Ilustrador: Antônio Lucena. Ed. FUNCESP, Campina Grande, 1990. Arquivo: Acervo Maria Alice Amorim.

Nas Figuras 11, 12 e 13, podemos ver três capas ilustradas por ele, para poesias de sua própria autoria. Se compararmos essas xilogravuras com o trabalho de José Costa Leite (Figura 6), podemos perceber uma clara diferença na quantidade de pormenores trabalhados nas figuras, principalmente nas figuras de animais. Em "O Pastor que virou bode" (Figura 11), os detalhes estão representados de maneira a valorizar o volume e a textura das formas, como o chifre, a barba e as orelhas. Relações de claro e escuro nos apresentam o volume do corpo do animal. O olho parece "encaixado" na cabeça de maneira mais natural. As curvas das pernas e patas respeitam a mecânica da locomoção bem como a estrutura óssea e muscular. Mesmo no cenário podemos perceber uma preocupação com a profundidade, através da composição de planos.
Na capa de "Vaqueiro Velho e Patrão" (Figura 12), vemos uma quebra da bidimensionalidade quando a cabeça do cavalo se direciona ao ponto de vista do observador, seguindo uma perspectiva diferente do seu corpo.

Raoni Xavier ▪ a14392@alunos.ipca.pt

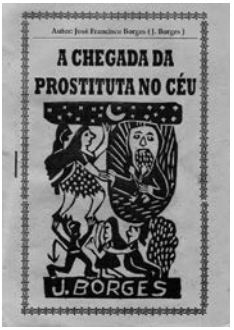


Fig. 14. Xilogravura. Ilustrador: José Francisco Borges. Ano: 1987. Arquivo: Fundação Casa de Rui Barbosa.

Na Figura 13, vale ressaltar a maneira como o ilustrador representa o espaço entre as personagens, com suas pernas e mãos interagindo. As mãos, em particular, demonstram um esforço para representar os dedos se entrelaçando. Também é notória a maneira como Antônio Lucena desenha a figura do diabo. Se compararmos com o diabo de José Costa Leite (Figura 14), podemos perceber a humanização dos traços da figura feita por Lucena. Todas essas são características que não encontramos no estilo que foi consagrado a partir dos anos 1960. Mesmo se utilizarmos para comparação o autor mais consagrado desse estilo, o pernambucano J. Borges, veremos claramente a distância entre as duas abordagens (Figura 14).

Utilizando a pirâmide pictórica de Scott Mcloud, podemos localizar essas ilustrações desse período específico na mesma faixa do espectro entre abstração e representação, com as xilogravuras de Antônio Lucena escapando para o lado mais representacional do que abstrato. Apropriando-nos do conceito de Mcloud, podemos desenhar o seguinte gráfico:

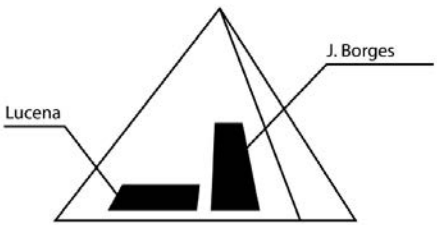


Fig. 15. Antônio Lucena e J. Borges na pirâmide pictórica. Ilustração: Raoni Xavier. Baseado em Mcloud, 1994, p. 53.

Enquanto os ilustradores que foram selecionados para participar do movimento dos anos 1960 trabalham sempre do lado direito da pirâmide, mais próximos do vértice do símbolo, com imagens ainda figurativas, mas subindo e se aproximando de soluções ligeiramente mais abstratas, com pouco grau de realismo, ilustradores como Antônio Lucena ficam mais próximos da base e seguindo para a esquerda, demonstrando uma preocupação com a representação mais realista.

5. Conclusão

O que queremos trazer com este artigo é a percepção mais ampla de que a xilogravura de folhetos nordestinos apresentou um espectro bastante abrangente de soluções visuais as mais diversas e que precisamos estar atentos para perceber e analisar esses estilos dentro de seus pormenores, contribuindo para um reconhecimento mais plural, sem exclusões de cunho ideológico, ou, sem tentar encaixar determinada produção em rígidos conceitos estilísticos. Enxergar a beleza de um trabalho menos realista e enten-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

der o valor desse tipo de solução visual é análogo a reconhecer a beleza dos detalhes em um trabalho mais detalhado. Pesquisar e analisar a ilustração como disciplina autônoma, com suas próprias características, sem cairmos na armadilha de comparar com produções de contexto e motivação diferentes, é também valorizar e expandir a compreensão sobre o meio.

Referências

1. Abreu, Márcia Azevedo. (1993). *Cordel português/folhetos nordestinos: confrontos – um estudo histórico-comparativo*. (Tese de doutorado, Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, Brasil). Retirado de http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?-code=vtls000065537&fd=y.
2. Dinneen, Mark. (2009). *Brazilian woodcut prints* . New York: Routledge.
3. Ramos, Everardo. (2010). *Do mercado ao museu: a legitimação artística da gravura popular*. Visualidades, 8(1), pp. 39-57.
4. Ramos, Everardo. (2007, julho). *Escritores-ilustradores de folhetos de cordel: processos de criação popular* . In Andrea Saad Hossne & Lúcia da Silva (Coords.). Artes visuais e literatura na contemporaneidade (de meados do século XX aos dias de hoje). Simpósio realizado no XI Encontro Regional da ABRALIC, São Paulo, SP.
5. Ramos, Ana Margarida. (2008). *Os monstros na literatura de cordel portuguesa do século XVIII* . Lisboa: Edições Colibri/Instituto de estudos de literatura tradicional.
6. Grabowski, Beth & Fick, Bill. (2012). *Printmaking: a complete guide to materials & processes* . London: Laurence King Publishing.
7. Heller, Steven & Chwast, Seymour. (2008). *Illustration: a visual history* . New York: Abrams.
8. Mcloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: the invisible art* . New York: Harper Collins.
9. Farias, Alyere Silva. (2015). *A metamorfose em "Meu tio o Iauretê": um estudo linguageiro e discursivo sobre as reconfigurações do ser* . (Tese de doutorado não publicada). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Brasil.

Diálogos entre corpo humano e possíveis extensões

Marcelo Kammer F. Carmo[1], Regina L. Silveira Mello[2], and Marcos Rizolli[3]

{marcelokammer, reginalara.arte}@gmail.com; rzll@uol.com.br

[Desenho / Drawing]

Resumo

O papel e o grafite não são mais os principais recursos utilizados para representação de formas criadas para projetar em design. O presente artigo pretende explorar as modificações que vem ocorrendo com a incorporação de novas mídias aos processos de criação e produção em design. Os autores são professores de longa data em cursos de design e arte, que observam e pensam juntos as transformações dos processos criativos dos alunos. A captação e medição de dados aplicada a softwares geram inputs que operam fora do corpo do criador, podem definir formas sem que uma única linha seja riscada no papel e sim elaborada numa programação numérica. Que implicações no corpo do sujeito podem decorrer destas alterações? As premissas para o bom design, como volume, forma, continuidade, fechamento que são fundamentados pelas teorias da Gestalt, são mediados por novos recursos de percepção espacial e perspectiva. O processo de criação está atualmente permeado por novos processos gerativos de imagens e formas. Nesta perspectiva, o corpo do sujeito está conectado a novas extensões que sugerem o desenvolvimento de novos modos de sentir, de perceber e de se relacionar com os novos dispositivos. O afastamento do criador de um campo físico para um campo digital exige novos processos cognitivos para adequar os sentidos e a razão. Apresentando estudos de caso no design e na arte, pode-se conceber a ideia de que próteses e extensões do corpo ampliam nosso poder criativo gerando compartilhamentos de ideias e de formas mediados por equações numéricas e artefatos culturais.

Keywords
Criatividade, sensorialidades, design, arte.

1. Introdução

Os processos criativos, inerentes a concepção de produtos, são estimulados desde o início do curso de design, quando os alunos entram em ateliês com especialidades diferenciadas como marcenaria, cerâmica ou vidro. A proposta é sensibilizar, despertar o olhar a plasticidade dos materiais, a compreensão dos comportamentos da matéria que poderão gerar parâmetros de reconhecimento e o desenvolvimento de habilidades necessárias ao futuro designer. Ainda bem próximos às guildas medievais, que para a construção das imensas catedrais contava com grupos unidos de vidreiros que criavam e confeccionavam os vitrais,

1, 2, e 3 Universidade Presbiteriana Mackenzie, Centro de Educação, Filosofia e Teologia (CEFT), Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Rua da Consolação, 930, Prédio 16 - Consolação - São Paulo / SP - CEP: 01302-907, Brasil.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

de pedreiros que literalmente modelavam e armavam as pedras, escultores, marceneiros, enfim eram estes ateliês que desenvolviam técnicas através de experimentos, resolvendo os programas construtivos. Adaptado aos nossos tempos, o ateliê no curso de design procura reproduzir, naturalmente em escala bem reduzida, os processos fabris mais comuns a indústria, porém ampliados pelas aproximações experimentais com a arte em sua liberdade plena de inventar procedimentos. Recentemente incorporou-se a tecnologia digital ao ateliê, tanto no momento criativo de elaboração do produto quanto na confecção de protótipos, bem como na produção industrial efetiva, refletindo-se em todas as etapas de desenvolvimento até o resultado final. Aplicações manuais que exigem o uso de papel e lápis, cortes e dobras, amassamentos e modelagens, vão sendo substituídas pelo contato com os novos dispositivos com teclados ou telas, alterando significativamente as percepções ápticas do artista ou designer. Estes novos procedimentos exigem o domínio de ferramentas específicas que vão muito além do contato corporal com a matéria. Desenvolvemos nosso repertório muito cedo, atribuindo impressões pessoais a sensações primitivas nos primeiros toques que realizamos ainda bebês, descobrindo matérias e superfícies nunca antes percebidas. No contato físico com a matéria recorremos imediatamente a esta memoria, reconhecendo informações quanto à forma, a temperatura, rugosidade entre outros modos de percepção e mensuração. Ao acessar estas mesmas informações em dispositivos digitais, tocamos abstrações mediadas por teclas ou telas *touch*, o que exige o treinamento de habilidades específicas como o conhecimento e prática dos softwares utilizados. As possibilidades de resolução dos problemas se amplia na medida em que a velocidade de desenvolvimento formal se acelera; a forma aparece, pode surgir pronta em segundos, com variações de acabamento e representação que demorariam infinitamente mais tempo se feitas à mão.

2. Metodologia

Observação de procedimentos, resultados parciais e finais de trabalhos desenvolvidos em disciplinas presentes nos Cursos de Design em período recente. Apresentamos exemplos selecionados especialmente nas disciplinas Materiais e Processos III e Materiais –Vidro. A disciplina Materiais e Processos III, oferecida no terceiro ano do Curso de Design de produto no Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, em 2016. E a disciplina Materiais –Vidro, oferecida aos alunos do 6ºsemestre do curso em 2012, quando foi estabelecido um convênio entre a FAU-UPM – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie e a ABIVIDRO – Associação Técnica Brasileira das Indústrias Automáticas de Vidro visando a realização de um concurso de mobiliário em vidro. São apresentados registros de experiências de aulas em ateliês acrescidos de comentários, com o intuito de mostrar o livre trânsito de ideias e procedimentos dos alunos que se alternam sob o olhar condutor do professor entre o manual e o digital.

3. Desenvolvimento: Observação dos trabalhos

3.1. Descrição da experiência desenvolvida em sala de aula de curso de Design de Produto – disciplina: Materiais e Processos III

A proposta consiste numa aplicação de técnicas de desenho e experimentação de processos técnicos com a utilização de materiais industriais como massa clay, silicones, resina poliéster e poliestireno. Além do exercício de meios de representação bidimensional e tridimensional, as transições entre estas linguagens, se exploram meios de estímulo a processos criativos. Pretende-se que este estímulo se dê através do exercício do olhar e da mão do estudante para as diferentes resoluções formais, visuais e táteis, além do uso dos diversos equipamentos e ferramentas utilizados, computacionais ou não. A cada fase do processo acontece uma alteração formal. Percebe-se com isto, uma evolução tanto no acabamento da superfície quanto na própria definição formal (dimensão e forma), o que favorece a especulação e a investigação dos limites entre o que se imagina e o que se concretiza, segundo Arnhein:

> "A percepção e o pensamento precisam um do outro. Completam mutuamente suas funções. Supõe-se que a tarefa da percepção se limite a reunir matéria-prima necessária ao conhecimento" (Arnhein, 1999. Pag. 141).

Podemos inferir a partir da proposição de Arnhein, que os processos criativos estão sujeitos a influências e contaminações das tecnologias e culturas. Se a percepção reúne elementos para o conhecimento, é necessário elaborar para que estes elementos efetivamente se transformem em conhecimento. Propor atividades desta natureza aos estudantes de Design de Produto, significa coloca-los em contato com seu próprio corpo e cultura, na medida em que se desenvolvem novas sensorialidades através das analogias e dos processos cognitivos; assim, podemos deduzir que este tipo de proposta de estudo possa servir como modelo de desenvolvimento pessoal. Este tipo de proposta de aula objetiva transformar o estudante em sujeito crítico que se apropria de seu tempo. Que se posiciona de acordo com a contemporaneidade utilizando os recursos disponíveis e investigando novos modos de criar sua própria ação profissional. A atuação do designer está em constante modificação, dependendo sempre das relações de mercado e consumo além dos aparatos tecnológicos e computacionais. Ser um sujeito de seu tempo significa compreender e trabalhar com aquilo que se apresenta como recurso disponível.

Segundo Freire esta é uma das premissas para a evolução do indivíduo cônscio e em busca de sua autonomia:

> "A medida que o homem cria, recria e decide, vão se formando as épocas históricas. E é também criando recriando e decidindo como deve participar nessas épocas. É por isso que obtém melhor resultado toda vez que, integrando-se no espirito delas, se apropria de seus temas e reconhece suas tarefas concretas" (Freire, 2012, Pag. 87).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Para iniciar a proposta, foi elaborado um planejamento de tarefas para que o estudante conseguisse adquirir noções básicas de administração e controle seu próprio tempo, além do uso de recursos disponíveis para o projeto. A proposta foi desenvolvida em etapas sequenciais detalhadas a seguir:

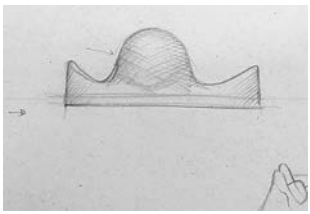
1. Observação e desenho livre (utilização de papéis e grafite);
2. Modelagem 3D com utilização de software Rhinocerus e plug-in Grasshopper;
3. Elaboração de moldes e chapelonas (elaboração de estruturas e chapelonas);
4. Modelagem do objeto em massa clay;
5. Elaboração de molde de silicone;
6. Fundição do objeto em resina.

A partir do escopo de tarefas, foi solicitado ao que estudante elaborasse um desenho de observação (desenho livre), um desenho técnico utilizando um software e que contenha todas as vistas necessárias para compreensão das formas (vistas ortogonais), um desenho de diagrama para entendimento dos meios para elaboração das ferramentas auxiliares de modelagem e do uso dos materiais e processos. Modelagem em *clay*, (um tipo de massa para modelagem), elaboração de chapelonas, (gabaritos para verificação de superfícies complexas), elaboração de molde em silicone, fundição de resina e fundição a frio de resina poliéster. Há a alternância entre processos manuais e computacionais e em cada passagem o estudante necessita interferir para dar seguimento na ideia. Estas passagens podem desenvolver a percepção sobre como se responde aos diferentes estímulos que são exigidos durante as operações.
Conforme as imagens abaixo, podemos notar as mudanças na configuração do objeto, na resolução do desenho, na simplificação dos meios auxiliares de modelagem (estruturas e chapelonas). O desenho gerado no software, permite que a forma evolua e seja controlada com alta precisão formal e dimensional e num tempo reduzido se comparado ao desenho técnico produzido com recursos manuais. Conforme Maldonado:

> "O importante é saber se o conhecimento que temos adquirido sobre o uso da conscientização do movimento no espaço real é transferível para o espaço virtual. É fácil perceber que existem importantes diferenças entre as duas situações espaciais. Agir em um espaço não é, como se acredita, ter consciência no interior de um recinto, mas interagir conscientemente em seu conteúdo" (Maldonado, 2012, Pag. 139).

A extensão das mãos e a capacidade de enxergar simultaneamente todas as concordâncias assegura a comunicação das ideias no caso do trabalho em equipe, como foi feito neste caso. A agilidade de elaboração de desenhos, quando se tem domínio de ferramentas virtuais, assegura que a forma criada tenha a possibilidade de ser melhor compreendida pelo estudante, que além de criar, executa a modelagem.

Marcelo Kammer F. Carmo, Regina L. Silveira Mello, and Marcos Rizolli ▪ {marcelokammer, reginalara.arte}@gmail.com; rzll@uol.com.br



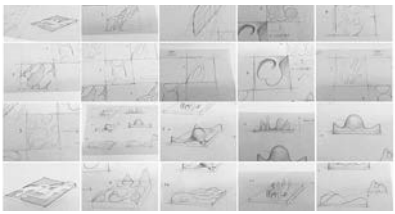
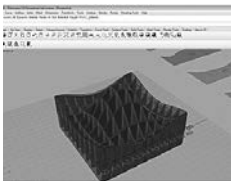
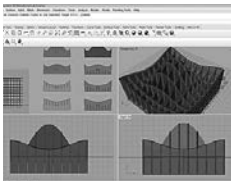


Figura 1 e 2: Desenhos livres Analizio Valter





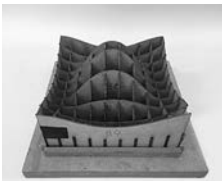
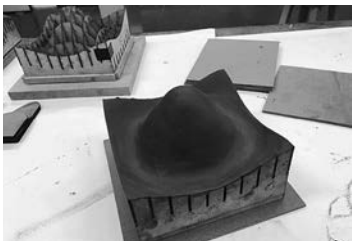


Figura 2, 3 e 4: Desenhos gerados pelo software e estrutura em papel. Analizio Valter



Figuras 5 e 6: Modelo em clay sobre estrutura de papel e molde em silicone Analizio Valter

A compreensão do espaço virtual coloca em questão a capacidade perceptiva do sujeito na operação de concepção. É possível observar que a capacidade perceptiva está conectada com a ação na elaboração do desenho e que ambos devem evoluir em consonância, gerando assim um incremento no repertório sensório-motor do indivíduo.

> "... processos de hibridação orgânico-tecnológica que estão ocorrendo atualmente, assim como as metáforas que costumam atravessá-lo e impregnam os vocabulários cotidianos, afetando o corpo e a vida de cada um de nós" (Sibilia, 2015, Pag. 16).

Estaríamos então sujeitos a processos de aquisição de recursos cognitivos que nem sempre são elaborados de maneira racional? Nos adaptaremos a este novo processo criativo aprendendo de forma autônoma e espontânea? O que temos observado na experiência em aula é afirmativo: sim, nosso corpo contaminado pelas tecnologias se adapta a novos recursos e nos transforma em seres mais aptos a trabalhar com novos inputs promovidos pelos processos computacionais.

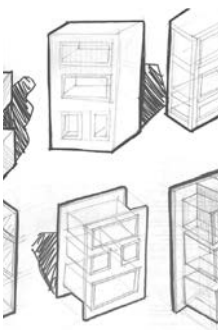
Figura 7: Objeto luminoso produzido em resina Analizio Valter

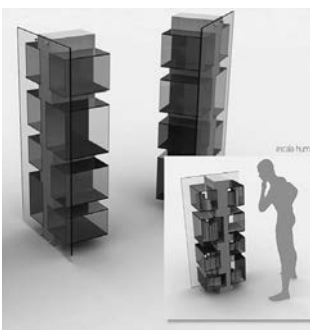
CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

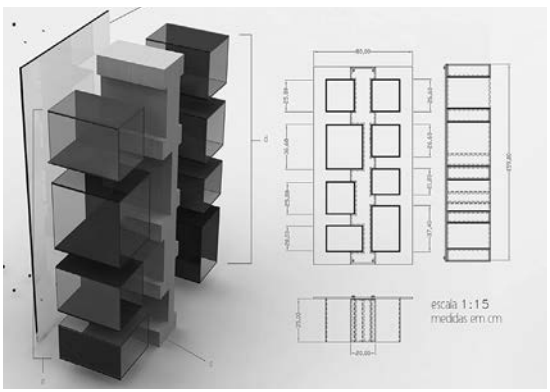
3.2 Descrição da experiência desenvolvida em sala de aula de curso de Design de Produto – disciplina: Materiais - Vidro

Na disciplina Materiais – Vidro, os exemplos selecionados também apontam para um processo criativo que combina ações entre o real e o virtual, especialmente no que diz respeito as representações do objeto. O vidro é um material transparente, de dificílima manipulação na confecção de protótipos, pois exigiria moldes de aço inox para que chapas fossem curvadas em fornos altamente especializados. Ou a manutenção de um forno de sopro permanente, alimentado 24 horas por dia, praticamente inviável em ambiente escolar. Mesmo as grandes indústrias de vidro, como as que produzem embalagens, realizam os protótipos dos frascos que desenvolvem para seus clientes em resina, que é polida intensamente para imitar o vidro, pois é inviável economicamente fazê-lo realmente em vidro.

Figura 8, 9, e 10: Estante Gibi, criação de Camila Ueda.







Os alunos aprendem a cortar, pintar e curvar objetos em vidro utilizando moldes cerâmicos para deitar as chapas de vidro, numa técnica denominada fusing glass. Percebemos que desenvolvem um conhecimento prático sobre o comportamento deste material que os permite criar produtos tecnicamente viáveis e esteticamente interessantes. O desenvolvimento dos projetos segue etapas semelhantes ao processo acima descrito, com a representação das ideias desenvolvidas alternando-se entre o papel e softwares de modelagem 3D. Depois de desenvolvido o produto em seus aspectos técnicos e formais, apoiados na metodologia projetual do design, é na etapa de renderização da imagem que irá revelar o aspecto final da criação. O ambiente digital permite uma visualização tão próxima do real que chega a confundir desavisados, que visualisam o produto final e o imaginam pronto e acabado. Curiosamente, por ocasião do concurso da ABIVIDRO-MACKENZIE, os alunos vencedores foram entrevistados e seus produtos mostrados na revista "O Vidro Plano", a mais tradicional do setor, com um lastro de mais de 50 anos de existência se considerarmos sua origem como boletim da indústria vidreira brasileira. Após a publicação os leitores telefonavam a revista para que indicasse onde os produtos estariam a venda, e na verdade eram ainda imagens de projetos, com potencial de virem a existir, mas ainda

imagens (https://app.magtab.com/leitor/136/edicao/17340). Neste sentido, percebe-se que podemos contar com a visualização muito próxima do real, o que certamente facilita e estimula a utilização de tais recurso na criação em design.

4. Considerações finais

Estaríamos sujeitos a processos de aquisição de recursos cognitivos que nem sempre são elaborados de maneira racional? Nos adaptaremos a este novo processo criativo aprendendo de forma autônoma e espontânea? O que temos observado na experiência em aula é afirmativo: sim, nosso corpo contaminado pelas tecnologias se adapta a novos recursos e nos transforma em seres mais aptos a trabalhar com novos inputs promovidos pelos processos computacionais. Novas ações como desenhar sobre uma tela, novos usos de dispositivos de entrada e saída de dados como mouses, canetas e mesas digitalizadoras permitem o desenvolvimento de novos comportamentos. O professor direciona o aluno a construção de diversos modelos tridimensionais, tanto para a compreensão da forma quanto do volume e escala do objeto com relação ao corpo humano e ao ambiente de uso. A construção de protótipos em diversas etapas do projeto favorece a observação real do objeto, estimulando sensações táteis e ampliando a percepção visual.

Interagir nos espaços virtuais é semelhante as interações que vivenciamos nos espaços concretos? As capacidades sensório-cognitivas estão operando de maneira bastante intensa nos meios de projeto e produção de cultura material. Este âmbito, que define a ação do designer, está provocando mudanças rápidas e frequentes nos sistemas de ensino, nos escritórios especializados, nas indústrias e também em meios onde a população "não habilitada" em design, pode operar criativamente. Nosso corpo contaminado pelos sistemas computacionais estará nos transformando em seres híbridos com novas habilidades e competências.

Referências

1. Freire, Paulo. *Educação e Mudança*. São Paulo, Paz e Terra, 2014
2. Flusser, Vilém. *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade*. São Paulo, SP. Annablume, 2008
3. Leon, Ethel. *IAC – A primeira escola de design do Brasil*. São Paulo. Blücher, 2014
4. Lipovetsky, Gilles. A estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista. São Paulo, Companhia das letras, 2015
5. Maldonado, Tomás. *Cultura, sociedade e técnica*. São Paulo, Blucher 2012
6. Pipes, Alan. *Desenho para designers*. São Paulo, Editora Blücher, 2010
7. Serres, Michel. *A Polegarzinha*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil. 2013
8. Sibilia, Paula. *O homem pós-orgânico: A alquimia dos corpos e das almas a luz das tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Visualização de dados como arte: a intencionalidade da apresentação/representação como poiesis

Marcos Rizolli[1] e Carolina Vigna Prado[2]
marcos.rizolli@mackenzie.br; vignaprado@gmail.com
[Desenho / Drawing]

Abstract

In this age marked by the phenomenon of acceleration of the circulation of information, often translated in datasets, the culture of visualization arose. Data circulating in contemporary societies has for a while expressed more than just the cold results of a mathematical operation. Currently, the available tools enable data configurations that employ various imagetic resources. Statistics and numbers have been aestheticized in imaginary dimensions that, in addition to the understanding of the data, act as forms of illustration of the arguments communicated. So, information is organized and placed into an hierarchy. From the moment in which these viewing options became accessible and manipulative, the artist's intentionality became possible. Where there is intent and / or intentionality, there is desire, decision, choice, thought, criticism: poiesis. Therefore, this proposal - inserted in the culture of visualization - intends to demonstrate methodologically how it could be the manipulation of statistical data by artists. By subverting the order of the circulation of information in the sphere of daily life, these devices move towards the universe of artistic creation. Everything, to transform information into expression.

Keywords
Visualização de dados; ilustração; arte; poiesis.

1. Introdução

O presente artigo pretende indagar, à luz de um pensamento crítico, a respeito de resultados encontrados durante a dissertação de mestrado de Carolina Vigna Prado, sob orientação de Marcos Rizolli. A dissertação não tratou diretamente da questão do grafo como arte, mas é o início desse pensamento.

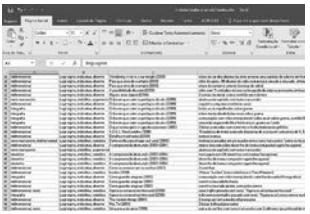
O trabalho objetivava compreender as relações entre argumentos conceituais e visualidades expressivas presentes em 03 livros publicados pelo artista contemporâneo brasileiro Nazareno Rodrigues, respectivamente em 2005, 2013 e 2015 [3]. Assim, a dissertação, intitulada *NAZARENO: Seis aproximações poéticas*, fez uma enumeração minuciosa das obras contidas em seus livros de artista – a partir da dissecação dos elementos semânticos (títulos das obras, textos críticos, citações, pensamentos)

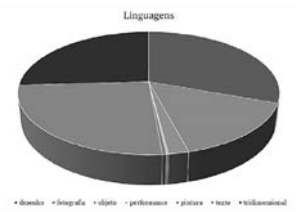
1 e 2 Universidade Presbiteriana Mackenzie, Centro de Educação, Filosofia e Teologia (CEFT), Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Rua da Consolação, 930, Prédio 16 - Consolação - São Paulo / SP - CEP: 01302-907, Brasil

3 RODRIGUES, Nazareno. Num lugar não longe de você. (Livro de artista) São Paulo: produção independente, 2013. / RODRIGUES, Nazareno. São as coisas que você não vê que nos separam. (Livro de artista) São Paulo: produção independente, 2005. / RODRIGUES, Nazareno. Uma vez de olhos abertos, abra-os novamente. (Livro de artista) São Paulo: produção independente, 2015.

e sintáticos (desenhos, gravuras, fotografias, objetos, textos poéticos, texturas e padronagens, interferências imagéticas), sempre considerando a intensa sobreposição desses elementos.

Quanto à sua metodologia, a primeira aproximação dos referidos livros foi quantitativa e categorizadora: todos os elementos de cada página dos 3 livros foram semioticamente organizados, justamente para estabelecer novas e excêntricas relações, desta vez, com a obra artística da própria Carolina e com as célebres Seis propostas para o próximo milênio, do escritor italiano Ítalo Calvino.





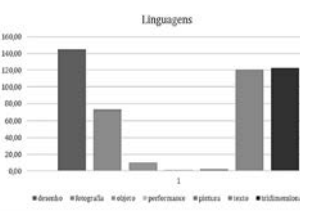


Fig. 1. Trecho da catalogação em Nazareno: seis aproximações poéticas.

Fig. 2. Gráfico de linguagens

Fig. 3. Gráfico de linguagens (barras)

Subsequencialmente foi feita uma catalogação dos elementos visuais dentro do recorte escolhido. Essa catalogação gerou 1740 itens de informação primária[4] , compilados primeiramente em gráficos simples.
A Teoria dos Grafos, ramo da matemática, é, grosso modo, o estudo da relação entre elementos de um determinado conjunto. Esse trabalho refere-se tanto aos grafos não-direcionados (*grafos*) quanto aos orientados (*dígrafos*) simplesmente como "grafos", sem fazer a distinção quanto a seu tipo. Os grafos podem ser utilizados como estrutura de pensamento e organização relacionais em qualquer conjunto de dados, não necessariamente apenas naqueles advindos das ciências exatas, como por exemplo:

> O grafo das palavras é definido assim: cada vértice é uma palavra da língua portuguesa e duas palavras são adjacentes se diferem em exatamente uma posição. Por exemplo, rato e ralo são adjacentes, enquanto ralo e rota não são. [1]

A aplicação da teoria dos grafos como metodologia de análise de obras visuais é que é inédita, não os grafos per se. Existem inúmeras soluções para grafos. A partir da catalogação, foram testados os seguintes softwares de visualização de dados e criação de grafos e mapas relacionais visuais:

- D3: Data-Driven Documents[5]
- Gephi[6]
- GraphThing[7]

4 Informação primária é aquela que ainda não foi relacionada com outras ou interpretada.

5 O software open source D3 pode ser encontrado em: <https://d3js.org/>. Acesso em 02 set. 2016.

6 O software open source Gephi pode ser encontrado em: <https://gephi.org/>. Acesso em 02 set. 2016. A versão utilizada foi a 0.9.1.

7 O software open source GraphThing pode ser encontrado em: <http://graph.seul.org/>. Acesso em 02 set. 2016. A versão utilizada foi a 1.3.1.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

• Graphviz[8]
• Neo4j [9]
• Sci2 Tool: A Tool for Science of Science Research and Practice[10]
• Tableau Public[11]

O software escolhido para essa metodologia foi o Gephi, por causa da facilidade de uso e amplitude de aplicações. Surpreendentemente, percebeu-se a potencialidade dessa tecnologia como possível gatilho expressivo, se observado em suas inquietantes estruturas de linguagem autônoma. Sequencialmente, apresentaremos algumas imagetizações de dados inseridos no software.

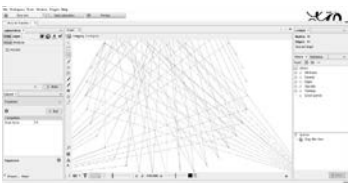


Fig. 4. Tela de trabalho do software open source Gephi (área de trabalho).

Fig. 5. Tela de trabalho do software open source Gephi (tabulação de dados).

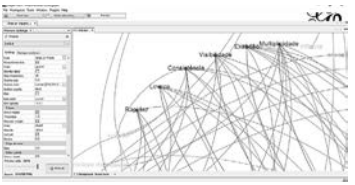


Fig. 6. Tela de trabalho do software open source Gephi (configuração dos labels).

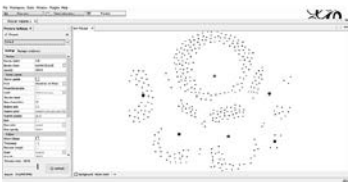


Fig. 7. Tela de trabalho do software open source Gephi (configuração dos nós).

A visualização gráfica auxilia a enxergar padrões e extrair sentido de uma grande quantidade de informação, permitindo que o pesquisador possa dedicar-se ao pensamento, à reflexão, ao contexto em que essas informações se inserem e à conexão entre elas, sem perder tempo e energia submerso em longas tabulações de dados. Quando a informação está organizada em grafos, forma-se um cenário claro ao ponto de serem, em determinados casos, também chamados de mapas de informação ou mapas visuais.

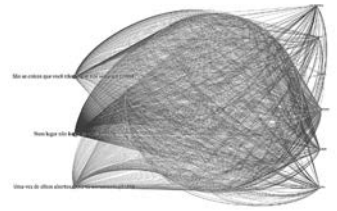


Fig. 8. Grafo: Obras de Nazareno, separadas pelo título dos livros, em relação aos capítulos de Calvino.

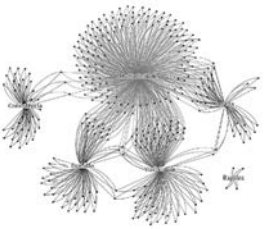


Fig. 9. Grafo: Relação das obras nos 3 livros selecionados de Nazareno e os capítulos de Calvino.

8 O software gratuito Graphviz pode ser encontrado em: <http://www.graphviz.org/>. Acesso em 02 set. 2016. A versão utilizada foi a 2.38

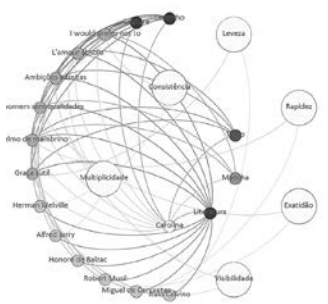
9 O software gratuito Neo4j pode ser encontrado em: <https://neo4j.com/>. Acesso em 02 set. 2016. A versão utilizada foi a Community Edition.

10 O software open source Sci2 pode ser encontrado em: <https://sci2.cns.iu.edu/>. Acesso em 02 set. 2016. A versão utilizada foi a 1.2b.

11 O software comercial Tableau pode ser encontrado em: <http://www.tableau.com/>. Acesso em 02 set. 2016. A versão utilizada foi a 10.0, de avaliação.

Marcos Rizolli e Carolina Vigna Prado ▪ marcos.rizolli@mackenzie.br; vignaprado@gmail.com

Seguem alguns dos grafos utilizando o Gephi.
Os grafos são importantes para a compreensão do grau, intensidade e ocorrência da mistura de linguagens e suas interrelações.



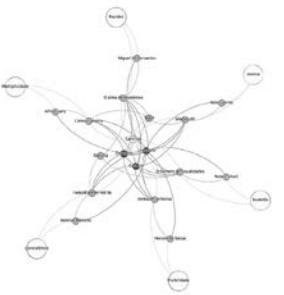


Fig. 10. Grafo: Relação das obras de Carolina com Calvino e com os autores referentes às obras citadas por Calvino, que compõe os títulos da série Moinhos de Vento.

Fig. 11. Grafo: Relação das obras de Carolina com as seis propostas de Calvino.

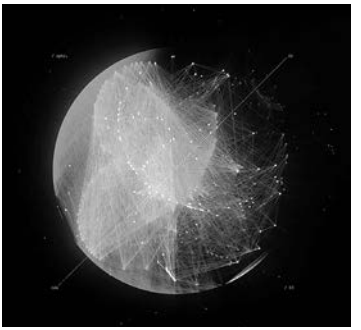


Fig. 12. HUANG, Jeff. Gephi Abstract Art: Facebook Network Data, 2014.

2. Grafo, método para a pesquisa em arte

Como ocorre em muitas criações, a dessa metodologia surgiu de uma necessidade, antes mesmo de uma intencionalidade. Era preciso verificar e posteriormente demonstrar quantitativamente se a hipótese elaborada a respeito da obra de um determinado artista visual seria comprovada.

A metodologia aqui proposta está, necessariamente, inserida no contexto das análises qualitativas tradicionais de obras visuais e atende a pesquisadores e críticos das Artes Visuais. Os dados utilizados partem de e servem à análise qualitativa, tanto em termos contextuais quanto formais. O que a metodologia quantitativa utilizando grafos se propõe a fazer é criar e servir como um denominador comum com as hard sciences, de forma a fomentar o diálogo entre as áreas de conhecimento.

A terceira etapa metodológica é a criação – e consequente ressignificação – dessas informações indexadas em grafos. Artistas como Vera Molnar e Laurence Gartel transformaram, antes e melhor, tecnologia em arte. O processo criativo aqui proposto, entretanto, é intermediado pela tecnologia mas não a tem como início. Primeiramente, há um estudo, uma reflexão, a respeito de uma produção artística (própria ou de outrem). Essa reflexão gera dados. Esses dados são, então, manipulados de forma a produzir elementos visuais. Esses elementos visuais, por sua vez, apesar de serem gerados via software, não o são autonomamente e seus parâmetros são escolhidos e controlados pela artista. Há, portanto, uma intencionalidade na visualidade da informação gráfica gerada. Onde há escolha e intenção poética juntas, há criação.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

> A atividade artística constitui não uma essência imutável, mas um jogo cujas formas, modalidades e funções evoluem conforme as épocas e os contextos sociais. [2]

Nem sempre a escolha e a intenção são o que é mostrado. Em As cidades invisíveis, Ítalo Calvino narra o seguinte diálogo:

> Marco Polo descreve uma ponte, pedra por pedra.
> - Mas qual é a pedra que sustenta a ponte? – pergunta Kublai Khan.
> – A ponte não é sustentada por esta ou aquela pedra – responde Marco –, mas pela curva do arco que estas formam.
> Kublai Khan permanece em silêncio, refletindo. Depois acrescenta:
> – Por que falar das pedras? Só o arco me interssa.
> Polo responde:
> – Sem as pedras o arco não existe. [3]

Sem o software, o grafo não existe, mas o grafo não é o software, é arte.

Nesse caso, a criação é visual e, mais que visual, é de e para o olho. E, nesse sentido, é uma criação artística que necessita do olhar e do sentido do outro. Como diz Merleau-Ponty,

> O olho vê o mundo, e o que falta ao mundo para ser quadro, e o que falta ao quadro para ser ele próprio e, na paleta, a cor que o quadro espera; e vê, uma vez feito, o quadro que responde a todas essas faltas, e vê os quadros dos outros, as respostas outras a outras faltas. Não se pode fazer um inventário limitativo do visível como tampouco dos usos possíveis de uma língua ou somente de seu vocabulário e de suas frases. Instrumento que se move por si mesmo, meio que intenta seus fins, o olho é aquilo que foi sensibilizado por um certo impacto do mundo e o restitui ao visível pelos traços da mão. Não importa a civilização que surja, e as crenças, os motivos, os pensamentos, as cerimônias que a envolvam, e ainda que pareça voltada a outra coisa, de Lascaux até hoje, pura ou impura, figurativa ou não, a pintura jamais celebra outro enigma senão o da visibilidade. [4]

Entretanto, não podemos afirmar que o presente trabalho trata de uma criação sinestésica, já que o plano sensorial envolvido tanto na linguagem escrita, quanto nos grafos e demais visualidades, é a visão, não havendo, portanto, planos sensoriais diferentes. Entretanto, em termos de linguagens, há uma fusão gerativa. Ou seja, mesmo não sendo autônoma, aproxima-se da arte generativa e da gramática gerativa:

> A gramática gerativa surgiu no contexto do que é frequentemente chamado de "a revolução cognitiva" dos anos 50 e foi um fator importante em seu desenvolvimento. Pode ser questionado se o termo "revolução" é apropriado ou não, mas houve uma importante mudança de perspectiva: do estudo do comportamento e seus produtos (textos, por exemplo) para os mecanismos internos usados pelo pensamento e pela ação humana. A perspectiva cognitiva vê o comportamento e seus produtos não como objetos de investigação, mas como dados que

> podem fornecer evidências sobre os mecanismos internos da mente e os modos como esses mecanismos operam ao executar ações e interpretar a experiência. As propriedades e padrões que eram o foco de atenção da linguística estrutural encontram seu lugar, mas como fenômenos a serem explicados juntamente com inúmeros outros, em termos dos mecanismos internos que geram expressões. [5]

3. Conclusão

Desenvolvemos uma metodologia que parte da catalogação qualitativa de elementos visuais, segundo classe semiótica, titulação, itens dominantes etc. Após a catalogação, é possível traçar relações com características de interesse da pesquisa. Essas relações são mais bem compreendidas, estabelecidas e visualizadas através de grafos.

Pensar, criar, tratar, editar, produzir, manipular, fomentar e apresentar grafos como arte só é possível se o grafo sofrer alterações e se submeter às decisões do artista. Não há arte sem escolhas.

As escolhas inerentes à criação de grafos, tais como cor, tamanho, composição, hierarquia, ordenação, etc., são escolhas que pertencem ao campo das artes visuais.

Manovich traça 5 "princípios" para que uma mídia seja considerada "nova": Representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação.

> Not every new media object obeys these principles. They should be considered not as some absolute laws but rather as general tendencies of a culture undergoing computerization. As the computerization affects deeper and deeper layers of culture, these tendencies will manifest themselves more and more. [6]

Propõe-se aqui, portanto, uma nova visualidade, uma nova forma de fazer e de ver arte, tanto a partir de tecnologias que não estavam disponíveis anteriormente quanto – e principalmente – a partir de uma outra forma de pensar a arte.

Referências

1. FEOFILOFF, Paulo; KOHAYAKAWA, Yoshiharu; WAKABAYASHI, Yoshiko. *Uma introdução sucinta à teoria dos grafos* . 12 JUL 2011, p. 10. Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~pf/teoriadosgrafos/texto/TeoriaDosGrafos.pdf>. Acesso em: 02 JUN 2017.
2. BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional* . Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009, p. 15. (Coleção Todas as Artes).
3. CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis* . Trad. Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, p. 79.
4. MERLEAU-PONTY, Maurice. *O olho e o espírito* . Trad. Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2013, p. 23.
5. CHOMSKY, Noam. *Linguagem e mente: pensamentos atuais sobre antigos problemas* . Trad. Lúcia Lobato. Rev. Mark Ridd. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998, p. 21.
6. MANOVICH, Lev. *The language of new media* . Cambridge: The MIT Press, 2000. (Leonardo). ISBN 026213374-1

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Os caligramas de Almada Negreiros

Giorgia Casara[1]
josephinenancy@hotmail.it
[Desenho / Drawing]

Resumo

Keywords
Caligramas, desenho, materialidade da linguagem, relação verbico-visual.

Os três caligramas de Almada Negreiros, datados de 1920 e descobertos na correspondência privada da família de Duarte Ivo Cruz em 2006, foram mostrados em duas exposições comissariadas por Maria João Fernandes: Caligrafias (Casa Fernando Pessoa em 2006) e *Caligrafias - Uma realidade inquieta* (Museu Nacional das Telecomunicações em 2008), sendo nesse momento visíveis na exposição *Almada Negreiros: uma maneira de ser moderno*, patente na Fundação Gulbenkian. Nas primeiras duas ocasiões, os três poemas desenhados de Almada acabaram por ser incluídos numa mais ampla reflexão acerca da poesia experimental portuguesa, sendo considerados pelos seus maiores expoentes, e nomeadamente por E.M. Melo e Castro (autor do único ensaio crítico escrito até agora sobre o assunto), antecessores da poesia visual em Portugal. Sendo estas obras, o único exemplo do género que se conheça em autores do Primeiro Modernismo Português, a sua descoberta obriga a uma re-avaliação crítica da arqueologia da Poesia Experimental, que pode assim beneficiar de um acréscimo "de excelência". A possibilidade de encontrar, num representante de *Orpheu*, uma interrogação da linguagem tão radical, legitima ainda mais a ideia de que, na expressão escrita, «o pensamento visual (seja, de facto) marca estruturante do imaginário português» (Fernandes, 2008: 58). Assim, a poética do Barroco liga-se, em solução de continuidade proporcionada por Almada, aos poemas visuais dos anos 60 e 70, demonstrando que a grande revolução operada por *Orpheu* não se limitou ao experimentalismo gráfico de cariz futurista, mas que tem tido uma evolução para além da dimensão verbal, abrindo-se a um visualismo em que, a permitir a leitura, já não é a semântica ou a sintaxe, mas o contacto imediato com a imagem.

> Não é indispensável fazer linhas ou traços
> para desenhar. Tudo o que contém
> clareza de entendimento tem clareza de desenho.
> - Almada Negreiros –

1. Introdução

A definição de "caligrama", no que diz respeito a estas três obras de Almada Negreiros, foi utilizada por E.M. de Melo e Castro, o qual, dada a contingência histórica em que foram produzidas (na década de 1920 em Paris), as

1 Programa de Doutoramento em Materialidades da Literatura – Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Portugal.

considera conformes à definição de «poema visual figurativo, cujo texto se refere de algum modo à figuração, existindo entre texto e figuração alguma relação de tipo icônico» [1]. Sabemos que a palavra *calligrammes* foi uma invenção de Apollinaire que, na criação do título do seu livro editado em 1918 (cujo subtítulo é «Poèmes de la paix et de la guerre (1913-1916)»), cria um neologismo através da união das palavras *calligraphie* e *idéogramme*, juntando assim *kallos* (lindo) e *gramma* (letra, escrita). Se na outra recolha publicada em 1913, *Alcools*, já apareceram alguns ideogramas, *Calligrammes* é de facto considerado o momento em que a revolução futurista das "parole in libertà" fica ultrapassada em favor de uma conceção da literatura em que a sintaxe fica transcendida pela capacidade material e figurativa que a "bela escrita" tem de criar um mundo, passível de ser apreendido de imediato através da compreensão sintético-ideográfica. Se em uns exemplos anteriores, mais próximos das propostas futuristas, a sintaxe e a pontuação já tinham sido eliminados, em alguns dos poemas de *Calligrammes* o aspeto essencial a destacar será uma utilização das propriedades sonoras, associativas e figurativas da palavra poética, na procura da criação de uma experiência estética e sobretudo lírica, e na recusa da função meramente representativa da linguagem. A esse respeito, a distribuição tipográfica das palavras desenrola um papel determinante porque não só contrasta a ordem constituída da fruição da linguagem linear, mas visa também apresentar uma manifestação visual e verbal do processo de construção de pensamentos e conceitos. Não só no caso de Apollinaire, mas também no caso de toda escrita literária, que passa a ser utilizada de maneira figurativa, antigramatical e desligada das figuras retóricas enquanto material não mediado, é considerado como universal antecessor o poema de Mallarmé, «Un coup de dés jamais n'abolira le hasard». Ao contrário de Apollinaire – que, considerando toda a linguagem como material de criação, dedica-se ao aspeto mais prático da disposição das letras na página – em Mallarmé a palavra continua ligada, por uma magia que lhe é inata, a uma imagem ideal cuja concretização é ofício único da poesia: por isso, o formato tipográfico e a espacialização da página servem para apresentar o percurso do pensamento, assim como se desenrola nesse caminho de ascensão, com saltos temporais e espaciais, percursos não lineares, e camadas de relações diferentes que se cruzam. Não obstante as diferenças, estes dois momentos constituem uma referência imprescindível para uma análise do contexto no qual Almada irá escrever os seus caligramas, pois ambos se inserem num processo que irá determinar de forma marcante a literatura e as artes visuais das primeiras décadas do século XX, ou seja

> [...] the investigation of both visuality and literariness and in the characteristics attributed to both *imago* and *logos* as representational modes. An assertion of the self-sufficiency of both visual art and literature as nonreferential, replete, and autonomous was dependent on the concept of materiality: the relations between form and expression, between matter and content, were assumed to depend largely on the capacity of the image, the poem, the word, or the mark to *be*, to exist in its own right on an equal stature with tangible, dimensional object of the real world. [2]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A poesia e a pintura tornam-se cada vez mais procedimentos mentais e conceptuais: preocupadas com um alcance ontológico e com o objetivo de reivindicar uma independência da realidade exterior e da representação, procurarão uma especificidade e uma autonomia no seio da própria materialidade e do próprio ato de produção. Se, mais tarde, nas artes visuais esta tendência se foi radicalizando na identificação com o médium e com a consequente afirmação e dominação da arte abstrata, no que respeita à linguagem literária, não sendo imaginável eliminar a palavra enquanto forma significante, o que se verificou foi uma desagregação dos estilos (esses também dispositivos representacionais) que tornou a literatura um processo de produção autossuficiente e autónomo que não prevê um mundo exterior a garantir um significado, tornando a palavra escrita o único mundo reconhecido e concedido.

Uma autoconsciência material da própria literatura, que faz com que o texto se propague na página, sendo determinado por uma dimensão espacial que antes estava sob o controlo da temporalidade: o branco da página já não é veículo neutro, mas ausência de um significado exterior que é preciso preencher com os traços das palavras, cujo vínculo mútuo será o único possível produtor de sentido. É importante realçar que nas primeiras duas décadas do século XX – quando a autodefinição de ambas, artes visuais e literatura, se fundamentava sobretudo na atenção à presença significante da materialidade e não na recíproca oposição – houve uma sobreposição entre as práticas estéticas que permitiu experimentações[2] cuja característica fundamental foi a ausência de separação entre as artes.

2. Repercorrendo o Caminho para a Frase-Desenho

No panorama português daqueles anos, Almada Negreiros é quem melhor representa e trabalha com esta sobreposição de diferentes práticas artísticas, assumindo sucessivamente, enquanto último protagonista vivente da geração de *Orpheu*, a responsabilidade de reivindicar a essência "dupla" da revolução de 1915. Com efeito, se durante umas décadas a vertente literária tinha quase monopolizado a crítica relativa ao primeiro modernismo português, Almada veio em 1965 a oferecer outra perspetiva, revirando a questão através duma narrativa que destacava *Orpheu* como sendo o «encontro actual das letras e da pintura» [5]. A base desta afirmação não se encontra exclusivamente na colaboração de Santa-Rita e Amadeo com os *hors-texte* para o segundo e terceiro número de *Orpheu*, mas situa-se, como se dizia anteriormente, na tomada de consciência que as artes e as letras efetuam sobre a importância da função significante dos elementos formais. Almada chegará a afirmar que a literatura, só através de *Orpheu* chegou a libertar-se do peso dos símbolos do passado, e conseguiu fazê-lo graças ao alento revolucionário das artes plásticas, que a conduziu na busca da própria autodeterminação e no encontro com o signo.

Os leitores de *Orpheu*, se não perceberam literalmente a men-

2 Johanna Drucker analisa este momento peculiar, destacando como a tipografia, inicialmente incluída nas práticas da arte moderna, foi mais tarde excluída da conceptualização historiográfica sucessiva, que visava só encontrar uma fora de distinção radical entre artes visuais e literatura. Cf. [4].

sagem dessa poesia, perceberam intimamente a sua *ameaça*, a sua *subversão* que não era da ordem do *significado explícito* (de ordem ética, social, ideológica) mas do *significante* e através dele e nele da *Linguagem* que une ficticiamente a consciência à realidade enquanto prosa e as separa não menos ficticiamente enquanto poesia. [6]

Deste incómodo causado pelo significante, Almada será um dos maiores patrocinadores, nomeadamente através de algumas obras chave de teor vanguardista, em que as experimentações formais de ordem tipográfica conjugam no mesmo trabalho artístico elementos de significação verbal e visual, destacando uma investigação subjacente acerca da linguagem que desemboca na sua afirmação enquanto matéria. Isto acontece no *Manifesto Anti-Dantas e por extenso*, em *Litoral* e, de uma forma incontornável, em *K4 o quadrado azul*. Este último, concebido em colaboração com Amadeo, poderia ser entendido como paradoxal manifesto da irrepresentabilidade e da incomunicabilidade da experiência estética (comunicar «o segredo do génio intransmissível», por sua vez facultado por uma forma geométrica e uma cor), e ao mesmo tempo como provocatória recusa de uma dimensão superior ou externa à palavra, que se impõe na sua mais densa materialidade e se espalha no espaço preenchendo a página como se fosse uma tela. É nessa aparente superficialidade e bidimensionalidade que a linguagem se manifesta enquanto matéria resistente a um processo hermenêutico, desafiando o leitor com o seu véu textual liso, mas, às vezes, impenetrável.

A linguagem de Almada, sobretudo nos anos que coincidem e se seguem ao momento de *Orpheu*, caracteriza-se por um detrimento da narratividade e da representação em favor de um impacto súbito, visual, que desvenda um questionamento que a escrita opera da sua própria matéria, interrogando-se enquanto espaço. Esta aproximação entre escrita e pintura manifesta-se também noutras obras menos marcadamente[3] vanguardistas, como por exemplo em *Saltimbancos (contrastes simultâneos)* (1916), onde os processos verbais trabalham todos para gerar uma presença imagética através das palavras, propondo novamente em chave literária o orfismo de Delaunay, ou como em *Frisos* (1915) que se anunciava como um volume de prosas ilustradas e assinado pelo "desenhador Almada Negreiros".

Portanto, se é importante realçar que em Almada, como notou Ellen Sapega [8], seriam essas primeiras experimentações ao nível da escrita que iriam modificar a sua concepção do espaço, refletindo-se mais tarde também na pintura, não seria correto dizer que Almada privilegiou a escrita à pintura, porque as duas vertentes procederão sempre juntas na reflexão e nos projetos daqueles anos. Nesse respeito, um momento fundamental pode ser individualizando no encontro e depois na relação que se desenvolve com Robert Delaunay e sobretudo com a mulher dele, Sónia Delaunay-Terk, cuja obra inspirou Almada e cujo nome, impresso ou evocado, transita

3 Mariana Pinto dos Santos descreve *Saltimbancos* "uma vertigem de imagens trazidas por palavras sem pontuação, numa experimentação profíqua das «parole in libertà» advogada por Filippo Tommaso Marinetti. O autor do *Manifesto do Futurismo* de 1909 usava uma abundância de onomatopeias [...]. Em *Saltimbancos* também há onomatopeias sonoras, mas o efeito das suas palavras em liberdade é principalmente visual. E o que se nota é que o subtítulo se justifica plenamente, pois as cores sucedem-se, ora directamente convocadas pelo seu nome ora por elementos a que elas correspondem imediatamente [...]." [7]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

nas dedicatórias do biénio 1915-1917, onde aparece também como co-autora de uma obra de poesia visual (*10 Poemas Portugueses*), que nunca chegará a ser realizada. Almada mostra um entusiasmo enorme pelos «poemas em cores» projetados com Sónia, tendo sido provavelmente muito marcado pelos resultados da colaboração entre a pintora e Blaise Cendrars - *La Prose du Transsibérien et de la petite Jehanne de France* - pelas possibilidades de harmonizar numa única obra poesia e pintura, conseguindo aproveitar ao máximo as potencialidades de ambos os meios.

Das várias colaborações internacionais que se projetaram naqueles anos, pouco se concretizará, mas pode-se dizer que os projetos e as reflexões desenvolvidas entre os membros do "c′rrculo" durante aquele período, tiveram um papel essencial no desenvolvimento sucessivo da estética literária de Almada. No ano de 1917 em particular, depois do entusiasmado "momento futurista", Almada dedica-se a uma outra forma de arte, o bailado, que se torna essencial para a sua poética posterior dado que, mesmo dispensando «qualquer preparação literária ou artística», constitui um meio para atingir um «domínio absoluto da personalidade» [9]. *Os Bailados*, - nos quais será, não só espectador, mas também bailarino, coreógrafo e figurinista - proporcionam também um encontro biográfico à volta do qual se desenvolveria a experiência que permitirá conjugar o orfismo, o futurismo, os ballets, a paixão pelo livro de artista, e que desembocará também na produção dos caligramas.

O «Club das Cinco Cores», formado por Almada, Maria da Conceição de Mello Breyner (a Tatão), Maria Adelaide Burnay Soares Cardoso (a Lalá), Maria José Burnay Soares Cardoso (a Zeca) e Maria Madalena Morais da Silva Amado (a Tareca), todas dançarinas do *Bailado do Encantamento* e d'*A Princesa dos Sapatos de Ferro*, torna-se «o centro da produção ingénua do autor» [10]. Nesse contexto, nascem obras como os quatro números dos cadernos conhecidos de *parva* (1,2, *IV* e 5), o livro ilustrado *O Pierrot que nunca ninguém soube que houve*, o caderno *N.C.5 – invention vert*. Este último apresenta uma fusão entre orfismo, futurismo e literatura infantil, «combinando os nomes com as cores e (operando) silabicamente contrastes simultâneos» [11], enquanto os outros se destacam por interligar o registo verbal e visual, contendo desenhos - em que utiliza a técnica de *pochoirs,* aprofundada durante a frequência com os Delaunay -, contos, ilustrações ligadas a um contexto carnavalesco e teatral; todos caraterizados pela utilização das mais variadas e brilhantes cores de tinta, com uma caligrafia marcadamente redonda e embelezada por círculos e pequenos desenhos, duma forma que relembra a das crianças. É, com efeito, uma relação entres as artes que continua a ser explorada, nesse ano (1919-1920) em que Almada se encontra em Paris, e é patente em todos estes exemplos, em que a imagem se encontra sempre conjugada com um texto, coexistindo no mesmo suporte, mas, todavia, sempre com o intuito de representar, ilustrar ou embelezar o texto escrito.

Seria nos anos sucessivos, e nomeadamente com *A Invenção do Dia Claro*, que Almada tornaria a sua escrita "visual" - como foi mais tarde descrita - não mais no que respeita ao grafismo ou às imagens, mas através do perseguição de uma clareza imediata de entendimento que dialoga

com a pintura na medida em que procura uma voluntária imediatez ou bidimensionalidade, sendo de facto o lugar onde a escrita e a imagem se sobrepõem na, assim chamada por Eduardo Loureço, *frase-desenho* em que se cruzam o olhar primordial com o mundo [12].

3. Caligramas: os Desenhos em Frases

Os três caligramas de Almada, enviados à Tareca e assinados «Paris, 26 março 1920», pela colocação temporal e pela unicidade de género na obra do autor, podem-se considerar, com efeito, a manifestação material da clivagem que determina a separação de dois momentos. Se por um lado temos as imagens e as cores que ilustram, por outro temos *A Invenção do Dia Claro*, onde pintura e escrita já se encontram sinteticamente unificadas na ideia de *traço*, uma forma de linguagem universal que se torna «gesto idiomático, [e que trabalha] para uma certa suspensão da lei e do limite dos géneros» [13]. Trata-se de um caminho que levará sucessivamente a uma unificação de todas as artes sob o poder criativo da Poesia, e que agora é uma apresentação da materialidade das palavras que não se traduz em experimentação artística ou tipográfica, mas em ato epistemológico inédito. Antes desse momento, todavia, quase como a testemunhar a última etapa de um percurso, deparamo-nos, através dos caligramas, com a união entre duas disciplinas, alcançada na senda de um único traço, mas com uma forma significante duplicada na presença sintética de dois gestos de criação.

> [...] a área entre a poesia e a pintura, onde se inscreve o poema visual, [é] «o ponto onde elas se sobrepõem», [...] e desde a sua origem é sempre isso o que acontece, uma vez que toda a escrita tem origem na pintura (a escrita é uma pintura de palavras) e uma vez que é possível pensar simplesmente em imagens, como é possível pensar simplesmente em palavras. [14]

E. M. de Melo e Casto, no breve estudo introdutório dedicado aos três caligramas, relembra a necessidade de abordá-los teoricamente como "tecnofanhias"[4], realçando, porém, a existência de um possível elo de conjunção com as instâncias da poesia visual e nomeadamente com a ideia de ideograma. Diga-se que, por um lado, os caligramas de Almada, como vimos, inserem-se perfeitamente na linha das experiências de início de século[5]; por outro, porém, delas se destacam, por se inserirem num percurso autoral de reflexão especificamente relativa

4 No trabalho de referência efetuado por Giovanni Pozzi, *La parola dipinta*, encontra-se esta definição: «Poesia visiva in senso stresso è solo quella dove un messaggio linguistico autonomo è integrato e non sovrapposto o giustapposto a un messaggio iconico. Occorre che un messaggio linguistico, attraverso la scrittura, produca nello stesso momento e nello stesso spazio un messaggio iconico o, viceversa, che un disegno sostituisca la scrittura per esprimere un messaggio linguistico (non concettuale, linguistico)» [15].

5 Tendo optado, nessa sede, de focar a análise dos caligramas só relativamente à produção e a reflexão de Almada, é preciso ao menos referir, como justamente aponta Melo e Castro, os dois outros casos, contemporâneos a Almada, em que a relação entre escrita e imagem aparece conjugada no mesmo objeto artístico: Mário de Sá Carneiro (com os grafismos relativos ao poema *Manucure* e um bilhete com caligrafia espacial enviado a Fernando Pessoa em 1914) e o uso de letras em algumas pinturas de Amadeo de Sousa-Cardoso, pelo qual pode-se ver o ensaio de Joana Cunha Leal [16].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

à linguagem, constituindo um momento de rotura em que Almada chegará a pôr «em questão [...] o conceito de linguagem como relação e entendimento entre os homens [...]» [17].

Se a análise abrangente da reflexão e do contexto teóricos que subjazem à composição dos caligramas sublinhou a importância destes relativamente à questão da relação entre escrita e pintura, uma leitura mais pormenorizada dos objetos poderá evidenciar a sua estreita relação com o «Clube das Cinco Cores» e a importante influência que um pensamento de invenção e jogo teve na consolidação da poética da ingenuidade.[6]

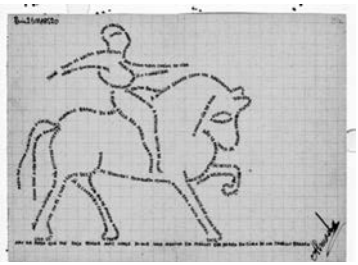


Fig. 1: AMAZONA: *não há nada que me faça pensar mais longe do que uma menina em maillot cor de rosa em cima de um cavalo branco / fazia-me grande curiosidade a vida dela / como será a vida quotidiana d'uma amazona? / não havia ninguém que não estivesse contente / o cavallo branco do rei / a música grande como um regimento a cavallo / tudo era alegria e grande vontade de viver / o maillot cor de rosa / o cavallo / a rapariga / não se podia desejar melhor / às vezes era preciso não haver música por causa de ser difficif (difícil?) / havia muita gente que vinha todos os dias / as senhoras fechavam os olhos quando era o salto mortal / já se conhecia o cavallo onde ella trabalhava melhor do que nos outros / uma vez falhou-lhe um pé e toda a gente fez oh! Horror /*

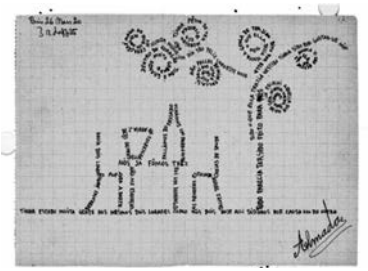


Fig. 2: PIQUENIQUE: *tinha estado muita gente nos mesmos dois logares como nós dois hoje alli sósinhos por causa um do outro / bebemos juntos / havia dois lugares por toda a parte / nós já fomos trez / foi um domingo / grande sede/ ela escreveu na areia j. / falíamos do passado / olhámos um para o outro / as arvores estavam cheias de saúde / talvez triste / tudo parecia der sido feito para nós / tudo o que ella trazia vestido tinha sido por gostar de mim / nunca houve um dia tão feliz como este hoje / um coração é maior do que um homem / dentro do coração tudo é grande muito grande / não tinha pena de ter morrido n'aquele dia / não falles de mim falia só de ti que tu só é que vives / tudo o que ella dizia tinha graça de ter sido dito por ella / já escolhi aquela que há-de ser minha um dia para sempre nunca o céu esteva tão claro /*

Fig. 3: ÁRVORE: *o sol deitado no campo ao lado do regato tranquilo / elegante como uma árvore d'abril / à sombra da larangeira / repouso / a brisa do mar / manhã cedinho / passeio a pé / verde esmeralda / as andorinhas contentes /verde azeitona / romance illustrado / o fresco da praia / lindo dia de verão / onze horas / a merenda / NORTE / SUL / ESTE / OESTE*

6 Utilizam-se as transcrições de E.M. de Melo e Castro [18].

Embora a leitura não tenha algum ponto de partida previamente estabelecido, podemos observar como os três caligramas têm uma linha horizontal onde assenta o desenho e onde a frase se desenvolve de esquerda para direita, convocando uma leitura que principia naquele ponto. A palavra *desenho* não é casual e, aliás, sublinha uma característica patente - pelo menos nos primeiros dois: a natureza do caligrama de Almada enquanto desenho e "cena" descritiva, e não enquanto figura ou emblema, como acontecia com Apollinaire, por exemplo. À imagem corresponde o poder semântico do texto escrito, que se aproxima a um poema em prosa, com a característica de ser construído por segmentos intercambiáveis que, na troca eventual da ordem de leitura, não mudariam o significado geral, ou no máximo o tornariam magmático. Os temas abordados encaixam-se perfeitamente nas imagens que se encontram nas produções manuscritas elaboradas no contesto do «Clube», e, como testemunha uma carta enviada a Lalá cerca de um mês antes da data indicada no caligramas, faziam parte, naquela altura, dos específicos interesses do autor.

> O unico verdadeiro amigo que tenho tido e a arte. Ela sim e minha verdadeira amiga. [...] Agora sou todo para a Arte. [...] Trabalho com toda a alegria, todo o dia: faco 5 a 6 desenhos por dia e escrevo coisas e tambem faco negocios para ganhar dinheiro para comprar muito papel branco e muitos lapis e muitos pinceis e muitas cores: Uma riqueza! Faco muitos cavalos de circo com amazonas e bailarinas e palhacos e publico e bombeiros. Ontem fiz o retrato de uma menina em cabelo com a perna tracada. Faco as coisas muito claras. Estou contente. Fiz uma garrafa tao parecida que o quadro caiu no chao e so a garrafa e que se partiu. Foi uma pena. Estou a preparar as minhas coisas para ir a Portugal. Se nao fosse o nosso Club nao pensava em Portugal antes de 10 anos. [...]. Viva o Nosso Club! Coitadinhos dos outros. Eu estou cada vez mais eu; tao eu que ja me encontrei: gosto de tudo o que esta assinado ALMADA.

Um detalhe muito significativo que, pela abordagem que se tentou fazer da questão, é preciso destacar, diz respeito à garrafa - única coisa que se quebra quando o quadro cai no chão: longe de querer sublinhar a sua destreza de imitador, nesse registo de brincadeira parece sobressair, ao contrário, aquela consciência da espessura material do signo, que na *Invenção do Dia Claro* dará origem a trechos como «A Flor».

O terceiro caligrama merece um tratamento à parte, dada a importância que lhe confere Melo e Castro: de facto, é este que poderia ser proposto, na opinião do crítico, como verdadeiro predecessor da poesia visual portuguesa, pois seria o «primeiro poema visual ideogramático da língua portuguesa» [20]. A justaposição de dois elementos distintos (a rosa dos ventos e a árvore), sugeririam então – seguindo as propostas de Fenollosa/Pound, e mais tarde Haroldo de Campos – uma relação fundamental entre

7 Carta de Almada a Maria Adelaide Burnay Soares Cardoso (Lalá), datada de «Paris 29 Fev 20 3 r. Laffite». Utiliza-se a transcrição, com grafia não atualizada, feita por Sara Afonso Ferreira [19].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

elas, tendo uma carga semântica imediata, que não seria alcançável só pelo texto em si. Propondo aqui uma nossa interpretação (que tente conjugar os dois elementos, sem, porém, querer discutir sobre as possíveis definições de ideograma concreto [8]), poder-se-ia pensar que a árvore da vida, tema comum da poesia visual, entrando aqui em relação com o alfabeto (aliás, sendo composto por letras), poderia representar uma variante daquele, ou seja, uma árvore do saber, tal como propõe Ana Hatherly relativamente à figura de Johannes Von Keysersperg Helisame Lehre [22]. A rosa dos ventos, considerada em relação ao conjunto, não se apresenta em eixo com a árvore, a qual está ligeiramente em posição de Norte-Leste, podendo indicar a posição que Paris ocupa em relação a Portugal (lembre-se, nesse respeito, a capa de Sudoeste, que irá propor a mesma construção). Além da referência espacial, dar-se-ia também uma relação biográfica, estabelecida pela «árvore d'abril» (Almada nasce a dia 7 de abril), pelo «verde azeitona» e pelo «verde esmeralda», presentes nos dois ramos da árvore (Verde é a cor de Almada, e a cor que se identifica com a ingenuidade, pois verde será também a capa da *Invenção*). Algumas palavras indicam que é manhã (*o sol, manhã cedinho, lindo dia de verão, onze horas*), sendo que o horário é também indicado na figura, onde as palavras fazem de ponteiro, indicando a manhã, ou seja, um saber novo e recém-nascido.

Conclusão

Os caligramas de Almada, e nomeadamente «A Árvore», mais do que ideogramas, parecem aproximar-se do texto-imagem de Ana Hatherly, pois «simultaneamente transcende[m] e engloba[m] o problema do conteúdo ao nível do significado, alargando este para o que se poderia designar por *um campo de significação integral*». Este campo de significação, será para todos o momento de sobreposição entre pintura e escrita que representa a face complementar, e imediatamente antecedente à *frase-desenho* de que fala Eduardo Lourenço. Para o terceiro parece de facto tratar-se de algo mais, algo que na relação entre escrita e imagem, desvenda o amanhecer do que viria a ser um verdadeiro "dia claro".

Referências

1. Melo e Castro, E. M. de: Poética do ciborgue. Antologia de textos sobre tecnopoiesis, Rio de Janeiro: Confraria do Vento, p. 25 (2014).

2. Drucker, J.: The Visible Word. Experimental Typography and modern art (1909-1923) Chicago: The University of Chicago Press (1994).

3. Greenberg, C.: Modernist Painting. In: Art in Theory 1900-1990. An Anthology of Changing Ideas, Blackwell, Oxford, pp. 754-760, 755 [1965] (1992).

4. Drucker, J.: The Visible Word. Experimental Typography and modern art (1909-1923) Chicago: The University of Chicago Press. 68 e seg. (1994).

5. Negreiros, J. de Almada: Orpheu 1915-1965, ed. fac-similada, Lisboa: Babel, p. 15 [1965] (2015).

8 Melo e Castro, na sua definição, aponta para um «equilíbrio de tensões e [para] a fusão dinâmica entre a realização espacial e material do poema e as suas cargas imagísticas e simbólicas, que [...] são as coordenadas profundas do poema concreto, distinguindo-o do simples "caligrama" figurativo (Apollinaire) e ainda das experiências futuristas das "palavras em liberdade"» [21].

6. Lourenço, E.: A poesia de *Orpheu*. In: Os Caminhos de *Orpheu*. Catálogo de exposição. Lisboa: BNP/Babel, pp. 29-44, 31 (2015).
7. Pinto dos Santos, M. – Ferreira, S. A.: Almada Negreiros e Sónia Delaunay. In: O Círculo Delaunay, Catálogo de Exposição (20-11-2015 –22-02-2016), Lisboa: Centro de Arte Moderna Gulbenkian, pp. 135-157, 145 (2015).
8. Sapega, E. W.: Lisbon Stories: The Dialogue Between Word and Image in the Work of José de Almada Negreiros. In: Portuguese Modernism. Multiple Perspective on Literature and the Visual Arts, Oxford: Modern Humanities Research Associacion and Maney Publishing, pp. 55-69, 58 (2011).
9. Negreiros, J. de Almada: Manifestos e Conferências, Lisboa: Assírio e Alvim, pp.36-37 (2006).
10. Ferreira, S. A.: Almada, os bailados russos e o "Clube das Cinco Cores". In: Revista de História da Arte, 2/2014, Universidade Nova de Lisboa, pp. 438-448, 444 http://revistaharte.fcsh.unl.pt/rhaw2/RHAw2.pdf (2014).
11. Pinto dos Santos, M. – Ferreira, S. A.: Almada Negreiros e Sónia Delaunay. In: O Círculo Delaunay, Catálogo de Exposição (20-11-2015 –22-02-2016), Lisboa: Centro de Arte Moderna Gulbenkian, pp. 135-157, 152 (2015).
12. Lourenço, E.: Almada, ensaista? Introdução a Negreiros, A. In: Obras Completas, Vol. V - Ensaios, Lisboa: IN-CM, pp. 11-20 (1992).
13. Rubim, G.: O próprio humano: língua, nação e outras paragens no idioma de Almada Negreiros. In: Colóquio/Letras, n. 185 (Janeiro/Abril 2014), pp. 11-21, 13 (2014).
14. Hatherly, A.: A Reinvenção da Leitura. In: PO.EX: Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa [Org. Ana Hatherly & E. M. de Melo e Castro], Lisboa: Moraes Editores, pp. 138-152, 138 (1981).
15. *Apud* Parmiggiani, C. (org.): L'alfabeto in sogno. Dal carme figurato alla poesia concreta, (catalogo a cura di Carlo Parmiggiani), Reggio Emilia: Chiostri di San Domenico (20 gennaio – 3 marzo 2002) Milano, Mazzozza, p. 91 (2002).
16. Leal, J. C.: Apropriação, deslizamento, deslocação. (sobre a representação na pintura de Amadeo de Souza Cardoso). In: Revista de História da Arte n. 2/2012, Universidade Nova de Lisboa, pp. 111-127 (2012).
17. Gonçalves, E.: Escrita escrita. Ideogramas e anagramas. In: PO.EX: Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa [Org. Ana Hatherly & E. M. de Melo e Castro], Lisboa: Moraes Editores, pp. 193-197, 195 (1981).
18. Melo e Castro, E. M. de: Poética do ciborgue. Antologia de textos sobre tecnopoiesis, Rio de Janeiro: Confraria do Vento, p. 28 (2014).
19. Cf. Ferreira, S. A.: Almada, os bailados russos e o "Clube das Cinco Cores". In: Revista de História da Arte, 2/2014, Universidade Nova de Lisboa, pp. 438-448, 446 http://revistaharte.fcsh.unl.pt/rhaw2/RHAw2.pdf (2014).
20. (Melo e Castro, 2010: 27). Melo e Castro, E. M. de: Poética do ciborgue. Antologia de textos sobre tecnopoiesis, Rio de Janeiro: Confraria do Vento, p. 27 (2014).
21. Melo e Castro, E. M. de: O fim visual do século XX, São Paulo: edusp, p.42 (1993).
22. Hatherly, A.: Interfaces do olhar, Lisboa: Roma Editora, p. 100 (2004).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A evidência do racionalismo afetuoso do Desenho a partir dos desenhos de Teresa Gonçalves Lobo

Luís Filipe S.Pereira Rodrigues[1]
luisifiliperodrigues@yahoo.es
[Desenho / Drawing]

Keywords
Drawing, emotion, reason, affections, Eros, Thanatos, latent, manifest.

Abstract

The Drawing works in a system with several elements that coexist and that correlate by themselves - the point, the stain and the line. Although the line may or may not show an image that identifies itself with the surroundings, it is true that the line itself shows the separation of spaces, as an element that opens or closes them, in an abstract or conceptual sense. It opens the spaces of the interior of the artist, through creativity, multiplying connections between ideas, opening the range of relationships. It opens the consciousness of things and of himself, author, making the emerging of emotions from the unconscious and memories from the preconscious. But this does not happen neither randomly nor chaotically. It happens, circumscribing ideas, uniting and connecting them, closing the infinite in the finite. White and black, respectively, in the infinite fullness of light or in the infinite fullness of the penumbra, are closed and confined in a form. The white, evidence of nothing (or everything), is suddenly invaded by the black that ceases to be a complete evidence of the negative and it begins to inhabit the interior of the author, making him full of emotional objects. In this context it is presented an approach with Teresa Gonçalves Lobo's drawings, exploring the internal / external relationship, latent / manifest, reason / emotion, in order to perceive how these variables approximate the drawing to the Thanatos or to the Eros, and in the sense of how presumably the prevalence of affections in the process of expression will be reflected in the liberating act of artistic creation. In this field of experience, we try to understand how the specific graphic mechanisms of Teresa Gonçalves Lobo's drawings expose herself to dilemmas and dialectics that give rise to the visibility of emotions, either through detailed and delicate graphics or through graphics that denote an evident psychophysical force.

1. A emoção infiltrada na razão

Um desenho é mais do que um objeto bidimensional; é também um indício de um pensamento sentido, de uma razão contagiada pela emoção ou de uma emoção orientada pela razão. Pode ser um fenómeno em que a emoção desarma a razão ou em que esta dá ordem à emoção. Isto considerando que usamos o conceito de sentimento na sua face afetiva[2], e não

1 Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitetura, Centro de Investigação de Arquitetura, Urbanismo e Design. Rua Sá Nogueira | Pólo Universitário | Alto da Ajuda |1349-063 Lisboa, Portugal.

2 "O afeto constitui a parte emocional (afetiva) da vida física, e mais precisamente da representação mental a que está associada. Na verdade, afeto e representação estão em princípio relacionados e constituem duas componentes da pulsão, ou dos dois registos segundo os quais este se dá a conhecer ao sujeito." (Charro et al., 2013, p. 10).

Luís Filipe S.Pereira Rodrigues ▪ luisfiliperodrigues@yahoo.es

Fig. 1. Sem título. 2008. Carvão sobre papel. 102x67cm.

apenas na sua fenomenologia neurocientista que Damásio explora[3].

A forma evidencia a ocupação de um espaço, confinado, circunscrito, delimitado, e hierarquizado sempre que a razão tome o poder sobre a emoção. Mas o desenho não sobrevive sem a atuação da emoção. Sempre que haja espaço para desvios, devaneios, frechas, afetos, há espaço para a imaginação, para a criação e para a intuição. A razão circunscreve a emoção, mas a emoção pode expandir a razão sempre que a torne intuitiva, como acontece com evidência nos desenhos de Teresa Gonçalves Lobo.

Os desenhos, com as suas marcas, em que a linha adquira mais evidência, determinam simbolicamente a convivência das memórias. Para além disso, as vivências que se expressam são caraterizadas por um racionalismo contagiado por emoções que a condimentam, despertando memórias e vivências vizinhas – nem sempre com sentido, mas sempre sentidas.

No desenho, o branco, evidência do nada (ou de tudo), de repente é invadido pelo negro que deixa de ser plena evidência do negativo para passar a habitar o interior do autor tornando-o repleto de objetos emocionais, por via da expressão, tendencialmente positivos.

O desenho pode evidenciar um indício da latência ou um facto do manifesto (vd. Freud, 2009). Mas o latente pode, mesmo, ser mais importante do que o manifesto, se nos reportarmos ao id, inconsciente, onde habitam forças do impulso de vida que lutam contra as forças racionalistas do ego ou censuradoras quando às forças racionalistas se acrescente o idealismo do superego.

Neste contexto de id/ego/superego, no desenho, "evidência" é uma palavra ambígua, se pensarmos que um desenho pode evidenciar um conjunto de sinergias que oscilam entre um lado interno e, sincronicamente, um lado externo. São duas faces opostas, que, no entanto, se revelam reciprocamente. Isto é, algo de externo pode revelar algo de interno e este pode revelar algo de externo. Estas revelações interagem, no percurso entre id/ego/superego, conforme seja o racional a se deixar infiltrar pelo sentimento, ou, conforme seja o sentimento a deixar infiltrar-se pelo racional. Isto, considerando que a "racionalização" constitui "uma justificação racional (nos planos lógicos ou moral) apresentada pelo sujeito de uma ação ou de uma atitude cujas motivações (inconscientes) lhe são inacessíveis" (Mijolla e Mijolla-Mellor, 2002, p.138).

O riscador penetra o suporte, podendo convocar o fenómeno físico do desenho. Mas, se pensarmos que a emoção precede o sentimento, não

3 "Curiosamente, a consciência começa com o sentir do que acontece quando vemos, ouvimos ou tocamos. Dito em palavras um pouco mais formais, é um sentimento que acompanha a produção de qualquer tipo de imagem: visual, auditiva, táctil o visceral no interior dos nossos organismos vivos. Colocado num contexto apropriado, o sentimento designa essas imagens como nossas e permite-nos dizer, no verdadeiro sentido dessas palavras, que vemos, ouvimos ou tocamos" (Damásio, 2004, p.46).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

deixaremos de pensar que convocada a ação física, esta vem carregada de algo mais psicológico que imbui o comportamento físico: algo híbrido onde se inter-relaciona a emoção e a razão.

2. Expressão de afetos pela conciliação de dicotomias do Eros ao Thanatos

O riscador marca um corpo sem dimensão, um comprimento sem noção de largura: a linha. Mas o sentido do processo criativo está refém de uma vontade, de uma intencionalidade e de um conjunto de direções cujo critério, para além de estético, é tacitamente autobiográfico e afetivo. É um encontro ou reencontro de sentido(s) que a linha descreve/procura quase como fractais de sentimentos, sob a ordem da deliberação criativa através da expressão onde o corpo convoca a razão e os afetos.

O branco e o preto, respetivamente, na plenitude infinita da luz ou na plenitude infinita da penumbra, fecham-se e confinam-se numa forma. O branco, evidência do nada (ou de tudo), de repente é invadido pelo negro que deixa de ser plena evidência do negativo para passar a habitar o interior do autor, tornando-o repleto de objetos emocionais, de corpos energéticos. Sendo que o negro é, no desenho da fig.1, não a expressão destrutiva do Thanatos mas sim a face da expressão afetiva que lhe é dicotómica: o Eros.

O desenho manifesta-se como um sistema com vários elementos que coexistem e que se correlacionam – o ponto, a mancha e a linha. A linha pode ou não evidenciar uma imagem que se identifique com o meio envolvente. Mas é certo que a linha evidencia em si a separação de espaços, como elemento que os pode orientar dicotomicamente para o abrir ou fechar num sentido abstrato, concetual ou emotivo. Num sentido concetual, no âmbito psicanalítico, quando o Eros se abre, fecha-se o Thanatos. Quando o primeiro se desperta, alimenta-se a intuição que conduz a razão; não se opondo a esta, mas sim transformando-a. Tudo isto, na ação de separação de realidades, onde a linha, no caso dos desenhos da autora aqui abordada, são prioritários.

Em particular, o desenho oscila e vacila numa dualidade onde ora se evidencia o afeto[4] ora se evidencia razão. Não situo o Eros[5] no latente nem o Thanatos no manifesto, nem, respetivamente, no inconsciente e no consciente. Mas posso sugerir que da dialética afeto-razão poderá resultar uma maior aproximação à evidência do Eros ou à evidência do Thanatos, conforme se opte, respetivamente, pela pro-ação – por exemplo, afetiva, criativa ou imaginativa – ou pela retroação racionalista – por exemplo, da autocensura ou da submissão a medos com origem em fantasmas provocados por ideias racionalistas. Neste sentido, o que me interessa evidenciar é a familiaridade que a intuição criativa tem com o

4 "A etimologia da palavra afeto evidencia que ela alude a sentimentos que afetam – tanto no sentido de afeições como de afeções – o psiquismo do sujeito" (Zimermaman, 2001, p. 23).

5 "Em sua última teoria das pulsões, Freud faz dessa noção um conceito fundamental para indicar o conjunto das pulsões de vida (líbido narcisista e líbido de objeto) que têm por objetivo a conservação, a ligação e a reunião do vivente em unidades cada vez mais vastas. Eros, o unificador, opõe-se e mistura-se simultaneamente à pulsão de morte [Thanatos], tendência antagónica que conduz à destruição, à desagregação e à dissolução de tudo o que existe" (Mijolla, 2005, p.576).

Luís Filipe S.Pereira Rodrigues ▪ luisfiliperodrigues@yahoo.es

Eros invertendo a tendência do Thanatos. É neste contexto que analiso os desenhos de Teresa Gonçalves Lobo.

O que os desenhos da artista evidenciam, percorrendo os seus projetos, é uma força emotiva, ou uma razão animada pela emoção. Emoção, esta, que nos transmite, nalguns desenhos, um impulso agressivo (associado vulgarmente ao Thanatos) onde se evidencia, de modo aparentemente paradoxal, um forte afeto. Sendo que o afeto comprimido, se não manifestado, cria no nosso interior um ímpeto que requer expressão – que é, na minha perspetiva, a exteriorização mitigada das emoções reprimidas. Caso a expressão não aconteça, pode surgir uma certa implosão da ordem do Thanatos. Daí a importância da arte, daí a importância da riqueza interior do artista; daí o meu interesse pelo contexto em que abordo o Desenho, e, neste caso particular, os desenhos de Teresa Gonçalves Lobo, que, penso, traduz um percurso proactivo do Thanatos ao Eros, onde a força emotiva é conduzida pela força da razão, mas, dada a sua permeabilidade aos afetos, de um modo intuitivo, afetivo e libertador.

As marcas deste desenho (fig.2), pelo vigor do registo, evidenciam a força exterior da ação do corpo, muito embora sejam o reflexo do que podemos intuir dos sentimentos privados e latentes da autora. As evidências das formas registadas comunicam connosco, observadores, de um modo intersubjetivo, num sentido em que despertam, evidenciando, as nossas próprias motivações, ao ponto de termos vontade de falar sobre os desenhos, tantas vezes, através da criação dos nossos próprios desenhos ou das nossas palavras como autores de desenhos. Este contágio existe num plano de identificação ao processo expressivo manifesto nestes desenhos onde revejo a experiência de transformação do Thanatos em Eros, no processo de criação artística.

Fig. 2. Sem título. 2014. Pastel sobre papel. 190x140cm.

3. A poética do grafismo-linear

Neste desenho (Fig.3), a linha evidencia uma coletividade, ela não vive isolada e só faz sentido quando coexiste com outras marcas familiares; quase como se a Teresa Gonçalves Lobo procurasse um aconchego das linhas vizinhas, de modo a criar uma inter-relação de proximidade. Se é certo que este desenho nos remete para um manuscrito sem significados, também é certo que nos leva à analogia com texturas naturais irregulares, livres e inorgânicas, mas

Fig. 3. Sem título. 2008. Tinta-da-china sobre papel. 24x17cm.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

com sentidos e sentimentos, num contexto poético do imaginário onde a palavra assume metaforicamente o papel de imagem.

Por outro lado, a linha pode abrir os espaços do interior do artista, através da criatividade, multiplicando conexões entre ideias, abrindo o leque de inter-relações, aproximando memórias, e "afinizando" coisas aparentemente estranhas entre si[6], aparentemente dicotómicas. Daí resulta a expansão da consciência das coisas e de si, autora. Mas isto não acontece aleatoriamente nem caoticamente; acontece, circunscrevendo ideias, unindo-as, conectando-as, fechando o infinito no finito, ou abrindo, numa perspetiva sintética da poética, o finito para o infinito. Penso que é isso que Teresa Gonçalves Lobo procura. Veja-se a comunicação entre palavras desenhadas, como se quisessem encontrar afetos comuns entre si (entre significados com aparência visual).

A linha, como meio de exploração gráfica, não é só uma fronteira de espaços, nem é só uma chave para abrir e fechar sentidos. Mas também não se pode reduzir a si própria, como se de uma meta-linha se tratasse. Na (ir)realidade, a linha evidencia algo de que se conhecem indícios, com os quais somos contagiados, se a memórias percetivas e aos afetos que elas convocam nos referirmos. Afetos[7] – coisa interna – que se transmitem através de coisas externas: um olhar, um abraço, a expressão, um carinho, a beleza... um desenho: a imagem de um poema.

4. A expressão intuitiva do latente pelo manifesto

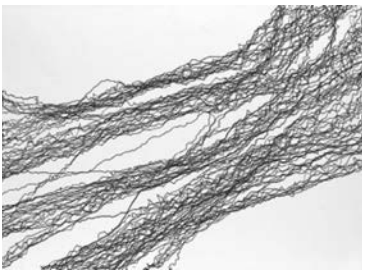


Fig. 4. Sem título. 2006. Tinta-da-china sobre papel. 23x32cm

Neste desenho (fig.4), observamos a tradução da sensibilidade da artista não só na visibilidade das coisas mas também na textura intangível das formas que imagina e transcreve. Uma textura que ultrapassa a superfície, revelando uma vontade de dar corpo ao pensamento, de tornar tridimensional o sentimento sobre o que vê, quase como se desejasse tornar visível graficamente a sua realidade interna. E, no ato de escavar o vazio branco do papel, transforma o racional em intuitivo. Isto é, toda a experiência deliberada, consciente e esforçada, imerge fazendo emergir uma experiência latente, quase inconsciente e sem esforço[8], ou, numa outra perspetiva, com o prazer da estética e, acima de tudo, da expressão. Isto conside-

6 "Todo o mundo está de acordo em que, por muito necessário que seja ouvir o inconsciente, não é suficiente. O trabalho real começa quando a emoção ou ideia que brotou das inexploradas regiões da psique é posta à luz da razão. Para ali ser denominada, classificada, compreendida no possível e relacionada com outras emoções ou ideias" (Csiksentmihaly, 1996, p. 300).

7 "Na vinculação afetiva o sujeito chama a si o objeto, forma com ele uma unidade, uma estrutura. Trata-se de uma vinculação que é tanto mais ostensiva quanto mais intenso é o desejo, o que não significa porém que a estrutura seja diferente se o desejo for ténue" (Pino, 2003, p. 61).

8 "O estado oposto à situação de entropia psíquica é a experiência ótima. Quando a informação que chega à perceção é congruente com os objetivos, o fluxo de energia psíquica liberta-se sem esforço" (Csikszentmihalyi, 2002, p.66).

Luís Filipe S.Pereira Rodrigues ▪ luisfiliperodrigues@yahoo.es

rando que a expressão não é algo de meditativo, mas, mais do que isso, um misto de prazer e dor, que se acompanham no trajeto do interior para o exterior, onde ora se oscila entre a extroversão pelo manifesto ora para a introversão pelo latente[9].

Numa margem diferente dos desenhos com a densidade dos primeiros (fig.1 e fig.2), encontram-se estes últimos dois desenhos (fig.3 e fig.4), com um grafismo mais minucioso, que nos transmitem uma delicadeza gráfica. E esta dirige o nosso olhar por entre "micro-direções", ao contrário dos dois primeiros desenhos, que transmitem um vigor emocional através de marcas com uma direção expressiva manifesta. Diria que enquanto nos primeiros acontece uma explosão emotiva libertadora da ação orgânica do corpo, nos seguintes desenhos a libertação passa por uma introspeção, por uma narrativa de sentimentos que se vão sucedendo pela minúcia dos desvios das direções da linha.

Estamos perante um dualidade em que a evidência balanceia entre a marca racional da matéria representada e o fluir das submarcas emocionais da criatividade e da expressividade. Nestes dois últimos desenhos, é evidente o percurso do riscador, um percurso que convoca divergências e aproximação de percursos, na direção de uma forma que, por ser abstrata, evidencia um conjunto de intenções latentes cujo significado não é evidente senão na aplicação de analogias concetuais.

Conclusão

Como conclusão desta abordagem, parece claro que não pode haver oposição entre a razão e a emoção, pois daí resulta o Thanatos. Todos temos de conviver com a tendência para o Thanatos ou para o Eros. E, em vez da oposição, deverá haver interpenetração e conciliação, pois a sua coexistência é inexorável e a expressão é uma, entre outras, vias para conciliar estas dicotomias.

Se obedecemos a ordens externas, tornando-nos reféns delas – por exemplo, através do desenho de observação ou dos ideais do *superego* –, corremos o risco de ofuscarmos, através de racionalismos, a expressão dos afetos que habitam no nosso interior e que está na iminência de emergirem do *id*. Mas, se interiorizarmos a beleza das coisas que nos são externas, alimentamos os afetos que desejarão ser exteriorizados em direção a algo, por exemplo, em direção a um desenho, interface externa que evidencia o interno. Isto é, nem nos deixamos impulsionar pelos instintos, nem pela ditadura do externo, mas sim por uma experiência onde tudo isso se concilia.

Ou seja, um desenho de observação poderá, pela expressão, libertar-nos da ordem exterior, dando liberdade à nossa ordem interior. Por seu

9 "Extroversão significa dirigir-se a líbido para o exterior. Com este conceito designo uma notória relação do sujeito com o objeto no sentido de um movimento positivo do interesse subjetivo em relação ao objeto. Quem se encontra num estado extrovertido pensa, sente e atua em relação ao objeto e fá-lo, certamente, de um modo direto claramente percetível no exterior, pelo que não há dúvida da sua atitude positiva em relação ao objeto" (Jung, 2008, p. 509). "Introversão significa dirigir a líbido para o interior. Com isso expressa-se uma relação negativa do sujeito com o objeto. O interesse não se dirige ao objeto, mas sim separa-se dele e dirige-se ao sujeito. Alguém que tenha uma atitude introvertida pensa, sente e atua de um modo que deixa conhecer com clareza que o sujeito é o principal motivador, enquanto que o objeto tem um valor secundário" (Jung, 2008, p. 538).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

lado, a exacerbação do estilo em conformidade com ideias de beleza dependentes da conjuntura cultural poderá, pela expressão, libertar-nos dessa imposição externa, dando lugar a uma explosão mitigada pelos afetos do Eros em vez de uma implosão alimentada pela violência das emoções retidas pelos medos e (auto-)censuras.

O trajeto interior-exterior, no extremo, poderia levar-nos para o abstracionismo geométrico. Mas há a possibilidade deste trajeto se fazer intuitivamente e tornando-o tanto mais intuitivo quanto mais orgânico e tanto menos instintivo[10] quanto mais afetivo. Variantes que Teresa Gonçalves Lobo concilia, não se deixando capturar definitivamente por nenhuma delas.

O trajeto interior-exterior expande-se, criando estímulos para novas criações, diria, para novas acendalhas de felicidade, quando desperta os afetos e não os impulsos primários. Só assim há criação. Só assim podemos sentir que a razão se liberta de tal modo que a intuição se expande das regras para a libertação das mesmas, a acompanhando a própria expansão física das emoções libertadas dos racionalismos.

Ressalvo, por fim, que a materialização é inevitável e indelével. A materialização, na arte, vincula a intuição do desenho a um racionalismo prévio, mas conduz-se desde a aprendizagem ao constructo do eu, desde a estruturação ao fluir da imaginação. Só se passa à intuição artística, depois de se passar pelos racionalismos da aprendizagem. É neste contexto que tive como base os desenhos de Teresa Lobo, onde revejo a evidenciação de uma sucessão de procuras, precedidas certamente por estudos deliberados mais racionais, mas, agora, conduzidos para a livre criação intuitiva de desenhos onde cria uma osmose entre o físico e o psíquico, entre o racional e o emocional, entre o afeto e o medo, entre as regras e a liberdade.

Referências

AAVV: Arte & Abstração. *Ciências da Arte, Atas das Conferências* – 2. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa (D. L. 2008)

AAVV: *Os 10 grandes do inconsciente. (Col. Psicologia Moderna)*. Verbo, Lisboa (1979)

Arnheim, R.: *Intuição e Intelecto na Arte*. Martins Fontes Editora, São Paulo (1989)

Autiquet, M.: *A Psicanálise*. Col. Biblioteca Básica de Ciência e Cultura. Instituto Piaget, Lisboa (D. L. 2002)

Bachelard, G.: *A Poética do espaço*. São Martins Fontes Editora, São Paulo (2005)

Berger, J.: *Sobre el Dibujo*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona (2011)

Csisentmihalyi, M.: *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós, Barcelona (1996)

Carron, C., Dumet, N., Guéguen, N., Lieury, A., & Rusinek, S.: *Dicionário de Psicologia de A a Z: 500 palavras para compreender*. Escolar Editora, Lisboa (2013)

Csisentmihalyi, M.: *Fluir*. Relógio D'Água, Santa Maria da Feira (2002)

Damásio, A. R.: *O Livro da Consciência: A Construção do Cérebro Consciente*. Temas e Debates, [S. l] (2010)

10 "Instinto é uma tendência de resposta inerente que se produz de forma automática. Por exemplo, quando de repente vemos uma luz brilhante, a nossa reação imediata é fechar os olhos, tapá-los, ou ambas as coisas. Não pensamos, simplesmente fazemo-lo" (Hogarth, 2002, p. 323).

Damásio, A. R.: *O Sentimento de Si: O corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência*. Publicações Europa América, Mem Martins (2014)
Diéguez, M.: *O Combate da Razão*. Col. Crença e Razão. Instituto Piaget, Lisboa (D. L. 1994)
Dutton, D.: *Arte e Instinto*. Editora Circulo de Leitores, S. l. (2010)
Elkins, J.: *The Object Stares Back: on the Nature of Seeing*. Harcourt, New York (1998)
Fiori, N.: *As Neurociências Cognitivas*. Instituto Piaget, Lisboa (D. L. 2009)
Freud, S.: T*extos essenciais da Psicanálise I: o inconsciente, os sonhos e a vida pulsional*. Europa-América, Mem Martins (2001)
Freud, S.: *A Interpretação dos Sonhos*. Relógio D'Água, Lisboa (2009)
Fromm, E.: *El Miedo a la Libertad*. Paidós, Barcelona (1989)
Gil, J.: *Poderes da Pintura*. Relógio D'Água, Lisboa (D. L. 2015)
Heil, J.: *Filosofia da Mente: uma introdução contemporânea*. Instituto Piaget, Lisboa (D. L. 2001)
Hogarth, R. M.: *Educar la Intuición: El desarrollo del sexto sentido*. Editorial Paidós Ibérica, Barcelona (2002)
Jácomo, A.: *O que conhecemos quando intuímos*. Universidade Católica Editora, Porto (2014)
Jung, C. G.: *Tipos Psicológicos*. Edhasa, Barcelona (2008)
Kahneman, D.: *Pensar depressa e devagar*. Círculo de Leitores, S. l. (2012)
Lyotard, J.-F.: *A Fenomenologia*. Edições 70, Lisboa (1986)
Massironi, M.: *Ver pelo Desenho: Aspetos Técnicos, Cognitivos, Comunicativos*. Edições 70, Lisboa (2010)
Merleau-Ponty, M.: *Fenomenologia da Perceção*. Martins Fontes, São Paulo (1999)
Miguens, S.: Racionalidade. Campo das Letras, Porto (2004)
Molina, J. J. G., (coord.): *Las Lecciones del Dibujo. (Colección Arte. Grandes Temas)*. Ediciones Cátedra, Madrid (2003)
Pieri, P. F.: *Introdução Carl Gustav Jung*. Edições 70, Lisboa, (2005)
Pino, C. C. Del.: *Teoria dos Sentimentos*. Fim de Século, S. l. (2003)
Rodrigues, A. L. M. Madeira. *O Desenho: Ordem do Pensamento Arquitetónico*. Editorial Estampa, Lisboa (2000)
Rodrigues, L. F. S. P.: *Desenho, Criação e Consciência*. Books On Demand, Lisboa (2010)
Searl. J.: El mistério de la consciência. Paidós, Barcelona (2010)
Torre, S. de la: *Dialogando con la creatividad: de la identificación a la creatividad paradójica*. Octaedro, Barcelona (2003)
Zimerman, D. E.: *Vocabulário Contemporâneo de Psicanálise*. Artimed Editora, Porto Alegre (2001)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Casa Soleiro – A gravura a topo e a ilustração no contexto de resgate do património local

Graciela Machado[1], Rui Vitorino Santos[2]
mgmachado@fba.up.pt / rpsantos@fba.up.pt
[Desenho / Drawing]

Resumo

Keywords
Gravura a topo, Ilustração, Casa Soleiro, revista Occidente.

Neste artigo apresentamos o projeto transdisciplinar, Casa Soleiro, realizado em contexto académico na FBAUP, em 2016, sobre a forma de workshop que tenta resgatar uma prática oficinal – a gravura de topo e a sua aplicação histórica à publicação ilustrada. Ao longo de uma semana, um grupo de estudantes, professores e convidados trabalharam em diferentes campos disciplinares, entre os quais a gravura de topo, a ilustração e a construção de narrativas, segundo uma perspetiva oficinal de partilha e confrontação de ideias e ma-teriais guiados por um problema coletivo.
O intuito deste projeto foi perceber até que ponto a gravura a topo e a ilustração podem representar e refletir o leitmotiv da construção da cidade contemporânea e em particular do Porto. Assistimos na última década à evolução avassaladora do turismo e da especula-ção imobiliária na cidade, a transformação que induz esta mudança é presenciada por todos em tempo real e constatável no desaparecimento do que consideramos serem al-gumas das suas marcas identitárias.
Escolhemos a Casa Soleiro como representante de um Porto em extinção. Esta serve como mote para a construção de imagens impressas através de uma técnica obsoleta e dissemi-nadas através de um suporte editorial ilustrado que tenta mimetizar as suas origens dos finais do século XIX e inícios do século XX, nomeadamente a partir da revista Occidente. Ao operarmos em técnicas e formatos editoriais cuja relevância e prática contemporânea é residual, queremos atuar de forma clara no pressuposto de resgatar – ferramentas, me-todologias de trabalho, materiais, publicações ou narrativas materiais e imateriais locais.

1. Introdução

No livro *Portugal, Hoje – O Medo de Existir*, José Gil diz-nos que "do vazio nascem os pensamentos únicos, nunca anteriormente pensados, como dele nasce a obra (e eventualmente, de arte) absolutamente original. Para que ocorram, é preciso saber produzir o vazio". [1]

A sensação de ausência que encontramos subjacentes às palavras de José Gil é transversal a muitas das inquietações que nos movem na contemporaneidade. No projeto *Casa Soleiro* que iremos apresentar, a ausência está patente em todas as suas diferentes fases, poderemos mesmo

1 FBAUP/i2ADS
2 FBAUP/ID+

Graciela Machado, Rui Vitorino Santos ▪ mgmachado@fba.up.pt / rpsantos@fba.up.pt

dizer que foi através desta sensação que se alicerçaram todo os pressupostos que conduziram o programa.

O projeto nasce no contexto académico da FBAUP, num território circunscrito construído por diferentes subterritórios que tendem tradicionalmente a funcionar como espaços de identidade própria e com relativa autonomia. Contudo a nossa preocupação foi atuar precisamente nestas fronteiras artificialmente demarcadas dos territórios disciplinares. A eleição da gravura, da ilustração e do design editorial como campos de inscrição deste projeto, não é apenas um continuar de uma longa tradição histórica na produção e disseminação de imagens, que ambas as disciplinas partilham, mas uma necessidade de operar através destes campos para refletir sobre os vazios existentes entre si e os territórios que as rodeiam – em particular o contexto atual da cidade do Porto.

A multiplicidade das opções narrativas e formais de ambas as disciplinas e a sua prática num contexto imagético particular do comércio local, julgamos ser uma resposta a esta sensação de ausência. Uma ausência que é trabalhada pela técnica que recorremos, a gravura a topo, e a sua função no contexto do design de revistas ilustradas que se tornou obsoleta com os processos fotomecânicos de criar e produzir imagens impressas. Ao longo deste projeto que se realizou entre os dias 29 de março e 1 de abril de 2016, na FBAUP, tentamos reunir um conjunto de ferramentas e procedimentos de trabalho e visitas que emulasse a atmosfera de oficina.

Tentámos recriar um espaço de trabalho plural que recebe diferentes contributos oriundos de convidados que investigam a *Gravura a Topo* (Peter Bosteels), a xiloteca (Arlindo Silva), as revistas ilustradas entre finais do século XIX e XX e em particular a revista *Occidente* (Graciela Machado e Rui Vitorino Santos), o comércio de peles na cidade do Porto (*Casa Soleiro*) e por fim, 12 participantes oriundos de diferentes contextos artísticos e gráficos. Antecipados por semanas de trabalho dedicadas a uma reconstituição de uma oficina de gravura a topo, durante uma semana todos os intervenientes deste projeto co-habitam este espaço oficinal transdisciplinar com intuito declarado de preencher e refletir sobre este vazio que nos fala José Gil, tentando resgatar um património que nos parece estar num estado de adormecimento ou mesmo em processo de implosão.

Segundo os modelos propostos – arqueologia, colaboração, produção, resistência, permanência, acessibilidade – partimos de enunciados simples[3]. Como construir uma almofada de couro? Sobre os materiais, que madeiras podem ser usadas? Existem alternativas locais? Que papéis? que equipamentos? mecânicos, ou manuais? A estas pistas acrescentam-se os interlocutores, propondo o que se entende por investigação multidisciplinar. Tomamos em conta, a complexidade tecnológica em grande parte devida ao constante trânsito entre territórios, utilitários, industriais, artísticos. Significa isto, ultrapassar a reprodutibilidade utilitária, funcional, mecânica, derivativa ou nela insisti. Implica conhecer e delimitar a

3 Nos manuais da época publicitavam-se os fornecedores de madeiras, dos instrumentos, vendiam-se caixas com a oficina completa, destinada a um mercado de profissionais mas também amadores, como também alguns manuais dão a entender. Em "The art of drawing and engraving on wood from the tree to the press" Marx, George Walter, 1881.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

pretexto de um novo problema tecnológico distinto da habitual e acessível xilogravura sempre abordada. Em todo o caso, respeitando uma identidade polissémica, verifica-se como numa cidade como o Porto, encontram-se restos. Casas de comércio adormecidas num passado de memórias de uma manualidade perdida e um reservatório inexcedível de componentes úteis para resgatar.

2. Motivação e enquadramento – Da teoria à prática

Na programação do *Pure Print 2013*[4], recorremos à gravura a topo, como um dos três modos de escrever proposto por Ernesto Soares [2], que havia sido já apresentada na sua relação improvável com a animação, num workshop com Peter Bosteels. Através do contacto com este gravador, ficou no ar a vontade de revisitar esse processo apresentado por si em pequenas animações, e gravuras impressas em papel de tabaco, montadas na exposição *Impressão Pura* no Museu da FBAUP.

Eram estas, o oposto da reprodução fácil, monótona e sem risco, rasgo ou inquietação. As suas minúsculas gravuras tinham tudo isso a par de um exercício de competência técnica que queríamos resgatar em espaço académico. A par deste objetivo, a gravura a topo, como técnica de relevo compatível com a impressão tipográfica, é o último processo a ser aplicado na reprodução da imagem de revistas e jornais ilustrados, logo substituído pela dita gravura *chimica*, objeto de estudo no projeto *Lázaro, arqueologia de um património tecnológico de origem comercial*[5]. Antecedendo os processos fotomecânicos também aplicados na criação de matrizes em relevo, a gravura a topo mostra-se um bom contraponto na revisão das condições originais de produção associada a contextos reprodutivos.

A contemporaneidade existente entre os dois tipos de matrizes, madeira e metal, um património tecnológico com origem comercial por estudar nas suas condições de produção ou revistas como a *Occidente*, exemplo de publicação da arte da gravura de produção inteiramente nacional, são razões de peso na opção pelo seu estudo nas oficinas de gravura da FBAUP.

Em contexto académico, a depreciação da reprodutibilidade mecânica dos processos associados a contextos editoriais de índole reprodutiva industrial, mantiveram, entre outros condicionalismos materiais e humanos, tais tecnologias ausentes da formação e investigação em gravura[6]. No contexto português, os entendimentos de tais processos à luz de objetivos de criação, respeitando as qualidades visuais e plásticas, esteve dependente da colaboração editorial, identificada com oficinas e técnicos de mérito reconhecido, como é o caso português da escola de gravura fun-

4 Pure Print: Classical Printmaking in Contemporary Art – International Printmaking meeting, 16 de setembro a 31 dezembro de 2013. http://pureprint.fba.up.pt/2013/?page_id=16

5 *Lázaro, arqueologia de um património tecnológico de origem comercial* sob coordenação de Graciela Machado(FBAUP-ND/I2ADS), Susana Lourenço Marques (FBAUP/NAI-I2ADS). Investigadores: Rui Vitorino Santos(FBAUP_ID+), Arlindo Silva (investigador UCP-CITAR), outros investigadores e artistas convidados. http://pureprint.fba.up.pt/2015/?page_id=566

6 O ensino da gravura em madeira foi introduzido nas Escolas de Belas Artes por portaria em 22 de outubro de 1863. Sucessivas reformas retiraram a gravura em madeira, estando o uso do buril associado ao talhe doce.

Graciela Machado, Rui Vitorino Santos ▪ mgmachado@fba.up.pt / rpsantos@fba.up.pt

dada por Alberto Caetano com os propósitos comerciais de tais contextos editoriais a definirem o âmbito e alcance das pesquisas autorais[7].

Já Alberto Caetano apontava para o problema da cópia e reprodução dos modelos importados, decalcados ou reproduzidos a partir de material adquirido a publicações estrangeiras. A gravura a topo extingue-se sob a pressão económica da eficiência reprodutiva da gravura química, que reproduz o sistema de meias tintas a partir do artifício da rede ou linha.

Neste caso em particular, enunciamos como propósito a revisão dos processos e equipamentos de suporte, numa concretização inédita no contexto português, e a verificação da vitalidade e potencial criativo de um espectro de técnicas, agora em contexto académico, numa perspetiva futura de alargamento das possibilidades criativas de aplicação de tais processos na impressão de imagens.

Dissecar esse empilhamento sem anular o alcance do objeto artístico é objetivo. Acumular esse conhecimento *científico, laboratorial* através do estudo intensivo da literatura contemporânea e ao mesmo tempo nunca deixar que o mesmo destrua a obra e a necessidade de produzir, criar, de traduzir, e compreender recriando. Porque a proximidade dessa sensualidade recuada, reconstruída completa o prazer da obra, a sensualidade da obra, a obra plena de nuances.

Contrariar, o desconhecimento que se instala, quando hoje se salta de lugar para lugar, de técnica em técnica, de processo para instrumento, ou quando o tipo de pesquisa exige colaboração e atravessa barreiras disciplinares. A distância é óbvia: a gravura a topo foi a determinado momento na história o processo eleito para a reprodução de imagem.

A gravura a topo, como qualquer processo de gravura entendido como prática oficinal, deve ser apresentada por quem a pratica. Assim se justifica, como o *Pure Print*, encontro Internacional da gravura, se baseia na valorização de formatos oficinais onde, se introduzem técnicas. A par de um acesso direto aos praticantes com várias proveniências geográficas e profissionais, compreendem-se as outras dimensões do discurso, os espaços onde atuam e produzem. Completam-se cenários e identificam-se linguagens, atualizam-se metodologias educativas baseadas na recriação de estruturas tecnológicas que possam sustentar e concretizar o fascínio tecnológico.

O acesso a esta experiência vivida por décadas de dedicação a técnicas e processos tão particulares, filtra e simultaneamente devolve a quem participa, um olhar sobre toda uma informação histórica de enorme complexidade. Depreende-se um modelo oficinal original, onde se analisa a interação entre a cultura material e o uso de *media* reprodutivos a partir dos quais se assimila uma complexidade de produção técnica e resolvem problemas. De investimento tecnológico, gestão oficinal, inventariação, e reconhecimento de escassez de recursos. Permite-se com estes ingredientes, compreender como podem ser elemento criativo que acaba a enunciar um respeito pela integridade e uma artesania residual existente na realidade local.

7 Os artistas gravadores fundadores que faziam parte do atelier de gravura, ensinados e dirigidos por Caetano Alberto, eram Rosalino Cândido Feijó, Manuel Diogo Neto, Domingos Caselas Branco, Jorge dos Reis, José Augusto de Oliveira, José António Kjolner e A. Francisco Vilaça.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Cabe pois neste espaço, a capacidade de negociação com o passado e um pensamento criativo empenhado em estender e sedimentar as opções de materialização situadas nas suas várias fronteiras. Verifica-se, pois como autores, podem facilitar essa relação com o passado e preencher lacunas para um presente mais informado e empenhado na criação. Como um comércio local ainda disponibiliza as matérias de que se precisa. Conclui-se, não pode ser este exercício de isolamento disciplinar ou depreciação do saber-fazer associado a vários contextos.
A velocidade e eficiência de tal resgate quando introduzida nestes termos, através de investigadores, produtores, técnicos, por aqueles que conhecem os territórios de existência de tais práticas- comerciais, semi-industrializados, artísticos – é concreta, sobretudo para estas terras de ninguém onde tão poucos se aventuram.

Ao analisarmos alguns dos exemplos da revista *Occidente* do acervo da biblioteca da FBAUP, entramos num contexto colaborativo de edição que transformou e inovou a perceção do objeto editorial português entre o fim do século XIX e início do século XX. A proposta oficinal da revista ilustrada sobre o comando notório do gravador Caetano Alberto da Silva e o vanguardismo das propostas gráficas e ilustração de Manuel Macedo, entre outros, contribuíram para o repensar do suporte editorial como um artefacto gráfico ilustrado total.

Um pensamento global que uniformiza e oferece consistência gráfica, que agregando diferentes autores com práticas distintas na construção do signo verbal e visual se materializam ao longo das páginas através da fluidez de soluções compositivas, que legitimam o caráter autoral de gravadores e ilustradores e ao mesmo tempo constroem a coerência do projeto gráfico.

Aos nossos olhos, a *Occidente* é um artefacto arqueológico, que deverá ser analisado segundo uma perspetiva heurística em que os seus diferentes signos fornecem estratégias e recursos para a criação de significados que advém da sua estrutura gráfica, das ilustrações, dos processos oficinais e das técnicas de gravura que indiciam mudanças sociais, culturais, políticas e tecnológicas. Características estas, que consideramos existirem de forma assumida no pensamento subjacente à revista *Occidente* enquanto artefacto arqueológico.

Uma ideia que se constrói sobre a forma de palavra e imagem num suporte físico que lhe oferece o habitat, segundo diferentes formas de representação, que tal como nos diz Mitchel (1994) encerra uma complexidade de interpretações.

> "Palavra e imagem são as expressões comuns para a distinção entre tipos de representação, um atalho rápido para dividir, mapear e organizar o campo da representação. São igualmente os nomes de um tipo básico de alegoria social, repleta de conotações que vão para além das diferenças meramente estruturais e formais. A diferença entre a cultura da leitura e a cultura do espectador". [3]

A palavra e a imagem são a matriz da revista *Occidente*, contêm conhecimento e oferecem significados – são entidades vivas que interagem

Graciela Machado, Rui Vitorino Santos ▪ mgmachado@fba.up.pt / rpsantos@fba.up.pt

com quem as lê e vê. É o ato de interpretação da palavra e da imagem que representa a leitura da palavra e da imagem. Ler e ver a *Occidente* não são apenas exercícios de alfabetização, já que sendo signos a palavra e a imagem são dinâmicas e estão sujeitas a convenções e ao contexto; desta forma não são estáticas, pressupõem interpretação, colaboração, conhecimento sociocultural e o domínio da sua utilização.

Ao contrário da monossemia do texto, a imagem na *Occidente* é sempre polissémica. Conseguirmos, por esse facto, uma interpretação única é impossível. As imagens/ilustrações são sempre ambíguas, possuindo um espectro infinito de possibilidades de significação. A leitura das ilustrações/gravuras do *Occidente* encerram em si um conjunto de paradigmas que é necessário entender, entre os quais, distinguir visão de visualidade.

Para Rose (2001) a "visão é o que o olho humano é fisiologicamente capaz de ver [contudo é importante dizer que as ideias sobre esta capacidade mudaram historicamente e continuarão a mudar]. A visualidade por outro lado, refere-se à forma como a visão é construída segundo várias perspetivas: ′como vemos, como somos capazes, nos permitem, ou somos feitos para ver, e como vemos este olhar e o que está para além dele [...]. Outra expressão que tem muitas conotações similares com a visibilidade é o regime escópico. Ambos os conceitos se referem aos modos em que tanto o que é visto como a forma como é visto são construídos culturalmente". [4]

Esta distinção que nos parece ser transversal às diferentes etapas no projeto da *Casa Soleiro*, é particularmente relevante, já que nos introduz o conceito de *bom olho* proposto por Gillian Rose (2001). Um olho *connaîsseur* ou crítico, como ponto de partida para a crítica da *Occidente*, uma interpretação compositiva. Uma análise crítica que tem como intenção o que as imagens/ilustrações *são* e não o que *fazem*. Uma tentativa de encontrar a génese da imagem em que se recorre a informação adicional, que passa entre outra coisas pela investigação do contexto social e cultural da imagem ou a apreciação de outras publicações contemporâneas ao artefacto de estudo.

A noção de *bom olho*, julgamos não ser suficiente para compreendermos a especificidade do signo verbal e visual, o papel da revista *Occidente* como habitat destes signos, o contexto da sua produção e a sua extrapolação na contemporaneidade. Desta forma a noção de *olho curioso* proposta por Rogoff (1998), oferece-nos a metáfora da multimodalidade que ao agregar dois ou mais modos de comunicação numa só mensagem, alteram a resposta leitora e as possibilidades de construção de significados. Um tipo de olhar que entendemos caracterizar eficazmente os pressupostos de atuação deste projeto, se atendermos à definição da autora.

> "Estabeleci a noção de *olho curioso* contra o *bom olho* da *connaisseurship*. A curiosidade implica uma certa inquietação; uma noção de coisas fora do domínio do conhecimento, das coisas ainda não completamente compreendidas ou articuladas; os prazeres do proibido, do oculto ou do impensado; do otimismo de encontrar alguma coisa que alguém não sabia ou não teria sido capaz de conceber antes". [5]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Estas inquietações apresentadas pela autora são um ponto de partida basilar no projeto, já que preveem a descodificação tanto da *Occidente*, da *Casa Soleiro* e do património da *técnica* que iremos recorrer na construção de imagens – gravura a topo, pelo pressuposto da empatia como algo que não se domina de todo, mas que, por sua vez, não nos demove de continuar a procurar um sentido para a imagem individual e coletiva. Um sentido plural que é apenas uma suposição, mas uma hipótese investigada e formalizada.

Entendemos que estas noções se encontram claramente no nosso ponto de partida e chegada para este projeto. A revista *Occidente*, é um repositório de informação que espelha, constrói e informa sobre as suas origens, razões que consideramos relevantes por si só, para um regresso a este objeto editorial. Um reencontro que pretendemos ser multidisciplinar e que recorre a diferentes contributos, do design gráfico, da ilustração ou da gravura que numa fase inicial operam na mimetização da sua forma de pensamento e prática da origem do *Occidente*. E que numa etapa posterior será aplicada a um contexto de investigação particular contemporâneo

Nesta última fase, iremos operar recorrendo ao património material e imaterial da *Casa Soleiro*, situada na rua da Chã, no Porto. São várias as intersecções que podemos realizar entre a *Occidente* e a *Casa Soleiro*, se por um lado nos interessa a reflexão sobre o carácter oficinal e a cultura de especialização que ambos os exemplos nos oferecem e definidores para a sua construção identitária. Por outro lado, ao compreendermos e aplicarmos o seu *modus operandi* e a especificidade de ambos os contextos, encontramos diferentes contributos para a reflexão do presente momento. Nomeadamente, a aparente incapacidade coletiva e individual de resistir ao desaparecimento de determinados contextos e práticas oficinais e espaços comerciais no contexto nacional e em particular do Porto, cuja identidade e *charme* constituem a memória cultural e social da cidade, que julgamos estar a ser apagada de forma avassaladora.

3. Metodologia

O buril é a primeira ferramenta a ser usada neste exercício de insistência e compreensão. As ilustrações impressas nas revistas periódicas até ao fim do século XIX, altura em que a gravura *chimica* começou a ser usada como processo privilegiado e mais económico para reproduzir imagens no papel, eram interpretadas a partir deste instrumento de precisão. Mas não é o único: a um conjunto de buris de diferentes secções, usados de acordo com o desenho a abrir, tipo de linha, acrescentam-se outros instrumentos que constituem a oficina de gravura a topo. Uma ilustração usada como índice da revista *Occidente* e mais tarde como ilustração em destaque em capa de livro pelo historiador Ernesto Soares, Evolução da Gravura de Madeira em Portugal (Séculos XV a XIX), Lisboa, 1951, exibe o essencial. Sobre uma mesa, um globo de vidro, uma lupa, a tinta da china, a caneta ou pena de aparo, um canivete, a almofada de couro que apoia o bloco de buxo cortado a topo.

Reconstituir hoje este espaço oficinal aparentemente simples, serve pois, para compreender como as ferramentas e materiais usados devem

Graciela Machado, Rui Vitorino Santos ▪ mgmachado@fba.up.pt / rpsantos@fba.up.pt

Fig. 1 – Capa do livro *Evolução da Gravura de Madeira em Portugal – Séculos XV e XIX*, de Ernesto de Sousa (1951)

ser entendidos enquanto procedimento integrado num conjunto de práticas oficinais, interligadas. Uma incursão no passado a partir da reconstituição de procedimentos, materiais, instrumentos, implica outro tipo de conhecimento e metodologias de resgate. Também, clarifica um dos propósitos da investigação: encontrar alternativas de aplicação em oficina artística mantendo as reintroduções oficinais aptas à possibilidade de construção matricial mais completa, informada e estimulante. Logo, assegura um potencial experimental necessário à contemporaneidade, a contrariar um passado que a determinado momento cedeu ao charme da incisão e da insanidade mecanizada a que as gravuras tiradas a partir da fotografia chegaram.

Hoje, uma abordagem prática à gravura a topo, ajuda a responder, sobre as intenções destes autores e *obreiros* encontrados nos artefactos históricos, no seu entendimento da técnica, e da pertinência do seu olhar baseado em práticas oficinais esquecidas. Mas recuperar esse contexto oficinal de modo a que se verifique funcional e com potencial experimental para os artistas e ilustradores em formação, mais do que uma reinterpretação histórica, exige um saber-fazer perdido em contexto português. O passado apagou-se nos vários tipos de documentos e objetos deixados. O perfil exato das práticas colaborativas, dos materiais usados e matérias primas, dos métodos de produção e acabamento, da relação do mestre com os aprendizes, tudo isto tem que ser testado, imitado, traduzido em gestos muito concretos. Ainda que existam breves descrições, como as que são feitas por
Ernesto Soares, sobre o decalque do desenho, e gravação, não há como contrariar o reconhecimento científico e eficiência técnica, assim como reconhecer uma função pedagógica que ultrapassa o mero apetrechamento técnico com o acesso direto aos mestres. Este é o primeiro pilar e opção fundamental neste programa.
A depreciação desta metodologia de investigação, no tema em causa, revelaria a ignorância sobre esta dependência intrínseca da figura do mestre nas práticas oficinais da gravura. Só um mestre pode acelerar o acesso à espessura histórica, sedimentada sob o chapéu de uma cultura partilhada, feita de colaborações competentes, entre artistas e fornecedores, impressores, técnicos, numa rede de conhecimentos e trocas cujos limites são difíceis de determinar e a todos serve.

Segundo estes princípios, organizar um workshop de gravura a topo é constituído pelas seguintes etapas: convite a gravador; identificação de materiais, equipamentos e práticas; aquisição e reconstrução de ferramentas, matérias primas, e títulos bibliográficos; identificação de exemplares editados existentes em coleções portuguesas; catalogação e identificação de exemplares; definição de programa; montagem de exposição.

A passagem por todas etapas, garante um espaço oficinal apetrechado para a realização no presente e futuro de atividades com o tema

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

relacionadas e de forma implícita o primeiro acesso à diversidade e densidade tecnológica e funcionais específicos à gravura a topo, relacionando as áreas artísticas, tecno-científicas, a história que a enquadra e ajuda a esclarecer, e o saber-fazer por estabelecer em contexto académico. Finalmente, define um tipo de espaço, transversal. Esta parte da raiz matricial tangível, para cultivar uma cultura imaterial, criativa e liberta para acolher o múltiplo nos seus muitos desenvolvimentos espaciais em diálogo com outros media.

Assim, e já com alguma troca de informação com Peter Bosteels, identificaram-se os circuitos de comercialização viáveis. Constatou-se, a dependência de matérias primas e instrumentos profissionais muito específicos, sendo o nicho de mercado mais acessível o inglês. Justifica-se na forte tradição de gravura a topo e presença da *The Society of wood engravers*, fundada em 1920. No contexto europeu constatou-se ainda, ser este o último reduto para a prática. Existe uma empresa que prepara e fornece os blocos de buxo – a *Lawrence Art Supplies* – em várias dimensões e dispondo de dois tipos de madeira. A mesma empresa inglesa fornece as almofadas de couro e os buris de fabrico norte americano (*Lyons*).

Pelo custo associado, fazer depender a prática oficinal em contexto português de tais recursos, torna inviável a prática da gravura a topo. Assim, a metodologia de trabalho desde logo repensou a investigação em curso em função da sustentabilidade de recursos locais. A definição de um conjunto de madeiras para lá do tradicional buxo que poderiam cumprir com os requisitos da gravura a topo, verifica-se num primeiro momento, na identificação em tratados históricos das madeiras habitualmente usadas. Sendo o leque restrito e destes por vezes constando apenas indicações da categoria da madeira usada, o convite a Arlindo Silva, tornou-se fundamental para a efetiva recolha das alternativas locais.

Para lá deste propósito inicial, o mesmo investigador propôs a criação de xiloteca específica para a gravura a topo, oferecendo os espécimes à FBAUP. Assim, a um objetivo inicial de identificação, acrescentou-se com este levantamento prévio, o acesso às matérias primas num considerável alargamento das hipóteses matriciais enunciado como princípio de verificação futura. Ainda, nesta fase de trabalho de campo e preparação de materiais para workshop e exposição, tornou-se necessário proceder a corte e polimento das madeiras reconstituindo uma cadeia de produção perdida. Os troncos e ramos selecionados, seriam posteriormente cortados e sujeitos a um primeiro tratamento da superfície, tornando mais visível os padrões de veios e características gerais dos blocos. Já para o workshop e considerando o número de participantes a admitir, as madeiras foram cortadas em blocos de buxo com cerca de 3 cm de altura mantendo-se a configuração irregular do tronco de origem. Todo este trabalho de preparação de madeiras, foi executado nas oficinas de metais e madeiras da FBAUP, e com a colaboração de Norberto Jorge, e Tiago Cruz (respetivamente professor auxiliar e assistente técnico da FBAUP). Desta fase resultaram informações úteis sobre a forma como dispositivos de corte mecanizados afetam o comportamento das madeiras, sob a sua dureza

ou sensibilidade à oscilação de temperatura e humidade, resultando em padrões de microfissuras.

Na revista *Occidente*, encontramos uma memória coletiva sobre as gravuras abertas a buril em contexto português. A recolha de vários exemplares, em alfarrabistas e no livro do fundo Antigo da FBAUP, garantia um primeiro contacto com obra original Impressa. Para lá das revistas, foram ainda reunidos exemplares como *Evolução da gravura em madeira em Portugal* de Ernesto Soares, *A gravura em madeira em Portugal: estudos em todas as especialidades e diversos estylos* de João Pedro Pedroso (1872). Nestes álbuns e nas publicações periódicas, foram selecionados exemplares, que iriam constar da exposição e criadas janelas de papel para identificação mais clara da mancha relativa à chapa de buxo impressa.

Fig. 2. Xiloteca e revista *Occidente*

Definidos os diferentes módulos técnicos explorados e os seus contributos expressivos e artísticos e apresentado a referência editorial utilizada para a materialização do suporte final do projeto onde os 12 participantes vão atuar é apresentado o território imagético catalisador – a *Casa Soleiro*.

Atendendo ao facto da proveniência heterogénea dos participantes, oriundos do contexto académico da FBAUP e fora deste, com e sem formação na gravura ou na ilustração tornou-se essencial a exploração de diferentes metodologias introdutórias às narrativas visuais que antecederam o trabalho de campo na *Casa Soleiro*. A visita foi entendida como laboratório de exploração de referências imateriais e materiais que procuram contextualizar um espaço comercial único na cidade do Porto, que por possuir uma narrativa particular no contexto histórico, comercial e social é explorado quer pela análise do seu espólio público e privado, quer pelas múltiplas histórias narradas pelo seu proprietário atual (neto do fundador). Com base neste material recolhido sobre a forma de desenho, texto, fotografia, vídeo e som, foi constituído um arquivo das experiências individuais de cada participante que ao ser partilhado e analisado em coletivo possibilita o arranque para a criação de imagens que estabilizam visualmente a(s) história(s) da *Casa Soleiro*.

4 – Ponto de Chegada

Incidindo no carácter oficinal que propusemos recriar nas suas diferentes componentes, tal como foi anteriormente mencionado e em conjunto com os diferentes intervenientes do projeto (participantes e mentores) foi produzida uma série de gravuras de topo como culminar de um processo de aprendizagem e questionamento sobre uma técnica *desaparecida* no contexto editorial português e de um espaço comercial cujo futuro está comprometido.

Este binómio de ou iminente *extinção* é traduzido nas soluções finais de diferentes formas, se por um lado podemos observar que em alguns

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

participantes a informação técnica trazida por Peter Bosteels foi essencial e marcadamente explorada, noutros podemos perceber a importância da imagética da *Casa Soleiro*, em ambas as situações o papel do suporte da

Figs. 3 e 4. Capa da publicação *Casa Soleiro* e detalhe da gravura a topo, João Sarmento

gravura de topo – o buxo – é bastante latente, já que a sua forma de corte condicionou ou valorizou a representação visual .
Os resultados obtidos confirmam a nossa expectativa inicial, ao trabalharmos com um grupo heterogéneo cuja prática artística e gráfica é marcada essencialmente pelo seu carácter autoral, as soluções finais espelham esta particularidade. Contudo ao analisarmos o material produzido podemos entender que esta componente autoral na maioria dos casos foi claramente repensada de diferentes formas: pela técnica utilizada que para a maioria dos participantes era nova o que constitui *per si* um desafio, pelo carácter oficinal utilizado nas diferentes etapas do projeto, pelo enunciado da proposta que foi apresentada e pela formatação do suporte final que por ser um objeto editorial que emula o pensamento gráfico e editorial da revista *Occidente* condiciona o campo de atuação individual de cada um dos participantes.

Fig. 5. Página da publicação *Casa Soleiro, Daniela Lino*

Fig. 6. Publicação sobre o processo do workshop, Design e fotografia: Guillermo Bermudo, Carmen Chofre e Paqui Salguero

Estes diferentes aspetos embora possam ter sido compreendidos inicialmente como obstáculos, ao longo do período do workshop verificamos gradualmente a sua relevância nas questões de representação e acima de tudo no papel processual e de negociação que uma obra editorial coletiva exige.

Uma experiência de participação coletiva em que cada página da publicação e a gravura impressa revelam e tornam visíveis diferentes contributos que triangulam interesses individuais, coletivos e técnicos num objetivo comum.

5. Considerações finais

Contrariar o discurso nostálgico, a potencialidade narrativa do que é eminentemente material e processual, o refinamento tecnológico sem objetivo, mostrando um campo de atuação que não se esgota em usos oportunistas, mas antes revela a obrigatoriedade de uma arqueologia das questões oficinais, organizada para fortalecer o conhecimento, valorizar o potencial formativo e tornar a investigação prática corrente.

Pensar na gravura e na ilustração através de uma condição de permanente atualização tecnológica é ponto de partida necessário, sobretudo se compreendermos como uma prática associada à investigação, à experimentação, à produção de memória e à valorização patrimonial de locais, de edifícios, de utensílios, de arquivos.

O modo como projetos de intercâmbio, entre artistas e investigadores, gravadores, ilustradores são o suporte a uma formação integral e fundamental ampliando as competências práticas, críticas e tecnológicas em causa de todos os envolvidos.

A inserção do projeto da Casa Soleiro numa prática de investigação académica mais alargada e a criação de momentos e projetos em que se questionam e se obtêm respostas para o lapidar progressivo da identidade comercial, tecnológica e artística de uma cidade deverá ter uma conclusão a partir de um seminário designado por *Burilar da publicação periódica à gravura chimica: contributos sobre um património tecnológico com várias fronteiras*, como uma possível síntese e levantar de novas questões.

Referências

1. GIL, José – *Portugal, Hoje – O Medo de Existir*. Lisboa: Relógio d´ Água, p. 103 (2004)
2. SOARES, Ernesto –*Evolução da Gravura de Madeira em Portugal – Séculos XV a XIX)*. Lisboa: Publicações Culturais da CML (1951)
3. MITCHEL, W.J.T. – *Pictures Theory – Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University Press, p. 2 (1984)
4. ROSE, Gillian – *Visual Methodologies – An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage, p. 6 (2001)
5. ROGOFF, Irit – *Studying Visual Culture. In* MIRZOEFF, N. (Ed) – V*isual Culture Reader*, London: Routledge, p. 18 (1998)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A Assinatura Gráfica Indelével de Ziraldo nos Livros Infantis

Luiz Claudio Gonçalves Gomes[1]
luizgg@iff.edu.br
[Ilustração / Illustration]

Abstract

An eclectic artist, Ziraldo manages to expand his verbal and visual representations to different sources and audiences with his author / illustrator facet. The simple form and the geometrization in their illustrations is an additional ingredient in this author / illustrator equation in the service of visual literacy. Owner of a very rich visual heritage, the illustrator is part of a very restricted group of professionals who truly represent the Brazilian identity. But what about the educational character of the books he illustrates? Is it really a contribution to the formation of the child the resources adopted by Ziraldo? It would not be possible to offer a conclusive answer to this question, but it is possible to assume that familiarization with the geometrical elements should make the conviviality with the mathematical elements smoother and the use of the language of colors more pleasant.

Keywords
Illustration, visual literacy, Ziraldo.

1. Introdução

Na segunda metade do século passado, surge no cenário carioca um jovem mineiro (oriundo das Minas Gerais) imbuído de um pensamento crítico, contestador e, principalmente, inquieto com as questões cotidianas de seu país. Ziraldo Alves Pinto sonhava ser *affichiste*.

Migrando para o Rio de Janeiro, o jovem artista encontra uma cidade reformada ao estilo francês; além dos bondes, quiosques eram pontos de "reclames" com espaços reservados, semelhantes aos parisienses.

As figuras humanas que representava, tanto masculinas quanto femininas, se caracterizaram pela longilineidade. Rostos, narizes, pescoços e pernas compridos compõem o estereótipo de seus personagens. Ombros largos, mãos e pés grandes – com um atenuante para o que ele próprio chamou de pé de ferro elétrico, para os personagens masculinos –, compõem esse estereótipo gráfico construído ao longo da segunda metade do século passado.

Com pinceladas vigorosas, Ziraldo criou cartazes com contornos pulsantes, tais quais os criados pelo polonês Jan Lenica, de quem sofreu forte influência. Do mesmo modo, em seus personagens longilíneos é notória a influência de Modigliani, sobretudo na forma dos narizes e dos pescoços.

Conhecido inicialmente como desenhista humorístico, entre as décadas de 1950 e 1960, hoje, o ilustrador e escritor pode ser considerado um artista eclético, pois consegue expandir suas representações verbais e

1 Instituto Federal Fluminense, Núcleo de Pesquisa em Artes, Design e Comunicação,Rua Doutor Siqueira, 273, Campos dos Goytacazes, 28030-130, Rio de Janeiro, Brasil.

Luiz Claudio Gonçalves Gomes ▪ luizgg@iff.edu.br

visuais para diferentes fontes e públicos. Ziraldo imprimiu uma assinatura gráfica característica em seus trabalhos ao longo de seis décadas de atividade ininterrupta. Traços assépticos e formas geometrizadas definem o estilo que passou a adotar e que é amplamente reconhecido, tanto pelos adultos como pelo público em processo de formação. O artista construiu seu inconfundível estilo apropriando-se de modo peculiar da geometrização de seus personagens. Sua admiração pelo movimento cubista seguramente foi responsável por essa notória particularidade.

Aos poucos, Ziraldo foi tornando possível a correlação entre um mundo simbólico e outro real por meio de processos de analogias, integrando, nos livros, palavra e imagem: uma simbiose criativa, que desperta prazer estético graças à singularidade e múltiplas significações dos traços, das cores e das palavras.

2. As Minas Gerais lhe Deram Régua e Compasso

Assim como em vários livros, entre eles *Chapeuzinho Vermelho* (1979), de Chico Buarque e *Ida e volta* (1976), de Juarez Machado, *Flicts* (1969) de Ziraldo passa a enfatizar os aspectos gráficos como elementos autônomos, praticamente autossuficientes, e não mais como subsidiários do texto verbal. Já naquele momento, as características geometrizantes da linguagem gráfica do autor mineiro se sobressai.

A geometrização de personagens é uma das características marcantes no trabalho de Ziraldo. Cabeça e orelhas circulares, pescoço e membros retangulares. As mãos e os pés são proporcionalmente grandes e sempre acionados para dar mais expressividade à cena. Essas características particulares tornaram seu trabalho único, tanto no campo da ilustração infantil como para trabalhos direcionados ao público mais velho.

Leite [1] não tem dúvidas de que o artista sofreu forte influência do cubismo quando frequentemente adota "a geometrização da forma, a busca pela síntese por meio da estilização, os planos bem definidos, os dedos das mãos, os narizes em perfil, as linhas de contorno que delineiam as formas, pinceladas texturizando áreas aparentemente chapadas e os recursos do cubismo que desconstroem e reconstroem". E complementa: "Pernas nascem de troncos quase inexistentes, mãos crescem de acordo com as intenções da expressão visual, cabeças assumem o mesmo tamanho de pescoços".

O domínio que o artista possui sobre as formas e as cores que produz dá um ar leve e divertido em praticamente todas suas peças, não apenas nas ilustrações para livros infantis, mas também em tantas outras, como charges, cartazes e capas de livros. Sua trajetória no campo das artes gráficas deixou um rastro de sua habilidosa maneira de encontrar diferentes soluções na elaboração de cartazes, tipografia e do próprio texto para os diversos livros que ilustrou.

Uma grande aliada nos projetos de Ziraldo é a tipografia que idealizou há décadas. Em geral, as letras redondas que desenha possuem o seu interior (olho tipográfico) *aquadradado* transferindo ao leitor a indelével assinatura de seus trabalhos. Inspirou-se nas letras desenhadas pelo artista lituano Ben Shahn para desenvolver essa tipografia geometrizada tão coerente com o traço de seus personagens. Encontrou uma adequada conexão

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

entre a cena e o desenho da palavra; vestiu o verbo com a sua assinatura.

Em princípio da década de 1960, Ziraldo refina seu estilo quando transfere sua pincelada para figuras mais delineadas e mais precisas. Para sermos mais exatos, é a partir do cartaz que realiza para a peça teatral "Os mendigos" que o ilustrador define um estilo que se perpetuaria até os dias atuais. Entretanto, os trabalhos ainda eram mais "pintados" passando a ser mais "desenhados" no final daquela década com contornos, ora mais finos, ora mais grossos.

Ziraldo começa a forjar um estilo mais infantil, com linhas simples, já em 1960 com *A Turma do Pererê*. Nessa aventura figuravam coelho, macaco, tatu, jabuti, onça, coruja ao lado de um indiozinho, duas meninas e um caçador. O autor pretendeu contar e desenhar histórias – muitas vezes preteridas por estrangeiras – que avós, mães e tias brasileiras contariam para suas crianças como em um instinto de preservação da cultura popular já naquela época. Deu tão certo o projeto que a turma do Pererê sobrevive até hoje e com muita saúde. Com a *Turma do Pererê*, Ziraldo firma um estilo, com linhas geométricas, traços vigorosos, onomatopeias, emprego de expressões idiomáticas e vivacidade de cores, características reconhecidas em qualquer de seus esboços.

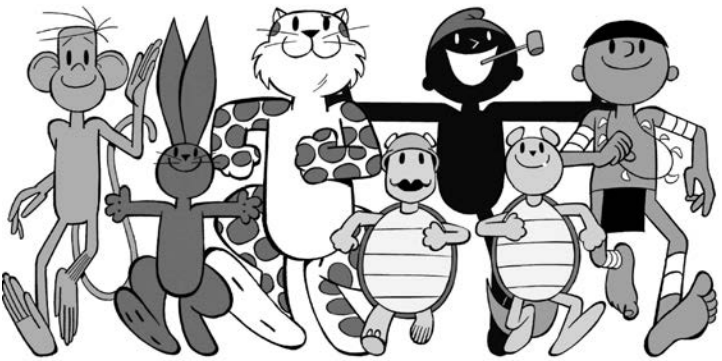


Fig.1. Turma do Pererê (Ziraldo).

Como é natural de se imaginar, os personagens da turma do Pererê foram adquirindo novos contornos ao longo dos anos e se integrando no universo gráfico de Ziraldo que nunca deixou de ser, além de ilustrador, também um escritor dedicado ao público infantil.

A faceta autor/ilustrador o acompanha paralelamente com seus trabalhos contundentes e críticos da dura realidade social e política do país. Multifacetário das artes visuais, Ziraldo tem retratado a sociedade brasileira sob vários aspectos, em diferentes contextos, sobretudo a respeito das mazelas e vicissitudes que vivenciou ao longo das últimas décadas, incluindo aí um período de 20 anos de governo militar.

Apesar de não ter tido uma formação específica como ilustrador, Ziraldo e a maioria dos autores que exercem essa dupla função, autor/ilustrador, são primeiramente artistas que, ao perceberem a possibilidade de se embrenharem no campo da ilustração de livros infantis, direciona-

ram sua sensibilidade e seus conhecimentos artísticos para essa função. Iniciam suas carreiras ilustrando textos de outros autores, depois passam também a produtores do texto escrito, atividade que sempre exercem conjuntamente com a criação de imagens, entrelaçando as linguagens em uma única narrativa. Ziraldo não fugiu à regra. Como autor contemporâneo, estruturou sua narrativa clássica em uma dupla expressão sincrética verbo-visual para sua apresentação ao jovem leitor.

Ainda que alguns estudos tomados como referência para este trabalho tenham apontado a relevância em aspectos relativos ao papel de ilustrar, Marling [2] ressalta que por muito tempo a ilustração ocupou um lugar secundário em pesquisas sobre o livro de literatura para crianças, chegando mesmo a ser menosprezada e considerada como um "ramo menor da criação de imagens".

3. Alfabetização Visual e Simplicidade da Forma

Qualquer imagem que vemos causa, de algum modo, uma sensação de agrado, repulsa, inquietação ou indiferença. Esse sentimento tem a ver com a composição daquela imagem, ou seja, com o número de elementos e a distribuição espacial do conjunto visual apresentado. Colaboram ainda para nosso sentimento, sobre o que vemos, as cores utilizadas, o modo como o conjunto está iluminado, as texturas empregadas, a escala, o tamanho, o enquadramento, além de nossa história de vida e conhecimentos adquiridos anteriormente. Essas percepções gerais são oferecidas desde muito cedo e com ela a criança amadurece e se desenvolve como indivíduo.

O homem já nasce com certo senso geométrico e isso faz dele um crítico natural que apoia sua percepção em algumas formas básicas. Entre diversos povos e em épocas diferentes foram encontrados fortes vestígios de formas comumente usadas, como o quadrado, o círculo e o triângulo. As figuras geométricas básicas há muito tempo, e ainda hoje, servem de suporte para a composição de trabalhos artísticos. Muito frequentemente encontramos arranjos que se estruturam dentro de círculos, quadrados ou triângulos, dando força e coesão à composição visual.

Aprendemos a ler desde muito cedo. Não se trata da leitura escrita tão somente, mas de um conjunto de informações que dão significado às coisas. Assim, logo após aprendermos a contar, passamos a representar os valores por meio de algarismos. Muitas vezes, as imagens dos livros são a primeira ferramenta da criança para dar sentido a um mundo que ainda não conhece bem. Daí, a grande responsabilidade dos criadores dessas imagens formadoras de novos "leitores".

Um marco na educação infantil, que se utiliza a imagem, é a obra de Jan Amos Komenský (Comenius) intitulada *Orbis Sensualium Pictus* (o mundo em imagens), 1658. Komenský já tinha clara a ideia sobre como tornar o processo de aprendizagem mais atraente. Ele defendia que as imagens eram a forma de aprendizagem mais fácil de assimilar para uma criança. Essa obra, que pode ser considerada a pioneira no gênero, foi tida por Göethe, um século mais tarde, como um de seus primeiros tesouros.

No entanto, parece fazer mais sentido a crença na alfabetização

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

escolar, quanto ao uso da imagem nesse processo, quando nos reportamos à cultura oriental. Para muitos orientais escrita e desenho não são códigos tão distintos como para nós ocidentais. O signo iconográfico e o signo verbal podem ter o mesmo sentido quando o japonês adota o termo *kaku* (algo parecido com "arranhão"), com valor semântico semelhante ao sufixo ocidental "grafia" (*graphia*). Sobre a escrita e o desenho, Cabezas [3] assim transcreve o poeta japonês, Shuzo Takiguchi: "Escrita; desenho. De novo, tenho dúvidas entre a diferença entre as duas coisas. Na antiguidade, as letras estavam muito próximas às pinturas. Eram quase indistintas. De fato, algumas estelas antigas sobre metal ou sobre pedra parecem pinturas modernas de Klee ou Miró".

Muitos ilustradores são avessos a escrever e falar sobre seu trabalho, admite Salisbury [4]. Preferem que suas imagens falem por si sós. A consequência disso é que a grande maioria do que se publica sobre o assunto está escrita por pessoas das letras muito mais do que das imagens. Em razão disso, como é muito provável que todas as análises sobre a "alfabetização visual" procedam de estudiosos da literatura, sempre haverá certa tendência a buscar um sentido mais literal para as imagens, o que constitui uma divergência de sentido, já que os ilustradores veem e pensam em imagens em vez de codificá-las em palavras.

Além de Gunther Kress e Theo van Leeuwen [6], muitos autores defendem a alfabetização por meio da imagem ainda antes da palavra. Em grande parte, estes autores são ilustradores e artistas gráficos, como Rui de Oliveira [5].

Para Rui de Oliveira, a ilustração é como um gênero de literatura, com sentenças construídas através de um alfabeto de signos. Sob este critério, o ilustrador desenvolve e interpreta o que é ilustrável. E o que é ilustrável nem sempre é o literariamente relevante para o escritor. Essa e outras considerações, acrescidas de contribuições de autores, teóricos e estudiosos que vêm se dedicando a compreender a força da ilustração na literatura infantil, com destaque para Linden [11] e Ieda Oliveira [12], [13], permeiam a relação de Ziraldo com o objeto deste trabalho, por ter uma considerável identificação com o binômio literatura/arte.

Tais autores acreditam também que quando o autor da obra e o ilustrador são a mesma pessoa, o livro é criado por inteiro. Se isso é certo, a forma simples e a geometrização dos desenhos de Ziraldo é um ingrediente a mais nessa equação autor/ilustrador a serviço da alfabetização visual das crianças.

A síntese gráfica de Ziraldo está representada não apenas por círculos, ovais, retângulos, triângulos e arcos, mas também por meio de uma pedagogia das cores, como é o caso de sua destacada obra intitulada "*Flicts*", publicada pela primeira vez em 1969. Com grande ousadia, o ilustrador lança mão de um original trabalho a respeito de um tal matiz inexistente na paleta de cores, aguçando a curiosidade do jovem aprendiz em meio ao encantado mundo espectral. Com muita propriedade, a imaterialidade das cores é convertida em inusitados personagens, capazes de dialogar sobre seus efeitos sensoriais com um público ainda em formação.

A geometria é um elemento marcante no trabalho de Ziraldo. Quando publicou um livro sobre sua vida artística, a ilustração da capa

era um personagem de cabeça para baixo, simulando um compasso. Ele tinha um dedo indicador no centro (ponta-seca) e o outro (grafite) desenhando a trajetória de uma circunferência! A turma do Pererê (Fig. 1) também é bem "cartesiana".

Na ilustração que fez para o livro *O fazedor de amanhecer* não há as três máquinas mencionadas no poema, mas o leitor tem a imagem da mão direita girando três vezes em sentido horário e essa imagem pintada remete à mesma dimensão do texto, ou seja, girar a manivela na imagem equivale ao verbo engenhar que significa criar, projetar e fazer surgir [7]. Desse modo, Ziraldo sempre acrescenta e demonstra uma especial paixão pelo espaço geométrico.

4. Cores na Obra de Ziraldo

Grande parte de seus cartazes possuem fundo branco ou preto. Segundo o próprio Ziraldo, é uma forma de garantir um bom contraste entre os elementos da peça bem como emoldurá-la ante a proximidade com outros elementos externos onde quer que seja afixada.

Ao longo de sua trajetória, o amarelo e o vermelho foram bastante empregados. Mesmo quando tinha que utilizar alguma gradação cromática, "para conferir volume aos desenhos sem tirar-lhes a simplicidade" [1], ele sempre preferia fazer isso com certa discrição de modo a prevalecer a objetividade das cores planas.

Na obra *O menino marrom,* Ziraldo mergulha numa temática delicada: a cor da pele. Publicado em 1986, o livro aborda o tema da diversidade étnico-racial, com uma linguagem livre de preconceito, enaltece as características físicas e intelectuais das crianças e as diferenças da cor de pele são tratadas com naturalidade. O menino marrom é o protagonista que encontra respostas sobre os seus questionamentos quanto às diferenças das cores, dentre eles, "O que é realmente branco na natureza?", "Quem foi que inventou que o preto é o contrário do branco?" [8] e conclui que o preto é apenas a ausência do branco.

Seu primeiro livro, intitulado *Flicts,* "constitui até hoje um desafio [...] ao contar não apenas a história de uma cor, mas ao utilizar as formas geométricas como personagens, narrador e diálogo" [9]. É uma história singular, contada de um modo singular pela subjetividade dos traços verbal e visual.

> *Articulados, esses traços criam uma narrativa que presentifica a atuação conjunta da palavra e da imagem. Flicts é um espetáculo para os olhos tanto quanto é para o imaginário do leitor. O desfile de cores e de formas geométricas personificadas, aliado ao texto, forma uma cadeia na qual se inscreve o conflito, a crise existencial de Flicts. Do ponto de vista da visualidade, diante de Flicts, o espectador é capturado de sobressalto para um universo onde tudo são cores e formas* [9].

Dono de um patrimônio gráfico bastante rico, Ziraldo faz parte de um núcleo bastante restrito de profissionais que verdadeiramente representam a identidade brasileira, do ponto de vista das representações

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

cromáticas, visuais, estéticas e *modus vivendi*. Sua personalidade artística é amplamente reconhecida e a renomada escritora Ana Maria Machado [10] reconhece a brasilidade em seu trabalho. "E as paisagens brasileiras? [...] E não estou falando apenas de realismo. Alguns mestres da ilustração de traço estilizado, em linguagem de cartum, como Claudius ou Ziraldo, provavam ser possível a exceção, ao incorporar perfeitamente nossas marcas identitárias no que fazem, do Mico Maneco ao Pererê". Para a escritora, demorou bastante tempo para nos reconhecermos em grande parte da ilustração brasileira.

5. Considerações Finais

A arte de ilustrar livros infantis está assentada no equilíbrio e na harmonia entre a imaginação verbal e a imaginação visual. Do ilustrador, o que se espera é que ele seja um livre intérprete do texto, e não um mediador. Assim, acreditamos que no livro infantil ilustrado deverá ocorrer o diálogo entre texto e imagem, independentemente das eventuais assimetrias entre a participação maior ou menor dos códigos verbal e visual e que, quando o autor do texto verbal e o ilustrador de uma obra são a mesma pessoa, essa relação de construção se realiza de modo mais intrínseco.

A criança que Ziraldo traz dentro de si transborda nas páginas de seus livros como se o tempo não mais existira, resguardando seu amadurecimento que poderia calar a simplicidade, a espontaneidade e a alegria de escrever ilustrando. Ou seria ilustrar escrevendo?

É na "infantilidade" de suas ilustrações que Ziraldo revela sua sensibilidade e originalidade profunda, muito diferente da conotação pejorativa que antes atribuíam a essa parcela da literatura.

Mas quanto ao caráter educativo do livro ilustrado? Seriam mesmo uma contribuição para a formação da criança os recursos adotados por Ziraldo ao longo de sua vasta obra? Seguramente não seria possível oferecer uma resposta contundente para essa pergunta. Mas é possível supor que a familiarização com os elementos geométricos, já na mais tenra idade, deve tornar "menos assustador" o convívio com os elementos matemáticos e o uso da linguagem das cores, durante o processo de alfabetização, em algo mais prazeroso, sobretudo hoje em dia quando é sabido que as escolas estão postergando o ensino de geometria até o limite de não haver mais tempo de ser apresentada e ensinada. Fica a esperança de que tal aproximação crie ambiente cognitivo favorável e que, de algum modo, possa ajudar a preencher a lacuna, muitas vezes, deixada pela escola.

Referências

1. Leite, R.: Ziraldo em Cartaz. Rio de Janeiro, Editora Senac (2009)
2. Marling, K.: Norman Rockwell. Collónia, Taschen (*2005)*
3. Cabezas, L.: El Manual Contemporâneo. In: Molina, J. J. G. (ed). El Manual del Dibujo: Estrategias de su Enseñanza en el Siglo XX. Madrid: Cátedra, 139-497 (2011)
4. Salisbury, M.: Ilustración de Libros Infantiles: Cómo Crear Imágenes para su Publicación. Barcelona, Acanto (2005)
5. Oliveira, R.: Pelos Jardins Boboli: Reflexões Sobre a Arte de Ilustrar Livros para Crian-

ças e Jovens. Rio de Janeiro, Nova Fronteira (2008)
6. Kress, G., Leeuwen, T. V.: Reading Images: the Grammar of Visual Design. London, Routledge (1996)
7. Fraga, R.: Entre a Linguagem Poética e a Linguagem Visual: Alguns Subsídios Teóricos para Ler as Iluminuras na Poesia de Manoel de Barros. Cultura Visual, n. 16, dezembro/2011, Salvador, EDUFBA, 37-46 (2011)
8. Pinto, Z. A.: O menino marrom. São Paulo, Melhoramentos (1986)
9. Costa, M. M.: Considerações Iniciais a Respeito de Texto e Imagem no Livro de Literatura Infantil. Curitiba: Editora da UFPR, Revista de Letras, n. 54, 23-33 (2000)
10. Machado, A. M.: Fugindo de Qualquer Nota. In: Oliveira, R. Pelos Jardins Boboli: Reflexões Sobre a Arte de Ilustrar Livros para Crianças e Jovens. Rio de Janeiro, Nova Fronteira. pp. 13-25 (2008)
11. Linden, S. V.: Para ler o livro ilustrado. São Paulo: Cosac Naify (2011)
12. Oliveira, I. et al. (ed.): O que é qualidade em literatura infantil e juvenil? Com a palavra o escritor. São Paulo: DCL (2005)
13. Oliveira, I. et al. (ed.): O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL (2008)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

O Imaginário Gráfico de Rui de Oliveira a Serviço da Literatura Infantil

Luiz Claudio Gonçalves Gomes[1]
luizgg@iff.edu.br
[Ilustração / Illustration]

Abstract

Keywords
Illustration, author, theater, Rui de Oliveira.

The imaginary graphic of Rui de Oliveira develops in a dreamlike and scenic atmosphere. He plays as an actor when he plays several roles. The triad of greater expressive force in his works is concentrated between eye-hand-gestures and that is where his illustrations gain in force. For him, the literacy of the child should be given initially through the image, preceding the word and this is his daily challenge in the role of author / illustrator. The graphic artist should try not to be more than the writer, and not try to be an extension of it in the form of images.

1. Introdução

Na adolescência, Rui de Oliveira conheceu a pintura de Bernard Buffet. A influência deste artista em seu trabalho foi avassaladora. Teve uma grande identificação com o estilo do pintor francês. Eram figuras melancólicas, solitárias e angulosas. Identificou-se com sua pintura extremamente linear e também com a vida dele. Outra forte influência de Rui foi a pintura crítica do italiano Renato Gutuso [1].

Ainda muito jovem, foi pintor de placas de lojas varejistas, já adulto foi cine animador, idealizador de personagens para a televisão mas, sobretudo, foi um herdeiro de gravuristas medievais, e foi com essa trajetória que chegou ao nível de um dos mais importantes ilustradores brasileiros.

Sempre levou consigo um bloco onde anota e desenha o que no momento lhe ocorre. Verdadeiros diários em forma de imagens, cartas visuais endereçadas a ele mesmo. Uma espécie de inventário visual, esfinges gráficas, com a função única de expressar a parte de um todo.

Além de ilustrar, Rui de Oliveira também se destaca no campo da criação textual, teatral, cinematográfica, com suas animações; e acadêmica, oferecendo uma rica teorização voltada ao ofício do ilustrador. Declaradamente, é um apaixonado por ilustrar livros com conteúdos e proposições literárias bastante distintos. Entende que essa multiplicidade seja o aspecto mais fascinante e o maior desafio para um ilustrador. Não intenciona ser reconhecido de um livro para outro por meio de um estilo. Sendo assim, prefere substituir a palavra *estilo* por *método de abordagem* [1].

1 Instituto Federal Fluminense, Núcleo de Pesquisa em Artes, Design e Comunicação,Rua Doutor Siqueira, 273, Campos dos Goytacazes, 28030-130, Rio de Janeiro, Brasil.

Luiz Claudio Gonçalves Gomes ▪ luizgg@iff.edu.br

2. O Artesão e o Teatro

O imaginário gráfico de Rui de Oliveira parece se desenvolver em uma atmosfera teatral. Assim como o trabalho de um ator é interpretar vários papéis – e para tanto é necessário conceituar um laboratório para modelar dramaticamente seu personagem –, o ato de ilustrar é visto por ele como um processo de criação muito semelhante.

Passou a estudar o teatro oriental, principalmente o *Kabuki* e o teatro *No*, que tanto influenciaram Sergei Eisenstein e Bertold Bretch. Ao ver e ler a obra destes dois autores, ele conseguiu fazer uma ilação com o ato de ilustrar que sempre lhe interessou. Nesse caminho, Rui de Oliveira entendeu que o ilustrador deve distanciar-se de suas próprias convicções estéticas e, principalmente, do texto literário que tenha diante de si como encargo para ilustrar. Acredita que o devido distanciamento não seja sinônimo de frieza, do mesmo modo que não vê a ilustração como tempestade de paixões à maneira do Romantismo, e, muito menos, como uma linguagem intimista.

A obra de Rui de Oliveira resplandece, a olhos vivos, pela convergência das técnicas gráficas e artes plásticas como um distintivo de sua produção, para qual afluem o design, *arts&crafts*, *artnoveau* e o nabismo, presentes, então, à segunda revolução industrial.

Procurou, ao longo dos anos, estudar a relação entre teatro e ilustração, sempre absorto pela linguagem cinematográfica – devido à antiga atividade junto ao cinema de animação. As convenções e sintaxes do teatro e a relação do ator com o texto o levaram a se aproximar mais do teatro do que do cinema, na busca pela melhor compreensão do ofício de ilustrar [1].

As soluções estéticas utilizadas por Oliveira possuem, assim como o teatro, uma forma específica de transmissão de conteúdo textual, muitas vezes similares àquelas utilizadas pelo ator no palco. Este tipo particular de transmissão narrativa, realizada com a ajuda do gestual, para realizar a entrega da dramaticidade necessária, é um recurso que, ao ser realizado por Oliveira – em particular nas obras em preto e branco –, nos remete diretamente às soluções dramáticas e estéticas do movimento expressionista.

Abrahim [2] faz importantes observações a respeito da expressividade no trabalho de Rui de Oliveira, vista com muita evidência nos movimentos das mãos e também na expressão de outras partes do corpo, igualmente importantes na transmissão da intensidade emocional da narrativa.

A tríade de maior força expressiva em seus trabalhos concentra-se entre mãos-olhos-gestos e é nela que suas ilustrações ganham em vigor, do mesmo modo que um ator a utiliza como mecanismo veicular da narrativa e da emotividade necessária para sua adequada interpretação. Ainda que possam existir inúmeros artifícios para se transmitir bem uma boa história, aqui nos detemos com especial atenção a este conjunto expressivo e suas potencialidades narrativas que, não por acaso, são exatamente as que o ilustrador utiliza em seus trabalhos.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

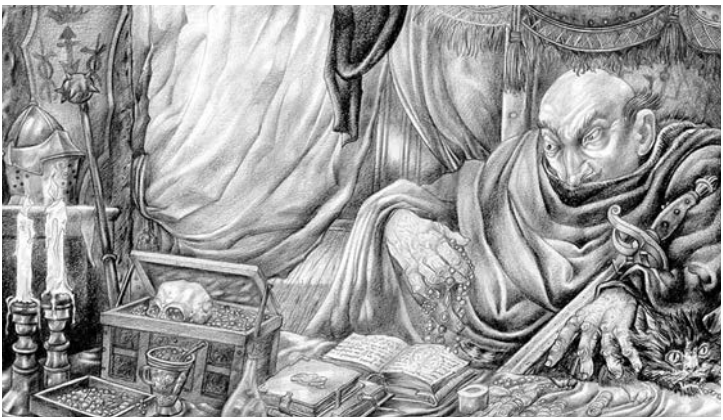


Fig.1. Ilustração para o livro "O Barba Azul" (2002).

As imagens de sua versão para *Chapeuzinho Vermelho* foram trabalhadas com grafite conservando, mesmo no cinza, a perfeição do jogo de gestos e olhares das personagens que fica bem marcado nas figuras aumentadas, infladas, representadas por Rui de Oliveira. Desenhadas com requinte de detalhes, as ilustrações ocupam páginas inteiras e guardam surpresas em meio à vegetação densa e cheia de traços: pequenas criaturas, faces de monstros e olhos ajudam a compor o ar de mistério da floresta de "Chapeuzinho Vermelho" [3].

Existe uma visível admiração pelo trabalho manual nas ilustrações de Rui, como profundo admirador dos artesãos que é. A representação observada em seu imaginário gráfico reflete a paixão pela artesania no processo criativo. É muito frequente o uso de métodos tradicionais de representação visual, sempre muito presentes em sua arte e em seu imaginário. Está sempre engajado no aprofundamento dos conhecimentos originários das artes gráficas que se encontram em constante resgate influenciado por artistas e técnicas predecessoras, como a gravura européia.

A união do artesanal, do tradicional e das artes narrativas, unidas à estética expressionista, encontra-se de forma muito específica nas artes visuais que conheceu no leste europeu, onde estudou por vários anos. Tudo neste universo possui um grande peso tanto estético-narrativo quanto estético-caligráfico. Assim como a caligrafia e o *lettering* são heranças da tradição européia também a linguagem narrativa, empregada no cinema daquele continente, semeou a técnica visual no trabalho do brasileiro [2].

3. Herança Renascentista

As figuras humanas esboçadas por Oliveira, dotam as mãos e os olhos de grande expressividade. Estes elementos, quando representados por ele, possuem sempre similaridades em alguns aspectos da representação plástica, segundo alguns preceitos acadêmicos.

No método de representação da mão desenhada por Rui de Oliveira, um dos pontos de interesse, é obviamente a plasticidade, onde é possível observar características físicas específicas, como a forma musculosa de

Luiz Claudio Gonçalves Gomes ▪ luizgg@iff.edu.br

Fig. 2. Ilustração para o livro "A Trágica História do Doutor Fausto e Dido, a Rainha de Cártago" (2009).

umas e a delicadeza de outras. As pequenas unhas e sua peculiar maneira de tornar as pontas dos dedos mais recurvadas são também perceptíveis. A palma da mão que com alguma frequência é maior do que os dedos, alteram a proporção natural.

A opção por manter unidos os dedos médio e anelar é uma constante, ao que parece, seguindo uma convenção maneirista. Talvez apenas uma opção estética, mas vale ressaltar que em alguns quadros do pintor cretense El Greco e do escultor brasileiro Antônio Francisco Lisboa (o Aleijadinho) cogita-se que tal disposição dos dedos represente um código de identificação maçom por meio de sua letra inicial (M). Ainda sobre o desenho de mãos, para quem o conhece pessoalmente identificará uma autorrepresentação nesse quesito.

3.1. Cada Desenho e Olhar é Único

As ilustrações são seletivas, possuem elementos que são realçados e outros desprezados. Segundo Massironi [4], ocorre um processo dialético entre o enfatismo e a exclusão. O enfatismo não existe sem a exclusão e vice-versa. Ao compor seu trabalho, o desenhista pode até observar sua referência visual de maneira mais depurada. No entanto, são apenas algumas características dela que serão incorporadas no desenho, ou seja, apenas as características que realmente ele notou e que foram apreendidas pela consciência. Inclui-se também nesse processo a própria escolha que é feita conscientemente para realçar alguns elementos e desprezar outros.

Cada desenho é único e não deve haver relação de exatidão com a natureza, já que o desenho se parece com a realidade mas a realidade não se parece com os desenhos. O indivíduo coloca características de sua personalidade no traço, não somente de acordo com seu jeito de segurar o lápis, com maior ou menor pressão, deslocando-o com velocidade maior ou menor, com firmeza ou indecisão, com ou sem tensão, mas como vê o mundo e a si próprio. Assim, cria-se as infinitas possibilidades de formas pessoais de expressão. Existem inúmeras maneiras diferentes de desenhar, dependendo do objetivo de cada representação e da etapa do

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

processo que um determinado desenho deva ser representado.

Ricoeur acredita na possibilidade inerente do texto de projetar novos mundos. É nessa perspectiva que entende a apropriação quando "(...) a interpretação de um texto completa-se na interpretação de si num sujeito que doravante se compreende melhor, se compreende de outro modo, ou que começa mesmo a compreender-se" [5]. Quando o texto é interpretado pelo ilustrador ele passa a ter nova significação implicando no confronto de si com o outro. Apropriar-se do que era estranho. A ilustração passa a traduzir um pensamento que manifesta na sua forma poética única já que não existem pessoas iguais. A individualidade dessa forma prende-se com a individualidade do ilustrador, com a irrepetibilidade do seu modo de ser.

Entre as escolhas de representação de Rui de Oliveira, os olhos apresentam-se com certas características particulares, como a riqueza de linhas em torno dos olhos, ainda que no resto da figura elas sejam mais limpas. Outra escolha comum é a evidência que cria nas arestas das pálpebras com delineação mais geometrizada. O tamanho dos olhos, muitas vezes acentuado, também é um aspecto peculiar e frequente. E mesmo quando a opção estética é diferente – com o uso ou não de cores, proporções incomuns ou clássicas, contornos discretos ou mais acentuados – ainda é possível reconhecer uma construção comum nos diferentes trabalhos [2].

O terceiro elemento de repetição que nos levou a reconhecer um estilo (e não um *método de abordagem*, como chamaria) no trabalho de Rui de Oliveira é a gestualidade teatral das mãos e do personagem como um todo que, sempre expressando dramaticidade, são postas em ângulos e posições longe do natural cotidiano e mais próximas das técnicas usadas pelos artistas maneiristas e por atores sobre o palco.

Sendo Rui de Oliveira, também, um artista do cinema (de animação), não resta dúvida de que toda sua expressividade advém do entrelaçamento das artes visuais com as artes cênicas e dramáticas. É notória a influência que sofreu do cinema (mudo) expressionista, em particular sobre seus trabalhos de ilustração em preto e branco.

Sobre o estilo desenvolvido pelo artista, é necessário que entendamos um pouco melhor o movimento expressionista e suas reais influências no teatro e no cinema. Logo cedo, Rui entendeu que a expressividade do cinema mudo era, ainda que silenciosa como a própria ilustração, carregada de emoção e a teatralidade e/ou o exagero reforçava o processo comunicativo.

O gestual do ator teatral é reconhecidamente mais visível do que daquele que atua no cinema, por exemplo. Exagerado até, diriam alguns. No expressionismo, no entanto, é algo a ser observado com cuidado.

O drama expressionista se opôs à representação fidedigna da realidade própria do naturalismo, renunciando à imitação do mundo exterior e pretendeu refletir a essência das coisas através de uma visão subjetiva e idealizada do ser humano.

O teatro expressionista pôs ênfase na liberdade individual, na expressão subjetiva, no irracionalismo e na temática proibida. Sua m*ise-en-scène*

Luiz Claudio Gonçalves Gomes ▪ luizgg@iff.edu.br

buscava uma atmosfera de introspecção e de pesquisa psicológica da realidade. A linguagem era conscisa, sombria, exaltada, patética e dinâmica como forma idônea de mostrar o interior do personagem. Também foram importantes no teatro expressionista os gestos, a mímica, os silêncios, os balbucios e as exclamações com o papel de função simbólica.

As técnicas dramática e teatral de Max Reinhardt lhe renderam o reconhecimento contemporâneo. Um aspecto de sua obra que nos interessa particularmente é a performance expressionista e a expressividade corporal [2] que adotava, tanto no teatro como no cinema.

Nas cenas pantomímicas do imaginário de Rui de Oliveira é notória a melancolia que habita a absoluta maioria dos espaços e ações teatralmente construídos por esse ilustre ilustrador. Esse traço personalístico é marcado por personagens tristes, silenciosos e que nunca sorriem, salvo raríssimas exceções, quiçá em ilustrações dirigidas a um público mais novo. Nesses ambientes imaginados, elementos como os olhos e as mãos, mesmo ao se adaptarem à narrativa e terem seus principais aspectos estéticos alterados, nunca perdem seu tom melancólico e dramático.

Ainda que de modo inconsciente, nosso ilustrador retém em sua obra – em especial as em preto e branco – a carga emocional e estética proveniente dos cineastas representantes do movimento expressionista. Para Abrahim [2], "a não existência do som [áudio cinematográfico] nestas obras somente a tornaram mais atraentes a este ilustrador, influenciando -o de maneira mais definitiva".

4. O Imaginário Gráfico Alfabetizador

Alguns especialistas em educação infantil defendem a importância da alfabetização visual. Segundo o renomado educador Paulo Freire, "a leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele" [6]. Ainda para fundamentar a importância da ilustração na educação, destacamos os livros de imagem, sem palavras, que valorizam a observação das figuras e cenas, onde a criança as interpreta atribuindo-lhes significados pessoais, estimulando a imaginação e a inteligência.

O presente estudo aponta Rui de Oliveira como um artista contemporâneo representante de uma arte oriunda da revolução industrial: a ilustração literária. Um ofício antigo que passa a ter, no século XIX, uma enorme participação na indústria e torna-se conhecido como uma arte voltada principalmente para crianças. Partindo da análise de Abrahim [2], o ilustrador é visto como um profissional moderno. No entanto, ainda permanece em um ofício tradicional no tocante às habilidades manuais.

Detentor de uma vasta obra onde desenvolveu a dupla função de ilustrador e autor literário, ele próprio acredita na alfabetização visual como facilitadora da própria alfabetização convencional. Assim como outros autores, Oliveira [1] defende que "a alfabetização da criança deveria se dar inicialmente por meio da imagem, precedendo à palavra". Acredita que, desse modo, teríamos melhores leitores e apreciadores das artes plásticas, da fotografia, do vídeo e do cinema, além de cidadãos mais críticos e participativos diante de todo o universo icônico que os cerca.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Vislumbra a própria posterior alfabetização convencional como mais agradável à criança.

A ilustração é uma linguagem que transcorre paralelamente com a linguagem textual e que excepcionalmente se separa dela. Uma linguagem que admite todas as possibilidades da linguagem verbal. Tudo isso, que ora abordamos, nos leva ao conhecimento de que existe uma leitura metodológica de imagens dentro das ilustrações e à constituição de modelos de análise que nos permitem decifrar os mecanismos ocultos de algumas delas.

A leitura de imagens tem sido abordada por muitos autores mas não tem sido realizada diretamente, com tanta assiduidade, sobre a leitura de ilustrações dedicadas ao público infantil. A importância disso é que descobriremos outra leitura nos desenhos, às vezes distinta da que pode suscitar o texto. Aparecerão ilustrações que se afastam do mesmo (do texto) e veremos como o tempo deixa suas marcas na letra escrita e nas ilustrações adaptando-se aos diferentes movimentos que agitam a sociedade na qual está inserido o ilustrador que escreve o próprio livro.

4.1. O Ilustrador que Escreve

Para Rui de Oliveira [1], a ilustração é como um gênero de literatura, com sentenças construídas através de um alfabeto de signos e símbolos. Sob este critério, o ilustrador desenvolve e interpreta o que é ilustrável. E o que é ilustrável nem sempre é o literariamente relevante para o escritor.

Essa e outras considerações, acrescidas de contribuições de autores, teóricos e estudiosos que vêm se dedicando a compreender a força da ilustração na literatura infantil, com destaque para, além do próprio Rui de Oliveira [1], Ieda Oliveira [7], [8] e Sophie Van der Linden [9], permeiam minha relação com o objeto deste trabalho, por ter uma considerável identificação com o binômio literatura/arte. Tais estudos têm me estimulado a buscar reflexões sobre o tema e fornecido ancoragem teórica para aprofundar na questão dos significados do livro infantil ilustrado.

5. Epílogo

Elementos que alcançaram importância vital no estabelecimento do estilo de Rui de Oliveira, são as soluções na representação visual da figura humana. Desde sua infância, essas soluções possuíam semelhanças notáveis de representação. Elementos, tais como, mãos, cabeças e olhos, desde cedo continham estas pequenas semelhanças, que são, no entanto, vitais em sua representação e, mais ainda, no reconhecimento de sua identidade [2].

O que chamamos de tríade mãos-olhos-gestos, encontra-se naquilo que podemos chamar de veia central do trabalho deste ilustrador. Durante sua formação esteve sempre, e de forma muito profunda, influenciado pelas técnicas estéticas e narrativas do teatro. O que detectamos então, na tríade mãos-olhos-gestos é, quase sempre e de maneira específica, o gestual utilizado por atores em sua representação cênica. Cada parte do corpo, assim como suas inter-relações, é apontado por Abrahim [2] como parte da construção deste gestual, que por sua vez adapta-se, pouco a pouco, à narrativa literária, contida nas páginas de um livro infantil.

Luiz Claudio Gonçalves Gomes ▪ luizgg@iff.edu.br

Em seu campo principal de trabalho, que é a literatura infantojuvenil, Rui de Oliveira possui uma gama estética tão variada quanto possível em sua vasta obra. Nele, existe uma ecoante convicção sobre a relação existente, ou não, entre estilo e originalidade. Rui de Oliveira julga incoerente a existência de estilo para quem deve representar por meio de imagens tão distintos autores literários (cada qual com um estilo próprio), já que essa condição seria algo de preexistência e previsibilidade. Para ele [1], o ilustrador deve pretender não ser mais que o escritor, "apenas não ser uma extensão dele em forma de imagens". E conclui: "o ideal seria que a solução visual ao criarmos um livro não fosse repetível".

Referências

Oliveira, R.: *Pelos Jardins Boboli: Reflexões Sobre a Arte de Ilustrar Livros para Crianças e Jovens*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira (2008)

Abrahim, R. N. S.: *Rui de Oliveira e o Drama Teatral do Cinema Expressionista nas Ilustrações em Preto e Branco*. Dissertação de Mestrado. Departamento de Artes e Design. Rio de Janeiro, PUC (2013)

Fujimura, C. M.: *Pela Estrada Afora com Chapeuzinho Vermelho*. Palimpsesto – Revista do Departamento de Pós-Graduação em Letras da UERJ. Volume 05, ano 5, 199-203 (2006)

Massironi, M.: *Ver pelo Desenho: Aspectos Técnicos, Cognitivos, Comunicativos*. Rio de Janeiro: Edições 70, (1982)

Ricoeur, P.: *Del Texto a la Acción: Ensayos de Hermenéutica II*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina (2001)

Freire, P.: *A Importância do Ato de Ler: Em Três Artigos que se Completam*. São Paulo, Cortez: Autores Associados (1992)

Oliveira, I.(ed.): *O que é Qualidade em Literatura Infantil e Juvenil? Com a Palavra o Escritor*. São Paulo, DCL (2005)

Oliveira, I. (ed.): *O que é Qualidade em Ilustração no Livro Infantil e Juvenil: Com a Palavra o Ilustrador*. São Paulo, DCL (2008)

Linden, S. V. D.: *Para Ler o Livro Ilustrado*. São Paulo, Cosac Naify (2011)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Taxonomia dos Personagens Ilustrados

Luiz Claudio Gonçalves Gomes[1]
luizgg@iff.edu.br
[Ilustração / Illustration]

Abstract

Keywords
Characters, mascots, taxonomy, personification.

People have a natural need to classify and categorize things. This paper proposes a taxonomic classification of graphic characters and mascots, mostly of those that have been used commercially. Contrasting authors Perez [1] and Brown [2] and also by systematic looking at the universe of found characters [3], we established different basic forms for characters, herein named the four archetypical morphologies. As a conclusion, we believe having included all the needs for a thorough classification of graphic beings, characters and mascots.

1. A Estrutura Taxonômica

A taxonomia tem origem na Biologia como uma ciência para ordenar organismos vivos em um sistema de classificação composto por uma hierarquia. Tempos mais tarde, o termo foi empregado em um sentido mais amplo, aplicando-se à classificação de coisas ou aos princípios subjacentes da classificação. Quase tudo – objetos animados, objetos inanimados, lugares e eventos – pode ser classificado de acordo com algum esquema taxonômico.

A taxonomia é essencialmente uma organização mental que nos ajuda a comunicar e a melhorar o pensamento. As pessoas adoram classificar coisas ao mesmo tempo em que tem a necessidade reconhecê-las por categorias ou classes [4].

A taxonomia não tem limites claros entre todas as classes. As qualidades dos objetos classificados não são necessariamente claras e separadas, em geral possuem um contínuo. A taxonomia trabalha em relação à exclusividade e às qualidades isoladas desses objetos. Na prática, as qualidades descritas nas classes não se excluem entre si mas aparecem concorrentemente. É possível ter qualidades de objeto que pertençam a duas ou mais classes.

Uma das razões para aceitar este estado de opções é que a taxonomia seria muito mais extensa e difícil de manejar se se tratara de cobrir todas as combinações possíveis das características das classes. Para fins analíticos, um personagem deve ser classificado de acordo como toda sua "dupla personalidade".

Trazendo a questão para o universo sígnico dos personagens vemos pontos subjacentes mas também discordantes e que aqui os poremos com

1 Instituto Federal Fluminense, Núcleo de Pesquisa em Artes, Design e Comunicação,Rua Doutor Siqueira, 273, Campos dos Goytacazes, 28030-130, Rio de Janeiro, Brasil.

o objetivo de adotar um raciocínio paralelo e assim desenhar uma árvore taxonômica dos personagens.

Foram encontrados apenas três autores que tratam exclusivamente de uma taxonomia dos personagens gráficos: Gonzáles [5], Perez [1] e Brown [2]. O primeiro autor classifica as mascotes em quatro grupos, Perez aponta para 18 ramos e inclui os personagens "licenciados", enquanto que Brown reduz a classificação em apenas três importantes grupos subdivididos em três categorias.

Para Gonzáles [5], as mascotes podem ser classificadas em: animais, objetos ou coisas, letras desenhadas, e a combinação destes. Fica evidente a incompletude na classificação deste autor uma vez que em seu artigo não foram levados em conta os vegetais, que têm relevante participação no universo ali tratado. Na realidade, trata-se de uma obra incipiente a respeito do tema e somente a descrevemos aqui par ilustrar a escassez de referências nessa área.

No entanto, Clotilde Perez [1] trata da temática a partir de uma perspectiva científica desenvolvida em seu curso de pós-doutorado fazendo por merecer um detalhamento cuidadoso com respeito ao tema que o inclui no âmbito da "produção de sentido" e é com essa obra, somada à obra de Browm [2], que contrastaremos nossa análise a partir do viés taxonômico.

2. Taxonomia de Personagens e Mascotes Segundo Perez

Segundo a visão de Perez [1], os personagens formam um grupo constituído por "seres humanos, animais, mascotes e demais seres ficcionais" que se encontram vinculados àquilo que promove. A principal vantagem de seu uso é o controle que a organização pode exercer sobre eles. Possui maior capacidade de congruência e integração com a marca comercial já que podem ser criados com objetivos claros e específicos.

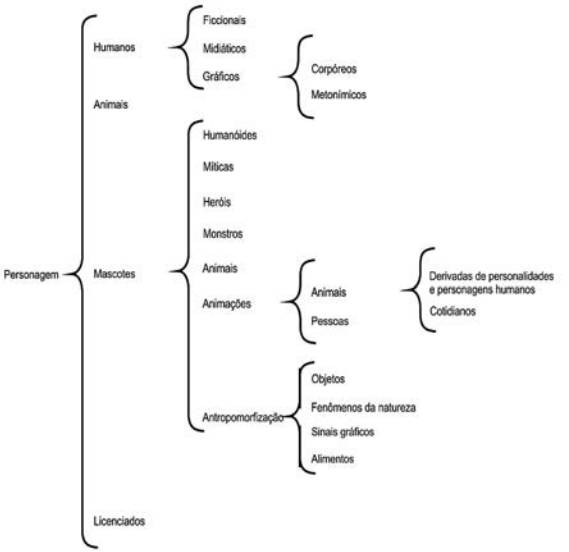


Fig. 1. Taxonomia de personagens e mascotes.
Fonte: Perez [1].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A classe *humanos* é dividida por Perez em *ficcionais*, *midiáticos* e *gráficos*. Não faz distinção entre os personagens atores dos personagens gráficos entre os *ficcionais* e os define como "personagens que se constituirão a partir de pessoas comuns, que não tem projeção midiática e que, em geral, a repercussão é oriunda da exposição como expressividade da marca" [1]. Para a autora, os personagens midiáticos são criados como escusa para ações de protesto, humorísticas e políticas, e cita como exemplo Rodolfo Chikilicuatre, um músico *geek* que cantava sempre com seu violão de brinquedo com muita irreverência e estilo extravagante.

Fig. 2. Rodolfo Chikilicuatre.

Os personagens *gráficos* são definidos "representações humanas estáticas, muitas vezes com função de carimbo, selo ou símbolo agregado à identidade visual". Estes personagens se subdividem em *corpóreos* e *metonímicos. Gráficos corpóreos* correspondem aos personagens humanos parciais. Se para a autora o personagem metonímico é estático como um selo, os personagens corpóreos dão margem a movimentos o que lhes atribui o status de mascote, em sua visão [1].

Animais é a classe de personagens que representam as marcas "mas não manifestam fatos de vida, ou seja, são animais gráficos estáticos que funcionam como selo e, às vezes, como parte simbólica da identidade" visual [1].

A classe *mascotes* é subdividida entre *humanoides, míticas, heróis, monstros, animais, animações* e *antropomorfização*. Perez os compreende como um agrupamento com grande diversidade de forma, design, estratégia e posicionamento. O traço sígnico comum em todas as segmentações é a manifestação de fatos de vida. A sua maneira, cada qual demonstra vitalidade e forte vinculação à promoção. Dentro de uma perspectiva semiótica são expressões de marca, ou seja, capazes de acionar, individual e autonomamente, o universo sígnico assim construído [1].

As mascotes humanoides identificam e distinguem as marcas e se apresentam como humanos, ainda que possam se travestir. As místicas são criadas a partir da mitologia e navegam pelo onírico e pela magia. O poder de transformação que aludem as sugerem associar-se a produtos de limpeza e alimentos. Segundo a autora, as mascotes do tipo heróis possuem ou sugerem superpoderes, enquanto que as mascotes monstros são representações desformes de seres com vida, mas não guardam características essencialmente humanas ou animais. Apesar das hibridações entre os universos humano, animal ou mitológico, as mascotes monstros comunicam muita afetividade e desperta sentimento de adesão. Segundo a compreensão de Perez, a classe de mascotes animais refere-se a um recurso de incorporação da marca a um ser não antropomorfizado. "As mascotes animais não são uma representação ou animação de animais, são os próprios animais expressos por meio de imagens fotográficas" [1]. Mascotes de animação se subdividem em *animais* e *pessoas* mas com representação ficcional e habitualmente caricatas, hiperbólicas. Desse modo, as animações de animais configuram-se como desenhos animados

antropomorfizados, geralmente domésticos e de fácil convivência. Por outro lado, as pessoas animadas referem-se às mascotes de desenhos animados de figuras humanas lúdicas e com forte dinamicidade.

Por fim, a autora descreve a classe das mascotes antropomorfizadas que está subdividida em *objetos, fenômenos da natureza, sinais gráficos* e *alimentos.* Entre os objetos antropomorfizados ela classifica os próprios produtos ou suas respectivas embalagens nesta categoria. Sol, lua, fogo, vento, entre outros, são os elementos passíveis de se converterem em mascotes inspiradas nos fenômenos naturais. Do mesmo modo, caracteres distintos e o próprio logotipo podem inspirar mascotes como sinais gráficos. Por último, os alimentos como leguminosas e cereais são fontes de vida passível de antropomorfização para potencializar os efeitos de sentido de afetividade.

Uma última classe definida por Perez são os *licenciados* que é muito distinta das demais, principalmente por estabelecer uma relação central entre a organização e a marca e, portanto, também com a outra organização, proprietária do personagem. As vantagens se ancoram no êxito que os personagens têm e o vínculo deles com a marca certamente trará camadas de sentidos ligadas à modernização e atualização.

3. Taxonomia das Personificações Segundo Brown

A prevalência da personificação é incontestável. Tanto é certo que uma tipologia das manifestações de marketing – a metáfora – pode ser uma proposta. Como mostra o esquema que ilustra a Figura 2, este compõe-se de três categorias básicas da personificação: *antropomorfismo*, onde ao produto ou marca lhes é dado o nome e as características de um ser humano (Uncle Ben, Mr Tayto); *zoomorfismo* onde o produto ou a marca está alinhada com um selvagem ou domesticados animais (carro Jaguar, sabonete Dove); e *teramorfismo*, onde os atributos de uma criatura imaginária, sobrenatural ou prodigiosa, se estendem aos bens ou serviços (Fairy Liquid, Monster Munch). Além destas formas básicas da personificação, existem variações na natureza da relação figurativa entre a marca e o ícone. Em alguns casos, a relação é *metafórica*, onde o nome da marca e a encarnação são uma e a mesma (Mr Muscle, Tiger Beer). Em outros casos é *metonímica*, onde a personificação é um aval mais que uma forma de realização da marca (Mr Peanut, Clydesdales Budweiser). Em outros casos, a relação é um *símil* (analogia), mais solta, a vinculação com associação de duração

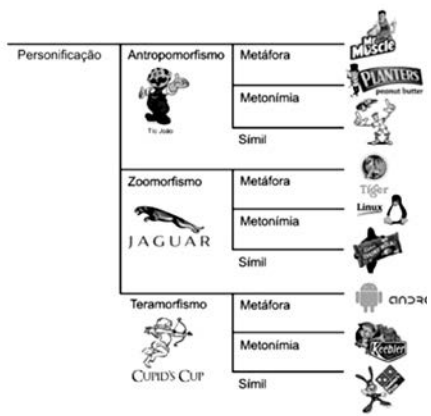


Fig. 3. Taxonomia das personificações da marca.
Fonte: Elaboração própria adaptada de Brown[2].
O autor adota o neologismo *teramorfismo* para designar personagens sobrehumanos com base no personagem Tera da mitologia grega. Na mitologia grega Tera, ou Teras, filho de Autesião, neto de Tisâmeno, bisneto de Tersandro e tataraneto de Polinices, é um herói de origem tebana, fundador da cidade de Thira na ilha homônima.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

mais curta (como no caso de Pepsi ou L'Oreal, onde famosos "rostos da marca" são substituídos periodicamente) [2].

Em seu conjunto, estas categorias especulativas compreendem uma classificação de nove células de personificações, que dão uma ideia da linguagem figurada sob muitas e variadas formas de expressão. As categorias, é certo, são menos claras na prática do que são em teoria. Bibendum de Michelin, por exemplo, é um personagem tanto de antropomorfismo (figura humana reconhecível) e teramorfismo (desenho animado composto por gigantes pneus). Ainda que sua relação com a marca seja metonímica (embaixadores em lugar da encarnação), o personagem é desenhado sobre uma base regular (como o "Running Bibendum" design da década de 1980), quase se aproximando da categoria símil [6]. O coelhinho de Energizer, do mesmo modo, oscila em algum lugar entre zoomorfismo e teramorfismo – já que os coelhos rosados são relativamente raros na natureza – e em algum lugar entre a metáfora e a metonimia, porque a mascote e o produto são independentes mas inseparáveis na mente de muitas pessoas. Existe uma dimensão temporal importante também, já que a relação entre o ícone da marca e a organização patrocinadora pode mudar através do tempo. Jolly Green Giant começou como porta-voz de teramórfico para o Valle de Minnesota Ganning Gompany, igual ao Monstruo Honey de cereais para o café da manhã de Quaker, mas hoje em dia as empresas têm o nome de suas mascotes de marca sobre-humanas. As criaturas se apoderaram das empresas [2].

4. Taxonomia dos Personagens

Ressaltamos que nossa investigação se pauta nos personagens gráficos, ou seja, personagens produzidos pela criação humana e representados sob determinados preceitos, estilos e técnicas gráficas. Incluem-se aí, os desenhos feitos a mão por meio de lápis, canetas e tintas das mais variadas, do mesmo modo os que hoje, habitualmente, são finalizados por meio digital. Sendo assim, estão excluídos os personagens reais, como as celebridades e astros da indústria cultural, ou mesmo outros autores humanos.

Nossa estrutura taxonômica está proposta em uma raiz com o substantivo "personagem" como origem conceitual deste trabalho investigativo. Desse modo, já podemos dividir o primeiro grupo de ramos com os conceitos polares entre "personagem gráfico" e personagem real ("não gráfico"), tal qual definidos anteriormente[2]. Neste ponto, ressaltamos o conceito de "escala de iconicidade", que nos servirá para explicar a diferença que aqui definimos como "gráfico" e "não gráfico". Vejamos a figura a seguir. As imagens são de um personagem conhecido mundialmente. Na sequência, o único que está excluído de nosso parâmetro de análise é o primeiro, por se tratar de uma fotografia (representação do real), enquanto que os demais são representações artificiais do primeiro, portanto, aqui definidos como "gráficos".

2 O referente usado por esta pesquisa é o que adota WIPO – *World Intellectual Property Organization* – que classifica o personagem nas seguintes tipologias básicas: os seres humanos de ficção ou os não-humanos e as pessoas reais. Aqui os adotamos como "gráficos" e "não gráficos".

Fig. 4. À esquerda o personagem real (fotografia) e os demais são representações gráficas de "Carlitos".

Vale destacar que o grau de iconicidade não é suficiente para determinar um personagem "gráfico" ou "não gráfico" se não que já podemos deduzir de antemão que uma fotografia tem grau máximo de iconicidade mas uma ilustração hiper-realista também o tem. Portanto, o meio e a técnica de representação são o que conta.

Devemos ressaltar o âmbito "gráfico" como ilimitado e que permite transcender na relação de inúmeros personagens com formas e cores surpreendentes e inusitadas. Trata-se de um universo controlado pelas mãos dos ilustradores, designers e gestores de imagem gráfica. A concepção, o desenvolvimento e os passos destes personagens imaginários se estabelecem à luz das demandas de mercado e não se sujeita a acidentes de percurso e de atos inesperados que mancham a imagem e a identificação visual de empresas e produtos. O mesmo não se pode dizer dos personagens reais quando muitos deles, não excepcionalmente, estão relacionados a notícias difamatórias.

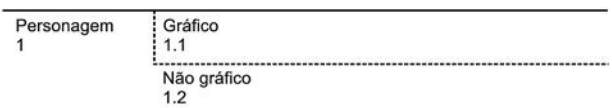


Fig. 5. Ramos taxonômicos dos personagens – nível um.
Fonte: Elaboração própria.

A raiz de nossa estrutura bem poderia começar pelo conceito de "personagem gráfico" mas acreditamos ser importante aclarar o conceito de "personagem não gráfico" e a razão pela qual o descartamos em nosso estudo. Entendemos que optar pela raiz "personagem" de modo generalista seja mais didático e contribui para melhor elucidá-lo dentro deste universo. Entretanto, deixamos claro que somente os personagens gráficos foram delimitados como objetos de estudo no presente trabalho.

Temos observado que o personagem gráfico para caracterizar-se como tal deve possuir as características de *personne* e que membros, tronco e cabeça (por vezes, os dois últimos podem se misturar em determinadas configurações anatômicas) são componentes fundamentais para se constituir em ícone de identidade gráfica. Mas este personagem pode ser morfologicamente humano, pode adquirir forma humanizada ou abstrata.

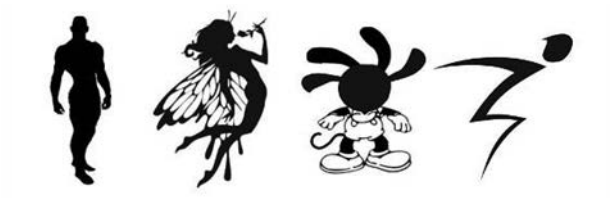
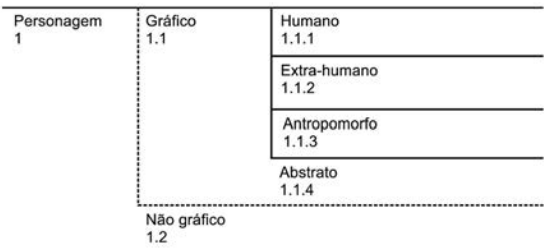


Fig. 6. As quatro morfologias arquetípicas.
Fonte: Elaboração própria.
Referem-se à morfologia dos descendentes. Vogler [7], influencia-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

O passo seguinte é subdividir os personagens gráficos em quantas vezes julguemos necessário, tanto quanto seja possível, para satisfazer nossa classificação. Confrontando os autores citados, e por observação sistemática [3][3] do universo de personagens encontrados, chegamos à conclusão de que são quatro formas básicas que podem suprir esta classe intermediária. É o que aqui nominamos "as quatro morfologias arquetípicas". E assim, definimos as quatro formas originais como: *humano, extra-humano, antropomorfo* e *abstrato.*



A taxonomia dos personagens é mostrada em forma de árvore na Figura 7. O tronco é o primeiro gênero, a classe onde se inicia a divisão. Os onze ramos da direita são das espécies secundárias, as classes finais. No meio, estão os gêneros menores, as classes intermediárias. Entre os onze ramos da direita, como dito anteriormente, excluímos a linha pontilhada referente aos personagens não gráficos, pelas razões já apresentadas.

Consideramos que seja suficiente subclassificar o personagem humano em *real* e *cómic/caricato* por acreditar que os dois conceitos abarcam o universo possível da representação humana em sua morfologia universalizada.

Mas a forma humana pode sucumbir a mundos desconhecidos e oníricos. As lendas, a mitologia e a ficção são um campo rico para a criação de seres encantados e por vezes monstruosos. É o que aqui definimos como personagens *extra-humanos* e que subdividimos em *mito* e *ficção científica*. A mitologia mundial é frutífera para a apropriação de seres, enquanto que a ficção científica a cada dia proporciona um leque maior de opções para a criação e talvez o mais emblemático tipo desta classe sejam os robôs.

As formas antropomorfas são uma generalização das misturas possíveis entre os seres vivos onde uma parcela humana há de existir. Mais humano, mais animal ou mais vegetal o importante aqui é que a configuração do personagem sugira a presença humana em sua forma geral ou particular. Mas não somente a partir dos animais e dos vegetais é possível realizar desenhos antropomorfos de personagens e mascotes. Sendo assim, esgotamos todas as possibilidades para esta hibridação entre o humano e os demais reinos naturais, além de fenômenos naturais e objetos em geral (quase sempre o produto que representa ou sua embalagem).

do pelo trabalho de Vladimir Propp, que observa a narração a partir da perspectiva das funções realizadas pelos personagens, sugere que os arquétipos são tomados como máscaras das quais os personagens de uma história possuem, as utilizando de maneira temporal de acordo com a necessidade do progresso da trama. Outras perspectivas, também sugeridas por Vogler, são: ver os arquétipos como facetas da personalidade do herói, as possibilidades (boas ou más) para o protagonista; entendê-los como a personificação das diferentes qualidades humanas.

Fig. 7. Ramos taxonômicos dos personagens – nível dois. Fonte: Elaboração própria.

3 Trabalho desenvolvido e apresentado pelo autor no curso de doutorado Investigación en Diseño, para a obtenção do Diploma de Estudos Avançados (DEA), na Faculdade de Belas Artes, da Universidade de Barcelona. Na ocasião foram analisados 156 personagens imaginários. Atualmente este rol já ultrapassa a 200 personagens.

Luiz Claudio Gonçalves Gomes ▪ luizgg@iff.edu.br

A abstração se opõe ao figurativo, portanto, a última possibilidade de classe é a *abstrato* adotada quando já não existe possibilidade de enquadrar o personagem em nenhuma das classes figurativas anteriormente apresentadas.

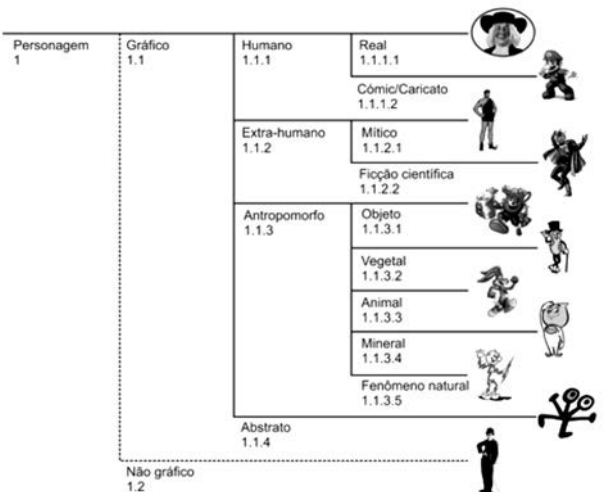


Fig. 8. Árvore taxonômica dos personagens. Fonte: Elaboração própria.

Deste modo, acreditamos contemplar todas as necessidades de uma classificação completa para os seres gráficos, personagens e mascotes, protagonistas do mundo sígnico das artes e dos produtos comerciais. O trabalho aqui apresentado pretendeu modestamente oferecer uma possibilidade coerente para satisfazer àqueles que pretendam classificar os personagens e torná-los reconhecidos por meio de classes.

Referências

1. Perez, C.: Mascotes: Semiótica da Vida Imaginária. São Paulo, Cengage Learning (2011)
2. Brown, S.: It's Alive Inside! A Note on the Prevalence of Personification. Irish Marketing Review, 21 (1 and 2), 3-11 (2011)
3. Gomes, L. C. G. El personaje de marca como elemento renaciente en la identidad visual corporativa. Diploma de Estudios Avanzados - DEA. Facultad de Bellas Artes, Universidad de Barcelona (2008).
4. Weinschenk, S. M.: Diseño Inteligente: 100 Cosas Sobre la Gente que Cada Diseñador Necesita Saber. Barcelona, Anaya Multimedia (2011)
5. González, M. G.: Imagen, Diseño y Comunicación Corporativa, La Habana, Editorial Pablo de la Torriente (1990)
6. Darmon, O.: One Hundred Years of Michelin Man. Editions Hoebeke, Paris (1997)
7. Vogler, C.: A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Escritores. Rio de Janeiro, Nova Fronteira (2006)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Crossing The Lines - A Discourse on Adult Colouring Books

Irene Fuga[1]
irene.fuga@gmail.com
[Ilustração / Illustration]

Abstract

Keywords
Authorial Illustration, Interactivity, Drawing, Adult Colouring Books.

At the Ecologies of Publishing Futures Symposium, Royal College of Art 2015, Lucas Dietrich of Thames & Hudson listed the top three selling books in the UK as Adult Colouring Books, Children Picture Books and Books on Mindfulness. The publishing phenomenon of illustrator Johanna Basford's Secret Garden: An Inky Treasure Hunt and Coloring Book, published by Laurence King 2013 – whose intricately drawn pictures have sold over 10 million copies worldwide to date - has helped reinvigorate the publishing industry, specifically the Colouring Book form. This paper sets out to explore this popularity in Adult Colouring Books, from its historical and cultural context through to its future potential. Far from it being a new publishing trend, the history traces back to the Seventeenth Century, acquiring significant popularity in 1960s prior to the recent revival. The future of the Adult Colouring Book format could serve as a powerful tool for visual communication. Using Lights Out limited edition Artists' Colouring Book series as an example, the paper explores the unique functions and history of this format and its future potential. This paper sets out the challenge of reintroducing content and narrative to this format that has been largely lost over recent decades. It investigates how aspects of interactivity in Adult Colouring Books could be developed further; contrasting the positive psychological impact of the physical act of colouring with that of digital colouring.

Introduction

Discussing the key study Lights Out series, in the context of the coloring book historical and cultural background; comparing the recent publishing phenomenon to its previous sales behavior and questioning how the future of the Adult Coloring Book format could be serving as a powerful tool for visual communication, are the main objectives of this paper. This paper wants to pose questions about this genre, which has been widely discussed in terms of its commercial success and as an international phenomenon and it is tighten to a multi faceted historical background. Over the past few decades a number of reasons and forces have been pushing this book genre towards different directions, firstly simply as a democratic tool for widespread of creativity and enterteinment; secondarily as a tool for political satire which mocked society fears and issues of

1 Kingston University London, BA (Hons) Illustration Animation Department, The Design School, River House, 53-57 High Street, Kingston upon Thames, Surrey KT1 1LQ.

power; thirdly as a calming means for mindfulness and wellbeing. Today's reasons for Adult Colouring Book international commercial success and loss of content are arguably the result of a blend of socio-cultural reasons. Firstly, the low production costs of this type of books make it a desirable product for publishers and booksellers. Viktor Lowenfeld, one of the most influential scholars of art education in the late 1950s, declared colouring books as having a catastrophic effect over children education, arguing that they were secluding them from using their imagination and setting strict rules for them to follow. Despite his statement, Adult Colouring Books have reached outstanding sales numbers; the more decorative and rich in highly intricate patterns, the better. Today's Adult Colouring Books, similarly to what Lowenfeld had pointed out years back, seem to prevent creative and original thinking and function primarily as graphic puzzles; as spaces where people can empty their minds and avoid critical thinking.

Lights Out series was born with the intent of filling this gap in the Adult Colouring Publishing market and the editor sets the challenge of reintroducing content – otherwise lost over the past decades – in these type of books. Following the example of Jake and Dino's Chapman's, the idea of employing personal narrative within this format would turn this genre into a more developed and engaging one. Moving away from Jung's early use of Mandala as a form of amateur calming entertainment, this series aims to communicate a story and re-think of how that story can be adjusted, according to each interlocutor's colouring choices. In this project edited by Nina Fuga, a selection of international female artists including Ping Zhu, Olimpia Zagnoli and Rose Blake, using the linear aesthetics of colouring books, they are challenged to focus their creativity primarily on visual storytelling, rather than relying solely on their drawing style. Looking at the current colouring book trend in publishing, a gap for more narrative driven and engaging content was waiting to be filled, especially as the market is saturated with highly decorative colouring books whose main purpose is arguably to be therapeutic. The *Lights Out* series empowers the artists to express meaningful visual narratives and reinforce a more critical and content driven approach in Adult Colouring Books. The interactive elements of Adult Coloring Books, that reflects the collective desire for creative engagement and collaboration, could be further developed in more expansive ways, for example in the online space where they have already become widely popular.

List of Chapters:

Chapter 1: *Colour and Context - A Brief History of Adult Colouring Books*

Chapter 2: *Interactivity and Colouring Books*

Chapter 3: *Drawing the Lines - Case study: LIGHTS OUT Series*

Conclusion

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Chapter 1: *Colour and Context - A Brief History of Adult Colouring Books*

> '*Even pin-ups and comics, rightly viewed, may provide food thought. Just as the study of poetry remains incomplete without an awareness of the language of prose, so, I believe, the study of art will be increasingly supplemented by inquiry into the linguistics of the visual image. Already we see the outlines of inquiry into the linguistics of the visual image.*' [1]

One of the earliest examples of colouring-in books intended for amateur colouring dates back to 1612, when engraver William Hole created a series of maps to accompany the poem, published in two parts in 1612 and 1622. Hole's maps were printed in black and white and anthropomorphized the illustrated landscape, the hills becoming gentlemen, rivers gods and water nymphs and were bound alongside the poem. The colouring phase would subsequently be hand-coloured by professional and amateur colourists. 'You could have asked for it to be coloured by a professional, but it became quite fashionable to hand-coloured it yourself. It was an activity for nobles,' argued art historian Anne Louise Avery. 'Before printing press, you had manuscript maps which were so valuable you would have wanted a professional, plus the pigments were so expensive. Then there were woodblock maps, which needed heavy pigments. But these were copperplate maps, so they needed lighter paints, and this tied in with the development of watercolours. They became really popular – there was the theory that they would improve your mind – it was early mindfulness.' Closely linked to people accessibility to different types of colour, like Avery suggests, in 1960s and 1970s Colouring Books popularity depended on the price and availability of crayons, and 1960s families were the first generation that grew up with wax crayons. Arguably, there has been a loss of content in Adult Coloring Books since the 1960s, when these types of books served as a different means and targeted a different market. Similarly to today popularity of Adult Colouring Books, sales back in the 1960s had a similar unexpected success. It was in the 1930s that coloring with wax crayons really took off, states Laura Marsh. 'Although crayons were invented at around the turn of the last century, they were expensive and not particularly sophisticated', she adds. A 1909 article in the *Christian Science Monitor* describes them as 'one of the luxuries of the schoolroom.' When crayons ceased being a tool for a privileged audience and become a popular mean for children to use at school, the colouring books become very popular. *My Coloring Book* was also the title of Barbra Streisand's second single release that was released in 1962, where she invites listeners to begin to color her. During this time Adult Colouring Books had partly a very radical & satirical function in society and they offered an accessible portrayal of the socio-political currents that were taking place in America and in several occasions they were used as a tool for political propaganda. An example of this is the controversial Black Panther Coloring Book, a book created in 1968 by the FBI as cointelpro, that got distributed to white households across America in an attempt to discredit the Black Panther movement and create

Irene Fuga ▪ irene.fuga@gmail.com

a further divide in race issues and relations in America. [2] Furthermore, the colouring books that followed the *The Executive Coloring Book,* published in 1961 - according to Marsh -were aiming to cover some of the decade's most popular neuroses, such as national security, technology, mental illness and sex. Among these books Joe B. Nation's *New Frontiers Coloring Book* that was meant to make fun of communists political views, alongside other popular Colouring Books that were mocking those who were afraid of communists.

> '*In the late 19th and early 20th centuries, reform movements in children's education helped to shift popular attitudes about the role of education in achieving social progress. Colouring books became an interactive tool that parents gave to their kids to educate and entertain them, in hopes of giving them an advantage in life. During this time, the cost of books (and paper) also decreased, which made coloring books accessible to more children and families than ever before. Some companies that sold consumer goods, such as shoes and paint, even gave free, promotional coloring books to parents with every purchase.*' [3]

Another example of unusual Adult Colouring Books is *The Cunt Colouring Book* published in 1975, which was firstly created as a resource for sexual education by the artist and feminist activist Tee Corinne. In 1970s Corinne started documenting through drawing her friends' vaginas and a few years later the drawings were published as The Cunt Colouring Book. The controversial title was initially rejected and changed into *O'Keefeian Labia Flowers* and the artist was asked to mask the front cover illustration of the vagina with actual images of flora. The sales with the adjusted cover proved that the audiences weren't interested in flowers and the original cover and title were restored.

> '*In 1973 I set out to do drawings of women's genitals for use in sex education groups. I wanted the drawings to be lovely and informative, to give pleasure and affirmation. I organized the drawings into a coloring book because a major way we learn to understand the world, as children, is by coloring. As adults many of us still need to learn about our external sexual anatomy.*' [4]

In 2004, The Paragon Press, London, published Jake and Dinos Chapman provocative piece My Giant Colouring Book, where the artists appropriated join-the-dot drawings from a children's picture book. Chapman's Brothers managed to create a subversive series of 21 etchings, where they painted surreal and goulish images of disturbing hybrid creatures and monstrous toys, on top of the join-the-dot diagrams. This playful yet provocative series, represented one of the first contemporary authorial creative re-adaptation of this book genre which served as an inspiration for *Lights Out* series. In My Giant Colouring Book the existing lines no longer formed an area of constraint to be filled within the lines, the join-the-dot diagrams in Chapman's piece functioned instead as an open territory for the artists to

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

explore and subvert. This could have arguably marked the starting point of this change of direction within this genre, that led the way for illustrators and artists to re appropriate and re invent this format.

> '*The pictures in "My Giant Colouring Book" are about how wrong you could make an image. How you could use nodal points and ignore them at the same time.*' (Dinos Chapman)

Already in 2009, Reeves Wiedeman witnessing the increasingly growing market for the Colouring Books genre, pointed out how different were the Colouring Books today as compared to the early examples of this genre. He admired how much more interactive and playful were the books available on the market then, as supposed to the ones that back in the 1960s working class parents were giving to their kids to keep them occupied. Wiedeman was only noticing and foreseeing a much more intricate publishing phenomenon Adult Colouring became. If the main purpose of the Colouring Books in 1960s was that of colouring inside the lines and occupying time, today colouring books offer a much broader choice in terms of activities and interaction with their interlocutors. He couldn't know that eight years later Damien Hirst would have created his own Colouring Book, which featured a selection of his most known pieces, rendered with a black line.

Chapter 2: *Interactivity and Colouring Books*

> '*To draw is to involve what will no longer be there when the drawing is looked at later. Drawing is about a company which, beyond or outside the drawing, will very quickly or eventually become invisible. This is why drawings whilst embracing, or trying to embrace, a presence, concern absence.*' [5]

A Colouring Book is a book genre that involves drawing and represents a space for interaction and exchange. Drawing in Colouring Books can be treated as a contour line that defines spatial limits that may vary, according to the way that the reader colors in; or it may be looked at as a drawing in its own right. John Berger in a letter to Jim Helkins, stated that drawing is an activity that fails to embrace the presence and this concept is arguably emphasized in Colouring Books. Arguably, they are a medium which concerns absence and they foresee the interaction of someone who is not present at the moment of their creation. The possibility of altering given original images by a second party marks one type of interaction that happens with Adult Colouring Books. The black lines that draw the images that populate these books are expected to be filled with colour by the reader, and therefore become collaborations between the latter and the illustrator.

The colouring act - similarly to musical scores - through countless repetition which is executed by others, it empowers the reader turning him into a participant. This act that is meant to occur within the given shapes drawn by the lines, does not happen simultaneously to the drawing of the original shapes, but occurs at a different time and space. Furthermore, there is a nostalgic element embedded in the very act of the physical

Irene Fuga ▪ irene.fuga@gmail.com

colouring onto paper, which has helped this genre to survive through the decades and re-adapt its function accordingly. The digital versions of these books, despite being popular and widely used by international readers, have become different spaces for interaction rather than replacing their paper predecessors. A different type of interaction triggered by these books happens on the online realm, once the colored images get photographed and processed via Social Media. Once published online, these colored in versions of the original images acquire a totally different aura; the color adds a new layer of meaning to the image and suggests a new reading of it and they can therefore considered as indirect collaborations. '*All drawings are a collaboration, like most circus-acts*' [6], said Berger in his correspondence with Jim Helkins. *Lights Out* series, embracing Berger metaphor and thinking about the book format as a space for interaction, is an ongoing printed platform for the selected artists and the readers.

Chapter 3: *Drawing the Lines - Case study: LIGHTS OUT Series*

> '*Drawing is far more than a subject once taught in art-schools, or a type of object that collectors began to be interested in during the 17th century, drawing is as fundamental to the energy which makes us human as singing and dancing.*' [7]

Lights Out is a limited edition Artists' Colouring Book series devoted to the theme of darkness and femininity. The project is the result of a collaboration between editor and illustrator Nina Fuga who invited selected international female artists to interpret the title *Lights Out*, and the Venice based graphic design studio, publishing house and bookstore BRUNO, initiated in 2013 by Andrea Codolo and Giacomo Covacich, who curated the layout and the design aspects of the books. Each of the female artists involved with the project, has been invited to create her own Colouring Book that would respond to the series title, following the artist's imagination and particular way of working. The selection process of the artists that were asked to be involved with the series, happened firstly on a research basis and secondarily the series' editor visited their studio and interviewed them, questioning what they would bring to the project and what was their idea of an Artist Colouring Book. The first two books of the series - following the series' premises - have very different aesthetics and narrative approaches. *Black Out* - created by Brooklyn based illustrator Ping Zhu - recounts a series of episodes of intimacy juxtaposed to moments of solitude in New York city. '*Living in NYC had a strong influence because of its around the clock lifestyle. I think a lot about people who live their lives in the night, and how in general we are all looking for connections. The spreads are contrasted between loneliness and intimacy.*', Zhu stated in a recent correspondence with Nina Fuga. The book pages function as windows through which the viewer can witness erotic encounters and glimpse moments of vulnerability in the same page spread. Zhu's evocative and elegant black line drawings - similarly to Edward Hopper's paintings - are filled with voyeuristic charm and suspense. *Pink*

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Canyons by Nina Fuga is a silent narrative of a sudden lust-filled encounter between a cowgirl and an Indian girl and their threatening journey through a psychedelic Wild West at night. Homage to the Western film genre and specifically to Quentin Tarantino, the idea of having two female heroes as main characters for this narrative intrigued me from the beginning of this project; once I started drawing the characters, they took the lead and the story happened almost automatically. Inspired by the rich and vivid writing of Cormac McCarthy, the highly detailed landscapes hide mischievous animals, which are accessories before this wild romance that ends with a dark yet happy ending. Merging book genres and their functions opens up possibilities in the independent publishing realm, allowing artists to reach out to a wider audience.

'*For me drawing is a ghost subject*', wrote Jim Elkins on a letter to John Berger in 2003 [8]. He was suggesting that drawing shifted from being unquestionably indispensible, into a subject that lives in a limbo. 'Drawing was a way of addressing the absent, of making the absent appear', added Berger in his reply. The interest of this project lies in an interest in drawing as an important subject of research and tool for communication, which happen at a slower pace than the fast online interactions among the communities and between artists. *Lights Out* curatorial project aims to re-use the Adult Colouring Book genre to forge a collaborative platform for selected international female illustrators, who are asked to respond to a theme, creating a visual narrative using solely black line. A gap in the publishing trend that has seen the sales statistics of Adult Colouring Books exceeding any other genres book sales, needed to be filled with a more narrative driven and engaging content. This project not only reinvigorates drawing as a fundamental form of expression and also, it aims to establish a necessary process of collaboration within the evolving Illustration practice, and finally would like to reinvigorate a genre, widely exploited by the publishing industry and by popular demands. Drawing, as part of this research, is of vital importance and follows a long tradition of art movements that employed it as a tool for non verbal communication, such as mail artist and key figure Ray Johnson, who believed that postal art and correspondence is interesting because of the limits it puts on the usual back and forth interaction that comprises communication between individuals [9].

Conclusion

This paper sets the starting point of an ongoing research both in practice and academically. The need of creating and writing about *Lights Out* is not a desire of following a publishing trend but rather recognizing the unique qualities of this book genre and to reaffirm the importance of craft and the interactive qualities that come with it. We live in a time where interactivity occupies a fundamental part of our daily lives, it happens on screen but has also been experimented within print. The colouring books in *Lights Out* series empower the artists to express contemporary silent narratives, they are a series of beautifully designed, collectible items representing the artists' personal vision and ready to embrace that of the reader, creating

Irene Fuga ▪ irene.fuga@gmail.com

an ongoing interactive process between artist and book owner. Similarly to the objectives of 1950s and 1960s mail art movement, which encouraged interconnection with other artists and relied upon an 'outside' and alternative network other than the exhibition space, *Lights Out* series focuses on the power of drawing and on the individuality of each of the participating artists. Moving away from the more commercial Colouring Books, they want to open up a space for artists to focus on drawing visual narratives and for the readers to experiment with color and how this affects the mood of a story.

References

1 - Gombrich, E.H.: Art & Illusion: A Study in The Psychology of Pictorial Representation. Phaidon, London (2002).
2 - Seale, B.: Seize The Time The Story of the Black Panther Party and Huey P. Newton. Black Classic Press, Baltimore (1991).
3 - Raga, S.: http://mentalfloss.com/article/91311/10-colorful-facts-about-coloring-books
4 - Corinne, T.: https://lastgasp.com/d/1120/cunt-coloring-book
5 - 6 - 7 - 8 - Berger, J.: Berger on Drawing. Occasional Press, Cork (2008).
9 - Johnson, R.: Oral history interview with Ray Johnson, 1968 Apr, 17, *Archives of American Art. Smithsonian Institution*, retrieved 11 April 2013.

Bibliography

Berger, J.: Berger on Drawing. Occasional Press, Cork (2008).
Colombo, P.: In Praise of Shadows, Charta, Milan (2008).
Doyle, M., Macfarlane, K.: The Nakeds, Drawing Room, London (2014).
Gombrich, E.H.: Art & Illusion: A Study in The Psychology of Pictorial Representation. Phaidon, London (2002).
Haring, K.: Life as a Drawing, Prestel Verlag, München (2007).
Obrist, H., U.: Ways of Curating, Penguin Books, London (2014).
Klee, P.: Teoria della Forma e Della Figurazione, Feltrinelli, Milan (1959).
Goethe, J., W.: La Teoria dei Colori, Il Saggiatore, Milan (1981).
Steinberg, S.: Lettere a Aldo Buzzi 1945 – 1999, Adelphi, Milan (2002).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Quê? Livro do Saber Popular e Tradicional Português

Daniela Vieira[1]
danielapmvieira@hotmail.com
[Ilustração / Illustration]

Resumo

O presente artigo enquadra-se na investigação realizada no âmbito do curso de Mestrado em Design da Imagem . O tema da Investigação aborda a relação entre os Vocábulos Populares Portugueses e a Ilustração, e insere-se num projeto prático titulado por "Quê?".
"Quê?" pretende resgatar palavras que caíram em desuso na Língua Portuguesa, e fixá-las através da expressão gráfica em imagens ilustradas. Trata-se de uma ligação entre a linguagem verbal e a ilustração, que poderão ser uma ótima conjugação reunida numa coleção de fanzines que tem como função arquivar palavras para que seja possível manter viva na memória as próprias raízes culturais do povo português, no sentido da afirmação da sua identidade através dos vocábulos.
Tendo em conta esta definição, a investigação propõe uma metodologia teórico-prática de caráter autoral, que se desdobra sobre a ilustração enquanto técnica de produção e expressão visual, e as palavras enquanto objeto de análise semântica.
Todavia, o projeto apresenta uma abordagem vernacular, onde as ilustrações se assumem pela interpretação e construção de narrativas a partir dos vocábulos que pretendem representar.
Pretende-se elucidar a compreensão do vocábulo popular através da ilustração, recorrendo ao artefacto final que dará lugar à "Fanzine" como um suporte físico capaz de representar o fluxo da linguagem popular na memória do Povo Português.
O presente artigo propõe a interpretação da ilustração como suporte de construção e processo de representação tendo como base o estudo de palavras populares que podem estar a cair no esquecimento popular do povo português. Como tal, foram recolhidos e analisados variados exemplos ao nível da Ilustração e da Cultura Popular.

Keywords
Ilustração, Vocábulo Popular, Interpretação, Cultura Popular Portuguesa, Memória Coletiva.

Introdução

A linguagem verbal e a expressão gráfica são fatores que se relacionam intimamente no pensamento e no processo deste projeto para a construção da solução gráfica.

Acredita-se que o assunto tratado na investigação pode representar um contributo enriquecedor para o resgate semântico dos vocábulos populares.

1 Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Avenida Rodrigues de Freitas 265, 4049-021, Porto, Portugal.

Daniela Vieira ▪ danielapmvieira@hotmail.com

Sendo *"Quê?"* um projeto de indício ilustrativo que valoriza a temática da Cultura Popular Portuguesa, pretende-se preservar a identidade verbal do Povo Português, que se assume pela preocupação de relembrar esta particular identidade nacional, tentando através de uma gramática visual evitar a sua extinção.

Existem imensas palavras populares que caracterizam Portugal. Palavras essas, que acabam por adquirir um valor único, e assim sendo, não deviam cair no esquecimento popular. A investigação pretende encontrar ligações entre o discurso visual contemporâneo e os valores verbais tradicionais, partindo dos alicerces de caráter popular assentes na pesquisa reunida. Tenciona-se explorar a herança cultural imersa nas palavras propostas que surgiram no contexto da Língua Portuguesa, e que tem um peso significativo na memória coletiva do povo português.

Tal como refere Marina Yaguello em *"Alice no País da Linguagem":*

> *"As palavras pouco usadas (neologismos, barbarismos, arcaísmos, etc.) têm um valor poético pelo facto de se distinguirem das palavras correntes da linguagem da comunicação pelo seu efeito fonético, uma vez que, em virtude do seu uso, a composição fonética das palavras correntes já não é percebida em pormenor, mas antes adivinhada."* (Yaguello, 1990, p.103)

O imaginário verbal e tradicional a par de uma gramática visual contemporânea fundida em imagens ilustradas acompanhadas de palavras, conferem um campo exploratório que surge dentro das premissas: Imagem, Palavra, e Identidade, onde constará o foco do trabalho que é proposto.

Através da reinscrição das memórias presentes nas palavras, e das experiências presenciadas nos casos de estudo, reúne-se um trabalho com uma perspetiva autoral como forma de representar um testemunho verbal numa imagem ilustrada que potencia a palavra em questão, e lhe confere um significado.

O projeto emprega os dados recolhidos ao longo da investigação, como fotografias, vídeos, questionários, conversas informais entre outras experiências, que farão parte do conteúdo de uma plataforma online, o *Tumblr*[2], e que funciona como um arquivo do projeto, com o intuito de divulgar todas as fases decorrentes da investigação, permitindo também ao visitante intervir com comentários nas publicações, ou mesmo, enviar mensagens diretas para que possa contribuir com sugestões de palavras que ache pertinentes para fazerem parte do projeto.

Pretende-se abordar a relação entre a palavra e a imagem ilustrada, de forma articulada com a técnica e a conceitualidade, na forma bidimensional através do desenho vetorial evidenciando a dualidade proposta pela palavra, e pela ilustração.

Ao longo do desenvolvimento deste projeto foi formulada a questão de investigação:

> "Como pode a ilustração em contexto editorial contribuir para a pre-

2 http://danielapmvieira.tumblr.com/

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

> servação da identidade verbal contida nos vocábulos que caíram em desuso na Língua Portuguesa?"

A coleção de fanzines, como artefacto final do projeto, tenciona ser um contributo para o reportório visual contemporâneo com o intuito de preservar e recordar os vocábulos representados.

> "...A tradição não é um momento congelado de um tempo morto, é antes uma ponte, sempre acrescentada, entre o passado e o futuro, até valer a pena"[3]

2. O Fluxo da Linguagem Popular na Memória do Povo Português

Este estudo desenvolve-se a partir de dois pontos propulsores: a Cultura Popular Oral e a Expressão Visual.

O autor de referência para este projeto é Michel Giacometti. O etnólogo de origem francesa, rendido aos encantos da Cultura Popular Portuguesa viveu em Portugal por mais de 30 anos, e hoje em dia, o seu nome têm te facto um valor incalculável, devido à sua investigação e importantes recolhas etnomusicais em Portugal, que permitiram a criação de um acervo de músicas populares, os "*Arquivos Sonoros Portugueses*" (1960).

O defensor da identidade das culturas e das nações "*pertenceu e viveu para o povo*"[4]. Entre as várias obras do autor, *"Cancioneiro Popular Português"*, editado pelo Círculo de Leitores, é uma das obras mais valorizadas de Michel Giacometti, que compila uma vasta documentação dos cantares populares portugueses. É uma obra com os "*mais preciosos bens do património comum*", (Michel Giacometti, Proémio, Cancioneiro Popular Português).

Os cantares tradicionais e populares portugueses que muitas vezes eram cantados para se passar melhor o tempo, estão cheios de vocábulos populares usados nos afazeres do dia-a-dia em meios rudimentares, e fazem parte de uma herança cultural, que identifica, e muito bem, esta nação que é Portugal.

Também no *"Memoria Media, e-museu do Património Cultural Imaterial"*[5], se pode presenciar um espólio de tradições orais de diferentes zonas de Portugal. O saber popular oral é transmitido de boca em boca pelo povo, passando assim de geração em geração. A cultura oral deixou-nos registos lexicais de vocábulos que eram apenas usados oralmente, sem registo escrito, no interior de sociedades onde a população não sabia ler nem escrever.

O projeto *"A Música Portuguesa A Gostar Dela Própria"*[6], fundado por Tiago Pereira em 2011, pretende consciencializar para a importância de um património de tradição oral, relembrando para a necessidade de documentar e gravar fragmentos da memória de um povo. O projeto apresenta um arquivo de vídeos e projetos musicais gravados por várias zonas de Portugal.

3https://www.youtube.com/watch?v=prQQh3dUsjQ&index=4&list=PLgCYWiNIlWA3y-y9JYw_M_basJ3uodFO7

4 http://www.mun-setubal.pt/pt/pagina/michel-giacometti-1929-1990/127

5 http://www.memoriamedia.net/

6 http://amusicaportuguesaagostardelapropria.org/

Daniela Vieira ▪ danielapmvieira@hotmail.com

Ao longo deste projeto descobriu-se que um aspeto fundamental para a validação dos vocábulos recolhidos, seria a recolha dos vocábulos a partir de casos concretos, ou seja, de pessoas que realmente utilizaram, ou utilizam essas palavras. Os vocábulos muitas vezes apresentam diferentes variantes sonantes de zona para zona, precisamente por serem apenas transmitidos oralmente, vão-se transformando eles mesmos pela própria "boca do povo". Um exemplo significativo disso é que numa mesma cidade: Amarante, mas em Freguesias diferentes, conheceu-se o caso de duas pessoas que proferiam o mesmo vocábulo de maneiras distintas para se referirem à mesma coisa: "Caturnos", e "Cotornos", ou até, "escaleiras", e, "caleiras".

O projeto partiu sobretudo, de práticas sociais, entre conversas informais com familiares, vizinhos e conhecidos, ou mais especificamente "o povo da aldeia", e desta forma foram-se descobrindo vocábulos que "os antigos" usavam, e que hoje em dia, os "novos" desconhecem...

Esses vocábulos são ainda conservados no falar quotidiano da contextura da sociedade rural, mas por vezes, podem ser esquecidos em meios urbanos.

Tal como refere Francisco Topa:

> "...a tradição está em processo acelerado de desaparecimento sobretudo nos meios urbanos e entre os mais novos." (Topa, p.546)

No contexto deste projeto, a pertinência do uso de vocábulos que podem estar a cair em desuso na Língua Portuguesa partiu de uma exploração prática realizada na zona Norte de Portugal, especificamente, nas cidades do Distrito do Porto: Amarante, Lixa e Felgueira, que são cidades que incluem diversos meios rurais, tendo em conta as imensas Freguesias que englobam. E, sendo a Linguagem aquilo que melhor identifica um "Povo", esses falares populares muito característicos é algo ainda presencial na vida quotidiana das pessoas destas cidades.

O mistério em torno da cultura oral, e dos vocábulos populares usados principalmente em meios rudimentares, criou a motivação de contribuir para a preservação dos vocábulos e representá-los através da ilustração.

> "Ouvimos cada vez com mais frequência lamentos perante o alegado desprezo a que está votada a generalidade da literatura oral e perante o seu desaparecimento da memória coletiva, sobretudo entre os mais jovens."(Topa, p.545).

3. O Estudo da Cultura Popular para a Formação da Imagem

O estudo da cultura Popular Portuguesa enquanto representação tem vindo a ser alvo de grande entusiasmo.

Como referência ao Estado da Arte desta investigação, aponta-se o autor Ernesto de Sousa, um artista multidisciplinar que preservava a ideia de livre produção e expressão artística experimental. O autor, realizou um estudo sobre a Arte Popular Portuguesa que se refletiu na exposição de arte

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

popular: *"Barristas e Imaginários, Quatro Artistas Populares do Norte"*[7], com a curadoria do autor, integrada no ciclo de Etnologia e Cultura Popular, a exposição foi realizada na Livraria Divulgação em Lisboa, em 1964. Sendo mais tarde, em 2014, relembrada pelo Centro Internacional de Artes José de Guimarães, que, organizou uma exposição titulada por "*Ernesto de Sousa e a Arte Popular*" – Em torno da exposição *"Barristas e Imaginários"*.

> *"Ernesto de Sousa foi uma das figuras mais apaixonantes, complexas e multifacetadas da cultura portuguesa da segunda metade do século XX."*[8]

O autor, que envolvia as raízes culturais de cariz popular no seu processo de trabalho, criou uma definição no domínio da Arte Popular, elucidando para a representação do Popular, com uma visão modernista conhecida por "Primitivismo modernista".

Tendo Ernesto de Sousa em conta, como autor de referencia na abordagem ao tema da Cultura Popular, prossegue-se agora, para uma reflexão sobre a recente procura por parte de ilustradores e designers, de uma expressão visual diluída entre ideologias propostas pela cultura popular portuguesa repousadas no uso da ilustração como método de produção da imagem.

Pode-se verificar que existe uma vontade em consolidar tradição e modernidade na representação da Identidade Portuguesa. A ilustração baseada em representações simbólicas, símbolos e cores tipicamente tradicionais, emerge em novos projetos contemporâneos com o intuito de preservar a tradição e pensar a contemporaneidade.

Projetos esses que abordam linguagens concorrentes à desta investigação, como por exemplo, o caso da ilustradora alemã Antje Herzog em *"German Proverbs Illustrated"*[9], onde a autora realizou uma série de vinte e oito ilustrações de provérbios alemães para o website "DW Made for minds". A Ilustradora Portuguesa, Cecília Lages com o projeto "Hey CECILIA!"[10] onde divulga conceitos elucidativos ao tema da Cultura popular inspirando-se na vida campestre que presencia numa aldeia em Viana do Castelo.

O projeto *"O dicionário da minha avó"*[11], realizado por Susana Martins no âmbito do Curso de Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, trata-se de um livro que ilustra as palavras que a avó da autora utiliza no seu quotidiano. O trabalho pretende representar a avó da autora como um símbolo que representa a identidade de Portugal, de forma a imortalizar essas memórias.

Mariana Crisóstomo, (designer, e ilustradora que vive em Londres), trabalha com frases e histórias sem sentido que cruzam a sua imaginação, e no seu projeto *"Illustrations of Portuguese sayings that make absolutely no sense, but everybody knows them and uses them."* [12], a autora apresenta uma

7 Nuno Faria, *"Em torno da Exposição Barristas e Imaginários"*
http://ernestodesousa.com/projectos/barristas-e-imaginarios-quatro-artistas-populares-do-norte

8 http://www.ciajg.pt/_ernesto_de_sousa_e_a_arte_popular&mop=26

9 http://www.dw.com/pt-br/prov%C3%A9rbios-alem%C3%A3es-ilustrados/g-18842081

10 http://www.hey-cecilia.com/

11 https://www.behance.net/gallery/41621849/O-DICIONARIO-DA-MINHA-AVO

12https://www.behance.net/gallery/24478537/Portuguese-sayings-that-make-absolutely-no-sense

Daniela Vieira ▪ danielapmvieira@hotmail.com

coleção de ilustrações com senso de humor onde, através de um traço preto, desenha de forma caricaturada, algumas das frases idiomáticas portuguesas, de forma literal.

Ou ainda, o projeto de Dora Queirós: *"P'ra cá do Marão mandam os que cá estão"* [13], que se trata de uma publicação que reúne fotografias acompanhadas de expressões e regionalismos transmontanos.

Com estes exemplos cruciais, demonstra-se alguns dos exemplos realizados dentro da área da ilustração e do design como um estudo da tradição popular.

4. A Relação entre Ilustração e Vocábulo: A Construção de uma Poética Visual

A utilização da Ilustração como processo de representação no contexto prático deste projeto, pretende comunicar significados que estão circunscritos nos vocábulos selecionados. Assim sendo, ilustração e vocábulo, quando colocados lado a lado, devem fazer parte de uma relação conjunta, obtendo a mesma compreensão por parte do observador.

O artefacto final em formato de "Fanzine Ilustrada", pretende representar uma dualidade que separa Ilustração e Vocábulo em páginas diferentes, de forma a apresentar o mesmo elemento em duas vertentes que devem ser vistas em conjunto.

"Quê?" não pretende ser um exercício de denotação, mas antes, um processo de resgate semântico, que confere aos vocábulos um valor representativo e enriquecedor pelo meio da ilustração, aquilo que, de certo modo, permite ao observador ampliar sentidos, identificando o vocábulo que se está a visualizar, e associa-lo a outros vocábulos, ou até mesmo histórias passadas, ou momentos específicos. Têm-se a vontade de querer saber o que aconteceu antes ou depois daquilo que está ali representado, o que pode promover novos significados acompanhados de narrativas criadas na imaginação do observador, muitas vezes associadas à sua própria vivência.

O interesse pelo visual neste contexto, com a intenção de articular aquilo que é verbal, tenta, de certo modo, materializar algo Imaterial. O vocábulo que é representado como o elemento principal é enfatizado, e o resto do desenho que não é essencial desvanecido, foi a linguagem visual que a autora optou por utilizar para caracterizar o vocábulo. Provavelmente, o mesmo vocábulo desenhado por outros ilustradores teria um resultado e uma interpretação diferente, pois o vocábulo, neste contexto, serve para fixar no papel aquilo que está ausente por ser verbal, e tendo como ponto de partida o imaginário da autora, sendo outro autor a representar, o resultado seria também ele diferente.

> *"Não aprofundando a questão neurocientífica, ler imagens é uma forma de leitura generativa, pessoal e coletiva, muitas vezes segundo padrões empáticos. Pode ser entendida igualmente como uma atividade sociocultural literária."* (Vitorino dos Santos, p.82)

13 https://www.behance.net/gallery/15064039/Pra-ca-do-Marao-mandam-os-que-ca-estao

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

5. Projeto "Quê?"

Sincronicamente ao processo de investigação, foi desenvolvida a primeira Fanzine Ilustrada titulada por "Quê?", como resultado prático do primeiro artefacto final emergente da investigação. Este objeto físico pretende ser uma representação dos vocábulos que se reuniram e posteriormente foram ilustrados, que são os seguintes: Aguça, Caleiras, Caturnos, Chancas, Chuço, Galhos, Graveto, Mocho, Puriscas, e, por último, Safa, (Ver Figs. 1, e 2.).

Fig. 1. (Ilustração do Vocábulo: Aguça)

Fig.2. (Ilustração do Vocábulo: Mocho)

A seleção destas palavras, foi feita a partir da categoria: Objetos, e de seguida, as palavras foram colocadas por ordem alfabética e incompleta, tendo todas as palavras letras em falta, em tom de "Jogo da Forca".

A escolha do tamanho para esta fanzine foi de um formato não convencional próximo do A5, com as seguintes dimensões: 13,7x16,8 cm. Quanto ao design, escolheu-se utilizar a retícula como padrão de preenchimento da capa e contracapa, (Ver Fig. 3.).

Fig. 3. (Capa e Contracapa)

Fig.4. (Ilustração do vocábulo Galhos)

As ilustrações, que foram colocadas lado a lado com a palavra em questão, são todas vetoriais, desenhadas com um fino traço preto, e deixadas de forma incompleta.

A validação da relação entre a palavra e a ilustração é uma abordagem importante, e, portanto, interessa que a ilustração tenha uma relação com a realidade, mesmo que, por vezes, apresente apontamentos de humor, (Ver Fig.4.). As ilustrações foram inspiradas em aspetos da vida quotidiana, num contexto familiar, tentando, deste modo, aproximar intimamente as ilustrações ao imaginário da autora.

Como primeiro resultado, este objeto no formato de Fanzine possibilitou a tomada de decisões para as posteriores realizações. Nomeadamente em relação ao processo editorial, no que toca à escolha do padrão a colocar na capa e na contracapa, pois, percebeu-se que, a capa, sendo aquilo que comunica de imediato com o observador, deve estar em "sintonia" com o conteúdo. A retícula foi escolhida apenas como forma de "preenchimento", e, portanto, outras opções devem ser consideradas.

Daniela Vieira ▪ danielapmvieira@hotmail.com

Pretende-se que a Fanzine enquanto artefacto final, transpareça uma imagem mais limpa e simples, a capa deve ter uma aproximação à linguagem minimalista que as ilustrações transmitem.

Durante a escolha do papel para a impressão, percebeu-se que, este não poderia ter um tom de branco virgem, e optou-se por utilizar um papel reciclado de tom creme, para que as ilustrações se sobressaíssem mais.

A escolha do título: "Quê?" foi feita quase de imediato, durante uma tentativa de perceber quais as palavras que mais rapidamente surgiam no pensamento quando se pensa neste projeto. A palavra "Quê?" permitiu uma fácil apropriação e associação ao projeto, devido ao contexto oral em que a palavra é utilizada. Usualmente é colocada a questão com a palavra "Quê?" quando a pessoa não percebe o que está a ser dito, e, tendo em conta o desuso das palavras selecionadas para o projeto, consideradas como palavras "dos antigos", que podem ser "um tanto ou quanto estranhas" para os mais novos, "Quê?", neste contexto pretende dizer: "Que palavras são essas?". Sendo este um título curto e intrigante, em formato de interrogação, deposita no observador uma certa curiosidade.

O título do projeto ajudou a criar uma "identidade" para o mesmo, formando uma espécie de logótipo, (Ver Fig.5.), que partiu da ideia da mesma formatação utilizada no interior da fanzine para escrever as palavras, (Ver Fig. 6.). A palavra "Quê?" foi colocada de forma incompleta, sendo as letras "Q", e a letra "ê" desenhadas com a caligrafia da autora.

Fig.5. (Imagem do Projeto/ Título: Quê?)

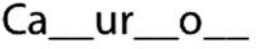


Fig.6. (3º vocábulo: Caturnos)

A Fanzine apresenta dez palavras incompletas, cada uma das palavras é acompanhada por uma ilustração que a define. O desafio para o observador será tentar acertar na palavra que é proposta, tendo como dica algumas das letras que existem na palavra, bem como o número de letras que a constituem. As ilustrações pretendem elucidar para a "descoberta" da palavra, (Ver Fig.7.)

A falta de uma narrativa visual aproxima o projeto de um dicionário ilustrado, sendo este primeiro volume um "dicionário da categoria: Objetos". As ilustrações podem também ser consideradas como "metáforas" para outras palavras, como é o caso da ilustração da palavra "Chancas", (Ver Fig.8.), que pode automaticamente remeter para a palavra "socos", também utilizada no mesmo contexto pelas pessoas dos meios mais rurais.

Todas as ilustrações têm a mesma linguagem. Optou-se por utilizar uma linguagem continua de forma a ser mais fácil de "reconhecer" o projeto, e, acentuar a ideia de "coleção". As ilustrações vetoriais incompletas remetem para a nostalgia dos vocábulos que muitas vezes têm uma

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Fig.7. (Ilustração do vocábulo: Caturnos)

Fig.8. (Ilustração do vocábulo: Chancas)

grande carga sentimental para o observador pois fazem parte de histórias passadas, e portanto, as ilustrações pretendem ser "um rasto de uma memória". No decorrer da realização das ilustrações foi tido em atenção a composição, que foi a mesma para todas as ilustrações, desenhadas todas elas dentro da mesma margem.

6. Conclusão

O presente estudo surge do contexto da exploração de vocábulos populares que correm o risco da obliteração por parte da Língua Popular Portuguesa, assim como, pretende ser um contributo para a preservação dos mesmos em contexto editorial, pelo meio da Ilustração, resultando num artefacto de comunicação.

Durante a execução do projeto tinha-se como objetivo entender o papel da Ilustração, (em contexto editorial), como um contributo para a preservação da identidade verbal contida nos vocábulos que podem estar a cair em desuso na Língua Portuguesa. Concluindo-se que, na visualização do vocábulo e da ilustração lado a lado como um todo, a descoberta da palavra é mais rápida e intuitiva.

Fig.9. (Ilustração do vocábulo Ajeitar-se, para a 2ª Fanzine Ilustrada inserida na categoria de palavras: A e B. Utilizar-se-á o formato de ordem alfabética para as próximas fanzines a realizar).

Teve-se a oportunidade de mostrar a Fanzine a várias pessoas que facilmente descobriram os vocábulos representados em todas as ilustrações, e, por sua vez, rapidamente formaram imagens mentais de histórias passadas recordando a utilização daqueles vocábulos advindos da experiência dos seus afazeres diários, de emoções, e do conhecimento popular generalizado. Maior parte das pessoas começou por dizer "*no meu tempo...*"

Fig.10. (Ilustração do vocábulo: Anilhados)

Acredita-se na importância deste estudo como um contributo de um método organizado que sustenta a construção do significado dos vocábulos representados, apelando à importância da visualização e da rápida interpretação através do recurso às imagens ao invés do texto. Tenciona-se tornar presente uma tradição oral, através de uma linguagem contemporânea que complementa o assunto retratado.

A primeira fanzine de caracter autoral e experimental aqui apresentada, não pretende ser um exercício isolado, mas sim inserir-se numa

Daniela Vieira ▪ danielapmvieira@hotmail.com

coleção de fanzines divididas por volumes, (configurada pela definição de dicionário ilustrado), que permite o resgate semântico e o estudo dos vocábulos populares, assim como, tenciona deste modo, preservar um património cultural Imaterial, (Ver Figs. 9 e 10.).

References

Almeida, J.J. (2017) *Dicionário aberto de calão e expressões idiomáticas*. Disponível em: http://natura.di.uminho.pt/~jj/pln/calao/dicionario.pdf (Acedido em: 11/ 02/ 2017)
A Música Portuguesa a Gostar Dela Própria, http://amusicaportuguesaagostardelapropria.org/
Barristas e Imaginários, Quatro Artistas Populares do Norte, http://ernestodesousa.com/projectos/barristas-e-imaginarios-quatro-artistas-populares-do-norte
Daniela Vieira, http://danielapmvieira.tumblr.com/
Design Português, http://designportugues.pt/ (Acedido em: 02/ 02/ 2017)
Dolbeth, J.F. e Henriques da Silva, C. (2014) *Convergências entre Ilustração Contemporânea em Portugal e Património Popular Português*. Disponível em: https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/86973 (Acedido em: 11/ 02/ 2017)
Dos Santos. Rui Paulo Vitorino. *O Influxo da Mudança no Álbum Ilustrado. A influência da Gramática Digital.* Tese de Doutoramento apresentada na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Porto, 2015
Erneste de Sousa e a Arte Popular, http://www.ciajg.pt/_ernesto_de_sousa_e_a_arte_popular&mop=26
Herzog, Antje. *Provérbios alemães ilustrados.* Disponível em: http://www.dw.com/pt/prov%C3%A9rbios-alem%C3%A3es--ilustrados/g-18842081 (Acedido em: 02/ 02/ 2017)
Hey Cecilia!, http://www.hey-cecilia.com/ (Acedido em: 02/ 02/ 2017)
Memória Media, E-Museu do Património Cultural Imaterial, http://www.memoriamedia.net/
Mendes, A. (2010) *Porto Nac om de Falares*. Lisboa: A ncora
Mota. Marina da Silva. *As Cartas Portuguesas: relação entre texto e imagem.* Relatório de Projeto da Dissertação de Mestrado apresentada na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Porto, 2015
Neves, N. (2013). *Portugal a cores*. Algés: Edição bilingue; Publicações Serrote.
"Para lá do Marão Mandam os que cá estão",https://www.behance.net/gallery/15064039/Pra-ca-do-Marao-mandam-os-que-ca-estao (Acedido em: 02/ 02/ 2017)
Pires, A. e Co-Autor; Brito, J.C. (2014) *Lugares e Palavras do Porto: A cidade em estórias, memórias, imagens e poemas*. Rio Tinto: Lugar da Palavra Editora
Povo que Canta, Beira Alta, Beira Baixa, https://www.youtube.com/watch?v=prQQh-3dUsjQ&index=4&list=PLgCYWiNIlW%20%20%20%20%20%20%20A3y-y9JYw_M_basJ3uodFO7
Quental. Joana. *A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação*, Tese de Doutoramento apresentada na Universidade de Aveiro, Aveiro, 2009
Setúbal, Município Participado, http://www.mun-setubal.pt/pt/pagina/michel-giacometti-1929-1990/127
Simões , G. (2000). *Dicionário de expressões populares portuguesas*. Publicações Dom Quixote.
Yaguello, M. (1990) *Alice no País da Linguagem*. Traduzido por Maria José Figueiredo. Éditions du Seuil, 1981st edn. Lisboa: Editorial Estampa

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Hot Rats!

How the Illustrated Vocabulary of Californian Kustom Kulture informed the Subversive and Irreverent Identity forever associated with Skateboard Fashion and Tastes

Joel Lardner[1]
jlardner@aub.ac.uk
[Ilustração / Illustration]

Abstract

This paper was motivated by an enthusiasm and curiosity to investigate the origins of the illustrated visual language associated with skateboarding. It will describe how myths associated with countercultures and individual creative expression nurtured a perceived sense of difference and otherness [1] and propagated distinct customs which endorsed anti-establishment attitudes and celebrated vulgarity. These conspicuous displays articulated the adrenalin thrills of the act itself and disseminated a potent visual code to juvenile male consumers eager to establish their rebellious, anti-social credentials.
It will seek out the rich visual iconography associated with Californian youth movements brought to light by Woolfe in his essay The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby (1965) and attempt to establish a clear lineage between the legacy of Hot-rod customisation practices and the graphic heritage of skateboard culture best characterised by the output of Stecyk, Phillips and Johnson. Their prolific works for popular skateboard brands such as Powell-Peralta and Santa Cruz during the 1980's established the resilient visual inheritance which would eventually transform the perception of these counter cultural attitudes and motifs.

1. Kalifornian Kustomisation and the Birth Youth Culture

The Department of Defense awarded one-quarter of all its contracts to California in the 1950s. Between 1952 and 1962, the Department of Defense funneled more than $50 billion into California, twice the amount received by any other state.' Kevin Starr. Golden Dreams: California in an Age of Abundance, 2011[2].

Post war Southern California provided the crucible in which modern leisure pursuits and conspicuous lifestyle preferences where born. A booming industrial, militaristic economy propelled by cold war anxiety flourished in the balmy west coast climate and established a prosperous middle class eager to locate and develop opportunities to reward themselves and their children. It was in this heady environment that employees of "Think Factories", as described by Leslie [3], turned their inquisitive minds towards developing new recreational products. As Kaiser notes 'fiberglass and foam, the staples of the modern surfboard, were developed by the pre-war

1 Arts University Bournemouth, Illustration Dept, Wallisdown, Poole, United Kingdom.

chemical industry and made their way into surfing through the aerospace industry, which intersected the surf community in Southern California' [4].

The availability of ingenious components intended for military usage and a positive *can-do,* DIY attitude propelled by the redefinition of California's economic landscape, spawned innovative leisure products and new marketing opportunities. In his memoir, *The Answer is Never* (2002), Jocko Weyland defines this era's optimistic approach and acceptance of materials so; 'Plastic was part of the new arena of speeded-up trends, a culture that used disposable objects and ideas as part of everyday life' [5].

The redeployment of materials such as fiberglass and urethane set in motion a fury of diverse leisure activities and subsequent subcultural networks with interconnected customs and values. This willingness to *tinker*, i.e. repurposing goods and components, gave rise to customisation practices being adopted by increasingly distinct communities (or tribes) throughout California. As Colburn describes 'the Los Angeles custom car scene encouraged individuals to take a generic industrial product and change it, thereby expressing aspects of their own personalities and the personality of their particular tribe' [6]. This behaviour gave rise to the moniker, *Kustom Kulture*, a broad neologism that encompasses an attitude and willingness to adapt industrial, mass produced assets, imbuing them with the reflected personality and idiosyncratic desires of their owner.

From its beginning in the early Depression years, hot rodding has had strong overtones of counterculture. Not being able to afford flashy new cars, the rodders stripped down cheap Model –T and A Ford roadsters to make them lighter and faster, souped up the engines with homemade speed equipment, and then flaunted this speed on the street. Pat Ganahl, Kustom Kulture, 1993. [7]

Since the end of the Second World War newly skilled servicemen returning home had begun to recycle and adapt redundant motor vehicles in earnest in order to experience the thrills of street racing. Hot rod culture and mythology was fused in this climate of adrenaline, bravado and independent know how, and by 1955 Californian high school youth sought to contribute and engage with this 'common, dangerous, outlaw activity' [8]. The desire for recognition and stature amongst your peers led to the development of illustrated motifs and a distinctive graphic vernacular emerged advanced by such virtuosos as Von Dutch (Kenny Howard) and subsequently Ed "Big Daddy" Roth. Hand painted flames and iconic symbols such as Von Dutch's trademark *Flying eyeball* motif resonated with voracious adolescent male devotees craving to be accepted by their specific youth tribe.

Fig. 1. Curtiss P-40E Warhawk at the National Museum of the United States Air Force. Dayton, Ohio (National Museum of the U.S. Air Force).

The decorative art associated with west coast pastimes and lifestyle pursuits depicts the desire to imbue *valuable* inanimate objects with the qualities or sensations they evoke in their human operators, a desire which the mercurial prophet of this movement, Von Dutch, understood noticing 'mod-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ern automobiles need some human element on them. Without it they look like they've been ground out by a mechanical monster-which they have!' [9]. This urge is evident within the nose art of World War Two military aircraft (Fig.1) that utilised popular cultural imagery of the period. The imagery was often coarse and boastful, and appropriated popular motifs and cartoon characters of the period in order that the machine could assume their attributes. The impact of this development on the visual arts during the twentieth century cannot be understated.

Art critic Nancy Marmer observed that Pop Art was indirectly influenced by Southern California youth culture, including "the hot-rod world, with its...kandy-kolors...high-polish craftsmanship, and perhaps most influential, its established conventions of decorative paint techniques. Steyck & Carson (eds.) Surf culture: The art history of surfing. 2002 [10].

On the announcement of Ed Roth's death, *Juxtaspoz Magazine*, the mouthpiece and champion of countercultural and low brow practices, proclaimed him, not un-controversially or un-biasedly, as 'the greatest artist of the twentieth century' [11]. This dubious proclamation is open to debate but Roth was undoubtedly at the centre of a dynamic, emerging visual field at odds with the accepted art world hierarchy. A field which recognized the desires and ambitions of a new increasingly influential teen generation which venerated comic books, horror films and rock'n'roll.

Ed "Big Daddy" Roth is celebrated as a visionary hot rod sculptor and was described by Wolfe as 'the Salvador Dali of the movement...a prankster' [12]. His absurdly stylised, revolutionary vehicles fused the diametrical consumer fantasies of automobile culture and the Hollywood dream factory. They defied the *"You can have any color as long as it's black"* attitude nurtured and encouraged by the U.S. Industrial complex. Roth's vision had more in common with the studio lots of Los Angeles than the mundane reality of Detroit's industrial production lines. His unique and bizarre vehicles screamed *you can do this yourself!*

Roth exemplified this independent mindset nurtured by availability of materials and the redefinition of Southern California's economic landscape. His works were built from scratch in a garage; the creative crucible at the heart of his enterprise and which he described as a "sanctuary of artistic control... (a space in which) imagination is the limit and speed is the need" [13]. Roth was quick to spot the marketing opportunities that presented themselves and his vision soon spread beyond the limited groups of admirers at specialist car shows.

Roth's illustrated legacy is equally as potent as his redefinition of automobile style. Desmarias describes Southern California in this period as a 'metaphor for post-pubescent energy and anxiousness and creativity' [14] and Roth's graphic output, defined by Woolfe as 'Mad magazine Bosch' [15] recognised a groundswell of young male desires, fantasies and aspirations. Not everybody could see the extravagant original cars but they could access these ideas via Roth's multiple illustrated products of the period, such as T-shirts and toy model kits, which popularised and commodified rebellion and alternative lifestyle pursuits. For the generation of children exposed to *Looney Tunes* and the Vietnam war on colour

television, Roth's mutated and contorted creatures articulated the contradictions and hypocrisy of cold war America revealed to them via the satirical precision of Mad magazine.

2. Myths and Aesthetics associated with Skateboard Culture

> *Just as there was a literal and metaphorical hole in youth music subcultures that feverish punk rock filled, there was a hole in youth sports culture as well.* David Ensminger, 2011 [16].

In a pre-internet age skateboard graphics, like vinyl album art, acted as a covert and vibrant network of codes which evolved *under the radar*, beyond demarked popular visual material. These new fashions and taste structures were eager to adopt and lay claim to countercultural motifs and unsanctioned visual rhetoric. The rebel credentials of skateboard art were enriched by a burgeoning underground U.S. comic scene and a flourishing west coast beach culture that had already begun to dominate the popular imagination as a superlative leisure pursuit and fashionable lifestyle affectation.

Fig. 2. *Kaos Wheels* advertisement for Alva skateboard company featured in *Thrasher Magazine,* March 1986, image available at https://www.thrashermagazine.com/articles/magazine/march-1986/

The kinetic and vulgar landscape of Ed Roth is clearly evident throughout these formative stages of skateboarding re-emergence during the 1980's. The Alva Skates '*Kaos Wheels'* advertisement (Fig.2) demonstrates the potent appeal of Roth's vernacular to this emerging subculture. The advertisement clearly adopts the recognisable format of a Roth Monster T-shirt graphic, in that both creature and machine are inextricably merged in order to convey the prerequisite sensations of excitement and velocity.

2.1. Beach Culture

The physics of skateboard riding clearly replicates the elemental experience of surfing. Surf historians often refer to the ancient lineage of their pastime citing archeological evidence dating back five thousand years, such as ceramics that purportedly depict men riding waves (Chan chan, Peru) [17]. Such primordial provenance provides countless marketing opportunities and the perceived *natural and wholesome* urge to ride waves is also present throughout skateboard visual culture too. The Powell-Peralta skateboard company *Lance Mountain* deck artwork (V.Courtlandt Johnson, 1985) reflects this elemental compulsion. It features faux cave painting characters engaging in primitive activities such as hunting, and skateboarding, clearly articulating the instinctual compulsion and pleasure the activity offers.

The relationship between surfing practices and skateboard's origins have been chronicled by many including the acclaimed documentary film *Dogtown and Z-boys* (Peralta and Stecyk, 2001). This film challenges sani-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

tised, saccharin interpretations of west coast beach culture and presents us with the reality of a hedonistic, nomad surf lifestyle.

This lifestyle was about the pursuit of sensations and gratification, never about being productive in the modern conventional sense. Even as it grew in popularity through the post war years the seemingly innocent pastime of surfing was sometimes attracting negative feedback from broader society. When sensationally describing the burgeoning Californian surf scene in 1964, Saga magazine described '200,000 half-naked surf buffs (involved in) varying types of immorality, from cutting school to throwing sexy twist parties. They tend to be rebellious. They are suspicious of outsiders. They have no desire to conform' [18] and The Santa Monica Evening Outlook (14 August 1959), proceeding to characterise and denigrate the *unwanted people* on the beach like so; 'Because this surfing area is so popular, it has attracted real "bums" – young people who think it's smart to lie around and drink beer and wine. But recent pressure by Malibu civic groups has resulted in cleaning up the cans and bottles and an effort toward removing these unwanted people...'[19].

The *Dogtown and Z-boys* documentary film demonstrated how this portrayal of surf "bums" (or punks?) was adopted by skateboarders in order to inform their own customs and practices. The film documents the emergence of an aggressive, fearless skateboarding technique that drew inspiration from daring, ingenious surfers and their relationship to the anti-social aspects and elements of beach culture.

> *Two hundred years of American technology has unwittingly created a massive cement playground of unlimited potential. but it was the minds of 11 year olds that could see that potential.* Craig Stecyk, Skateboarder magazine. 1975 [20].

It was Craig Stecyk's notorious articles and photographs for *SkateBoarder* Magazine that began to articulate this developing attitude; establishing a mythology that still pervades in skateboard culture today. As Henry Rollins, seminal figure in U.S. punk and hardcore scene, describes 'the (*Skateboarder* Magazine) photos showed more than skating. They showed a lifestyle and an attitude, they showed a code' [21].

The initial skateboard fad that emerged in the 1970's, literally propelled by the development of the urethane skateboard wheel, was ebbing away at the end of the decade and the remaining die-hard skateboarders began to feel disenfranchised. Increasingly Skateboarders looked beyond the confines of the purpose-built skate park into the modern post-industrial landscape. The act of street skating is built upon seeing the opportunities that exist within the homogeneous landscape, but this transgressive repurposing of private and municipal street architecture meant resisting increasingly hostile local government policies and codes, as Ensminger notes 'whole communities were dealing with the "nuisance' and "delinquents" of skateboarding by regulating public space in favor of business' [22].

During this period skateboarding was given the opportunity to gestate in splendid isolation, to grow beyond the confines of a commercial, sani-

tised leisure industry and to develop new taste and value structures befitting an idiosyncratic counter-cultural entity. Skateboarders found themselves in a position to dictate the visual presence and identity of skateboard culture. They were encouraged to pursue an unsanctioned artistic direction informed by the tough beach culture of Dogtown, LA that would counter the hypocritical and polluting visual language of consumer America.

Fig. 3. Santa Cruz *Slasher* skateboard deck by Jim Phillips Sr. (1985). NHS Inc.

2.2. Skateboard Deck Art

The graphic heritage of skate board art owes a lot to the tradition of surfers decorating surfboards with their own emblems, which in itself can be traced to the custom airbrush techniques established by Roth to decorate car bodywork, and beyond that WW2 aircraft nose art. The desire to express what it feels like to ride a wave, be it liquid or concrete, migrated across youth culture and was as strong as Roth's desire to articulate the adrenalin fueled culture of street racing hot-rods; 'Kids love dragging a car...they get so that can practically feel the rpm's' [23].

The equivalent urgent, visceral sensation is present within the Santa Cruz *Slasher* skateboard deck artwork (Fig.3) which portrays a cartoon green monster wielding a blood-soaked scimitar whilst leaping dynamically from a wave. This quintessential image helped establish its author, Jim Phillips, as a key architect and high priest of skateboarding's illustrated vernacular. Such emotive, bold, often intricate, illustrated designs produced for the Santa Cruz skateboard company recall Roth's illustrated menagerie and also the influence of unregulated comic artists such as Crumb and Roth protégé, and *Kustom Kulture* evangelist, Robert Williams.

Phillips was art director of Santa Cruz skateboard company during this formative period of skateboarding's cultural development (1975-1990). He was a surfing native of Southern California and immersed in the contagious visual culture of his locale. His formative education included comic art, animation cell painting and *glossing* fiberglass surf boards. Phillips grew adept at these industrial processes and the technical requirements necessary to succeed as a commercial artist, which when interfused with the radical and provocative agenda propagated by Robert Crumb's underground *Zap comix,* would form the ideal graphic language for skateboarding.

Fig. 4. Santa Cruz Blue *Screaming hand* by Jim Phillips Sr. (1985). NHS Inc.

Phillips describes how 'the original Slasher design was rejected from the 3A committee (Santa Cruz 1984 3A Invitational Surfing Championships), saying it was not an image they wanted to promote, so I knew it would be perfect for skateboarders!' [24]. The bloody, weeping carved *Slasher* lettering encapsulated the aggressive identity skateboarders wanted to project, an

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

identity that acknowledged the debt to surf culture while in pursuit of its own increasingly disobedient visual vocabulary.

Phillip's *Screaming hand* logo for Santa Cruz Skateboards (Fig.4) is one of the most widely recognized and re-appropriated symbols within skateboard culture. This iconic image demonstrates an instinctual command and understanding of the industrial processes necessary in order to manufacture these goods and marked him out as a virtuoso within the field. The *Screaming hand* has the equivalent appeal and countercultural status as the *flying eyeball* motif propagated by hot rod pioneer, Von Dutch. Both symbols articulate a visceral heightened sense of unease which Ensminger recognises as 'actively interrogating westernized notions of bodies as discreet and harmonious units' [25].

The *Screaming hand* is constructed using Phillips's crow quill pen high-contrast ink technique which recalls comic or scraper board art, utilising his characteristic *saw teeth* gestures to describe depth and shadow. Such a graphic treatment is ideally suited to a variety of translations and commodities, including the industrial photo stencil silk screen processes used to produce illustrated skateboard decks. These processes employ bold contrast compositions and bright pigments, but more importantly go some way to resist the aggressive trauma and exertions which constitute the function of a skateboard.

Fig. 5. Santa Cruz *Corey O'Brien* skateboard deck by Jim Phillips Sr. (1987). NHS Inc.

2.2. Punk Rock Attitude and Postures

Following the swift demise of skateboarding as a teen craze at the close of the 1970's, skateboarders came of age. They looked beyond the restrictive notions of a conventional sport and drew in more exciting countercultural imagery to best illustrate their concerns. Images that fed off their interests beyond the homogenous, controlled skateboard parks. In order to establish a new visual identity which could emulate the daring manoeuvres being performed in deep empty swimming pools, or municipal canals, skateboarders sought out images that better portrayed the aggressive, non-conformist attitude their activities cultivated; images motivated by the increasingly political concerns of punk and alternative music. The disharmony and discord this music forged was already depicted visually by vinyl record artwork, T-shirts, DIY zine culture and alternative fashion codes and now skateboarding could adopt these motifs and replicate postures from punk's countercultural corpus.

The *Ray "Bones" Rodriguez Skull & Sword* skateboard deck artwork was the first illustrated professional signature deck graphic produced by Powell-Peralta. The graphic was conceived by a professional skateboarder Ray "Bones" Rodriguez and Illustrated by V.C. Johnson. Gathering instant appeal from its target audience, the product shifted the perception away from skateboarding as an organised sport and more towards the transmis-

sion of an attitude. No longer a passive and commodified teen pursuit, skateboarders where asserting a more aggressive identity in keeping with this adopted imagery associated with alternative lifestyle and rebellion.

We didn't think it was that dark, but it turned out other people thought it was dark," George says. "It was an instant hit with skaters, but we received complaints from moms and dads, and had a fair amount of pushback from Southern religious groups threatening to boycott our product because they thought we were Satanically oriented. George Powell, Owner and art director of Powell-Peralta skateboard company, 2017 [26].

The '*Skull & Sword'* illustrated skateboard deck artwork set the precedent for this burgeoning art form and encouraged many other skateboard brands to adopt a similar irreverent approach to visual content. The skulls and zombies that populate the graphic culture of skateboarding during this period are also recognized in many other subcultural artefacts of the 1980's. As Ensminger notes, a steady diet of monsters has been at the core of punk flyers, represented by illustrations that recall *Tales from the crypt, Rat Fink*, and homegrown terror doodles from teenagers working in damp basements [27].

Fig. 6. Santa Cruz *Jeff Grosso* skateboard deck by Jim Phillips Sr. (1987). NHS Inc.

Such supernatural and apocalyptic imagery is evident in many of Phillips illustrated works for the Santa Cruz brand including the deck graphics for the *Jeff Kendall* model (Phillips, 1987) which depicts a nuclear catastrophe, the *Corey O'Brien* model (Fig.5), which takes clear inspiration from B-movie comic book horror tropes or the *Jeff Grosso* model (Fig.6) with its depiction of a biblical demonic inferno.

Mortality, vulnerability and horror are frequently summoned countercultural concerns which convey metaphors of skating as a kind of pestilence [28]. They shed light on the hypocritical and corrupt behavior of the powerful forces deemed to control and dictate the status quo, and by so doing appeal to teenagers seeking out the shocking and controversial. This notion of a doomed, poisoned planet and violated youth is also evident in many of Roth's Studio products of this period in which nuclear armageddon was a constant, imminent threat. The *Born Dead* T shirt design by Robert Williams for Roth Studios (1966) articulates the negative energy and anxieties of a teen horde increasingly aware of the contradictions and hypocrisy presented by the adult world.

Fig. 7. Shawn Kerri's 1980 poster for LA band *Germs,* image available *at http://www.maximumrocknroll.com/punk-comics-history-part-2/*

Punk doctrine necessitated an immediate response to a perceived external, oppressive authority. It encouraged instigators to draw upon the materials at hand to produce and distribute ideas quickly and

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

cheaply. The subversive agenda propagated by punk *zines* at this time was often enhanced by the makeshift quality of manufacture and production (black and white photocopied and stapled bound), leading to the emergence of an aesthetic formula that draws upon error and limitations.

Parallels between celebrated punk artist Shawn Kerri's 1980 poster for LA band *Germs* (Fig.7) and the Phillips's *Rob Roskopp* skateboard deck artwork (Fig.8) point to the relationship between punk aesthetics and skateboard deck graphics. Both images utilise an equivalent comic book graphic treatment, and employ familiar horror tropes. They both employ a target as a striking central graphic device, which is then compromised and disrupted by a malevolent force that lies beneath.

Fig. 8. Santa Cruz *Rob Roskopp* skateboard deck by Jim Phillips Sr. (1984). NHS Inc.

3. Rat Fink!

> 'The rats have all got rickets, they spit through broken teeth' *Beasley Street* by John Cooper Clarke, 1978 [29].

Disneyland park, Anaheim, CA opened its doors to an impatient Californian public on July 17, 1955. It was designed and built under the direct supervision of Walt Disney and encapsulated his vision of a utopian leisure destination which reflected the prosperity and of post-war America. The American dream was in full swing at Disney's palace to consumer confidence but twenty miles away in Bell, CA a different dream was being played out. An alternative American dream which refused to accept the standardisation that industrialised America offered them. A dream (or nightmare) that propagated individual creative expression and ran counter to the sanitised vision offered at Anaheim. Whereas Disney's fantasy was exemplified by a mouse this alternative vision was propagated by a rat.

Rat Fink emerged from the drains of popular entertainment during the 1950's, initially as a decal applied to bespoke spray painted T-shirts and sold at car fairs. In the irreverent climate that would eventually foster *Zap comix*, his fuzzy, frenetic features and inebriated expression perfectly articulated teenage desires and motivations, establishing Roth as an 'outlaw and social critic when the people in power still took exception to such things' [30]. Roth's vulgar graphic alter-ego encapsulated the state of mind of his eager young admirers and led to a wildly popular range of toys and products contaminating the minds of a generation who would eventually disseminate this illustrated language via popular forms such as skateboard art (Phillips et al).

The rat is conspicuous throughout skateboard products and materials. A noteworthy example being the Powell Peralta skateboard company *Vato rat* design (Stecyk) which transposed a pre-existing intimidatory beach graffiti symbol, onto a skateboard deck. This design disseminated

the symbols and mythology associated with the Dog Town surf community to the broader audience, whilst also promoting the allure of spray paint as the de-regueur counter cultural graphic device. *Rat Fink* himself was also appropriated by Powell Peralta in 1991 for a print advert and deck artwork entitled '*Never again,* illustrated by Sean Cliver and art directed by Craig Stecyk, in which, it can be argued, skateboarding acknowledges its debt to Roth's vision.

The rat is a reoccurring motif in literary and artistic consciousness. It erupts from below the streets to infect our imaginations and can be used by illustrators to signify horror or disorder. The rat inhabits a metaphorical subterranean underground which denotes revulsion and disgust, and therefore projects the archetypal permutation of a skateboarder's psyche. It pervades throughout skateboarding products, merchandise, fashions and folklore, and encapsulates the independent, reckless spirit first identified within Southern Californian hot rod customs and practices during the post war period.

Conclusions

Hot-rodding challenged conformity and laid out the topography and etiquette for subsequent countercultural pursuits and mutations. The *kustom kulture* it begat would be emulated by subsequent youth tribes in order to convey their own anti-authority credentials. A doctrine Stecyk describes as 'a preoccupation with the downbeat. The attitude is coarse, edgy and hard' [31] is still present in the visual codes and value systems of many offshoot communities and practices.

This paper has sought to identify the commonalities of such pursuits by pointing towards the emergence of an irreverent graphic language that opposed societal conventions and resisted conformity. This evolution was brought about by the resourceful nature, independent mindset and fiery temperament evident within this aggregation of tribes.

A transformative DIY mindset led to the repurposing of previously compliant industrial processes and techniques, such as fiberglass, polyurethane, xerography, silk screen printing, aerosol spray painting and comic art practices, in order to construct a new vocabulary with which to convey status and articulate desire amongst these groups. Indeed, the same motivations that led Roth to customize T-shirts with polymer car spray paint, that of speed, portability and permanence, are still reflected in contemporary graffiti practices. It was this pragmatic approach to the materials at hand that contributed to the evolution of an aesthetic which extolled curiosity and invention, whilst endorsing vulgarity and disorder. Artists such as Stecyk, Phillips and Johnson's undoubted proficiency and command of such industrial techniques led to graphically arresting, mass produced imagery which extolled the hazardous nature of skateboarding and its equivalence to the reckless street racing culture from which it emerged and reveres.

Skateboarders have to conquer a palpable sense of fear in order to perform stunts and manoevures and in a modern risk-averse climate do not perceive themselves as *normal*. This mind-set was depicted and

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

described by disharmonic punk rock music which asserted the political and subversive identity skater's were eager to project. As Ensminger describes; 'they (skateboarders) transformed the sense of the local landscape and their relationship to commodities, media, sports and entertainment by forming a micro-economy, even micro-society, of their own-all the while remaining committed to a fuzzy set of core values marked by a perceived sense of difference and otherness' [32].

This paper set out to investigate how *Rat Fink* and Ed 'Big Daddy' Roth's menagerie of illustrated monsters provided the means with which to inform and articulate the distinct psychological position Ensminger describes above. Roth's mastery of such iconography still reverberates through the diverse modes of contemporary countercultural expression (T-shirts, tattoos, graffiti art, stickers etc.) and uniquely befits the practice of skateboarding, which adopted the irreverent and subversive visual codes associated with *Kustom Kulture* in order to disconnect from other subdued leisure pursuits and establish itself as an alternative way of life, which set out to denigrate the mainstream *rat race* and celebrate *otherness*.

References

1. Ensminger, D., Visual Vitriol. T*he street art and subcultures of the punk and hardcore generation*. The University Press of Mississippi. pp. 109. Jackson. [2011].
2. Starr, K., *Golden Dreams: California in an Age of Abundance*, 1950-1963,. pp. 219. Oxford University Press, U.S.A. [2011].
3. Leslie, S.W., *Secret Spaces:Southern California's Aerospace "Think Factories"*. pp. 59, The Architecture of Industry: Changing Paradigms in Industrial Building and Planning., Ashgate Publishing Ltd., Vermont. [2014].
4. Kaiser, D., *Groovy Science: Knowledge, Innovation, and American Counterculture*. pp.432. University of Chicago Press, Chicago. [2016].
5. Weyland, J., *The answer is never*, pp.33. Century. London. [2002].
6. Colburn, B., *Kustom Kulture*. pp.94. c [1993].
7. Ganahl, p., *Kustom Kulture*. pp.8. Laguna Art Museum. Los Angeles. [1993].
8. Ganahl, p., *Kustom Kulture*. pp.8. Laguna Art Museum. Los Angeles. [1993].
9. Dutch, V., *Kustom Kulture*. pp.22. Laguna Art Museum. Los Angeles. [1993].
10. Steyck, C., & Carson, D., (eds.) *Surf culture: The art history of surfing*. Laguna Art Museum. Los Angeles. [2002].
11. *Juxtaspoz Magazine*, Vol.9. No.5. Sept/Oct 2001. USA.
12. Wolfe, T. K., *The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby*. pp.96. Farrar, Straus and Giroux [1965].
13. Roth, E., *Kustom Kulture*. pp.38. Laguna Art Museum. Los Angeles. [1993].
14. Demaris, ., *Kustom Kulture*. pp.8. Laguna Art Museum. Los Angeles. [1993].
15. Wolfe, T. K., *The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby*. pp.100. Farrar, Straus and Giroux [1965].
16. Ensminger, D., *Visual Vitriol. The street art and subcultures of the punk and hardcore generation*. The University Press of Mississippi. pp. 110. Jackson. [2011].
17. Steyck, C., & Carson, D., (eds.) *Surf culture: The art history of surfing*. Laguna Art Museum. Los Angeles. [2002].
18. Steyck, C., & Carson, D., (eds.) *Surf culture: The art history of surfing*. Laguna Art Mu-

seum. Los Angeles. [2002].
19. Steyck, C., & Carson, D., (eds.) *Surf culture: The art history of surfing*. Laguna Art Museum. Los Angeles. [2002].
20. Stecyk, C.,1975: *Skateboarder magazine*. Vol. 2, No. 2 Fall 1975. USA.
21. Rollins, H. C.R. *Stecyk III - DogTown godfather - rough cut deleted scene*. Youtube.com. Availability https://www.youtube.com/watch?v=ONU_YwmO1F4 [Accesssed 28th March 2017].
22. Ensminger, D., Visual Vitriol. *The street art and subcultures of the punk and hardcore generation*. The University Press of Mississippi. pp. 110. Jackson. [2011].
23. Wolfe, T. K., *The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby*. pp.100. Farrar, Straus and Giroux [1965].
24. Phillips, J., *Skateboard art of Jim Phillips*. pp.137. Schieffer. Atglen. [2007].
25. Ensminger, D., *Visual Vitriol. The street art and subcultures of the punk and hardcore generation*. The University Press of Mississippi. pp. 127. Jackson. [2011].
26. Powell, G., *The story of powell-peralta skull and sword logo*. (ed) Sean Mortimer 7th January2015. http://theridechannel.com/features/2015/01/story-of-powell-peralta-skull-and-sword-logo. [Accesssed 28th March 2017].
27. Ensminger, D., *Visual Vitriol. The street art and subcultures of the punk and hardcore generation*. The University Press of Mississippi. pp. 132. Jackson. [2011].
28. Ensminger, D., Visual Vitriol. *The street art and subcultures of the punk and hardcore generation*. The University Press of Mississippi. pp. 112. Jackson. [2011].
29. Cooper Clarke, J., *Beasley Street*. CBS Records. 1978 [29].
30. Steyck. C., *Juxtaspoz Magazine*. pp. 23. Vol.9. No.5. Sept/Oct 2001. USA.
31. Steyck. C., *Kustom Kulture*. pp.41. Laguna Art Museum. Los Angeles. [1993].
32. Ensminger, D., *Visual Vitriol. The street art and subcultures of the punk and hardcore generation*. The University Press of Mississippi. pp. 109. Jackson. [2011].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Desafios para a inserção do ilustrador na dinâmica produtiva do jornalismo multiplataforma

Vinicius Mitchell[1] e Luiza Novaes[2]
vinicius.mitchell@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br
[Ilustração / Illustration]

Resumo

Keywords
Ilustração jornalística; Design; Jornalismo; Caricatura; Desenho de Humor.

Este artigo discute a dificuldade de inserção da ilustração e do desenho de humor no contexto produtivo multiplataforma de uma indústria jornalística em crise econômica. Primeiro, caracteriza-se a ligação da ilustração e do desenho de humor com o gênero do jornalismo opinativo, correlacionando o trabalho de ilustração com a virada conceitual que deu as bases para o jornalismo empresarial de massa, informativo. Em seguida, a partir de apontamentos de teóricos e vozes de profissionais do campo, são abordados três fatores que impactam a ilustração hoje: 1) A concentração da propriedade dos meios de comunicação por poucos grupos e redução de espaço para a pluralidade de opiniões; 2) A situação periférica da ilustração na rotina produtiva; 3) As programações e adaptações das imagens jornalísticas na produção multiplataforma. Por fim, propõe-se uma reflexão sobre o impacto dessas transformações nas perspectivas de trabalho do ilustrador e cartunista nesta indústria.

1. Introdução

Nos últimos anos, vozes importantes do campo da ilustração de jornais e do desenho de humor – a charge, cartum, caricatura e quadrinhos – vêm observando a perda de espaço desse tipo de imagem entre a iconografia jornalística. Orlando Pedroso, ilustrador membro do conselho da SIB – Sociedade dos Ilustradores do Brasil lamentou em seu blog a demissão de inúmeros chargistas em 2016, além da falta de oportunidade para novos ilustradores na imprensa brasileira:

> Qual jornal dá espaço para crônicas gráficas sobre a nova juventude? As imagens publicadas são produzidas por garotos e garotas que têm outra atividade, que desenham nas horas livres e trabalham com web em algumas das muitas start ups que existem por aí. Culpa deles? Não! Muitos são talentosíssimos, mas nasceram e foram criados em um ambiente que só faz sucateá-los. Quem for estudar a importância da imagem jornalística dos anos 2000 para cá, vai dar de cara com um escandaloso vazio. (...) "Publicar uma vez por semana ou uma vez a cada 15 dias não é bom para o artista, para o leitor ou para o jornal." [1].

1 e 2 Pontifícia Unniversidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, Brasil

Vinicius Mitchell e Luiza Novaes ▪ vinicius.mitchell@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br

Na primeira mostra de design editorial "In.Rio – Imagem e Notícia", que reuniu profissionais de jornalismo visual em 2016, predominaram discussões sobre infografia, visualização de dados e elaboração de conteúdo para a internet. A ilustração foi pouco discutida. Ary Moraes abordou a questão no catálogo da mostra:

> *Por mais que a tecnologia favoreça a produção, não se pode reduzir a imagem jornalística a gráficos quantitativos, sob pena de não se ter como dar conta de expressar conceitos ou ideias abstratas, igualmente importantes na crônica. (...) Porém, aqui e ali começam a considerar a ilustração e os infográficos ilustrados algo alegórico, anacrônico, exterior ao jornalismo, como se dele só pudessem fazer parte imagens assépticas e funcionais. Em meio à crise dos jornais, a ilustração padece silenciosamente, agarrando-se ao papel por não ter onde se segurar com firmeza no digital. (...) A ilustração jornalística não tem a precisão dos números, mas é exatamente o fato de ser assim que a torna necessária para se atingir algo tão impreciso quanto ela: o ser humano. [2]*

É certo que toda a indústria dos jornais está em crise por pelo menos duas décadas. Desde a popularização do acesso à internet, ela vem buscando reinventar seu produto em um contexto de produção multiplataforma – onde as redações precisam gerar diferentes versões de um mesmo jornal que será lido no impresso, nos computadores *desktop* e nas plataformas móveis, os *tablets* e os *smartphones*. Além disso, precisam produzir um conteúdo multimodal, pois as notícias e artigos podem ser comunicados em mais modos que texto, desenho e fotografia, podendo tomar forma de peças audiovisuais, espaços interativos, games, ou ainda narrativas complexas que reúnam vários modos para contar uma história.

Nesse cenário, é compreensível que o trabalho de Arte, editoria que tradicionalmente se referia ao trabalho de ilustração e diagramação, precise direcionar-se para essa nova realidade. Ao longo do desenvolvimento técnico e empresarial do jornalismo no século XX, o perfil profissional dos departamentos de Arte foi sofrendo transformações. O antigo diagramador, por vezes formado pela rotina de trabalho, foi substituído, ao longo das décadas de 1980 e 1990, por designers gráficos formados pelos cursos superiores que se estabeleceram no país a partir dos anos 1960[3]. O antigo ilustrador arte-finalista, responsável pelos gráficos e mapas, transformou-se em infografista. Para além da informatização das redações, o infografista, em realidade, representou uma mudança de atitude por parte da Arte em relação ao processo editorial: atua junto ao jornalismo, participando das reuniões de pauta, se responsabilizando pela exatidão das informações e buscando transmitir a notícia por imagens, de maneira neutra, como um repórter visual. O design é parte fundamental de sua linguagem e o desenho em seu trabalho está mais associado à ideia de projeto que de expressão pessoal. A demanda por produções digitais trouxe ainda a participação de outros profissionais às

3 A Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI, foi fundada em 1963, no Rio de Janeiro, sendo o marco inicial da profissionalização do Design no Brasil.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

equipes, como designers de web, vídeo-editores, jornalistas especialistas em visualização de dados e programadores.

Enquanto o trabalho na redação dos jornais se transforma em um ambiente mais corporativo, otimizado e rotinizado, ao qual o design, por sua vocação mediadora e transdisciplinar, se adapta com facilidade, a ilustração e o desenho de humor, por outro lado, têm dificuldade para encontrar seu espaço.

2. O desenho como comentário dos ilustradores sobre as notícias

A caricatura como recurso para afrontar governantes e figuras públicas poderosas encontrou na imprensa o ambiente ideal para se desenvolver. Foi utilizada já no século XIV, em panfletos durante a reforma protestante e, no século XIX, finalmente popularizou-se na Europa e no Brasil com a invenção da litografia (MAGNO, 2012, p.18) [3]. O aparecimento dos semanários ilustrados contribuiu para a consolidação do formato junto ao público. São desse período hebdomadários históricos como o francês *La Caricature*, de 1830 e a revista *Punch*, inglesa, de 1841 [3] que popularizou o termo *cartoon*. Segundo Aragão (2007)[4], a palavra *charge*, do francês *chargez,* significa "atacar".

O gênero jornalístico opinativo, de acordo com Assis (2010, p.5)[5], tem seu desenvolvimento associado ao uso da argumentação e à atividade da imprensa nos processos revolucionários do século XVIII, tais como a independência dos Estados Unidos, em 1776 e a Revolução Francesa, em 1789.

O relato e a informação, entretanto, são as bases do jornalismo. Até o surgimento da fotografia, a ilustração era utilizada para sustentar as narrativas do jornalismo informativo. Porém, como afirma Bahia (1990, p.123) [6], neste período a ilustração registrava os acontecimentos mas também acrescentava "a essa visão a sátira, a ironia, a informalidade e o deboche." Embora com intuito informativo, esses desenhos continham liberdades interpretativas e presunções por parte dos ilustradores. A ilustração no jornal está, assim, mais próxima à ideia de crônica:

> *Crônica: Texto jornalístico desenvolvido de forma livre e pessoal, a partir de fatos e acontecimentos da atualidade, com teor literário, político, esportivo, artístico etc. Segundo Muniz Sodré e Maria Helena Ferrari, a crônica é um meio-termo entre o jornalismo e a literatura; "do primeiro, aproveita o interesse pela atualidade informativa, da segunda imita o projeto de ultrapassar os simples fatos". O ponto comum entre a crônica e a notícia ou a reportagem é que o cronista, assim como o repórter, não prescinde do acontecimento. Mas, ao contrário deste, ele "paira" sobre os fatos, "fazendo com que se destaque no texto o enfoque pessoal (onde entram juízos implícitos e explícitos) do autor". (RABAÇA e BARBOSA, 2002) [7].*

Não são, portanto, desenhos elaborados sob um ideal de *objetividade*. Nesse sentido, recorremos a Assis (2010, p.4)[5], para reforçar a ideia de que a *objetividade* é um valor característico do modelo jornalístico norte-americano e está ligado ao crescimento do ritmo produtivo empresarial e industrial,

Vinicius Mitchell e Luiza Novaes ▪ vinicius.mitchell@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br

e ao pensamento de *notícias* como principal mercadoria jornalística.

O desenvolvimento desse modelo se deu através dos *penny papers*, jornais populares que custavam um centavo e alcançaram grande circulação a partir da década de 1830 nos EUA, atingindo um público de massa, sem homogeneidade cultural e política – ao contrário dos periódicos dirigidos a um público de elite e que custavam seis centavos. Esse aumento de circulação permitiu a autonomia financeira das empresas e a profissionalização dos repórteres, embora o apelo e a linguagem da notícia fosse alvo de críticas pelo sensacionalismo. Para Lupton (1999, p.170, nossa tradução livre) [8], "a *notícia* tal como entendemos hoje, surge neste período: uma narrativa constante, urgente, sem fim nem começo, servindo simultaneamente de entretenimento e de registro histórico."[4] Vale aqui ressaltar que, como Aguiar (2009) [9], acreditamos que o jornalismo de notícias, para as massas, prioritariamente informativo, reposicionou a profissão[5]:

> *O jornalista deixa de ser um ativista político, autor de textos opinativos, para se tornar um mediador neutro e imparcial que observa a realidade social e produz um relato com base no método da objetividade, semelhante ao rigor metodológico do Positivismo. Este é o padrão – o modelo norte-americano e inglês de jornalismo informativo, separando as opiniões dos fatos – que, no decorrer do século XX, acaba por se tornar dominante no campo jornalístico das sociedades democráticas. [9]*

Além disso, com o desenvolvimento da fotografia, o desenho não precisava mais registrar os acontecimentos, podendo explorar o lúdico e a fantasia. Loredano *(1985, p.16-18) [10]* explica essas mudanças ocorridas no início do século XX:

> *Porém, justo o que possibilita esta agradável novidade – caricatura em meio-tom – vai forçar os desenhistas a procurar ao longo das próximas décadas um novo espaço no jornal. (...) Mais e mais, as charges e caricaturas vão ceder à fotografia seu posto na primeira página. Às segundas-feiras, lá estão instantâneos das regatas e partidas de futebol da véspera, os primeiros desastres aéreos já vem acompanhados de sua dificilmente substituível cobertura fotográfica. [10]*

Nos vemos portanto diante da seguinte questão: como essas transformações nos ajudam a compreender a função dos ilustradores? Na rotina contemporânea, o jornalismo visual *informativo*, com uma atitude de neutralidade e compromisso *objetivo* com a informação, é realizado pela infografia, através do uso de gráficos e diagramas complexos, enquanto que a ilustração é utilizada com mais frequência junto ao jornalismo *opinativo,* em páginas editoriais, colunas, *pensatas* e cadernos de cultura, lazer e comportamento.

4 *"The "news" as we know it today emerged in this period: an ongoing, immediate narrative with no beginning or end, serving as both disposable entertainment and historical record."*

5 No Brasil, segundo Assis (2010, p.4), o modelo de jornalismo profissional e industrial só se consolida a partir da década de 1950, com a implantação de novas técnicas e padronizações no texto, como o lead, assim como a reformulação organizacional e gráfica na diagramação e produção de jornais como Jornal do Brasil, Última Hora e Diário Carioca, no Rio de Janeiro.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. O cenário crescente de concentração da propriedade dos meios de comunicação por poucos grupos e a crise econômica diminuem o espaço para a subjetividade e opiniões?

Ao longo das últimas décadas, houve um gradual aumento da concentração dos meios de comunicação por poucos grupos, ocorrendo ainda situações em que um mesmo grupo empresarial produz mais de um jornal. As mesmas informações são, portanto, embaladas em vocabulários diferentes, posicionando produtos distintos de acordo com as faixas de renda e interesse cultural dos leitores.

Traquina (2005) [11], tecendo considerações sobre a "dimensão econômica na era da globalização", destaca que a tendência à "procura de sinergias", a "estratégias multimídias" e à "concentração dos meios de comunicação" pode trazer pontos negativos para a área, "nomeadamente a homogeneização dos conteúdos mediáticos e a limitação ao pluralismo de opiniões nos *media*." Em decorrência, verifica-se menos vagas absolutas para ilustradores e cartunistas nas redações, assim como um controle editorial mais preocupado em não desagradar o público. Sousa, a partir dos estudos de Lester (2005)[12], destaca cinco pontos que acabam impactando o cartunismo:

> *1) Diminuição do número de jornais de informação geral; 2) Concentração monopolista dos jornais e das revistas; 3) Agregação dos cartunistas em agências; 4) Formação artística deficiente dos cartunistas; 5) Cautela dos editores de jornais com as potenciais reações negativas do público a certos cartuns, por força da luta de audiências e da ameaça de processos judiciais.*

Lamb (2004) [13] ressalta a preferência dos editores por cartuns de agências, por serem mais baratos, genéricos e "menos provocativos" que os de chargistas de redação, além da forma como eles, editores, querem que o *cartum* e a ilustração assumam um papel de *notícia objetiva*, deturpando sua natureza.

> *The sad state of editorial cartooning is a result of the current economics of the newspaper industry and of editors who have little appreciation for political satire. (...) [Editors] opt for publishing generic syndicated cartoons over provocative, staff-drawn cartoons. They do this because the cartoons are cheaper, and they generate fewer phone calls and e-mails from readers. Too many editors want editorial cartoons to be objective, like news stories. But that's not what editorial cartoons are supposed to do. [13]*

"Chargistas são problemáticos", segundo um editor entrevistado por Lamb, "porque não são editáveis."[6] Atrasos nos prazos, vetos ou pedidos de reparos geram retrabalho e colocam em risco a operação jornalística.

6 "The problem with editorial cartoonists, he was told, is that you can't edit them." Extrato de entrevista concedida por editor a Lamb, 2004.

Vinicius Mitchell e Luiza Novaes ▪ vinicius.mitchell@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br

Cartas de reclamação e cancelamento de assinaturas geram prejuízos às empresas. Por outro lado, o ilustrador enquanto artista tem um ímpeto natural para buscar o inusitado que cause impacto no leitor. Ou seja, do artista também se espera a loucura, a subversão, a palhaçada, a polêmica, a irreverência e o desejo de chamar atenção.

Fig. 1a e 1b. Fontes: Folha de São Paulo, 16/10/2016 [14]e Le Monde Diplomatique Brasil, 10/2016. [15].

Acreditamos que opiniões divergentes nas páginas dos jornais estimulam a reflexão e a liberdade de interpretação do leitor. Quando as opiniões da sociedade se dividem, como durante a discussão que culminou no impeachment da presidente do Brasil em 2016, essas dissonâncias ficam evidentes. No jornal A Folha de São Paulo, por exemplo, muitos articulistas eram favoráveis ao impeachment, enquanto a maioria dos cartunistas considerava o processo um golpe. Em outro desses momentos, durante as eleições municipais de 2016, a tira Malvados, de André Dahmer, na Folha de São Paulo, foi alvo de reclamações (e saudações) de leitores ao comentar o resultado das eleições paulistanas, sendo discutida na coluna do Ombudsman do jornal (Fig. 1a). Em outra situação, no jornal Le Monde Diplomatique Brasil uma charge de Jaguar criticando a reforma trabalhista foi considerada racista por leitores, levando o jornal a publicar uma nota de esclarecimento em sua página no Facebook (Fig. 1b).

Fig. 2a e 2b. Fontes: charge de Steve Bell no The Guardian [16] e capa do Charlie Hebdo [17], ambas de novembro de 2016.

A charge, antes de se pretender uma "verdade", procura liberdade poética para fazer suposições e associações que podem encontrar ressonância no imaginário coletivo. Steve Bell, por exemplo, retratou Trump como um cavaleiro da Klu Klux Klan no The Guardian, remetendo ao cartaz do filme The Birth of a Nation, de 1915 (Fig. 2a). O jornal Charlie Hebdo, que já foi alvo de atentados por grupos extremistas que consideram seus cartuns ofensivos e de mau gosto, comentou a saída de Obama da presidência dos

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

EUA satirizando a violência policial contra a população negra. (Fig. 2b). Guardadas as proporções e momento histórico, a crítica de Walter Benjamim [18] à notícia e seu modo incompleto de contar histórias é uma reflexão interessante, oferecendo uma visão totalitária da informação. Para Benjamin, a informação "explica", ou seja, tenta restringir as possibilidades interpretativas ao singularizar uma história a uma verdade possível, plausível – reduzindo o espaço para fantasia ou invenções da imaginação – chocando-se com a tradição do narrar literário e poético que, ao contrário, incentiva o leitor a "interpretar a história como quiser".

> *A informação aspira uma verificação imediata. Antes de mais nada, ela precisa ser compreensível "em si e para si". Muitas vezes não é mais exata que antigos relatos. Porém, enquanto esses relatos recorriam frequentemente ao miraculoso, é indispensável que a informação seja plausível. Nisso ela é incompatível com o espírito da narrativa. Se a arte da narrativa é hoje rara, a difusão da informação é decisivamente responsável por esse declínio. Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão é que os fatos já nos chegam acompanhados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece está a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação. Metade da arte da narrativa está em evitar explicações. (...) O extraordinário e o miraculoso são narrados com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação. (1936, 1987, p.202-203)[21]*

A ausência cada vez mais frequente da ilustração ligada ao comentário e um eventual enfraquecimento do hábito cultural dessa leitura influenciam na intransigência com a presença de imagens argumentativas, polissêmicas ou poéticas na comunicação de massa? Comunicação em que os leitores fazem uma leitura objetiva das fantasias, liberdades e exageros das ilustrações, tendo um olhar jurídico como o de quem lê um contrato, gerando incompreensão e sentimentos de ofensas, ao invés de encantamento e devaneio à imaginação?

4. O ilustrador isolado do processo decisório

As pesquisas sobre design de notícias (LESSA, 1995)[19] (MORAES, 2010, 2013) [20][21] (CORDEIRO, 2014)[22] mostram que, a cada reforma gráfica realizada nos jornais, ocorreu paralelamente uma reorganização nas rotinas de produção, levando o designer e o infografista a atuar mais próximo do centro de decisão.

> *O Design chegara às redações brasileiras como parte das medidas tomadas visando à modernização das empresas jornalísticas, que incluíam as referidas mudanças gerenciais; o estabelecimento de normas e rotinas para a produção de jornais; a introdução de sistemas de controle e avaliação dessa produção; investimentos visando a modernização dos parques industriais; introdução dos sistemas de editoração eletrônica, que alteraram o fluxo de*

> *produção ao eliminarem algumas de suas etapas; a automação e informatização gradual do processo de produção; a imposição de normas de redação e estilo gráfico; enfim, a padronização do produto jornalístico. Tal conjunto de mudanças fora gestado pela direção das empresas jornalísticas, que também se modificara ao incluir administradores, engenheiros de produção e profissionais de marketing em seus quadros. A figura do "velho homem de imprensa", o jornalista calejado e experimentado, que erguera e conduzia seu próprio jornal, era cada vez mais rara. (MORAES, 2010, p.67) [21]*

A ascensão do Design nos jornais a partir dos anos 1980 e 1990[7] acentuou as mudanças no trabalho das Editorias de Arte [20][21][12]. No redesenho do jornal O Dia, em 1992, por exemplo, Moraes ressalta o esforço de reorganização da produção para a implantação da Infografia moderna:

> *Os consultores espanhóis pregavam a aproximação dos designers do centro de decisão da redação, interferindo na produção logo em sua fase inicial e deixando de figurar como uma espécie de prestadores de serviço, atuando na ponta final do processo de edição, como era o costume. [21]*

No âmbito do jornalismo digital interativo, Raquel Cordeiro (2014), em sua pesquisa sobre o design de notícias para *tablets*, descreve atenção nesse mesmo sentido:

> *No caso do tablet, é interessante explorar diferentes formas de se apresentar uma notícia, pois, além de ser uma mídia nova, há a mescla da tactilidade do impresso com o conteúdo multimídia da web. Assim, é ainda mais necessário que haja uma atuação prévia na produção da notícia por um profissional de imagem, pois ele pode definir possíveis caminhos alternativos para apresentar graficamente a informação e, assim, propor aos jornalistas outras direções. [22]*

O ilustrador não acompanhou esse deslocamento ao centro da rotina produtiva jornalística. Cordeiro (2014) [22] revela em sua pesquisa uma visão pessimista acerca do futuro da função de ilustrador. Com base em entrevistas, nos apresenta a visão de que o jornal tende a ser ilustrado, mas por aquela ilustração que é informação também; não é uma ilustração para instigar o leitor a ler, tornar uma página visualmente mais leve e mais atraente. A tendência é o jornal precisar cada vez mais de espaço para informação, então a presença da ilustração como era entendida vai ser reduzida. Uma ilustração que não é um adorno, mas é dispensável.

A posição periférica da ilustração no processo editorial resulta, portanto, em muitos ilustradores trabalhando como *freelancers*, sob demanda, longe das redações. Muitas vezes o trabalho de ilustração passa a ser realizado secundariamente por infografistas e designers (diagramadores), que quando não estão ocupados em suas funções são acionados para o trabalho.

7 Os autores destacam a influência do jornal USA Today na massificação do uso da cor e de gráficos, além da fundação da Society for News Design, em 1979. Moraes destaca ainda o lançamento da categoria "Criação Gráfica" no Prêmio Esso de 1996, como valorização e reconhecimento da contribuição do Design ao campo jornalístico.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Como parte da pesquisa que está em andamento, e que neste artigo apresentamos alguns resultados iniciais, realizamos entrevistas com o objetivo de levantar a transformação no perfil profissional da equipe de arte de O Globo. Em 1990, os ilustradores representavam metade da equipe. Em 2016, sem contar o chargista, a equipe conta apenas com dois ilustradores (não-infografistas) (fig.3).

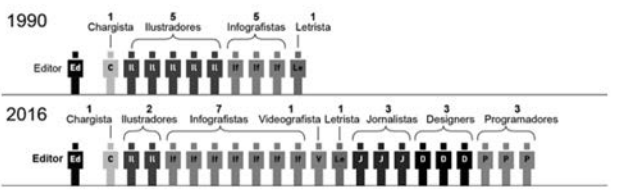


Fig. 3. Mudanças no perfil profissional da Editoria de Arte. Infográfico de Mitchell para a pesquisa.

É importante entender que as editorias de Arte funcionavam também como 'escolas', onde havia troca de informações e aprendizagem entre profissionais de gerações diferentes. Como Gilmar Hermes (2005)[23] ressalta, elas funcionavam como um espaço de transmissão de conhecimento, em função das trocas que o trabalho de equipe propiciava. Ainda hoje, as empresas que mantêm editorias de arte funcionando junto às redações configuram uma espécie de instituição cultural, já que praticam a "cultura jornalística" na sua forma específica. Contudo, isso se deve muito mais a um esforço solidário entre os profissionais, do que parte de uma atitude empresarial.

5. Imagens programáveis e adaptáveis

Outro ponto que impacta a ilustração no contexto jornalístico atual é o fato de que o trabalho multiplataforma requer imagens programáveis e adaptáveis. Isso não é dizer que os gráficos e a visualização de dados ocuparam o espaço da charge e da ilustração – pois realizam funções editoriais distintas. Entretanto, se a ilustração não consegue adaptar-se à nova dinâmica da redação, onde trabalhos precisam ser reaproveitados em edições digitais, ela deixa de ser uma opção editorial viável.

Moraes, em sua pesquisa sobre Design de Notícias, exemplifica o esforço de produção multiplataforma endereçado pelas reformas gráficas e organizacionais dos jornais para produção nas mídias digitais (*desktop*, *smartphone* e *tablet*):

> *Por conta das características dessas mídias, as notícias produzidas para jornais impressos deveriam passar por um processo de reformulação em sua redação e no uso de ilustrações para que pudessem ser veiculadas nesses aparelhos. Ou seja, uma notícia publicada na versão impressa de um jornal era modificada em sua forma (estrutura, tamanho, tipografia, uso de fotografias, infográficos ou desenhos etc.) para se adequar às características das tecnologias específicas usadas em suas versões digitais (resolução das imagens, legibilidade dos tipos nos monitores, comprimento das linhas de texto nos monitores, possibilidade de remissão para outros textos ou ilustrações etc.). (p. 79)[20]*

Vinicius Mitchell e Luiza Novaes ▪ vinicius.mitchell@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br

Em alguns casos, essa republicação envolve um nível de automatização do trabalho, que gera, por vezes, resultados onde a ilustração se encontra deslocada, mal adaptada aos rígidos padrões. A automatização necessita um esforço reflexivo a fim de evitar uma aplicação acrítica de sistemas. Bomfim (1997, p.32)[24], em seu ensaio sobre a transdisciplinariedade do design, alerta para o risco do designer se tornar um repetidor de ideologias, a serviço de "discursos imperativos":

> *Como atividade recente, que busca métodos e conteúdos próprios, o design é interpretado ora como tecnologia básica, ora como valor agregado, ora como instrumento de publicidade, sempre de acordo com discursos imperativos. (...) O design seria, antes de tudo, instrumento para a materialização e perpetuação de ideologias, de valores predominantes em uma sociedade, ou seja, o designer, conscientemente ou não, reproduziria realidades e moldaria indivíduos por intermédio dos objetos que configura, embora poucos designers aceitem a faceta mimética de sua atividade.*

Fig. 4. Infográfico de Mitchell para esta pesquisa, elaborado a partir de reprodução de matéria da internet.[25]

Fig. 5. Infográfico de Mitchell para esta pesquisa, elaborado a partir de reprodução de matéria da internet.[26]

Esses exemplos se referem a situações onde uma mesma ilustração foi utilizada no jornal impresso e na versão digital, com resultados bastante distintos. Tudo nos leva a crer que no digital houve uma reprodução automática da ilustração, sem preocupação com sua adequação ao meio. Isso nos leva a afirmar que pesquisas complementares são necessárias para identificarmos qual o processo que deu origem ao desenvolvimento

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

dessas ilustrações. Elas foram desenhadas pensando-se em primeiro lugar na visualização no jornal impresso, na versão *mobile*, ou mesmo sem uma aplicação previamente definida? Da mesma forma, trabalhos especiais digitais que misturam linguagens em ambientes interativos, incorporando o trabalho dos ilustradores na sua concepção, merecem nossa atenção.

6. Conclusão

O afastamento do ilustrador das redações dos jornais e a escassez cada vez maior de oportunidades para a ilustração em suas páginas impactam este tipo de trabalho de duas formas. Primeiro, levam a uma redução do convívio presencial entre ilustradores, uma vez que a tecnologia permite que se trabalhe a distância, e isso traz benefícios para o ilustrador, como a possibilidade de trabalhar com tranquilidade e isolamento, distante do ambiente agitado da redação, com material e espaço de trabalho muitas vezes mais adequados às suas técnicas do que a arquitetura e o mobiliário das redações. Entretanto, perde-se a troca de conhecimento entre gerações de ilustradores – veteranos e aprendizes – aspecto que impacta principalmente a formação dos ilustradores mais jovens. O convívio na redação é também uma oportunidade de se aprender noções de jornalismo, fundamentais para o trabalho do ilustrador ou designer jornalístico. Além disso, estar ausente ou distante do centro de decisão dificulta a participação do ilustrador para argumentar sobre suas escolhas, propor ideias e defender seu espaço e trabalho. No momento em que se buscam novos formatos e caminhos para os jornais em versões digitais para *smartphones*, o ilustrador não estar presente prejudica a sua contribuição.

Em segundo lugar, o impacto diz respeito a como que a publicação intermitente da ilustração prejudica a formação de um público leitor. Corroboramos com a ideia de Pedroso, que a necessidade de cumplicidade entre leitores e ilustradores é fundamental. A apreciação do desenho e da caricatura se beneficia do convívio diário, como um gosto adquirido. É preciso que a ilustração seja valorizada, estando nos planos do jornal e acessível ao leitor. A incerteza e descontinuidade que vêm caracterizando o trabalho de ilustração *freelancer* para jornais também fragiliza financeiramente os profissionais, alguns passando a desenvolver a ilustração como atividade secundária.

Enquanto é inegável a contribuição do Design ao jornalismo, os designers podem, por outro lado, influir negativamente sobre o potencial expressivo e artístico da ilustração. Atuando no centro da gestão editorial, junto aos jornalistas, podem tomar para si a concepção da imagem, num esforço de diminuir contingências e a imprevisibilidade do ilustrador. A este é repassada apenas a execução da ilustração, como a um prestador de serviço, com pouca autonomia criativa. Essa dinâmica favorece o desenvolvimento de imagens que permitem uma leitura literal, unívoca e inofensiva, minimizando riscos interpretativos. Cabe porém aos ilustradores, buscar com interesse e disponibilidade o envolvimento nos trabalhos, cada vez mais multidisciplinares e em equipe.

A republicação de ilustrações originalmente produzidas para o meio impresso levam a um sub-aproveitamento das mesmas, podendo perder

seu significado e potencial original, transformando-se em ruído no jornal *mobile*, sem possibilidades de diagramação associativas e competindo visualmente com anúncios e *banners*.

Ainda é cedo para se concluir que rumos tomará a ilustração no jornalismo digital multiplataforma ou em um eventual cenário pós-impresso. Há a perspectiva do uso de ilustrações em trabalhos que incorporam diversas linguagens, como *games*, animações, histórias em quadrinhos e narrativas interativas, observadas em trabalhos especiais das equipes de arte. Nossa pesquisa, ainda em andamento, vem buscando entrevistar ilustradores pelo Brasil para identificar e compreender essas possibilidades e inserções da ilustração no jornalismo digital.

Um jovem hoje, leitor de jornais, escolheria a carreira de ilustrador? Cavalcante [27], caricaturista com mais de três décadas de experiência, ao participar como entrevistado de nossa pesquisa faz uma reflexão sobre o que o levou a escolher a profissão quando jovem, e as mudanças pelas quais o mundo vem passando:

> *O sujeito que nasceu na década de 1930 viu um mundo, em 1950 outro, assim como em 1970, ainda outro. Depende da direção que o mundo tomar. No futuro, esse sujeito que nasce com vontade de fazer um desenho mais autoral vai partir para outro caminho, não vai nem procurar jornal. O que me atraiu, então, eram aquelas páginas de caricatura enormes. Se não tivesse isso exposto nas bancas de jornais, eu nem teria ido atrás. Esse ilustrador, querendo fazer uma ilustração artística, está na essência humana. Isso não vai mudar.*

References

Pedroso, Orlando: *A Imagem Gráfica Jornalística de 2000 Pra Cá É Um Escandaloso Vazio*. UOL<http://blogdoorlando.blogosfera.uol.com.br/2016/10/19/imagem-grafica-jornalistica-de-2000-pra-ca-e-um-escandaloso-vazio/>, acesso em 15/11/2016

Moraes, Ary. *Entre o funcional e a arte. In: 1ª Mostra de Design Editorial* In.Rio–Imagem e Notícia, Rio de Janeiro (2016)

Magno, Luciano: *História Da Caricatura Brasileira*. Ed. Mauad, Rio de Janeiro (2012)

Aragão, O.: *A reconstrução gráfica de um candidato: os chargistas e a mudança de imagem de Luís*. UFRJ, Rio de Janeiro (2007)

Assis, Francisco de.: *Fundamentos para a compreensão dos gêneros jornalísticos*. Alceu, nº. 21, pp. 16–33, PUC-Rio, Rio de Janeiro (2010)

Bahia, J.: *Jornal, história e técnica*, 4a. ed., Editora Ática, São Paulo, SP (1990)

Rabaça, Carlos A. ; Barbosa, Gustavo G.: *Dicionário de Comunicação*. Editora Campus, Rio de Janeiro (2002)

Lupton, E.; Miller, J. A.: *Design writing research*. Phaidon Press, New York (1999)

Aguiar, L.: *Entretenimento: valor-notícia fundamental. Estudos em jornalismo e mídia*, v. 5, n. 1, pp. 13–23, UFSC, Santa Catarina (2009)

Loredano, C.; *Others: Nássara, desenhista*. [s.l.] FUNARTE, Instituto Nacional de Artes Plásticas (1985)

Traquina, N.: *Teorias do jornalismo*. Editora Insular, Florianópolis (2005)

Sousa, J. P. *Elementos de jornalismo impresso. Letras Contemporâneas*, Florianópolis (2005)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Lamb, Chris.: *The Fixable Decline of Editorial Cartooning*, (2004) < http://niemanreports.org/ articles/the-fixable-decline-of-editorial-cartooning/>, acesso em 15/11/2016.
Costa, P. C.: Mais pluralismo e menos burrice. Folha de São Paulo, São Paulo <http://www1.folha.uol.com.br/ colunas/paula-cesarino-costa-ombudsman/2016/10/1824582-mais-pluralismo-e-menos-burrice. shtml>, acesso em 2/7/2017
Le Monde Diplomatique Brasil, edição 111, outubro (2016) <http://diplomatique.org.br/edicao-111/>, acesso em 2/7/2017.
Bell, Steve.: *Steve Bell on Donald Trump and his presidential campaign*. The Guardian, <https://www.theguardian.com/commentisfree/picture/2016/nov/08/steve-bell-on-donald-trump-and-his-presidential-campaign-cartoon>, acesso em 2/7/2017.
Folha de São Paulo: *Charlie Hebdo retrata ex-presidente Obama fugindo de balas da polícia*. <http://www1.folha.uol.com.br/mundo/2016/11/1831191-charlie-hebdo-retrata-ex-presidente-obama-fugindo-de-balas-da-policia.shtml>, acesso em 2/7/2017.
Benjamin, Walter, e Sérgio Paulo Rouanet: *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, Vol. 7, Ed. Brasiliense (1994)
Lessa, W. D.: *Amílcar de Castro e a reforma do Jornal do Brasil*. Dois Estudos de Comunicação Visual, Editora UFRJ, Rio de Janeiro (1995)
Moraes, A.: *Infografia: história e projeto*. Blucher, São Paulo (2013)
Moraes, A.: *Design de Notícias – Um estudo de casos múltiplos*. PUC-Rio, Rio de Janeiro (2010)
Cordeiro, R. C.: *O design de notícias para tablet e o novo papel do designer*. [s.l.] Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial (2014)
Hermes, Gilmar Adolfo: *As ilustrações de jornais diários impressos: explorando fronteiras entre jornalismo, produção e arte*. São Leopoldo, RS: Universidad
Bomfim, Gustavo Amarante: *Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação*. Estudos em Design, v. 5, no. 2, pp. 27–41 (1997)
Yanagihara H.: *Leia trecho de "Uma Vida Pequena"*, Tradução de Roberto Muggiati. In: Folha de São Paulo, São Paulo (2016) <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2016/03/1751549-leia-trecho-de-uma-vida-pequena-romance-de-hanya-yanagihara.shtml>, acesso em 2/7/2017.
Dias, Cristiano. *"Centenário de JFK: o legado de uma presidência incompleta"*. In: O Estado de São Paulo, São Paulo (2017). <http://internacional.estadao.com.br/noticias/geral,centenario-de-jfk-o-legado-de-uma-presidencia-incompleta,70001816145>, acesso em 2/7/2017
Cavalcante, Paulo: *Entrevista concedida a Vinicius Mitchell*. Rio de Janeiro, 11 de Julho de 2016.

Pensar o livro é pensar sua materialidade: explorando as potencialidades materiais de *Daqui ninguém passa*

Júlia Andrade[1] e Klaus Novaes[2]
juliazuza@gmail.com, klausreis@gmail.com
[Ilustração / Illustration]

Resumo

O atual artigo propõe a discussão da materialidade do livro infantil impresso para a construção de sentido da narrativa, pensando nos elementos concretos além de sua vertente paratextual. Uma vez que o livro para crianças é constituído por imagens e o álbum ilustrado é um gênero composto pela interação de imagem, texto e suporte, faz-se necessário investigar em qual medida os elementos materiais da obra, como capas, tipografia e paleta cromática estabelecem relações com a narrativa, de forma a ressaltar o texto escrito ou trazer novos significados à obra. Como estudo de caso, o álbum Daqui ninguém passa da editora Planeta Tangerina será analisado em seus aspectos visuais – folha de rosto, capa, guardas; gráficos – mancha gráfica, tipografia e textuais – tempos verbais, tema. A partir de leituras no campo do design, ilustração e livros para infância, pretende-se aumentar a possibilidade de interpretação dos álbuns ilustrados.

Keywords
Álbum ilustrado, materialidade, livro infantil, ilustração, design, paratextual.

1. Introdução

Se pensar o livro impresso é pensar sua materialidade, o seu aspecto físico também integra o processo da leitura. Um exemplar com ilustrações em geral solicita ritmo de leitura diferente de um livro somente com palavras, assim como uma obra digital se relaciona com o leitor de forma diferente de uma obra impressa. Dessa maneira, o papel escolhido e o formato, dentre outros aspectos físicos, influenciam as práticas leitoras, ou seja; a leitura não está restrita ao conteúdo verbal e permeia todo o objeto.

A materialidade do livro infantil, ou da literatura *preferencialmente* voltada para crianças[3], a questão torna-se ou deveria tornar-se indissociável. A escolha do formato (predominância de tamanhos maiores), papel (para crianças com menos de 5 anos, a preferência é por papel rígido ou plástico para aumentar a durabilidade), a tipografia (letras maiores para facilitar a leitura de um pré-leitor) e outros aspectos levados em conta na elaboração da obra, evidenciam que nos livros editados pensando-se em um público infantil, a composição do objeto não passa despercebida.

É nesse sentido que a concepção material dos livros com potencial

1 Universidade de Coimbra, Centro de Literatura Portuguesa, Largo da Porta Férrea, Coimbra, Portugal

2 Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro/Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, Lisboa, Portugal

3 Usamos a denominação 'preferencialmente' e outros termos mais cautelosos ao me referir aos livros editados que tenham o público infantil como o pretendido. A escolha foi feita com intuito de não criar um conceito fechado e definir o endereçamento dos livros e sim de pensar em um possível leitor implícito das obras, uma vez que o termo literatura infantil carrega várias problemáticas.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

recepção para crianças carrega em si variadas possibilidades de significação. Se antes título, guardas, prefácio, capas, seguindo a definição de Genette [1], podiam ser entendidos como elementos que acompanhariam o texto (paratextuais), hoje o conceito pode ser alargado dentro dos estudos do álbum ilustrado. Nessa categoria de livro, a leitura se dá na intersecção de imagem, texto e suporte, em que todas as linguagens em interação apresentam os sentidos da obra. Mais que pensar numa perspectiva de acompanhamento do texto, o paratextual indica ser o próprio texto em formato distinto do código verbal que consta nas páginas internas do livro: "a preocupação com a leitura global de um livro, que se evidencia pela provocação da interação dos seus elementos paratextuais, tem sido cada vez maior, resultando numa abordagem mais completa" [2]. Assim, tópicos como capas, título e guardas não podem ser dissociados da ideia de texto, pois a exploração completa de um exemplar passa a ter uma relação intrínseca com a sua natureza material e paratextual, sobretudo na literatura pensada para crianças em que todas as componentes do livro ganham atenção redobrada.

Tendo em vista a importância da materialidade dos álbuns ilustrados para a compreensão da obra, esse estudo investiga como os elementos físicos presentes nos códigos verbal, imagético e físico são responsáveis por construir, de maneira híbrida, a narrativa do álbum ilustrado *Daqui ninguém passa* (2014) da editora Planeta Tangerina, utilizando como principal aporte teórico Souto Mayor (2016) [2], Nikolajeva e Scott (2011) [3], Ramos (2011) [4] e Linden (2011) [5].

2. Materialidade do álbum ilustrado e escolha da obra analisada

A noção de paratexto e leitura global pode ganhar novos contornos com a categoria de livros escolhida para a análise, o álbum ilustrado. Para Ramos [6], o álbum é sempre fruto de um diálogo desafiador e cúmplice entre linguagens (imagens, design e texto) distintas que se unem, complementando-se e misturando-se para conceber uma história. Em relação aos seus aspectos materiais, alguns elementos físicos também ajudariam a caracterizar essa forma de edição, tais como capa dura, formato grande, uso de papel com gramatura e qualidade mais altas, número reduzido de páginas, profusa presença de ilustrações, impressão em policromia, presença de texto de extensão reduzida com caracteres grandes e maior cuidado com a parte gráfica da impressão.

Assim, se a materialidade constitui o sentido do livro, o formato, a capa, a tipologia, as guardas não seriam simples elementos *para-textuais*, no sentido de ser acessório ao texto. A questão mostra-se mais complicada quando uma das características recorrentes a esse tipo editorial é a parca quantidade de texto verbal, o que revela que a leitura de um álbum ilustrado – seu texto – é iniciada desde o título e a capa do livro, como alertam Nikolajeva e Scott: "Se a capa de um romance infantil serve como decoração e no máximo pode contribuir para o primeiro impacto geral, a de um livro ilustrado muitas vezes é parte integrante da narrativa (...). Na verdade, a narrativa pode começar na capa, e passar da última página,

Júlia Andrade e Klaus Novaes ▪ juliazuza@gmail.com, klausreis@gmail.com

chegando até a quarta capa (...). Como a quantidade de texto verbal nos livros ilustrados é limitada, o título em si pode às vezes constituir uma porcentagem considerável da mensagem verbal do livro." [7]

As autoras ressaltam a capacidade comunicativa e interpretativa da materialidade do álbum ilustrado, capaz de gerar reflexões sobre o ato da leitura nessas obras. Por conseguinte, acreditamos que os aspectos físicos e concretos do álbum ilustrado podem ser considerados elementos integrantes do código verbal e não auxiliares, devendo ser analisados como mesmo rigor e atenção destinados ao texto do miolo do livro.

A obra selecionada, *Daqui ninguém passa* [8], faz parte do catálogo do Planeta Tangerina, editora que foca na produção de álbuns ilustrados e que possui papel de destaque na consagração crítica de livros infantis no contexto europeu. O livro escolhido para análise integra a coleção 'Cantos Redondos', voltada para a materialidade do objeto livro e maior interação do leitor com a obra em que a narrativa é pautada pela parte física e sensorial da obra, convidando o público a explorar o livro como um todo.

3. Elaboração do guia exploratório

Para realizar a leitura material de *Daqui ninguém passa*, foi necessário criar um guia de exploração, elaborado principalmente em função dos estudos de Ramos [9] e Sotto Mayor [10]. A primeira propõe um guia de estudo para o aspecto concreto dos álbuns, pois defende que esse tipo editorial prevê uma leitura combinada do todo e das muitas partes que o compõe. Para tal, elenca uma série de elementos a serem levados em conta: formato e medidas, tipo de papel e impressão, mancha gráfica e sua disposição (tipos, tamanhos e cor da fonte), uso de páginas simples ou duplas, ilustração que respeita o limite da página ou não, paleta de cores dominante, relações entre texto e imagem, perspectivas, dentre outros. Bastante detalhada, seu guia de exploração relaciona a categorização dos itens com a semântica, sugerindo uma leitura que conjuga a vertente descritiva com a interpretativa.

Sotto Mayor [11] elege dez itens paratextuais e suas variantes para investigação, sendo eles formato, presença de prefácio e posfácio, dedicatórias, capa, contracapa, lombada, guardas, folha de rosto e ficha técnica. Num segundo momento, seu trabalho aproxima-se da listagem pensada por Ramos e atenta para características do papel (gramatura, textura, cor, brilho), tipografia (tipo, tamanho e cor), unidade de sentido (página dupla e/ou página simples), semântica da cor, técnica de ilustração (manual, digital, mista, desenho, pintura, gravura, colagem, montagem, recorte), relação texto e imagem, planos de composição, composição na página, linha e mancha gráfica, pontos de vista, modos literários e eixos temáticos (família, natureza, humor, afetos).

Após a leitura crítica das duas propostas metodológicas, desenvolvemos um guia sistematizado em três dimensões que funcionasse tanto como uma abordagem descritiva quanto analítica para a obra selecionada, sendo elas: *visual* – formato (vertical, horizontal, retangular, quadrado), tamanho, guardas (como narrativas resumidas, inacabadas ou experimentais, que fazem referência ao autor, com de-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

dicatória, episódio preliminar ou desenlace da narrativa, apresentam o tema, apresentam personagens ou suas características, padronizadas, ajuste ao caderno de impressão), títulos (nome do protagonista, narrativo, resumo da história), capas (dura, mole, baça, brilhante, impressão a 1, 2 ou 4 cores, sem nome do ilustrador, sem nome do escritor e do ilustrador, nome de ambos do mesmo tamanho, nome do escritor maior que do ilustrador, único autor, ilustração que se repete ou não no miolo, sem título), contracapas (com ilustração, continuação da ilustração da capa, sem ilustração, com texto [textos explicativos, caráter reflexivo, características biográficas, breves excertos, resumo da narrativa], sem texto), folhas de rosto (informativas ou significantes) lombada; *gráficos* – tipo de papel (gramatura, cor, opacidade, textura), técnicas de ilustração (manual, digital, mista, desenho, pintura, gravura, colagem, montagem, recorte), mancha gráfica (fixa, flexível), uso de páginas duplas e simples, tipografia (tamanho, cor e tipo), paleta cromática dominante, acabamentos (cortes especiais, dobras, construções bidimensionais, relevo), encadernação (brochura, capa mole, capa dura, espiral); *textual* – gênero literário (prosa, verso), tema e características do texto.

Vale ressaltar que em função da própria natureza do álbum ilustrado, pensado no cruzamento de linguagens, muitas vezes a análise de um item remete ou retoma outro componente do livro, evitando assim a interpretação mais fragmentada dos elementos. Ou seja, a análise de cada elemento precisa ser feita numa lógica relacional; um exemplo disso seria que as escolhas gráficas interferem no sentido das visuais ou textuais.

4. Análise material de Daqui ninguém passa

O álbum *Daqui ninguém passa* narra a história de um general que proíbe as pessoas de atravessarem para a página direita do livro, vigiada por um guarda. A população, sem saber da nova imposição, tenta caminhar para o outro lado, mas é impedida pelo guarda. Após discussões e descontentamento geral, a bola com que duas crianças brincavam do lado esquerdo do livro cai na página proibida e o guarda autoriza os meninos a irem buscá-la, deixando por fim com que todos os outros personagens tenham passagem livre. O general regressa com seu batalhão à história e ordena a prisão o guarda que liberou o lado direito da página, mas não é apoiado por ninguém (nem pelo seu cavalo) e acaba sozinho. Orgulhoso, abandona a narrativa comentando que não deseja ser o "herói de uma história para crianças" como aparece na página 32 do livro.

Pela sinopse da obra é possível notar como a materialidade do objeto atua de maneira notória na narrativa. A própria coleção que o livro integra, 'Cantos redondos', ressalta que o objeto livro é entendido como lugar de construção da história, num caráter de jogo. Isso poderia justificar o formato, retangular vertical e com grande dimensão, de forma a representar a quantidade e variedade de personagens que integram a população, podendo também destacar a verticalidade do limite imposto pelo ditador. Se a obra tivesse o formato retangular horizontal talvez o impacto do muro não fosse tão grande.

Júlia Andrade e Klaus Novaes ▪ juliazuza@gmail.com, klausreis@gmail.com

5. Elementos visuais

A capa possui fundo branco e é constituída por quatro elementos. Na parte superior central está o nome da editora, seguido pelo título, ambos em linha reta. Embaixo do título há a ilustração do general Alcazar montado em seu cavalo Relincha-foguete (os nomes dos personagens são apresentados nas guardas). Localizados à esquerda e de maneira inclinada estão os nomes dos autores do livro (dupla autoria, texto e ilustração). Todos os elementos usaram a tipografia manual com a técnica da caneta de feltro, de uso bastante comum no universo infantil, o que propiciaria uma maior identificação das crianças com o livro. O título ocupa um grande espaço na mancha gráfica e está desenhado de forma a passar ideia de solidez com o desenho do letreiro. Uma vez que o título e a imagem do militar criam uma cena, em que ele fala a frase (Daqui ninguém passa), a escolha do recurso pode ser pensada não só como uma forma de destacar o título, mas também para simbolizar o peso da ordem do general. A volumetria do título também transmite a ideia de limite físico quase instransponível, pois as letras têm aspecto sólido, tal qual blocos. Percebe-se que a narrativa é iniciada pela capa e esta consta com importantes informações, já que "a escolha da ilustração da capa reflete a ideia dos autores (...) sobre o episódio mais dramático ou atraente da história" presente na página 12. A afirmação das especialistas poderia ser confirmada com a posição dos nomes dos autores na capa. Ao passo que o nome da editora e o título estão centralizados e escritos em linha reta, os nomes da escritora e do ilustrador mostram-se como um contraponto ao padrão estabelecido. Sua posição é inclinada e enquanto o nome de Isabel Minhós é escrito de forma descendente, Bernardo Carvalho está grafado de maneira ascendente, criando uma semelhança com o símbolo 'maior que' (>) empregado na Matemática (figura 1). A localização da autoria está próxima ao lado esquerdo, o mesmo em que os personagens são obrigados a permanecer dentro do miolo do livro. Uma leitura possível seria a de que a população, representada na capa pelos nomes dos autores, é maior e mais forte que o ditador, agora já percebido não mais em uma posição tão autoritária, mas também acuado pelo povo. Reforçando essa ideia, os nomes dos autores poderiam remeter ao formato de uma seta que se torna um incômodo ao general, sendo empurrado para o canto da página direita. Assim, o título que antes era notado como uma fronteira quase intransponível torna-se a única e falível medida que o ditador faz uso para tentar prevalecer sua vontade, totalmente fracassada no decorrer da história.

A lombada e a contracapa mantêm a ideia de limite transmitida pela capa, sobretudo se os três itens forem lidos com o livro aberto. A lombada possui o fundo azul marinho, diferente de todo o restante do artefato. Por estar na junção/divisão das duas partes que envolvem o livro, a escolha do tom mais sóbrio e da própria localização assemelha-se com a barreira entre os dois lados da narrativa. Se do lado direito está

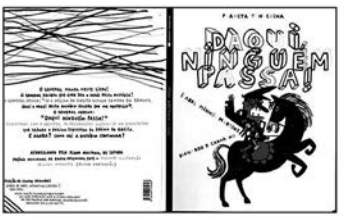


Figura 1

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

o general com seu cavalo e no meio a fronteira criada por ele (representada pela lombada), o lado esquerdo precisaria representar a população, conseguida pela contracapa. Em sua parte superior há um emaranhado de linhas coloridas que se cruzam de forma desorganizada, remetendo ao pega-varetas ou jogo de varetas, brincadeira comum entre crianças. A semelhança da ilustração com o jogo infantil também poderia ser lida como uma tentativa de captar a atenção do pequeno leitor, assim como o uso da caneta hidrocor para as ilustrações. Contrariando uma das marcas do Planeta Tangerina, o código de barras não foi explorado com ludicidade na contracapa, encontrando-se na vertical na parte inferior direita da página, próximo à lombada. Uma das razões para manter o código de barras em uma posição mais tradicional seria a da representação do guarda que vigia a página direita dentro do livro. A leitura simultânea da capa, contracapa e lombada pode ser entendida como um resumo da narrativa, em que os principais acontecimentos são mostrados ao leitor.

Ao abrir o livro, as guardas apresentam os personagens da história, indicando seus nomes. O público passa a conhecer o General Alcazar, o cavalo Relincha-foguete, o Sr. Guarda, o cão Vivi, o astronauta Nelo, o Simão e o Cristiano (garotos que com o jogo de bola cruzam a fronteira da página à direita), dentre outros. Alguns desses personagens merecem relevo, como Paulinha, uma menina de capa e gorro vermelho e cesta na mão, numa alusão à Chapeuzinho Vermelho, que será discutida em breve.

As funções das guardas iniciais e finais são distintas. Segundo Linden [15] aquela antecipa a história, enquanto esta remete de volta para ela. Na primeira guarda os personagens estão com expressões faciais mais tranquilas e na guarda final a maioria está se movimentando ou interagindo com as outras ilustrações. É de se pensar que a mudança de estados de espírito e feições indique que a democracia não significa passividade, mas sim o direito à troca de ideias e o respeito às diferenças.

Figura 2

6. Elementos gráficos

Na análise dos elementos gráficos do livro, papel escolhido é mais grosso e de cor branca. O uso da gramatura maior evitaria que as ilustrações deixem reflexos na página seguinte e também facilita o passar das folhas [16]. Num tipo editorial em que a ilustração possui preponderância na página, é necessário avaliar com cuidado os materiais que propiciem uma melhor reprodução da cor. As folhas sem brilho e porosas dão destaque à técnica de ilustração escolhida, a caneta de feltro, método vinculado aos desenhos das crianças. Enquanto a aquarela, tinta guache e pastel são mais vistos nas ilustrações de forma geral, a canetinha de feltro parece restrita às atividades escolares de criança pequenas e não é usual como ferramenta para desenhos em livros. Soa curioso analisar a técnica de Bernardo Carvalho em relação à temática da história, pois democracia e liberdade seriam temas mais sérios, o que pediria um mé-

Júlia Andrade e Klaus Novaes ▪ juliazuza@gmail.com, klausreis@gmail.com

todo mais tradicional, como a pintura em guache. Um motivo aparente para o uso da caneta de feltro poderia ser certa ironia com o general e seus (des)mandos, pois os personagens possuem feições caricaturais, aproximando-se da charge.

A folha de rosto é composta, em seu lado esquerdo, pela ficha técnica com dados a respeito dos autores, editora, impressão, contato do Planeta Tangerina e a indicação das propostas de exploração para pais e educadores que há no site do grupo. Escrita também com caneta de feltro, cada linha conta com uma cor diferente e o título do livro presente na ficha é escrito em uma fonte maior, como a enfatizar o limite da página esquerda para a direita. Já do lado oposto, há o nome da editora, título, ilustração e nome dos autores. A ilustração se distingue da ilustração da capa, fazendo com que a função da folha de rosto seja significante. O general Alcazar está em cima de seu cavalo gritando com o Sr. Guarda e há um balão de fala (recurso que será explorado em todo o exemplar) com os dizeres "A partir de agora vai ser assim, não percam o vosso latim", que consta na página 5 do álbum. O Sr. Guarda possui uma expressão de desagrado, pois possui os olhos constritos e seu boné está fora da cabeça, como se estivesse voando com a força da ordem. O texto do miolo seria iniciado nesse primeiro diálogo da folha de rosto e, dessa forma, o leitor começa a leitura ciente que a narrativa é fruto de um ditame do militar.

A mancha gráfica apresenta-se como um jogo em *Daqui ninguém passa*, já que o álbum explora a concretude artefato e a história é baseada na disputa pelo lado direito da obra. Sabe-se que na editoração ocidental a página direita é tida pelos tipógrafos como a 'página nobre', pois é a que ganha destaque na hora da leitura. Dessa forma, a mancha gráfica mostra-se primordial na narrativa e é explorada materialmente de forma intensa na divisão das páginas. A primeira página dupla situa o leitor para a utilização do espaço gráfico, com a ilustração de um cachorro entrando no canto superior da página esquerda e o guarda na divisória do livro, tendo o lado direito com o fundo totalmente branco e vazio (figura 3A). A página em branco chama a atenção do público para a mancha gráfica escolhida, responsável por ressaltar a estratégia utilizada para contar a história. "Quanto mais o tipo de diagramação se impõe claramente nas primeiras páginas, mais o efeito de ruptura se revela eficaz" [17]. Assim, as primeiras manchas gráficas dão o tom pretendido pelos autores, salientando o peso que as páginas em branco possuem. No decorrer da narrativa a página esquerda vai sendo preenchida por personagens, enquanto a da direita continua desocupada (Figura 3B). A diagramação é bastante flexível e a mudança

Figura 3 (A, B e C)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

acontece na página 20-21, quando a bola das crianças ultrapassa o limite da página esquerda em direção à direita. É a partir desse momento que o lado direito começa a ser preenchido gradualmente pelos personagens até que todos, menos o general, migram para a direita (Figura 3C). As duas páginas duplas finais mostram o ditador sozinho do lado esquerdo (ele desiste de ocupar a página direita) e os objetos largados pela multidão no caminho de uma página para outra.

O álbum ilustrado cria um encadeamento nas sequências das páginas, como visto a partir da 20-21. A quebra da barreira entre as páginas carrega de expectativa o leitor, curioso por saber o que irá acontecer a seguir. Quadro a quadro a bola e os outros personagens aparecem no livro, gerando o interesse para acompanhar desenvolvimento de cada um na história. Assim, a narrativa é construída num sentido de continuidade e não de segmentação, pois a "repetição de um motivo, a ligação plástica entre as imagens, o deslocamento de uma personagem são suficientes para inserir cada dupla dentro de uma sequência" [18]. Os aspectos comentados por Linden que geram a fluidez na trama podem ser considerados viradores de página, entendidos por Nikolajeva e Scott [19] como detalhes visuais ou verbais que encorajam o espectador a virar a página e seguir na trama.

Quanto a construção da tipografia, ela evoca meios contemporâneos da cultura leitora das crianças (e também de adultos), tais como banda desenhada, reforçando o diálogo do álbum ilustrado com várias formas de arte, num círculo de múltiplas influências. Há por toda a narrativa balões de fala sempre coloridos e com a letra manuscrita na cor preta. A multidão sempre está dizendo algo, seja uma onomatopeia "Auf", "Iéé", "Glups" das páginas 26-27, chamamentos "Sr. Guarda" na 24 ou frases completas "Tenho falta de ar" como na página 18 da obra. A apropriação e transformação desses recursos na obra garantem ritmo e efeitos sonoros à leitura, como pediam a revolução pela tomada da página direita. A maior parte dos balões de fala é de tamanho médio ou pequeno e somente em momentos de maior tensão a dimensão do grafismo aumenta, como pode ser visto no grito que o Sr. Guarda profere ao cidadão que tencionava atravessar a página 10. O balão de fala ocupa quase um terço da mancha gráfica e está escrito em negrito, para transmitir a gravidade da ordem. Outro momento em que a tipografia aparece com tamanho maior é no momento em que o general Alcazar manda prender o Sr. Guarda e encontra resistência da multidão. Ao passo que nas páginas iniciais a autoridade era a do núcleo militar, no final do livro é a voz do povo que passa a ser ouvida mais alta, como o balão na cor vermelha da página 30 preenchido pela frase "Nem pensar!" (Figura 4). Assim como os elementos estudados, a tipografia também acompanha o desenrolar da narrativa, assumindo configurações conforme a história solicita. Mais um aspecto a ser ressaltado é que cada balão possui uma cor diferente, reforçando a importância da individualização dos personagens que compõe a multidão, incluindo humanos e até animais, como cachorro, coelho e urso.
Outro elemento que ressalta a materialidade da obra é o acabamento,

Júlia Andrade e Klaus Novaes ▪ juliazuza@gmail.com, klausreis@gmail.com

Figura 4

feito em capa dura com cantos redondos do lado superior e inferior direito. A utilização do recurso poderia funcionar como um mecanismo tátil que aumenta a interação com as crianças, pois a capa em papel rígido e a retirada de arestas facilitam o manuseamento do livro. Enfatizando a presença dos cantos redondos, estes também indicar a liberdade presente no lado direito do exemplar. Quando se vê a capa do livro fechado, o lado esquerdo possui as bordas bem marcadas, assim como as ordens do militar. O lado direito, pelo contrário, é pensado de forma mais livre, em que as barreiras do formato não estão tão definidas. Porém, abrindo o livro para se iniciar sua leitura, as páginas duplas estão emolduradas por cantos redondos, o que pode indicar o questionamento dos limites tanto do livro quanto do regime militar na trama. Dessa maneira, a narrativa extrapola a fronteiras e sugere que a história (ficcional ou não) está em permanente construção.

7. Elementos textuais

Em relação aos elementos textuais do livro, nos álbuns ilustrados a componente verbal geralmente é menor que a visual e as imagens ocupam a mancha gráfica de maneira mais contundente. O gênero textual do livro analisado é a prosa e a temática aborda liberdade e democracia. Muitas das orações da narrativa são curtas, sendo interrogativas, imperativas e, sobretudo, exclamativas. O número de balões cresce conforme a narrativa e na página 14-15 se multiplicam com a chegada de mais personagens. Os números dos balões seguem crescendo nas páginas seguintes até voltarem a ser apenas um ("Ups!") na emblemática página 20-21, em que a bola é jogada para o lado direito do livro. Eles voltam a crescer assim que os personagens ocupam a página direita, antes proibida, e atingem seu máximo na dupla 30-31, com 24 balões. Grande parte é composta de orações breves ou onomatopeias. Frases como "Ele é o nosso herói!", "Injustiça!", "Nem pensar!", "Mas como?" presente nas páginas 30-31 assemelham-se com as expressões de ordem cantadas pelas manifestações, muitas vezes de extensão reduzida. A semelhança aumenta com o destaque de duas frases na página 31 ditas pelo povo, sendo uma da personagem Isabel e de Babo. A primeira diz "Este livro é de todos!" e é reforçada por Babo "Também fazemos parte dessa história!!", e que os dois lutam por seus direitos dentro do livro (figura 4). As orações estão em diálogo constante com as ilustrações, construindo com estas o tom da narrativa. As frases das páginas citadas estão conjugadas com onomatopeias "Bzz, bzzz,", "Búúú!" e outros símbolos, como notas de música e desenhos associados a palavrões (como a caveira), evidenciando a pluralidade de vozes e expressão da multidão. A leitura do texto, incluindo a sua vertente visual, reforça a ressiginificação da linguagem da banda desenhada feita pelo ilustrador.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Figura 5

O livro é encerrado pela fala do general derrotado que mantém sua postura arrogante frente aos objetos deixados para trás na conquista do lado direito da página 36 e que lança uma pergunta para o público: "Abandono esta história, está decidido. Afinal quem é que quer ser herói de uma história para crianças?". O tom cômico da questão é aumentado pela fala vinda do coelho localizado na mesma posição que o general na página 37 e que responde a Alcazar: "Eu?" (Figura 5). Terminar o texto com uma pergunta deixa em aberto o fim da narrativa, repleta de possibilidades a serem criadas pelo receptor. O uso da interrogativa para *encerrar* o livro está em sintonia com o uso dos cantos redondos, pois mostra que a história ainda está por ser escrita e não está terminada no fim do livro.

O humor visto na passagem acima é notado em outros momentos da narrativa, como a frase da personagem Paulinha, que faz clara referência à Chapeuzinho Vermelho na página 14 do livro: "Não falar com estranhos, não falar com estranhos, não falar...". Colomer [21] afirma que o humor é uma estratégia mais sentida nos livros contemporâneos, em que os autores utilizam da paródia para subverter personagens da literatura tradicional, como acontece no álbum. Outra cena com toques humorísticos está na frase dita por Salgado, um fugitivo da polícia. Identificado com sua roupa listrada e faixa nos olhos típica das ilustrações de criminosos que escaparam da cadeia, Salgado fica indignado com a prisão do Sr. Guarda e grita: "Bandido!" na página 30. Sem tentar minimizar a importância do momento histórico, o humor pode diminuir a tragicidade da ditadura e até mesmo intensificar a crítica social. Dessa forma, o tom satírico do livro vai ao encontro de outros mecanismos que os autores fizeram uso a fim de aproximar de maneira intencional o leitor mais jovem, tais como as ilustrações com caneta de feltro ou os cantos arredondados.

8. Conclusão

Após a análise das três dimensões de *Daqui ninguém passa*, a sua materialidade não pode ser relegada a segundo plano, pois os elementos físicos extrapolam o caráter acessório do paratextual. Mais que auxiliar o leitor a compreender o livro, os aspectos materiais nos álbuns ilustrados constituem a própria narrativa, abarcando desde a tipografia a mancha gráfica escolhida. Isso reforça a natureza híbrida do álbum, pensado num cruzamento de linguagens que solicita a leitura completa de sua concretude, vista aqui como ponto imprescindível para a fruição do livro:

> "Configurando já uma retórica específica, a gramática do álbum (cf. Hornberg, 2004) combina vários níveis de análise, desde o lexical (que inclui elementos como o texto, as linhas, o estilo, os volumes, os signos visuais) ao semântico (onde se inclui o processo narrativo,

Júlia Andrade e Klaus Novaes ▪ juliazuza@gmail.com, klausreis@gmail.com

> o simbolismo visual, a intertextualidade e questões de iconografia e iconologia), passando pelo morfológico (ligado às formas, tamanhos, cores, texturas, luzes) e sintáctico (relativo à composição e à perspectiva).” [22].

A afirmação de Ramos ratifica o raciocínio de que o tipo editorial estudado traz três tipos de narrativas: a visual, a textual e a física, alterando a forma como o livro é analisado. Logo, o sentido no álbum ilustrado não é apreendido como num livro comum; as chaves de significado não residem apenas na palavra ou na ilustração, e que podem ser ampliadas se estiverem em estreita articulação com a concretude do objeto.

Referências bibliográficas:

1. Genette, G.: Paratextos editoriais. Ateliê Editorial, Cotia (2009)
2. Sotto Mayor, G.: Ilustração de livros de LIJ em Portugal, na primeira década do século XXI: caracterização, tipificação e tendências. Tropelias & Companhia, Porto (2016) (p. 139)
3. Nikolajeva, M., Scott C.: Livro ilustrado: Palavras e imagens. Cosac Naify, São Paulo (2011)
4. Ramos, A. M.: “Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo” in O álbum na literatura infantil e xuvenil (2000-2010). Edicións Xerais de Galícia, Vigo (2011)
5. Linden, S. V. d.: Para ler o livro ilustrado. Cosac Naify, São Paulo (2011)
6. Ramos, A. M.: “Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo” in O álbum na literatura infantil e xuvenil (2000-2010). Edicións Xerais de Galícia, Vigo (2011)
7. Nikolajeva, M., Scott C.: Livro ilustrado: Palavras e imagens. Cosac Naify, São Paulo (2011)
8. Martins, I. M., Carvalho, B.: Daqui ninguém passa. Planeta Tangerina, Carcavelos (2014)
9. Ramos, A. M.: “Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo” in O álbum na literatura infantil e xuvenil (2000-2010). Edicións Xerais de Galícia, Vigo (2011)
10. Sotto Mayor, G.: Ilustração de livros de LIJ em Portugal, na primeira década do século XXI: caracterização, tipificação e tendências. Tropelias & Companhia, Porto (2016)
11. Idem
12 Nikolajeva, M., Scott C.: Livro ilustrado: Palavras e imagens. Cosac Naify, São Paulo (2011)
13. Sotto Mayor, G.: Ilustração de livros de LIJ em Portugal, na primeira década do século XXI: caracterização, tipificação e tendências. Tropelias & Companhia, Porto (2016)
14 Watt, I.: Ascensão do romance: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding. Companhia das Letras, São Paulo (1990)
15. Linden, S. V. d.: Para ler o livro ilustrado. Cosac Naify, São Paulo (2011)
16. Sotto Mayor, G.: Ilustração de livros de LIJ em Portugal, na primeira década do século XXI: caracterização, tipificação e tendências. Tropelias & Companhia, Porto (2016)
17. Linden, S. V. d.: Para ler o livro ilustrado. Cosac Naify, São Paulo (2011) (p. 84)
18. Idem, p. 78
19. Nikolajeva, M., Scott C.: Livro ilustrado: Palavras e imagens. Cosac Naify, São Paulo (2011)
20. Lee, S.: A trilogia da margem. O livro-imagem segundo Suzy Lee. Cosac Naify, São Paulo (2012)
21. Colomer, T.: A formação do leitor literário. Global, São Paulo (2003)
22. Ramos, A. M.: “Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo” in O álbum na literatura infantil e xuvenil (2000-2010). Edicións Xerais de Galícia, Vigo (2011) (p. 28)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A Banda desenhada sobre a Banda de Möbius: infinito e memória

Raoni Xavier[1] e Luís Lima[2]
a14392@alunos.ipca.pt, llima@ipca.pt
[Ilustração / Illustration]

Resumo

Keywords
Afetos, perceptos, infinito e imanência, banda desenhada, devir, topologia.

E se fosse possível desenhar sobre uma banda de Möbius? E se, além de desenhar, contássemos uma história, e se fizéssemos uma banda desenhada? Que tipo de enredo seria esse e que perceptos e afetos seria esta capaz de suscitar em nós? Executar uma banda desenhada sobre tal objeto topológico levanta questões a respeito de tempo e espaço, ciclo e infinitude. Além de desconstruir a forma tradicional como lemos banda desenhada, acrescentando interação e invenção, este objeto vale-se de tais elementos para nos permitir sensações. Mais do que apelar para a nossa memória, convida-nos a entrar em devir, numa pura sensação de infinito, algo como um plano de imanência.

1. Introdução

Nas últimas décadas, o suporte tem sido alvo de experimentação para muitos autores de banda desenhada. Durante os primeiros anos da banda desenhada moderna, os jornais, seu suporte inicial, ditaram os limites e formatos nos quais os autores deveriam trabalhar, seja em tiras diárias, seja em páginas e suplementos dominicais. Com o passar do tempo esse formato foi se alterando, seguindo as mudanças na indústria editorial e no mercado de entretenimento. Os suplementos dominicais libertaram-se aos poucos das páginas dos jornais e ganharam publicação exclusiva, vindo a transformar-se mais tarde nas revistas periódicas dedicadas inteiramente à banda desenhada. Nessas revistas, os autores passaram a dispor de mais espaço para contar suas histórias, o que também acabou por modificar seu conteúdo [1]. Com o progressivo reconhecimento da banda desenhada enquanto obra de arte, o tamanho das publicações ampliou-se ainda mais, e elas passaram de revistas seriadas, voltadas para um consumo rápido, a verdadeiros livros de luxo, de muitas páginas, que trazem histórias menos comerciais e mais autorais, batizadas de "Novelas Gráficas" [2, 3]. Contudo, longe de cristalizar-se em um suporte específico e indiferente a qualquer tipo de estagnação, a banda desenhada tem ganhado, nas últimas décadas, um conjunto de autores entusiastas da forma. Esses autores discutem e experimentam novas maneiras de produzir banda desenhada que não só atualizem seu suporte para novos tempos e novos paradigmas, como também transformem esse suporte em elemento narrativo [3]. Entre muitos autores que contribuem para alargar essas fronteiras, podemos destacar o trabalho do norte-america-

1 e 2 Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Design, Barcelos, Portugal

Raoni Xavier e Luís Lima ▪ a14392@alunos.ipca.pt, llima@ipca.pt

no Chris Ware. Em seu aclamado álbum intitulado "Building Stories", Ware constrói uma banda desenhada que se desdobra em suportes diversos, desde o convencional livro até o formato panfleto. Ao todo são 14 peças diferentes, armazenadas numa caixa, com narrativas que se conectam através de uma lógica de jogo, permitindo ao leitor traçar um caminho individual e não linear de investigação e descobrimento da história [4, 5]. Outros autores, entre eles o norte-americano Scott Mcloud e o brasileiro Edgar Franco, têm se dedicado a investigar a inserção dos quadrinhos nos novos suportes tecnológicos, como o computador e a internet [3, 6]. Em seus livros e em seu *site*, Mcloud tem se empenhado em divulgar o conceito de "Infinity Canvas", que se baseia na ideia de pensar o quadrinho para um suporte infinito: a tela de computadores e dispositivos móveis [3, 7]. Enquanto isso, Franco cunhou o termo HQtrônicas para se referir à banda desenhada em meio digital [7]. Segundo esses autores, ao ser pensada para essa nova tecnologia, a banda desenhada não precisa emular a dinâmica da tecnologia na qual surgiu (os impressos) e pode explorar novas ideias no que diz respeito à ordem de leitura, linearidade e imersão [3, 6, 7]. Um dos trabalhos que exemplifica bem esse conceito e que é listado no *site* do autor norte-americano é a banda desenhada intitulada "Potential Comics Zero Zero One" (Figura 1) [7]. Esse trabalho, que nasceu da colaboração de vários artistas, apresenta uma narrativa que se desdobra em diversos eixos de direção, indicados por setas, em que o leitor escolhe qual caminho seguir, se quer avançar ou deixar-se levar por uma nova história que deriva da espinha principal e que, às vezes, dá origem a outra.

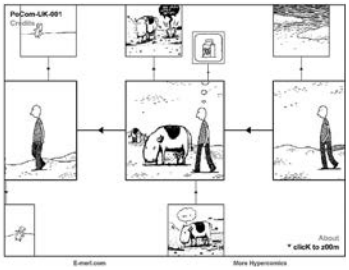


Fig. 1. "Potential Comics Zero Zero One". Fonte: http://e-merl.com/pocom.htm.

Assim como em "Building Stories", em "Potential Comics Zero Zero One" a característica de interação do leitor com o quadrinho é enfatizada [4]. Essas bandas desenhadas de vanguarda demonstram também uma intenção de tornar o suporte parte da história, fazendo com que o leitor perceba aspectos que não estão apenas nos desenhos ou no enredo, mas que nascem da sua participação. Colocado esse contexto, podemos então pensar na banda de Möbius enquanto um possível suporte para a banda desenhada. Uma banda de Möbius é um objeto topológico tridimensional que possui apenas uma face e uma margem (Figura 2). Esse objeto foi estudado pelo matemático August Ferdinand Möbius, em 1858, e o seu estudo foi fundamental para o avanço da matemática pós-euclidiana [8]. Trata-se de um objeto de característica "não-orientável", cuja face única e infinita possibilita que se trace uma linha contínua sobre a sua superfície, de maneira que o início do traçado coincida com o final [5, 8].

Fig. 2. Banda de Möbius. Fonte: http://hammerofsilver.deviantart.com/art/Mobius-Tattoo-113672192.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Da mesma maneira que as experimentações de novos suportes para a banda desenhada constituem terreno já largamente explorado, a utilização da banda de Möbius em arte também não é algo novo. Impressionados com as potencialidades desse objeto, vários criadores, de arquitetos a escritores, exploraram, seja em conceito, seja apenas em forma, as propriedades fascinantes da banda de Möbius. Vale destacar a obra intitulada "Cinta de Möbius II" (Figura 3), do pintor holandês Maurits Cornelius Escher, em que podemos ver uma cadeia de formigas a marchar sobre a superfície de tal objeto [5].

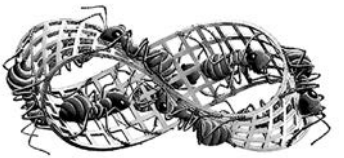


Fig. 3. M. C. Escher, Ruban de Moebius II, 1963, xilogravura, 45×20 cm. Fonte: [5].

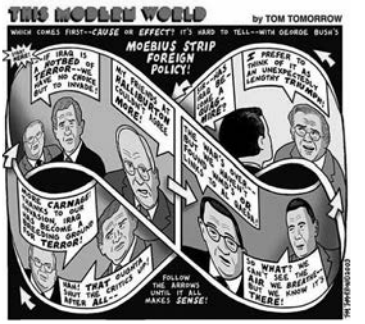


Fig. 4. Tom Tomorrow, Moebius Strip Foreign Policy. [5]

Igualmente no campo da banda desenhada, que é o que nos interessa neste artigo, existem vários exemplos relevantes. O pesquisador do Departamento de História da Arte e Estudos Cinematográficos da Universidade de Montreal, Félix Lampert, nos apresenta, em seu artigo "Narration et mathématiques: l'utilisation des graphes au cinéma et dans la bande dessinée", vários exemplos de experimentação da banda de Möbius enquanto suporte narrativo. Desses exemplos, podemos destacar a charge política do cartunista norte-americano Tom Tomorrow, intitulada "Möbius Strip Foreign Policy" (Figura 4), na qual o autor utiliza o conceito de ciclo perpétuo evocado pela banda de Möbius para fazer uma crítica à política externa dos Estados Unidos [5].

Tal representação da banda de Möbius permite a um autor produzir uma banda desenhada que não possua começo nem fim e que não dependa mais do padrão euclidiano e cartesiano das páginas de um livro. Stéphane Mallarmé, no seu famoso livro "*Um lançe de dados nunca abolirá o acaso*", dera o primeiro passo na modernidade para alterar a lógica do movimento de leitura visual do livro [9]. Uma banda desenhada numa superfície de Möbius vai bem mais longe. É uma narrativa cíclica, portanto infinita, que ainda subentende uma certa linearidade de leitura, mas subverte as componentes temporais e espaciais dessa linearidade – diríamos, com Nietzsche: eterno retorno[3] [10, 11]. Contudo, para que tal transgressão ocorra, é preciso que a banda desenhada seja utilizada enquanto objeto, enquanto superfície, e não apenas em uma representação pictórica. Outros autores de banda desenhada também fizeram esse

3 Como o concebem Gilles Deleuze e Félix Guattari, "Zaratustra não tem senão velocidades e lentidões, e o eterno retorno, a vida do eterno retorno, é a primeira grande libertação concreta de um tempo não pulsado".

tipo de experimentação, aplicando seus desenhos sobre a superfície tridimensional de uma banda de Möbius. Referindo-nos mais uma vez ao estudo de Félix Lampert, podemos destacar trabalhos de autores como

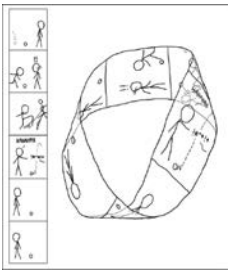


Fig. 5. "Möbius battle", por Randall Munroe. [5]

Fig. 6. "Ruban de Moebius", por Jim Woodring. [5]

Randall Munroe (Figura 5) e Jim Woodring (Figura 6) [5].
Essas bandas desenhadas utilizam a característica "não-orientável" do objeto para praticar ilusões narrativas [5]. Contudo, ainda não há exemplos, pelo menos ao alcance desta pesquisa, de bandas desenhadas que utilizem a característica interativa da banda de Möbius, que explorem as propriedades de transformação do objeto e a maneira pela qual essas propriedades podem transformar igualmente a história.

Dito isto, a banda desenhada apresentada neste artigo representa uma exploração diferente, no sentido de um suporte inesperado e interativo. A interação do leitor através do corte mecânico da banda ao meio – o corte da narrativa (que veremos a seguir) – dialoga com as questões de vanguarda da banda desenhada aqui apresentadas; a história se modifica e ganha significado a partir de seu suporte e da ação do leitor sobre ele [4]. Uma atualização levada a cabo pelo movimento de uma segunda mão, a mão que corta a fita, segunda na ordem discursiva de Cronos mas sempre atual e contemporânea no ato de produção expresso no próprio movimento – na desordem arrumada de Aion – de uma segunda mão como um corpo outro: um jardineiro xamã que enxerta ramificações para constituir um tronco estranho à floresta mas ainda assim árvore endêmica, autóctone... numa produção de sentido sempre segunda, abrindo uma potência infinita de novos sentidos[4] [12].

Que espécies de perceptos e afetos pode um tal pacto gerar no leitor? Mesmo uma narrativa infinita depende da memória do leitor para suscitar percepções e afeções, e essa memória ganha consistência no tempo, na duração, na finitude. Seria uma banda desenhada de Möbius uma ilustração da nossa singularidade finita, uma vida singular afirmada num plano infinito cuja dobra perversa nos escapa? E qual efeito a cisão desse plano terá em nossa percepção? É na obra dos filósofos Henri Bergson, Gilles Deleuze e Félix Guattari que encontraremos algumas pistas para entender esse objeto de memória e infinitude... num plano de imanência.

4 Ver, por exemplo, a força da dobra, que é "o trabalho da segunda mão" realizado no ato de leitura, como sublinha Compagnon, Antoine (1979): *La Seconde Main ou le Travail de la Citation*, ed. Les Éditions du Seuil, Paris.

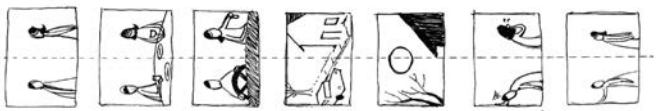
CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2. A experimentação

Como fazer uma banda desenhada sobre a superfície de uma banda de Möbius? Essa foi a pergunta que impulsionou a experiência. Para respondê-la, foi preciso solucionar alguns problemas. O primeiro deles foi: que tipo de história funciona nesse suporte?

A banda de Möbius é um objeto topológico que se dobra sobre si mesmo e, assim, duas faces transformam-se numa única superfície [5, 8]. Sendo essa superfície um plano onde o movimento circular devém infinito, foi imediata a intuição (também alcançada por outros autores como Randall Munroe, como pode ser visto na Figura 5) de transpor nela uma narrativa que fosse, por sua vez, também circular – ou seja, em que o último quadrinho pudesse transformar-se no primeiro, permitindo à história recomeçar infinitamente (como pode ser visto na Figura 7) – e então, dobrar persamente as duas faces num mesmo plano, que se torna assim, simultaneamente, plano de composição visual e de inscrição narrativa, sendo um imanente ao outro.

Fig. 7. Versão final da banda desenhada.



Ao refletirmos sobre a característica de transformação que a banda de Möbius possui – a possibilidade de cisão do objeto pelo meio, a partir da interação do leitor, o que ocasionaria também a separação das quadrículas –, tivemos uma pista sobre qual história contar. Uma banda de Möbius, quando cortada longitudinalmente e pelo centro, metamorfoseia-se numa superfície mais comprida, com exatamente o dobro da sua extensão original: o anel infinito alonga-se, mas sem perder a sua característica de eterno retorno circular [8]. Assim, surgiu a ideia de um casal: um relacionamento comum e prolongado, com os seus altos e baixos, o seu ciclo de montanha-russa, mas que tende a voltar ao ponto inicial. Essa ideia possibilitou trabalhar a narrativa em duas direções: a primeira, antes de cortar a banda ao meio, mostra o casal junto, nos seus momentos felizes e tristes; a segunda, após o corte, mostraria cada personagem, individualmente, num outro ciclo, mas agora de solidão circularmente infinita. Começamos então por tentar uma abordagem de justaposição horizontal de quadros, como numa banda desenhada tradicional (Figura 8):

Fig. 8. Primeira versão da banda desenhada.

A história funcionava na primeira leitura (banda sem corte), mas não na segunda (banda cortada). Além disso, ainda não havíamos chegado

Raoni Xavier e Luís Lima ▪ a14392@alunos.ipca.pt, llima@ipca.pt

à solução cíclica mostrada anteriormente (Figura 7). Contudo o último quadro, mais largo, dessa primeira versão (Figura 8) suscitou a ideia que resolveu o problema: não era preciso manter a justaposição horizontal entre quadros; essa justaposição poderia ser feita internamente entre as personagens, cada uma atuando de um dos lados de um quadro mais largo. Dessa maneira, a carga dramática de cortar a superfície amplia-se, pois, agora, o próprio leitor irá separar o casal (interação). Essa leitura participativa ocorre à semelhança da obra "Building Stories", citada anteriormente, na qual o significado da narrativa se completa com a ação do leitor. Em seu artigo, Carolina Martins, fazendo uso dos conceitos da pesquisadora Johanna Drucker, nos fala desse ato de interação: "Building Stories se constitui como um evento cuja recepção do leitor, que inclui a experiência háptica do objecto, é um elemento-chave no processo de significação e de geração de eventos a cada leitura." [4]

Voltando ao nosso experimento, a justaposição tradicional manter-se -ia na leitura vertical e não seria perdida após o corte. O resultado seria este:

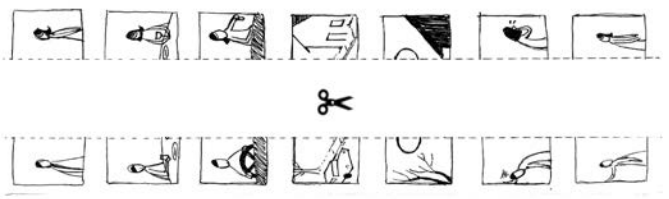


Fig. 9. Banda desenhada após o corte: perversão do significado.

Perceba-se que, ciclicamente, as duas versões funcionam, pois os seus quadros iniciais e finais são semelhantes. A seguir, podemos ver imagens desta banda desenhada aplicada ao objeto topológico de Möbius nas suas duas versões – antes e depois do corte:

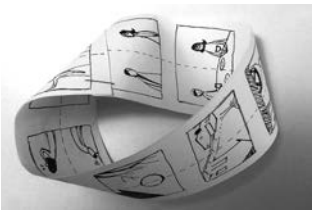


Fig. 10. Banda desenhada aplicada à superfície da banda de Möbius.

Fig. 11. Objeto depois do corte longitudinal.

Na segunda versão, vemos as mesmas imagens, contudo o casal está separado: cada um está sozinho, destacando-se a ausência do outro. Com o corte, as imagens são submetidas a um gesto perverso, o do corte, que lhes confere novos significados. A superfície infinita mantém-se, a imanência das duas superfícies do plano num campo circular também, o que pode levar o leitor a refletir sobre os sofrimentos e alegrias, enquanto processos finitos, porém cíclicos, e perversamente espelhados, inscritos num plano de imanência: superfície infinita de tempo e espaço. As personagens que antes estavam juntas no mesmo plano, dentro de um relacionamento afetivo,

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

agora se encontram separadas e ocupam superfícies opostas uma da outra. Na primeira camada de leitura, existe ainda uma subcamada: para solucionar a narrativa após o corte das imagens, foi preciso que as personagens atuassem de maneira a funcionarem juntas, mas também isoladas. Isso trouxe uma subleitura de que esse relacionamento já estaria também ele pervertido na sua lógica de casal, pois é possível ver que, mesmo nos momentos em que estão juntas, as personagens não demonstram muito afeto. Essa consequência do "trabalho de ator", necessário para o efeito pretendido, acabou por enriquecer também o enredo. Contudo, podemos resumir a experiência em duas leituras principais: a primeira camada de enredo seria, portanto, relativa aos problemas desse relacionamento e dessa separação; a segunda camada seria a discussão estética e filosófica em relação à circularidade do tempo enquanto processo de duração finita, mas expresso numa superfície infinita, um plano de imanência onde as duas faces, imagem e discurso, são dobradas numa única superfície: a banda de Möbius[5].

3. O conteúdo

Uma banda desenhada é feita pela justaposição de imagens, cada uma carregando um significado isolado, mas que juntas formam uma terceira imagem, um terceiro significado na mente do leitor [2, 13]. E como poderíamos saber que o desenho de uma arma seguido do desenho de uma mancha de sangue no chão podem significar um assassinato? Na nossa memória, temos registros do que uma arma é capaz de fazer, por mais que nunca tenhamos sequer empunhado uma. Podemos ter visto num filme – ou mesmo na vida real – alguém atirar, e isso basta-nos para ter a certeza sobre a ação/utilização daquele objeto no futuro; em suma, são signos-sinais arquetípicos. Da mesma maneira, um líquido vermelho escorrendo no chão pode não significar nada para um alienígena cujo sangue seja verde, mas para nós essa imagem tem um significado especial. A nossa percepção seria estimulada por aquela imagem e a nossa memória servir-nos-ia com um significado específico. Como diz Bergson:

> É incontestável que o fundo de intuição real, e por assim dizer instantâneo, sobre o qual se desenvolve nossa percepção do mundo exterior é pouca coisa em comparação com tudo o que nossa memória nele acrescenta. Justamente porque a lembrança de intuições anteriores análogas é mais útil que a própria intuição, estando ligada em nossa

5 Nascida sob os auspícios da ontologia deleuziana, esta experimentação jamais saberia brotar de um ancoradouro autoral. Aspira ser libertação, por ser proliferação, por sofrer o contágio de vozes, de textos, fragmentos e fraturas que se compõem e recompõem, que se fazem e desfazem num eterno retorno vicioso e viscoso – visco este que possibilita, precisamente, a tentativa de um outro olhar sobre a banda desenhada –, essa prática de uma segunda mão que devém menor, que devém pura afirmação por se diferenciar multiplamente do original, da palavra de ordem: quando esta já não é citada, intimada a comparecer na banda desenhada da autoridade literária, mas sim um aparecimento, um acontecimento em devir menor, na mais simples nitidez e transparência feita pela dobra e pela cisura do corte das narrativas. A imanência da passagem é fazer dela uma expressão imediata, não transcendente, que possa abrir sem remeter, que saiba ligar sem reenviar, que consiga produzir memória ainda por vir. Não procurando encontrar a transcendência de um texto primário, puro e original, reduzindo-o, à maneira de uma certa fenomenologia, esta banda desenhada, por ser imanente, visa expor um discurso feito de extratos, arranques, em que, no momento da sua leitura, seja a imanência da multiplicidade ao texto, das vozes à linha, dos seres a um ser expresso, abrindo-se e expandindo-se numa série diferencial em que o caos possa ainda contar: univocidade de sentido – como na audição de um concerto: um acontecimento, um encontro. A sensação inteligível da leitura, sem projeção, mas com desdobramento de atos, subsume-se num só momento: sensacionismo simultaneamente tropológico e topológico.

memória a toda a série dos acontecimentos subseqüentes e podendo por isso esclarecer melhor nossa decisão, ela desloca a intuição real, cujo papel então não é mais ... que o de chamar a lembrança, dar-lhe um corpo, torná-la ativa e conseqüentemente atual. [14]

Assim, o autor de banda desenhada, ou qualquer outro tipo de narrador, é antes de mais esse arqueólogo de memórias-signos arquetípicas. Tal indivíduo – detentor das suas próprias memórias –, ao propor-se contar uma história a outros indivíduos, baseia-se nas suas experiências para selecionar quais as imagens a disponibilizar ao leitor e em que sequência elas devem ser dispostas. Considerando que muito dessa experiência percebida do mundo é comum entre os indivíduos, tal autor pode aferir, com certo grau de assertividade, que significados podem suscitar tais imagens, tanto isoladamente quanto justapostas. Mas mesmo essas memórias arquetípicas, logo comuns, trazem em si um conteúdo específico, moldado pela singularidade das experiências percebidas por cada indivíduo. Voltando ao exemplo da arma, isso faz com que o assassinato aqui proposto possa variar em tons e intensidades, mas sem perder sua componente imediata, narrativa.

Bergson trabalha ainda com o conceito de utilidade das memórias. Segundo ele, todo o repertório de imagens passadas que já estimularam a nossa percepção é registrado pela memória; porém, apenas aquelas memórias imediatamente úteis no momento presente – ou seja, que nos ajudam a compreender as percepções e agir sobre o mundo – é que tendem a ser mais lembradas, ou mais "atualizadas" [14]. Uma série de outras memórias não contempladas pelo chamamento das percepções presentes pode vir à tona, pintando de cores diferentes um mesmo significado, uma mesma "poça de sangue". Segundo Bergson, "para evocar o passado em forma de imagem, é preciso poder abstrair-se da ação presente, é preciso saber dar valor ao inútil, é preciso querer sonhar" [14].

As recordações, uma componente do passado, são ativadas por percepções, componentes do presente, para que possamos agir e responder aos estímulos imediatos [14]. Saindo do mundo da utilidade presente por uma tangente, encontraremos aquelas memórias, tão caras às narrativas visuais. Dito isto, a escolha das imagens para compor a banda desenhada de Möbius tem o intuito de levar ao leitor percepções arrancadas às imagens que atualizem memórias, sejam estas úteis ou inúteis, comuns ou singulares. Essa escolha de imagens deu-se intimamente em relação à superfície que suporta os desenhos e, juntamente com essa superfície, terá os seus perceptos transformados para algo além do tempo narrativo.

4. A superfície

Diferentemente do cinema, em que precisamos compreender as imagens num registro específico (imagens-tempo, imagens-movimento), na banda desenhada podemos ir e vir, no nosso próprio tempo, saboreando os signos isolados e coletivos de cada desenho. Presente, passado e futuro são vistos de uma só vez sobre a superfície em que foram desenhados; a sua ordem pode ser mantida ou subvertida pela interação do leitor [2], [13]. É nesse elemento interativo que o autor precisa trabalhar se quiser propor uma mudança significativa na leitura e no suporte de sua história. Como

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

foi dito anteriormente, muita exploração já foi feita nesse campo, contudo tais experimentações de suporte tornam-se mais eficazes quando são capazes de trazer ao leitor algo além das percepções e afeções habilmente arquitetadas dentro da memória. Segundo Deleuze e Guattari,

> O objetivo da arte, com os meios do material, é arrancar o percepto das percepções do objeto e dos estados de um sujeito percipiente, arrancar o afecto das afecções, como passagem de um estado a um outro. Extrair um bloco de sensações, um puro ser de sensações. [15]

Para isso é preciso que o suporte não seja uma mera superfície sobre a qual a narrativa se desenrola, mas que, desde logo, seja capaz de intensificar o sentido dessa narrativa [4]. Na banda desenhada aqui apresentada, a transformação de uma superfície infinita menos extensa para uma superfície infinita mais extensa justifica-se no discurso-enredo com uma mudança de significado paralela – um *tropismo*. O resultado do corte não é senão outra narrativa que, igualmente à anterior, se vale da memória para ser contada, por via do gesto perverso que efetiva o *tropismo*. Porém, ao cortar com as suas próprias mãos o tecido que mantém unida a primeira narrativa, o leitor é capaz de experimentar um bloco de sensações puras. A arqueologia da justaposição dos desenhos é cortada bruscamente. Algo novo está prestes a acontecer. Um *élan* é cultivado e, no final, temos uma sensação que não pode estar em nenhuma das duas narrativas isoladamente, mas que se opera num campo além da duração, além da temporalidade, afirma-se e expressa-se nas duas faces de uma superfície com uma única face: a perversão do gesto, a dobra que cria o plano de imanência. Um ciclo infinito ou um fluxo de memórias é quebrado para dar lugar a outro, igualmente infinito, mas com um novo significado: o eterno retorno do mesmo que se atualiza a cada (re)leitura. O mais importante não é o que a primeira ou a segunda narrativa nos fizeram lembrar, mas sim o que a transformação – o tropismo – de uma noutra operou em nós: um eterno retorno infinito, um devir-imanente. Um bloco de perceptos mais um bloco de afetos que não estão na superfície, no conteúdo, na interação ou nos desenhos, mas que se elevam em virtualidade, sem palavras que expressarem uma sinestesia imediata [15]. Segundo Deleuze e Guattari, "os afectos são precisamente estes devires não humanos do homem, como os perceptos ... são as paisagens não humanas da natureza" [15].

No mesmo sentido, extrair da ficção um devir não é senão um ato de resistência da matéria-suporte. Mas para engendrar tal ato, o autor precisa valer-se da orientação de um geógrafo que se mova num espaço topológico. É preciso colar os cacos da chávena para que ela volte a ser chávena e ressignifique algo para nós. Contudo, não é nos cacos, muito menos no objeto chávena que conseguiremos aplanar o tempo, a memória ou o espaço. É preciso criar um mapa, um objeto-mapa, e permitir que esse objeto se intensifique novamente nas mãos do leitor, para que ele, por si, possa sentir a força para compor um novo sentido com os seus próprios cacos. Segundo o professor Luís Lima,

> ... haveria outras formas na natureza – não formas visíveis mas formas integradas no processo de criação ficcional – à espera de serem desco-

> bertas. E, como qualquer líquido ou gás é uma colecção de elementos individuais, em tal número que tudo se passa como se fossem em número infinito, cada ficção topológica é uma individuação devidamente colocada e composta por uma multiplicidade de elementos. [16]

A Banda de Möbius é, pois, uma liga ou plano de imanência povoado de intensidades que é a consistência dessa multiplicidade expressiva. É a composição de linhas na corrente de um fluxo vital, dado que se anima pela segunda mão que corta a banda, qual curso de água mineral, ou seja, a experiência dos sentidos: pelos olhos, no ponto mais próximo que é aquele em que o olfato se torna gustativo, o tato se torna olfativo, a audição se torna visual e a visão se torna háptica, numa mescla, uma liga ou banda de tocar, colar, cortar e girar para ver com as mãos, com a pele, uma visão que devém tato, contato e choque que se inscreve na superfície mais expressiva de uma vida, na vocalização intencional das inconsciências, voz fluxo, torrente ou vento aromático que carrega as forças, as ligações, que sopra o movimento revelador e mostrador por transparência daquilo que essa liga é: uma banda de signos animados pela segunda mão, a mão do leitor.

5. Conclusão

Para existir um devir-infinito, é preciso que haja antes uma percepção de finitude. Essa percepção está no âmago das nossas vidas enquanto seres finitos e opera nas malhas da temporalidade. Nascemos, crescemos, morremos. As nossas recordações são constituídas nessa rede de relações, como um rizoma. A nossa memória está presa nesse ciclo juntamente conosco. Arrancar-nos desse ciclo para levar cada um a experimentar uma sensação parece ser uma das tarefas da arte. Através da exploração de um novo suporte, uma superfície infinita que pode ser alterada pelo leitor, mecanicamente, a banda desenhada executada sobre a superfície de uma banda de Möbius, apresentada neste artigo, contribui para lançar o leitor em um diálogo ativo com a obra, transformando-a e lhe atribuindo novo significado. Ao apresentar uma analogia do processo de finitude, o objeto aqui descrito está apenas virtualizando algo que já é da nossa experiência atual. Está (re)compondo sentido com os cacos, os fragmentos do objeto-chávena. O ciclo de sofrimento e alegria do casal da intriga distrai-nos como um espelho, apresenta-nos a nossa própria experiência finita e cíclica para, depois, nos arrancar e intensificar essa experiência no corte da banda (separação do casal): a multiplicidade criadora. O que surge da transformação, da perversão, da dobra, é intensificação: mais ciclo e mais finitude. Contudo, a transformação em si acaba por operar em nós algo que não está na memória nem no tempo, algo que, como dizem Deleuze e Guattari, é pura sensação, um devir-infinito, num plano de composição de vida em eterno retorno: um plano de imanência misteriosamente transcendental.[6]

6 A transcendência da criação de uma banda desenhada sobre a superfície de uma banda de Möbius dilacera-se na sua imanência própria, uma vez que, sendo o próprio campo de imanência transcendental, agencia uma perversão da transcendência ao mantê-la virtual, crivada na imanência. Há, evidentemente, lugar para uma atualização, um retorno da transcendência, mas é isso mesmo que permite pensar a imanência em si como pura relação ao movimento do pensamento e da segunda mão que corta a banda. A imagem do pensamento necessita da transcendência, tanto quanto do caos, para poder dilapidá-la, limpá-la e dela retirar tudo menos um: o processo de individuação que é sempre um

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Referências

1. Srbek, Wellington. (2014). *Um mundo em quadrinhos*. São Paulo: Annablume & Fapesp.
2. Eisner, Will. (1989). *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes.
3. Mcloud, Scott. (2006). *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil.
4. Martins, Carolina. (2016). Liberdade condicional: a performance do leitor em Building Stories, de Chris Ware. In P. Tavares & P. M. Teixeira (Eds.), *Proceedings of the 4th International Conference in Illustration & Animation* (p. 255-263). Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.
5. Lampert, Félix. (2014). *Narration et mathématiques: l'utilisation des graphes au cinéma et dans la bande dessinée* (Master's thesis, Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal). Retrieved from https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/12020/Lambert_Felix_2014_memoire.pdf?sequence=4&isAllowed=y.
6. Franco, Edgar Silveira. (2008). *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet*. São Paulo: Annablume & Fapesp.
7. McLoud, Scott. (2017, 15 fevereiro). *Scott Mcloud | Journal*. Retrieved access date, from http://scottmccloud.com.
8. Belén, Ana, Grau, Ana & Núñez, Juan Luís. (2007). La Banda de Möbius: un camino que te llevará de cabeza. *Revista SUMA*, 54, 15-22. Retrieved from https://revistasuma.es/IMG/pdf/54/015-022.pdf.
9. Mallarmé, Stéphane. (2001). *A Tarde de um Fauno e Um Lance de Dados*. Trad. Armando Silva Carvalho. Lisboa: Relógio d'Água.
10. Klossowski Pierre. (2003). *Nietzsche et le Cercle Vicieux*. Paris: Mercure de France. (éd. orig. Mercure de France, 1969).
11. Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. (1997). *Capitalisme et Schizophrénie 2 - Mille Plateaux*. Paris: Minuit. (éd. orig. Minuit, 1980).
12. Compagnon, Antoine. (1979). *La Seconde Main ou le Travail de la Citation*. Paris: Les Éditions du Seuil.
13. Mcloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: the invisible art*. New York: Harper Collins.
14. Bergson, Henri. (1999). *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes.
15. Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. (1992). *O que é filosofia?*. São Paulo: Editora 34.
16. Lima, Luís. (2014). Ficções Topológicas ou A Carta de Ulisses Vaz de Riemann. *Revista Desassossego*, 11, 156-171, doi: 10.11606/issn.2175-3180.v6i11p156-171.

acontecimento; que se faz de acontecimentos numa duração não cronológica, numa superfície fractal, que é já volume e ainda superfície, ou que é mais do que uma banda desenhada mas menos do que uma história, porque produtora de microssensações para uma infinita produção de sentidos.

Color in Sound Symbolic Words

Subir Dey[1] and Prasad Bokil[2]
{subir, prasad.bokil}@iitg.ernet.in
[Ilustração / Illustration]

Abstract

Sound Symbolic Words or SSW are significant element in comics for enhancing the dramatic effect of the actions. Color of SSW is one important factor for adding this effect. In this study we discuss the presence of color in the context of SSW. 10 comic book titles each from 4 major publishers (Raj comics, Indrajal Comics, Diamond comics and Amar Chitra Katha) in India were selected for the corpus of this study. It was found that color selection for SSW does not follow any fixed model throughout the four publishers. Each publisher has their individual style (or no style) of coloring SSW. Even if the color did not agree with the conventional color theories, still the publishers used it. We then, posit a model for coloring SSW that could be used by the artist. The three main aspects of the model are: Context, Genre and the Image. These are discussed with relevance to SSW color and its importance given in the context of images. Inherently, this paper discusses the understanding of basic design element (in this case, color) is necessary in order to create aesthetically pleasing and semantically meaningful SSW.

Keywords

Indian comics, design elements, semantics, illustration, visual language.

1. Introduction

Coloured comics have always remained a fascinating choice among buyers. Color in comics is one of the element that forms the identity of the medium. As there are limited studies on colour in comics [1], there are far too limited studies on colour in Sound Symbolic Words (SSW) in comics. SSW in comics is one of the unique elements that contributes to its visual language and provides a sense of *coimcness* to the medium. Mostly discussed in popular terms like 'onomatopoeia' or 'sound-effects', SSW is a broader category that consists both audible and inaudible sounds [2] [3]. While the SSW are linguistic words that appear across different cultures, their use in comics (as a visual element) is a unique trait of the medium.

While in our previous studies we analysed and defined the syntactic and semantic categories of SSW, this study explores the use of color in SSW of Hindi comics. We studied color in SSW in 4 major (and probably only) Hindi comic book publishers in India. From the samples, inferences were drawn and then we discuss and propose a model of color practice in SSW.

Indian comics, since its beginning have been published in different

1, 2 Indian Institute of Technology Guwahati, Department of Design, Assam, India

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

regional languages (Tamil, Malayalam, Bengali, Hindi etc.). Publishing completely in English language is a trend in the recent decade that seems to be the accepted norm now. However, through our study of Devanagari comics, we intend to understand if there are any relation between publication among different languages or not. So far, Indian comics have been studied in the light of culture and religion mostly. Any formalist approaches towards Indian comics is still a rarity. Thus, to formalise a theory of Indian Visual Language and if there are some commonalities among the regional comics, it is necessary to study Devanagari comics. Then it can be claimed that there is common Indian Visual language in Indian context. Much like Japanese visual language and American visual language, understanding and theorising the grammar of Indian visual language then seems to be essential in order to create a foundation for the current and future artist to employ the Indian visual language in their works.

This study employs the Design Research Methodology, DRM [4] where section 2 discusses the Descriptive Study (DS I) phase where the samples were analysed and the inferences are described. Section 3 discusses the Prescriptive Study (PS), where we propose a decision model for choosing colours.

2. Descriptive Study I: The SSW and Color Analysis

The samples were selected from 10 titles each from Raj comics, Amar Chitra Katha, Diamond Comics and Indrajal Comics. A total of 245 SSW were found in Diamond comics. A total of 137 SSW were found in Indrajal comics. A total of 310 SSW were found in Raj comics and a total of 18 SSW were found in Amar Chitra Katha (ACK) comics. On an average each comic book was 32 pages long and mainly in the genre of action comics. Action genre contains the most number of SSW (compared to horror, humor, and graphic novels etc.) thus Action genre was chosen as ideal for the sample collection. Any other publishers were not chosen as most of the modern publishers do not produce comics in Hindi.

From each title, SSW were counted for their frequency. Initially it was our assumption that all the Indian comics (in action genre) employed SSW to depict action. However, the analysis posited that not all the action comics uses SSW. After counting, the colors appearing in each title was noted according to their appearance (see table 1). The colors found were, black, white, red, yellow, green, blue and No color. The outer stroke of the SSW was also observed in case they had any other color apart from black. But all the samples have black color outer strokes. The 'No Color' attribute was chosen to define the SSW that do not have any color and only have an outer stroke to define the words. Thus, No color SSW were those in which the image can be seen through the SSW. It can also be thought of as *hollow* words. It was also found that all the hollow words had only black outer stroke and all of them were hand-lettered.

Diamond comics and Indrajal comics were found to be highest for using black color. White color was mostly used by Raj comics followed by Diamond comics. Indrajal comics and ACK did not use the white color at all. No color (only outline) was highly used by Diamond comics followed

by Indrajal comics and only in small number of SSW in Raj comics and ACK. Other colors like red was highly used in Raj comics. Similarly, yellow, green and blue color was solely found in Raj comics only. A total of 710 SSW were sorted and categorized.

Publisher	Black	White	No	Red	Yellow	Green	Blue	Total
Diamond Comics	88	10	144	3	-	-	-	245
Indrajal Comics	85	-	52	-	-	-	-	137
Raj Comics	31	81	16	155	11	7	9	310
ACK	14	-	4	-	-	-	-	18
Total SSW								710

Table 1. Frequency of Color in SSW in all 4 publisher's sample.

Figure 1 shows color usage of three examples of an SSW for explosion. The first image (from Diamond comics) reads *kadadddam*, the second image (from Indrajal comics) reads *Dhadaam* and the third image (from Raj comics) reads *Bhadaam.* Amar Chitra Katha did not use any SSW for explosion and its other SSW were similar to Diamond comics (i.e. in bold black color).

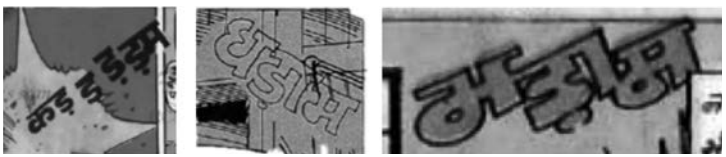


Fig.1. SSW for explosion in Diamond comics, Indrajal comics and Raj comics respectively.

2.1. Diamond Comics

Diamond comics was one of the oldest comic book publishers in India after ACK. They publish mostly children and action genre comics. From the samples it was found that 35% of SSW were in black color and 58% SSW had no color, only outline. The SSW signified different semantic categories of sound like Source, Action, Temporality and Psychological feelings (see figure 5). Now, as found from the literature (refer table 1 also) that strong and aggression related feelings were most appropriately depicted through red and other warm colors. Contradictory to this, Diamond comics uses only black colours and No colors to signify different sounds irrespective of their nature (aggressive or calm). That is why, a SSW for explosion is also black colored and a SSW for water splash is also black. One reason to justify this finding can be attributed towards the limited color palette used in diamond comics overall. The colors in the images are filled with flat colors and no gradients are found. The technique of screen print is evident in many samples suggesting the period of pre-digital coloring process. This might have lead the artist to either use the most easily available color, black. Subsequently, using a black color in SSW helped to distinguish the SSW from the limited and flat coloured images inside panels. Also, all the SSW were hand lettered.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2.2. Indrajal Comics

Indrajal comics are also old publishers and produced a diverse range of superhero comics and children comics. Like Diamond comics, samples from Indrajal uses black and No color mostly. The samples precede pre-digital colouring process therefore similar conclusions regarding limitation of colour usage can be attributed like in the case of Diamond comics. All the SSW were hand lettered in Indrajal comics also.

2.3. Raj Comics

Raj comics was born later than the other three publishers. And it mainly produces superhero comics and has the most extensive range of titles in India. Raj comics contains full range of color and gradients. Since it has sustained from pre-digital to digital era, thus it employs digital colouring process to explore different colours. Red coloured SSW are the most dominant in Raj comics with 50% of SSW in red color. 26% of SSW were found in white color. Some other color is also found in small percentages. Also, Raj comics uses the highest number of SSW among all the publishers. Now, the content of Raj comics is most violent among all the 4 publishers. Their stories require lot of aggressive and action oriented images. Thus, the high percentage of red appears to be justified with the conventional color literature. However, the employment of white seems a deviation mainly when it is used for aggressive actions. This anomaly was mainly noticed in the SSW which are digitally created. Meaning, digital typeface was used to write the SSW. This part then becomes contradictory with the generalized reference table 1 where White color represents mainly positive attributes. If hand lettered SSW are being colored in red then why the digital SSW are coloured in white, when it is easier to color digitally? This question remains unanswered though. Further investigations might provide with some answers. From our earlier study of Indian comics [5], we analysed 2500 SSW and found that red is the most used color in the SSW (52.2%), followed by white, 12.2% and Black, 8.3%. These colors irrespective of the context, made the SSW distinctly visible.

2.4. Amar Chitra Katha or ACK

The least number of SSW used among all the publishers is ACK. With only 2% of the total SSW, ACK uses only black and No color for colouring SSW. The contrasting low percentage of SSW can be attributed to the reason that ACK mainly publishes educational comics in the genre of history, biographies and national heroes. Eventhough the samples selected from ACK were all action oriented, but still the number of SSW were significantly low. As the stories of ACK represented real characters of national importance like Mangal Pandey and King Asoka, therefore use of SSW appears to be minimum. According to the editor of ACK, SSW is a unique element in the comic arts that induces the *comicness* to a comic and ACK with its educational stories keeps distance with making the stories too comicky by using less SSW.This trend can be found in the modern day graphic novels also that uses bare minimum sound effects in order to attach certain mature aesthetics to the narrative. In case of ACK also, the SSW were all hand lettered.

3. Prescriptive Study: Color Decisions for SSW

The findings in the previous sections leads us towards the conclusion that color selection for SSW is done in an arbitrary fashion that doesn't correlate with the signified sounds. In this context, figure 2 shows a schematic diagram representing the color decision for SSW in the current practice. Simultaneously it also shows the proposed decision flow that would lead towards creating semantically more meaningful and aesthetic color choices for SSW.

The current practice of colouring SSW is based on the choices of the publishers rather than artist's choices or semantic associations of color and meaning. Unlike American and European comic artists, whose roles are highly significant for the comic book, the role of artists for our chosen publishers are comparably subdued. The publisher often keeps a strong control over the artistic choices, which gives little space for the artist's voices and thus it is difficult to understand the artist' ideas and thoughts. This is one of the reason that our chosen publisher's artists are very difficult to seek. While this could be the practice (or constraint) followed within a particular publisher, it doesn't give a harmonious knowledge of colour choices for SSW.

From the analysis, it is evident that Diamond Comics, and Indrajal comics uses maximum black color for SSW irrespective of the sound being represented. Contrastingly, Raj comics uses mostly red color for SSW irrespective of the sound represented. This is again may be attributed to the individual publisher's practice. The current practice therefore requires a coherence for color model of SSW.

In figure 2, we show a proposed decision model for colouring SSW. This model is based on coherent relation between three major decision attributes: Genre, Image and Context. All these three attributes are interrelated but for the sake of better aesthetic and semantic decision, the attributes are separately discussed.

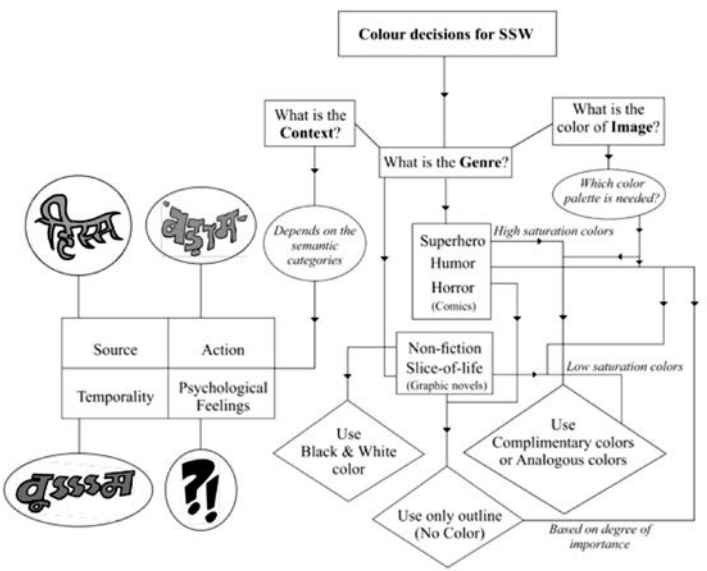


Fig.2. Proposed decision model for colouring SSW.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The SSW are not a randomly selected element that is pasted over a panel. Rather it is an important tool for creating special effects (of sound or feelings) in a static and mute medium of comics. Deliberate thought process and critical reflection of creating or choosing an appropriate SSW is an essential part for making a panel (or a page) interesting. An effective SSW intelligently used could lead the reader's eye in progression of the narrative, it could create a pause in the story, and it could indicate a presence of a secondary object which is not visible in the panel, could emit the feeling of the noise and texture of the sound and so on.

4.1. Genre

The genre is the first decisive mode for choosing or creating a SSW. The genre in comic books is unlike any other medium (like novels or film) where a range of diverse themes is found. It is mainly category of comics with specific style and characteristic features along with a distinct visual style. The genre is an important concern for the artist to decide about the visual look and feel of the entire comics. A specific comic should have a uniform visual style reflecting the genre unless it's an anthology of different creators. This helps the reader to connect to the world of the comics and its surrounding. It also hints to some extent about the content of the comics. Like films, a diverse range of genre exits in the world of comics also. Some of the popular genres are: Crime-Noir, Funny animals, Horror, Romance, Humor, Science-Fiction, Superhero and so on.

Before proceeding for SSW creation, the artist should consider an important question here i.e. what type of SSW should be employed for the entire comic book? The answer to this will be directed from the genre itself. If the genre is a horror comic, then the SSW will have a distinct visual style resembling feeling of horror. And if it's a funny animal genre then the SSW will appear more *'cartoony'*. However, since genre is seen mostly as a combination of various visual styles therefore it is possible to recombine different genres for creating a SSW. For instance, horror and crime comics can have similar looking SSW and science-fiction and superhero comics can have similar resembling visual styles.

4.2. Context

The narrative of comics is unfolded in panels. The context of the panel/ story is the second decisive mode to be considered. The context acts as a discourse around the SSW and determines its interpretation. The context here is specific to the panel or the surrounding where the SSW is going to be placed. At this point the SSW transcends from a visual representational world to the diegetic world of the comics. It is not a necessity to combine SSW with every panel. That would make the page appear visually cluttered. Rather the design process should lead to a deliberately placed SSW that would appeal to the reader contextually. Thus, whether the context demands for an action oriented SSW or a psychological feeling signifying SSW, that is determined with respect to the context of the panel.

Through our previous studies, we have found majorly four semantic categories that forms the context in action comics, these are [6]: *Source*

that has the sub categories of Living and Non-living beings, *Action* that's has the sub categories of Motion, Collision and Destruction, *Temporality* that has two subcategories, Instantaneous and Sustained Temporality and lastly *Psychological Feelings*. The colors chosen for SSW are crucial to the context. For instance, when the source of sound is a living thing (a snake), the color of SSW might be bright green because green is mostly used for representing poisoned things. Similarly, if the action is showing an explosion, then the color picked should be from the warm color palettes as these are better for showing aggression and violence.

4.3. Image Color

The image color inside a panel is the third decisive mode that helps in selecting the appropriate color for SSW with the context. Since there may be a range of SSW against a single sound (like *Boom, Bang, Badaam* etc. all signify some sort of explosion), therefore the image is taken in concern to choose the closest SSW signifying the intensity of the sound in the image.

Depending on the image color inside panel, the artist needs to decide the color saturation. It can be either high saturated colour if the genre is Superhero, humour, horror or similar action genres or it can be low saturated colors for genres with serious contents (like slice-of-life or biography). Figure 3 shows five examples of a SSW letter coloring against different backgrounds. In 'a' and 'b' black and white colored letter against reverse black and white background is used. This combination is more suitable for black and white graphic novels where the SSW is not needed to stand out from the image due to its bright color. In 'c', a red colored letter against white background is used that makes the letter very distinct from the background. In 'd', the letter has no color except a black outline. This makes the letter less visible and thus lesser degree of attention the SSW demands. In 'e', the letter has contrasting color of yellow against red background. This is the most attention seeking combination among the five examples. In order to achieve a contrasting colour scheme complimentary colours are the best to employ whereas, analogous colours are more harmonious in visual appeal [7]. Thus, for more degree of importance and attention complimentary colors are better suited in SSW.

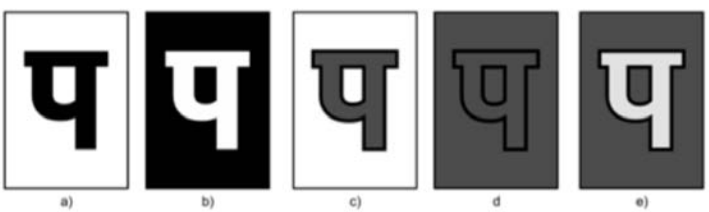


Fig.3. Color combinations for SSW against different image color.

Based on the importance needed to be given for the SSW, the SSW could be positioned either in background or foreground of the image. When the SSW contains only outline (as seen in many explosion images), the intention of the artist is to represent the sound but at the same time less importance should be given to the sound. Thus a No colour SSW also has its significance related to the degree of importance given to the image and sound.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

4. Generalizing Color-Meaning from Cultural Perspective

There is abundant literature available on color theories and their semantic associations with emotions. Generalised ideas like Red is associated with danger, passion, aggression and other similar strong emotions should be used for colouring SSW. White symbolises innocence, purity, dreams etc. Black stands for death, mourning, evil, and mystery. Green is a contradictory colour with the most positive and negative associations to it [8]. It is a colour of growth and youth as well, illness, and evil. Yellow is an ambiguous colour signifying happiness, cowardice, betrayal etc. Blue mostly signifies dreams, sadness, melancholy and tranquillity. Orange is appropriate of sports related activities, mischief (appropriate for children's comics), energy. Brown is closer to the meaning of earth, misery and labour. Purple and Violet have deep feelings of death, mourning and power. Pink conveys some lighter emotions and also used for baby girls, feminity. A popular concept of *Blue is for boys* and *pink is for girls* has also been studied by few scholars and found supportive results [9]. Grey mostly signifies gloominess, depression and aging. Some recent studies also confirmed with similar meaning associations with colour [10]. For instance, a hot pink signifies sensuality whereas a lighter pink signifies baby girl or other cuter attributes. A golden yellow may be used for memories and dreams, whereas a pastel yellow or desaturated yellow signifies innocence and elegance. This nature of colour's inferences (and ambiguity) is true for each and every colour. And that is why seeking the meaning of every shade of say, pink or red is difficult and doesn't serve our purpose. Comic book artists also often uses conventional ideas in the colouring process like a page coloured in bluish tone emits a calmer and colder effect whereas red coloured page would mean contrastingly different emotions [11]. Such denotations should be applied or coloring SSW also to achieve a sense of aesthetics and semantic in the SSW.

A colour can mean anything the designer wants it to mean. This inference is similar to Burchett's understanding of colour harmony. Through studying various design and art books he also arrived at the similar conclusion regarding colour harmony. Colour harmony is therefore an incomprehensible concept that is described in different versions through different designers [12] [13]. The different shades of the single colour can also generate different meanings. Therefore, for the clarity and simplification of understanding, the colours are grouped under the name of single colour values (warm, cool, neutral) (see table 1). In action comics it might not make much sense to employ different shades of red to convey different emotions of anger or aggression. However, different colors should be associated with the changing genres and themes of the comics.

From cultural perspective, color has remained a widely chosen attribute for signifying different meanings. In the visual language of comics, colour has variations with meaning. SSW in American mainstream comics uses far more range of colours and gradients than Indian comics. The SSW are very brightly coloured and distinctly visible from the image. In European comics, the color palettes are limited to few bright colours and might even tend to move towards subtle palettes. In Japanese comics (manga), which are mostly published in Black and white (sometimes with

grey) due to the immense number of printing quantity, not using colors becomes an economical issue. In Indian context though, coloured comics have always remained a trend. Due to the technical and color processing restrictions, limited colors were used in images. However, in recent comics, with the digital colouring process, color is no more an obstruction and can be utilised in variety. But, employing colours, for SSW then was thought of as a minor issue and thus mostly black, red and white or no colors were used for SSW. Thus, a need exists to understand the color connotation in Indian context and make use of them in Comics.

5. Conclusion

The color of SSW is significant in the context of identification from the rest of the image. Even though, SSW are words and meant to be read, however, they also act as an image in conveying the sound. This duality is unique to SSW and colour helps in establishing a relation of the sound with the intended meaning. Among the image and text, the SSW thus acts as the third modality that helps in conveying pat of the meaning.

Our study analysed 4 veteran comic book publishers who mostly publishes in Hindi (Devanagari script). Out of the 4 publishers, a prominent shift of practice was noticed in Raj comics for using digital letterings in comics. The colouring and lettering is done digitally however there are no digital typefaces available for SSW specifically. This is leading the artist to use display fonts or regular fonts to be used as SSW. Our study thus, can act as a reference point in order to create semantically closer SSW in digital medium. To create a design support for comic book artists, our earlier study have discussed the syntactical attributes and the semantic attributes that are found in SSW of Indian comics [6] [5] [2]. For creating the SSW, their syntactical attributes and the semantic attributes are necessary to study and analyse.

So far, upon exploration of color employment of SSW in Hindi comic book publishers, our study found the patterns of color usage. The patterns mostly indicate the color usage restricted to the publisher's choices. Here, the color theory and their meaning can prove to be an important reference model to select color for SSW. We, thus prescribe a color decision model for the selection of color for SSW.

Comics is a visual medium and it requires deliberate visual aesthetic elements to complete the image-text-SSW relation. When the appropriate SSW is not found, artists are left with no choice but to use regular fonts in place of SSW which ultimately remains in a distant proximity of form and meaning. Our study then arises questions regarding the different types of tools that a comic book artist requires to create a comic. Does only image and text is sufficient to make a comic? What is the role of SSW in the narrative of comics? Why different SSW should have different shape, colour, textures? How does the sound is related to the design elements in a broader picture? And how SSW gives identity to the comic as a medium? While the colour employment in SSW might be a subjective view of individuals, but for establishing a correlation with the sound and color, more explorations are required than the current practices.

This study started with the aim to analyse colors (in SSW) in Indian comics. Based on the description of the present scenario, we then prescribe

colour decision model that will help designers to choose colors for SSW. The decision model still requires more analysis and validation which is a part of our larger body of work. While we are working on some of the relevant questions for future studies, still this study calls for Indian comic book designers to analyse all the minute elements that goes into the medium. In broader context, comics is the sum of all the small parts like SSW, speech balloons, panel borders etc. that makes this medium different from other visual media. The need is therefore, to not only practice comic art but to observe, analyze and test different aspects of the visual language of comics that could create an Indian identity to the Indian comics.

References

1. J. Beatens, "From Black & White to Color and Back: What Does it Mean (not) to Use Color?," *College Literature,* vol. 38, no. 3, pp. 111-128, 2011.
2. Dey, Subir and Bokil, Prasad, "Sound symbolism in Indian Comic Books", ICoRD'15-Research into Design Across Boundaries, Chakrabarti, Amaresh (ed.), Vol. 1, pp.227-236, 2015.
3. K. Akita, A Grammar of Sound-Symbolic Words in Japanese: Theoretical Approaches to Iconic and Lexical Properties of Japanese Mimetics, PhD dissertation, Kobe University, 2009.
4. Chakrabarti, Amaresh and T.M Blessing, Lucienne, DRM, A Design Research Methodology, Springer, 2009.
5. Dey, Subir and Bokil, Prasad, "Study of Sound Symbolic Words in Hindi Comics", *International Journal of Comic Arts*, Vol. 1, No. 18, pp.260-277, 2016.
6. Dey, Subir and Bokil, Prasad, " Look at that Sound!- Visual Represenatation of Sound in Indian Comics", ICoRD'15-Research into Design Across Boundaries, Chakrabarti, Amaresh and Chakrabarti, Debkumar (ed.), Vol. 2, pp.821-832, 2017.
7. B. Edwards, Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors, New York: Penguin Group, 2004.
8. J. Hutchings, "Colour In Folklore And Tradition-The Principles," *Color Research & Application,* vol. 29, no. 1, pp. 57-66, 2004.
9. C. J. Boyatzis and R. Varghese, "Children's Emotional Asscoiations With Colors," *The Journal of Genetic Psychology,* vol. 155, no. 1, pp. 77-85, 1993.
10. O. B. O, S. Oosterwijk and L. F Barrett, "Where do people feel emotions in their body? A quantitative implementation of the Emotionally}Vague project," in *Design and Emotion Conference*, Amsterdam, 2016.
11. G. Furino, "Creators," 3 July 2016. [Online]. Available: https://creators.vice.com/en_us/article/color-as-subtext-strip-panel-naked-jordie-bellaire?utm_source=tcpfbus. [Accessed 17 September 2016].
12. K. E. Burchett, "Color Harmony," *Color Research & Application,* vol. 27, no. 1, pp. 28-31, 2002.
13. L. C. Ou, M. Luo, A. Woodcock and A. Wright, "A Study of Colour Emotion and Colour Preference. Part III: Colour Preference Modeling," *Color Research & Application,* vol. 29, no. 5, pp. 381-389, 2004.

Sneetches, Picture Books and Children as Philosophers: Learning through critical enquiry with storybook characters as your teachers

Linda Scott [1]
linda.scott@falmouth.ac.uk
[Ilustração / Illustration]

Abstract

This research paper explores the role that Children's picture books and stories can play in the teaching of Philosophical thinking and enquiry to young children and focuses mainly on the stories of authors Roald Dahl and Dr Seuss. Philosophy for Children (P4C) was first introduced in the 1970's by Philosopher and Educator Matthew Lipman and continues to be taught today, at Primary level as well as secondary, although it is perceived to be controversial by some
educators , religious establishments and parents. Examples are provided of researchers and writers who, through their analysis of Picture books, have uncovered rich and deep themes embedded within, that resonate with the theories of key Philosophers throughout history, including Socrates, Kant and Heidegger.

Keywords

Philosophy, Children, Picture Books, Matthew Lipman , Roald Dahl, Dr Seuss.

Introduction

To begin with we might ask the question ' What is Philosophy ' and debate further as to why should we teach young children to think as Philosophers and develop intellectual faculties such as critical thinking. Philip A. Pecorino describes Philosophy as thought 'which is critical and comprehensive, analytic and synthetic, practical and theoretical, logical and empirical ' [1] In their book ' What is the value of teaching children to question and think critically? ' Deleuze and Guattari define Philosophy as ' The art of creating concepts'. [2] Matthew Lipman, one of the pioneers of Philosophy For Children (P4C) and designers of strategies for teaching Philosophy to young children, proposed that Philosophy should be introduced to children at an early age. Lipman believed in the value of teaching children reasoning skills and Critical Thinking, before possibly false assumptions about the world had been embedded into their thinking via family, educational and religious systems, making it more difficult to challenge these at a later age. Highlighting the work of key thinkers in the field of Philosophy For Children, beginning with John Dewey and Matthew Lipman and including those working within the field today, this paper will provide examples of picture books and children's stories that have been used and continue to be used in the teaching of this subject to young chil-

1 Falmouth University, Illustration Department, Woodlane Campus, Falmouth, Cornwall TR11, United Kingdom.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

dren. It will also focus both upon Philosophers and researchers involved in the analysis of children's narratives and in the identification of key philosophical themes espoused by Philosophers throughout history, within text and images. An exploration of the illustrated stories of two major authors within the field of children's books, notably Dr Seuss and Roald Dahl, will be discussed and others whose work relates to Philosophical themes, including Maurice Sendak Kitty Crowther and Wolf Erlbruch will feature. Each of these has explored particularly controversial themes within the context of children's narratives, from depression and challenging emotions to death and suicide and the role of these themes will be explored as a potential catalyst for meaningful discussion with children. Authors Joanna Haynes and Karin Murris state that 'Children's authors express (often unknowingly) the social, moral and political values of their society.' [3] It is clear that on closer analysis, books mistakenly perceived as being lightweight and merely used to entertain children, can also embody deep Philosophical themes and these themes might be used to teach children to explore a variety of complex issues in an understandable and manageable form. These issues include subjects as far reaching as racism, illness and death, child abuse and forms of punishment and reward.

Sneetches as a Metaphor for the theme of discrimination

In particular, the richly imaginative picture book and animation of the same title ' The Star Bellied Sneetches ' stand out as embodying themes of injustice and discrimination and there is considerable evidence that this narrative has been used extensively as teaching material within the subject area of Philosophy and has also been the focus of published research on the subject. As cited on the Author's website published by Random House, Dr Seuss, otherwise known as Theodor Robert Geisel and the author of The Sneetches, cultivated his sensitivity to social injustice as a result of having been teased at school as an adolescent for being a German American. Such themes run deep within the story of the Sneetches. In Figure 1, Seuss provides a clear depiction of the attitude of superiority held by the Sneetch wearing a green star on his Belly – his body language says it all. His snout is raised in the air, his closed eyes and physical demeanor convey contempt for the Sneetch without a star, whose slightly collapsed body language communicates his lack of confidence and unhappiness at being looked down on by a creature whose physical attributes are so similar to his own.

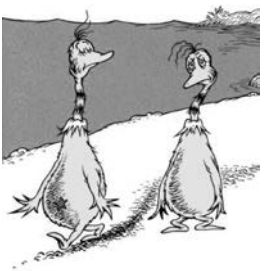


Figure 1: The Sneetches And Other Stories, Dr Seuss 1961

The scenario is depicted with such clarity that a child might be able to identify with one or other of the creatures and with the help of a teacher or parent begin to question the meaning and validity of the communication and relationship between the two characters. The story of The Sneetches and the underlying themes embedded in the narrative will be explored in more depth at a later point.

Linda Scott ▪ linda.scott@falmouth.ac.uk

Philosophy For Children

The concept of ‘Philosophy For Children ‘ was conceived of in the 1970s by Philosopher and Educator Matthew Lipman and continues to be taught and developed globally today, often using his original model as a template. Prior to Lipman’s work and research into the theme, it had been suggested that Philosophy as a subject should not be introduced into schools until children were aged 11 or 12, as before this age they were deemed too young to understand the complexities of the subject. Today, there are educators who believe that Philosophy as a way of thinking can be used to teach Pre Schoolers and Dr Seuss’s book ‘ Green Eggs and Ham ‘ is one title that has been introduced into the classroom to help children learn how to ask good questions, using a system of enquiry developed by Charles Sanders Peirce (1839 -1914), the founder of American Pragmatism. Phyllis Chiasson wrote ‘ where Peirce’s philosophy was once impenetrable, it is now simple and practical enough to be used at the pre-reading level (as with Green Eggs and Ham). ‘ [3] On the theme of Philosophy as a taught subject, Chiasson says: ‘it offers the possibility of not simply passively consuming books, but opening up debate and feeding a child’s natural curiosity ‘ [4] In his book ‘ Thinking In Education ‘, Matthew Lipman suggests that pre school children are naturally inquisitive with an almost inexhaustible curiosity and he further claims that before the acquisition of language, they are trying to make sense of their world through the context of the family and this is the place in which they will make many initial discoveries. Lipman claims that the child’s natural excitement and motivation to learn starts to trail off within 5 to 6 years of age and within a short period of time of engaging with the school environment. He implies that this waning in motivation is partly due to the structuring of the school system and the manner in which lessons are taught and cites these systems and practices as being partly responsible for quashing the child’s natural curiosity.

Amongst other strategies used to teach the subject of Philosophy to children, Matthew Lipman introduced children’s novels and Picture Books as a catalyst for Philosophical discussion; the terminology he used to describe such activity was ‘ enquiry ‘. Within the teaching and learning environment, Lipman played the role of a facilitator and had children sit in a circle, encouraging them to learn to take responsibility for when to act or not to act in relation to certain situations through engaging with stories and through relating to characters in those stories. In an interview by Ron Brandt titled ’ On Philosophy in the Curriculum ‘, his conversation with Matthew Lipman gives us insight into the process. ‘ What goes on in a Philosophy for Children class? By discussing what happens to the characters in a novel, they can talk about things in the third person: somebody else is the one involved. They become accustomed to asking each other for reasons and for opinions, to listening carefully to each other, to building on each other’s ideas. I’ve seen 1st grade children, when another student voices an opinion, call out softly, “Reason! Reason!” [5] And perhaps, through using this technique, the experience is ultimately less personal, that is - not assumed to be the child’s own thoughts, therefore it is easier to allow the character to be the carrier of mistakes, rather than the child.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Other key thinkers in the field include Gareth Matthews, who was also influenced by Lipman and writing in 1980, he challenged existing perceptions of children and encouraged a reappraisal of them and their innate intelligence. In the book ' Philosophy For Children In Transition' Matthews 'emphasized the need to rethink the child, not as an ignorant being, but as a rational agent who already has the capacity to reason philosophically, and he thereby opened a space for the emergent field of what is now known as philosophy of childhood ' [6]. Likewise, pioneer Matthew Lipman acknowledged the influence of American Philosopher John Dewey (1859 – 1952) on his work in education and in particular, upon the development of Philosophy For Children as a practical subject. Dewey was a Philosopher, Psychologist and major voice in Educational Reform and in the Progressive Education movement. He was responsible for formulating the practice of ' Reflective Thinking ' in education - a proactive and analytical approach developed to challenge more traditional forms of educating children. Reflective thinking encourages children to actively participate in their learning - they are encouraged to develop critical thinking skills in terms of questioning problems with the intention of finding their own solutions. Lipman paid tribute to the enduring impact Dewey had on his work, but also notes the limitations of his predecessor's more theoretical approach:' Philosophy for Children is built unapologetically on Deweyan foundations. On the other hand, Dewey's approach, through its lack of philosophy in the classroom, experiences much greater difficulty in achieving Deweyan goals. Dewey nowhere discusses the educational use of elementary school philosophy. [7]

Dr Seuss' picture book ' Oh The Places You'll Go! ' is a powerful example of a story which might be used as a tool for encouraging children to philosophically question their choices and through enquiry learn to analyze challenges. The book is mentioned in ' Dr Seuss and Philosophy: Oh The Thinks You Can Think!' a series of essays edited by Jacob Held .For example, the theme of courage is highlighted as a key area for discussion, being one of the qualities the main character in the story is encouraged to develop.

Figure 2: Oh The Places You'll Go!, Dr Seuss, 1960

The vibrant cover of ' Oh The Places You'll go 'depicts a child in an imaginary landscape which is constructed of rainbow coloured concentric circles and looks somewhat unstable but fun, with the character standing on top of a sloping chimney - like pinnacle, having presumably scaled and conquered it's height ; a metaphor perhaps, for resilience and bravery. Held describes the main protagonist in the narrative as coming up against a series of challenges in which his courage is tested and links are made between Seuss' story with themes explored by the Greek Philosopher Socrates, who spoke at length on the theme of courage (often within a militaristic context) and posed questions as to what bravery meant. Socrates also felt it necessary for a person to gain an understand-

Linda Scott ▪ linda.scott@falmouth.ac.uk

ing of why and how, when making a bad decision, they might analyze this using critical enquiry and therefore, make a different series of choices if in a similar situation, hypothetically leading to a better outcome. The use of questions ('Critical Enquiry ') is used within the text of ' Oh The Places You'll Go!' to encourage children to think for themselves and try to solve the puzzle of what the character might do next. Through identification with the character, they might then transfer this logic to their own challenging situations. Seuss' book can be read as a metaphorical exploration of the challenges life will present a child with and it uses conceptually rich visual representations such as mazes and roads to illustrate themes including journeys and puzzle solving in a manner understandable to children. Seuss also encourages risk taking and the empowerment of the child, but the character is also taught to consider risk and it's implications, as playfully illustrated in the rhyming text:

> 'You will come to a place where the roads are not marked.
> Some windows are lighted but mostly they're darked.
> A place you could sprain both your elbow and chin!
> Do you dare to stay out? Do you dare to go in?
> How much can you lose? How much can you win? ' [8]

The use of questions asked of the character (reader) in the story and the identification of the reader with the character enables them to internalize such questions for themselves and therefore, struggle to find solutions. This approach supports theories of the value of critical thinking. Seuss encourages the child to become the hero of his or her story and master of their own destiny and this might be seen to reflect certain themes relating to theorist Kurt Goldstein's notion of self actualization, which although too complex for a young child to understand, might be instrumental on some level in teaching a child to take responsibility for their choices and to internalize an analytical voice. Seuss' illustrations - stylized linear drawings, filled with bright blocks of printed media, infuse the imagery with a playfulness that is reflected in the rhymes. Seuss had an innate understanding of the enjoyment children find in repetition, rhyme, alliteration and Onomatopoeia. Perhaps one of the reasons these books are so popular with children - apart from the colourful, eye catching illustrations, weird and wonderful characters and use of repetition and alliteration, is that they don't patronize them but instead characterize them as intelligent beings with a sense of agency. This book, in particular, begins by empowering the child with encouraging language – the text assumes that the child is smart and will work out what to do next, independently of interference. Gareth Matthews, on the theme of Philosophy for children and its suitability:' Emphasized the need to rethink the child, not as an ignorant being, but as a rational agent who already has the capacity to reason philosophically, and he thereby opened a space for the emergent field of what is now known as philosophy of childhood ' [9] William James reinforces the notion that Philosophy is worthwhile when it has a real application to life and this was certainly one of Matthew Lipman's aims in bringing Philosophy to the classroom and in the teaching of Life Long

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Learning practical skills to children. Philip Cam is a Doctor Of Philosophy and the author of ' Thinking Together, Philosophical inquiry for the classroom '. Matthew Lipman acknowledges John Dewey's theories of education as having been highly influential on the development of Philosophy For Children and states that: ' Philosophy for Children is built unapologetically on Deweyan foundations ' [10] Although Lipman built upon Dewey's theories of education and integrated these into his own work, it could be said that Dewey's approach, through its lack of practical application of philosophy in the classroom, did not have the same kind of impact within the educational system, on a practical level. Lipman goes on further, to say:' Dewey nowhere discusses the educational use of elementary school philosophy. ' [11]

Snobbery, discrimination and hierarchy, Frat clubs, Class, In groups and Out Groups. These are all themes that might be discussed with children whilst reading the story or watching the animation of The Star Bellied Sneetches , a Dr Seuss classic. The book is a popular choice when teaching children about prejudice and discrimination and the importance of questioning and challenging such behaviour. Elitism ; difference and uniqueness. Stars on and Stars off. Seuss populates his story with two groups of imaginary yellow creatures, whose difference is marked by those who have stars on their bellies and those who don't. The Star Bellied Sneetches believe they are superior with their Belly stars; they hold parties on the beaches and exclude the non - starred Bellies. They stride along the beach with their snouts in the air smug with contempt for those they consider to be their inferiors. When the wily entrepreneur Sylvester Mc Monkey Mc Bean comes to town, he brings with him a machine that for a fee, enables him to stamp stars on the bellies of those without. Naturally, the original star bellies are incensed, because they don't wish to identify with the others i.e. to appear to be like them and lose their sense of uniqueness and superiority. On and off the stars come, as Mc Bean drains the Sneetches of money and enables the continuation of the game and the climax of the story results in all of the Sneetches ending up poor, confused and frustrated as Mc Bean drives off into the sunset. Reflecting upon their situation, the Sneetches realize they have learnt a valuable lesson; that with or without stars, they are all equally valuable and part of the same clan, the clan of Sneetches. As communicated through the narrative and images, the underlying philosophical messages encourage children to question superficial difference, division and prejudice. The book and animation have been introduced into the classroom by educators to encourage enquiry and to open up debate as to why the wearing of particular symbols might represent more status and what that might mean for those without them. The story teaches the pointlessness of discrimination and prejudice. The visually striking and playful animation of The Sneetches brings Seuss' characters to life more fully, with an engaging soundtrack and vibrant colour palletes that draw the viewer more fully into this highly imaginative world.' The lesson that children draw from The Sneetches is clear: Discriminating against people in a different social group is wrong. People have more in common than the superficial differences used to justify discriminatory policies. People are just people, we might say. ' [12]

Linda Scott ▪ linda.scott@falmouth.ac.uk

Watching the animation of 'The Sneetches ' or reading the book with children might also become the catalyst for a conversation regarding positive or other types of discrimination – it offers the possibility of teaching difficult themes through engaging storylines, opening up debate and feeding a child's natural curiosity.

Elsewhere, this story has been used as a teaching aid to explain the underlying themes embedded within the narrative. In the module and paper,' Teaching Children Philosophy ' by Lena Harwood, the author explores the story of the Sneetches and addresses themes related to race and diversity. The story has been used extensively to illustrate such themes and others embedded within the story and to introduce children to the subject of Philosophy. Harwood's paper was presented at a conference titled:' Race and Diversity in the Global Context ' 2008 –24th Conference on Social Philosophy, North America. [13] Lena Harwood, uses the Sneetches as an example to illustrate the importance of teaching Philosophical thinking to children to enable them to question assumptions or ideas that they have assimilated at an early age and to encourage them to critically evaluate and challenge these assumptions, using a simplified system of questions.

Thomas E Wartenberg in the book ' A Sneetch is a Sneetch and other Philosophical Discoveries ' reinforces the notion that it is not acceptable for us to discriminate against others because of physical differences. One might note the superficial visual differences between the groups, but on closer analysis, come to learn that all Sneetches are more alike than might be first assumed and even if they have differences, children can be encouraged to question whether that makes one social group of more value than another. In addition to picture books, Matthew Lipman used Philosophical children's novels to open up debate relating to the subject:' " Philosophy for Children " is taught with the assistance of children's philosophical novels. These novels make use of stories having an infrastructure that, as the stories unfold, reveal a correspondence to the paradigm of inquiry. The fictional children in the stories can serve as models for the various methods of philosophical inquiry. These emerge in the classroom in the form of thinking styles: empirical, analytic, intuitive, rationalistic, phenomenological, etc. Contrary to traditional philosophy, which finds it difficult to provide illustrations for philosophical ideas, these stories in their entirety serve as ongoing philosophical examples. The ongoing novel offers a particular dramatization of the life of inquiry. ' [14] In the same vein, picture books can be used to explore philosophical concepts and a range of Dr Seuss' books have been and continue to be used as teaching materials to underpin the teaching of Philosophy. Researchers working within Universities worldwide, have investigated the value of teaching Philosophy using picture books as an alternative to using materials purposely written to teach the subject, amongst these are Karin Murris of Witwatersrand University, South Africa and Joanna Haynes of Plymouth University, England. Tom Wartenberg of Mount Holyoke, Massachusetts has also developed a large body of material and proposes to use Picture books as a teaching aid within the subject area. Jana Mohr Lone, Director and founder of The Washington Centre for Philosophy For Children and

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

author of the book ' The Philosophical Child ', has written in depth about nurturing children's ability for philosophical thinking and the benefits of encouraging children to engage in philosophical enquiry.

In the book ' Roald Dahl and Philosophy ' edited by Jacob M Held, underlying themes contained within several Roald Dahl stories and also the Philosophers whose theories resonate with those themes are discussed, these include great Philosophical thinkers such as Kant, Foucalt, Socrates, Aristotle and Heidegger. In the spirit of many traditional children's stories, Charlie and the Chocolate factory is underpinned with themes related to morality and Dahl seems to delight in the brutal punishment of the misbehaving children and the rewarding of Charlie for his ability to delay gratification and display modesty in the face of temptation. In the chapter ' On Getting Our Just Desserts ', Jacob M. Held links the punishment of the children in the story to themes explored by Foucalt in his analysis of discipline, punishment and the penal system and he discusses the reasoning behind these systems of punishment. The children in Willy Wonka's factory are disciplined using traditional and old fashioned methods which are mainly physical, aimed at harming or transforming the body and administered by machines and Held highlights the connections here to Medieval systems of punishment including squashing and stretching, amongst others. In another chapter of the book, Willy Wonka is framed as an outsider / eccentric who gives free rein to his creativity and imagination. He is often referred to by other characters in the book as 'crazy ' and ' mad ' and this calls into question the way in which society labels people who don't fit with the norm as somehow insane. The chapter explores themes of ' Normalcy ' (an American term for normality) and the many ways in which society acts to quell the threat of those who put their heads above the Parapet, as in the extremely creative and imaginative visionary, Wonka.

Matilda The Ubermensch

In the essay ' Matilda, Existentialist Superhero,' themes of morality are again explored and Roald Dahl's Matilda is described as representing the Nietzchian embodiment of the Ubermensch - the superhuman who sometimes breaks the rules of a prescribed morality through the use of her superpower of Telekenesis to overcome both her Nemesis, the headmistress of her school, otherwise known as ' The Trunchbull ' and the machinations of her ignorant and abusive family. ' As the existentialist superhero,

Figure 3: Matilda, Roald Dahl 1988

Figure 4: Matilda, Roald Dahl 1988

Linda Scott ▪ linda.scott@falmouth.ac.uk

she finds ways to counter the obstacles they put in her path. Instead of becoming bogged down in feelings of victimhood or resentment, she uses her strength of character as well as her genius and superpowers to take the initiative to do something about her situation' [15]

Matilda is described in the book as intellectually gifted (unlike her ignorant and neglectful family) and does not simply succumb to an externally imposed notion of morality, but decides for herself how she is going to live her life (in the true sense of the Nietzchian Ubermensch) thus she does not blindly follow rules but makes her own informed choices. In the story we learn how she will creatively use her special powers to overcome a large, adult bully – The Trunchbull. We see also, how she uses her intellect to outwit her bullying family and come to understand how they are intimidated by her intelligence and therefore , try to undermine her. Quentin Blake's illustrations of Matilda are rendered using his signature expressive outline that imbues the character with a sense of animation and playfulness. There is an innocence implied through Blake's characterization of Matilda that remains throughout the illustrated version of Dahl's classic that perhaps, is not necessarily reflective of her feistiness and wiliness in the face of her adversaries. By contrast, Blake's depiction of ' The Trunchbull ' renders her closely to Dahl's vision, as a bulk of a woman with masculine attributes who dominates the visual space whilst terrorizing the children. In the US, Roald Dahl's books have been criticized and at times banned, due to the negative representations of adults and parental figures that are often abusive. Within the context of the book 'Matilda', the character's genius is threatening to the family she lives with and a threat within the school environment and it is likely that some families and educational institutions recognize themselves represented in the narrative and wish the material to be censored, as it challenges their perception of themselves. Certain religious groups and libraries have endeavored to ban the books in response to the challenging content.

In the chapter, ' Matilda and The Philosophy of Education ' (Roald Dahl and Philosophy), the relationship that unfolds between Matilda and her teacher Miss Honey is a supportive one in which the child's unique talents are nurtured and encouraged. The teaching that Miss Honey engages in is described as being reflective of that of Progressivism. She challenges the school's system of grading children according to their ages regardless of talent and skill and suggests instead, that children should be taught according to their needs, which in a practical sense might be more challenging to existing school systems. Connections are made with the philosophy of home schooling and alternative school systems, such as Summerhill, whereby creative learning and self directed learning underpin the educational structure. The philosophy of Progressivism was originally introduced by the French Philosopher, Rousseau (1712 -1778) and author John V. Karavitis writes that:' The strictures and harsh punishment of the strict school system made no sense to him....for Rousseau, nature is the best teacher, and the student must actively interact with the environment to learn effectively. ' [16]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Controversy and Challenge

The Illustrator and Author Tove Jansson, creator of the Moomin stories, underpinned her narratives with philosophical ideologies that had their roots in her Bohemian childhood and characters were often inspired by family members and friends and by the relationships between them. In an online article, Raymond Huber points out that The Moomins began life as a single embryonic character in a satirical magazine called Garm, which Jannson regularly illustrated for and that she later evolved this character into the whimsical and popular children's character Moomin Troll that we know today. Jansson's humanist Philosophy (which is likely to have been honed during the atrocities she witnessed in wartime) is evident in the Moomin narratives and throughout many of her stories a recurring theme is that of inclusivity. In the Moomin stories, the characters are often the Outsiders of a society who find sanctuary within the magical, imaginary world created by Jansson. Writer Jeanette Winterson, commenting on this theme wrote: ' The live and let live Moominworld is tolerant of all types. Indeed the message is that without all types life would hardly be worth the journey. ' [17]

Figure 5: Moomin Troll Tove Jannson

This philosophy of inclusiveness may well have had its roots in Jansson's own childhood, influenced by the community of artists and bohemians within which her parents lived and socialized with.

Challenging and controversial themes are explored elsewhere in contemporary picture books and both Wolf Erlbruch and Kitty Crowther have explored the theme of death within this format, creating characters that are sympathetic to the theme. In Erlbruch's ' Duck, Death and The Tulip ', the Author/Illustrator represents death as a character not necessarily to be feared and explores the relationship between death and the duck with sensitivity and a darkish beauty reflected in the illustrations. The use of ' cut to white ' reinforces an atmosphere of 'The Uncanny ' and is reflective of the starkness of the unfolding narrative. The imagery is lyrical and colour reduced to minimal palettes that provide a sophisticated visual quality. Author and Illustrator Kitty Crowther , also explores themes of death in three picture books, 'La Visite De Petite Morte ', ' Moi and Rien ' and ' Annie Du Lac '. Crowther's visual language is pared down and the quality of line, mark making and characterization embodies a friendliness that seems to soften the blow of the themes embedded in the stories: death, loss, loneliness and suicide. The limited

Linda Scott ▪ linda.scott@falmouth.ac.uk

Figure 6: La Visite De Petite Mort Kitty Crowther 2005

Figure 7: Duck, Death and The Tulip Wolf Erlbruch 2007

use of colour and considered use of visual space amplify the atmosphere of the themes. In figure 5, Death is represented as a small, softly rounded and non - threatening figure wearing a mask - the inclusion of the mask creates an air of mystery as to the identity of death. The use of symbolism and atmosphere contained within the images, often in the form of animals and the use of black and grey palettes, adds a mysterious quality and communicates to the reader on a level that words alone cannot. Crowther's depiction of death as a familiar, humanized figure (and with associations to the Grim Reaper) open up possibilities for conversations with children about the theme of death and the afterlife and cleverly uses the relationship between the girl and death to suggest that death does not have to be frightening. Like the characters in Wolf Erlbruch's book on the same theme, this can be read as a relationship devoid of violence.

Conclusion

There are two main strands to this enquiry; one explores the role that picture books might play in teaching children to engage in Philosophical Enquiry and the second highlights a range of researchers and writers identifying philosophical concepts in children's picture books and relates these with the theories of some of the major philosophical thinkers and theorists throughout history. These connections could be said to raise the profile of picture books and stories for children from seemingly shallow entertainment, to valuable portals containing deeply meaningful lessons that are embedded within the text and images, and which can teach children deep lessons about life and the world in which we live. Aided by parents and teachers who guide the children through the stories and gently challenge them with questions related to the text, children might be encouraged in the active participation of understanding the stories and ultimately engage in deep, rather than superficial and passive approaches to learning.

One might conclude that Philosophy has always existed within the context of certain children's stories and most notably, within the context of the fairytale, in which metaphor and symbolism are often used as a means to explain complex ideas (Jack Zipes and Bruno Bettleheim have both written lucidly on the subject). Some of the books mentioned in this paper and in particular, stories such as Roald Dahl's ' Matilda ', function as contemporary fairytales and like their original counterparts, are stories in which the endings were not necessarily happy. There are strong correlations with Matilda and Cinderella for example, particularly at the beginning of the story in terms of both characters relationships with her family, although in Matilda one might say that Dahl has created a feminist superhero in the child who overcomes the ' bad family ' and the bullying monster who is The Trunch-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

bull. Matilda does not look for a male character to rescue her, but instead looks within to draw upon her own strengths and with the support of Miss Honey overcomes the bullying headmistress. This particular story throws up questions relating to morality; for example, should Matilda simply have adopted the role of a passive, well behaved child who (as described in the ' The Drama Of The Gifted Child 'by Alice Miller in the chapter exploring the theme ' Honour Thy Mother and Thy Father ') is taught to obey at all costs and be compliant even when being harmed, or was she right to defend herself, even when causing discomfort to Trunchbull and family members? One might argue that it is a sign of psychological good health and the child's right to protect her self from harm, especially when it involves challenging authority figures and even when self - protection harms her persecutors. Matilda is certainly a gifted child and is suffering within the family and school systems because of her curiosity and genius and behaves in ways in which a demure and compliant child would not.

Matthew Lipman and others working in the field of Philosophy For Children , certainly felt it important to teach children to think critically and proposed that these skills should be taught within the school curriculum and elsewhere, from an early age. Identification with characters in Picture books and novels were seen as strategies for children to learn from and apply to their own situations and those of others. Themes such as inequality, discrimination and empowerment were explored and powers of critical thinking encouraged, even those these may have been in conflict with the teachings of the church or family. It is understandable that some parents may have been and continue to be against philosophical thinking being taught to young children and indeed, may have felt threatened by it as being in conflict with their own values. Like some of the Roald Dahl stories, the picture book ' Where The Wild Things Are ' by Maurice Sendak was banned in libraries when it was first published as it was thought to encourage rebellion and the expression of anger and other difficult emotions in young children. Several of Roald Dahl's stories were also banned in areas of America because they were considered too subversive, dealing with themes such as child abuse, inequality and Capitalism. Philosophy as a subject for young children might be thought of as subversive and dangerous within certain cultures and groups, but is that a reason for suppression?

During an 8 day seminar during May 2008 (New Jersey) in The Institute For the Advancement of Philosophy for Children (IAPC) the founder, Ann Margaret Sharp (who worked closely with Matthew Lipman) explained that Philosophy For Children has come up against much criticism in the form of articles and research papers. For example, some parents in America, where the subject has been taught for more than 40 years, believe that it goes against certain religious and conservative teachings and feel threatened that their children are being exposed to potentially oppositional ideologies being taught outside of the family. Certain Educational Psychologists believe it to be age inappropriate and some Philosophers feel the teaching of Philosophy to children should not be about ' meaning and how to live ' but rather the focus should be on ' theory and exegis '. And Post modernists have described it as ' imperialistic and hegemonic '. [18] In the

Linda Scott ▪ linda.scott@falmouth.ac.uk

Figure 8: Where The Wild Things Are, Maurice Sendak 1963

same interview, Joe Oyler expands on the fears that some parents verbalized, in that their own value systems, religious beliefs and codes of morality might be challenged if their children were taught to question systems imposed upon them within the family. He says, ' they were afraid it would inoculate their children against their own, parental indoctrination. ' [19]

So, although it would seem that there is much value in teaching young children to formulate their own questions relating to the world they live in, there is some reticence connected with the discussion of certain more controversial themes. Joanna Haynes and Karin Murris cite Maurice Sendak's book 'Where The Wild Things Are ' to illustrate the theme of challenging content for children and describe how the author personally felt about censorship of certain topics. Sendak , commenting on the philosophically challenging themes of his book ' Where The wild Things Are ' defended his decision to empower Max , the central character and to allow him to express difficult emotion...' it is through fantasy that children achieve catharsis. It is the best means they have for taming ' Wild Things ' .It is my involvement with this inescapable fact of Childhood –the awful vulnerability of children and their struggle to make themselves King Of All Wild Things – that gives my work whatever truth and passion it may have. ' [20] Haynes and Murrin also describe a situation in which a child started crying within the context of a classroom when the theme of death was introduced and a teacher made the decision to discontinue the programme of Philosophy For Children saying 'the school isn't ready yet for philosophy '. [21]

The theme of Philosophy for young children continues as a subject that is still much debated and accepted in some educational systems and families and not supported and indeed, powerfully resisted in others. In a world that is currently moving away politically from democratic debate and a philosophy of openness, to one which encourages suppression of dissent and of the move towards a more fundamentalist mind set, perhaps it is of even more significance that we teach our children the value of questioning the world they find themselves born into. We must continue to educate children about questioning the truths and injustices of our world and pass on the messages and enlightenment borne by The Sneetches and other picture book characters such as Dahl's Matilda, who developed her superpower in the face of injustice and cruelty.

References

[1] http://www.qcc.cuny.edu/socialsciences/ppecorino/INTRO_TEXT/Chapter%20 12Conclusion/Whatis philosophy Available (accessed Mar 19 2017)

[2] Taylor, M, (Author) Schreier , H (Author) Ghiraldelli ,P (Author) Pragmatism, Educa-

tion, and Children and. Edited by Michael Taylor, et al., Editions Rodopi, 2008. ProQuest Ebook Central, .Created from falmouth-ebooks on 2017-03-26 05:54:25. (2008)
[3] Taylor, M (Author) Schreier, H (Author) Ghiraldelli ,P (Author) Pragmatism, Education, and Children. Edited by Michael Taylor, et al., Editions Rodopi, 2008. ProQuest Ebook Central. Created from falmouth-ebooks on 2017-03-26 05:54:25. (2008)
[4] Taylor, M (Author) Schreier, H (Author) Ghiraldelli ,P (Author) Pragmatism, Education, and Children. Edited by Michael Taylor, et al., Editions Rodopi, 2008. ProQuest Ebook Central. Created from falmouth-ebooks on 2017-03-26 05:54:25. (2008)
[5] Brandt,R (Author) http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_198809_brandt3.pdf
[6] Vansieleghem, N (Author) Kennedy, D (Author) Philosophy for Children in Transition, edited by Nancy Vansieleghem, and David Kennedy, John Wiley & Sons, Incorporated, (2011) ProQuest Ebook Central . Created from falmouth-ebooks on 2017-03-09 09:47:21.
[7] Lipman, M (Author) Thinking in Education Edited by Matthew Lipman, Cambridge University Press (2003) ProQuest Ebook Central.Created from falmouth-ebooks on 2017-03-26 04:35:00.
[8] Dr Seuss (Author) 'Oh The Places You'll Go! ' (1960)
[9] [10] [11] Taylor, M (Author) Schreier , H (Author) Ghiraldelli , P (Author) Pragmatism, Education and Children,. Edited by Michael Taylor, et al., Editions Rodopi, (2008) ProQuest Ebook Central.
Created from falmouth-ebooks on 2017-03-26 05:54:25.
[12] Wartenberg, T (Author) A Sneetch is a Sneetch and other Philosophical discoveries (2013)
[13] Harwood, L (Author) Social Philosophy Today Vol 24 (2008): 121-129. Print (Available Mar 10 2017)
https://www.pdcnet.org/pdc/bvdb.nsf/item?openform&product=publications&item=spt24 accessed Jun 1 2017
[14] Wartenberg , T (Author) A Sneetch is a Sneetch and other Philosophical discoveries (2013)
[15] Edited by Held, JM Roald Dahl And Philosophy (2014)
[16] Edited by Held, JM Roald Dahl And Philosophy (2014)
[17] Huber, R http://www.raymondhuber.co.nz/childrens-books-guide-classics-tintin-moomins-teaching-notes/moomins/ accessed Jun 1 2017
[18]RollinsGregory, M
https://www.researchgate.net/publication/229056139_Philosophy_for_Children_and_its_Critics_A_Mendham_Dialogue
Accessed Jun 1 2017
[19]Rollins-Gregory, M https://www.researchgate.net/publication/229056139_Philosophy_for_Children_and_its_Critics_A_Mendham_Dialogue
Accessed Jun 1 2017
[20] Haynes, J Murris , K (Author) Picturebooks ,Pedagogy and Philosophy (2012)
[21] Haynes, J Murris , K (Author) Picturebooks ,Pedagogy and Philosophy (2012)

Beyond Image: Situated Illustration, A Pedagogic Practice

Roderick Mills [1]
r.k.mills@brighton.ac.uk
[Ilustração / Illustration]

Abstract

'Illustration practice becomes holistic and acquires gravitas because it develops broadly, with parameters that extend far beyond the remit of commercial instruction.' Professor Emeritus Alan Male, Eye Magazine no. 92 vol. 23, 2016. Illustration is no longer driven by process, or defined by a single medium. In the advent of technological developments, the proliferation of images and economic factors illustration is increasingly viewed as non-process specific, Illustration as a verb rather than noun? Whilst there is a fashionable notion or security of authenticity in the traditional skills of illustration, the 'craftsmen', the real shift is conceptual and how illustration can communicate to varying audiences and communities, both on a local level and international. As the digital shifts the emphasis from the written word to the image, illustrators are in a key position to mediate information and narratives. Illustration has accessibility, and increasingly as it moves away from reproduction, has potential through performance and the potential of storytelling beyond the image. This paper will set out to explore the potential for Illustration as it moves away from the singularity of the image to movement, interactivity, situated in alternative settings, and as an act a pedagogic tool and for social engagement, using as examples projects with CARIS Haringey Summer Playscheme London UK, Westdene Primary School Brighton UK, and the Illustration Festival in S. João da Madeira Portugal.

Keywords
Pedagogic Practice, Interactive, Situated Illustration, Illustration as Performance, Collaborative / Collective.

1. Introduction

> "For apart from inquiry, apart from the praxis, individuals cannot be truly human. Knowledge emerges only through invention and re-invention, through the restless, impatient, continuing, hopeful inquiry human beings pursue in the world, with the world, and with each other."
>
> *Paulo Freire, Pedagogy of the Oppressed*

This paper is ongoing research into illustration as it moves away from a traditional concept of the printed page to engage in both the de-material space of the web, and as a pedagogic practice, a tool for understanding the modern world and to tell stories, narratives for varying communities.

With the on set of the digital Illustration is at once all pervasive and at the same time losing it's traditional forms. Yet it is growing in popularity - in

1 MA(RCA), Course Leader BA(Hons) Illustration University of Brighton UK, Deputy Chairman Association of Illustrators UK.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

the United Kingdom alone there are over 60 courses at undergraduate level with the word illustration in their title. Where once illustration was only viewed in published annuals, today everyone is expected to self-publish online, and in some cases this becomes what they term as illustration without ever once engaging with the mainstream commercial practice. The paper identifies some of the new spaces in which illustration is situated, and also focuses on illustration as a pedagogic practice with three ongoing case studies involving staff & students from the University of Brighton in the UK.

2. A Pedagogic Practice

> 'Liberating education consists in acts of cognition, not transferrals of information ... Problem-posing education, breaking the vertical patterns characteristic of banking education, can fulfil its function of being the practice of freedom ... Through dialogue, the teacher-of-the-students and the students of the teacher cease to exist ... The teacher is no longer merely the-one-who-teaches, but one who is him [or her]self taught in dialogue with the students, who in their turn while being taught also teach. They become jointly responsible for a process in which all grow ...'
>
> *Paulo Freire, Pedagogy of the Oppressed*

In the past 5 years of my own teaching practice at the University of Brighton a growing number of students have begun focusing on the activity of illustration or the act of *making* rather than the finished illustration outcome. 2015 graduate Florence Reddington likened the experience with that of a nun's vocation, of being in a communal space, the university studio, and being with others as she produced work.

> "The carpenter, lab technician, and conductor are all craftsmen because they are dedicated to good work for its own sake."
>
> *Richard Sennett, The Craftsman*

It has been increasingly relevant to offer opportunities for students to experience public activities, such as running workshops to cater for the rise in demand. Recently the course was asked to provide live illustration during the British Council 'Going Global' International Conference in London 2017, transcribing visually some of the themes of the presentations, and to offer activities for delegates to engage in during recesses, including interactive Skype drawing. So evidently illustration is moving away from merely being the object or image to encompass a performative aspect.

3. Case Studies
CARIS Haringey Summer Playscheme London UK

CARIS is a charity for homeless families based in the diocese of Haringey in London UK. Providing a holistic range of services for families in temporary accommodation since 1990. Their services are open to everyone in temporary accommodation in the London Borough of Haringey, and

Roderick Mills ▪ r.k.mills@brighton.ac.uk

their service-users include a high proportion of refugees, asylum-seekers, victims of domestic violence etc.

During three weeks each summer a Summer Playscheme is delivered by CARIS for children of families being helped by the charity, whilst parents partake in workshops on healthcare etc. 360 children and young people (ages vary from 0-15) attend the Summer Playscheme which combines art, music, drama and crafts, delivered by trained play workers and specialists in different areas of expertise, supported by adult and youth volunteers. Whilst the children are engaged in the scheme parents and carers have workshops on subjects such as health, wellbeing, budgeting, welfare and housing.

> 'The play scheme engages with children and young people by encouraging them to set their own boundaries and consider their aspirations for the future through play and informal learning. It also provides a means to reach children and young people who may be disengaged from formal education, and is also a fun way to build links and community cohesion between families of different culture and faith...'

A series of creative activities are organized for the children based around a general theme for the summer such as the home, exploring both the concept of home and perhaps issues around identity. Allowing the participants to discuss and learn through creative play. It provides an opportunity for students to take part in teaching, gaining experience of running small workshops.

With volunteer artists, illustrators, musicians, animators, and actors coming together to run activities there is a real cross pollination of ideas applied across mediums. The communal spirit is attuned to the growing phenomena of collaboration and illustration as pedagogic activity, as the discipline is unhinged from the printed outcome both in terms of it's physical situation and the de-materialized.
http://www.carisharingey.org.uk

Westdene Primary School Brighton UK

Westdene Primary School is situated in the city of Brighton & has 664 pupils (ages 5 - 11 yeas), with the school priding itself on providing a supportive learning community offering opportunities for partnerships. The school approached the University of Brighton's illustration course to collaborate during their Book Week in October 2016. Liaising with Upper Key Stage 2 Leader Andrew Bradstreet a workshop was devised for year 2 pupils to work on creating a picture book during a morning session. The theme of which was on pictorial journeys to and from school that day.

Each pupil was given a blank folded book format in which to create a narrative of that morning, whether real or imagined, with visual stimuli handed out in the form of photocopies to encourage collage as a starting point. Working in groups the student volunteers from the university introduced their own dynamic to the workshop including origami. Having numbers to hand obviously helped to run the workshop, but it also offered opportunity for

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

the volunteers to interact with the children, to help articulate the children's stories and to create a personal experience of that day via the picture book.

Encontro International de Ilustração de S. João da Madeira Portugal

The International Illustration Meeting of S. João da Madeira is an event dedicated to promote and show the importance of illustration to the community, celebrating with those who practise within their professional environment. Firstly organized in 2008 by the Parish Council of S.João da Madeira the meeting has expanded, widening the focus from Children's Illustration to other fields of illustration and dedicating the event to a more diverse audience, not just professionals from the education system, such as the Sanjoanense community, but also to professionals and admirers of illustration and businesses who wish to seek and embrace this business (http://www.ilustracaosjm.pt/en/about).

Situated in the northern city of S. Joao da Madeira in northern Portugal, the Parish Council promotes the illustration meeting centred upon the town's Oliva Crative Factory, the Oliva Tower, and the Hat-making Museum, former industries of the city.

> "The Illustration Meeting held in São João da Madeira is already considered a significant national event, anticipated by all those who dedicate themselves not only to the art of illustration, but also to the art of writing, especially for children and young adults."
>
> *Helena Couto, The President of the S. João da Madeira Parish council*
> (http://www.fsjm.pt/pt/illustration-english)

Run through the Mayor office the illustration meeting annually encompassing all levels of the city community, bringing the public together through the activity of illustration.

The Illustration meeting brings together all sorts of practitioners to celebrate with workshops across the city, from university students, to pre-schools and secondary schools, to old folks homes (Senior University). Altogether several thousand pupils are involved and at HE level each year various institutions are invited to participate and collaborate with the city to demonstrate different approaches to illustration. Alongside the main focused week of professional illustrators, local teachers are involved to help the public garner memories through graphic journals.

According to the Illustration Meeting website

> 'The International Illustration Meeting of S. João da Madeira is a streamlined, rich and dense educational service that takes illustration workshops to local public schools. The Parish Council thus provides the younger Sanjoanense community, and consequently their parents, educators and teachers with an engaging experience of discovery and experimentation of illustration.'
>
> http://www.ilustracaosjm.pt/en/workshops-3

Roderick Mills ▪ r.k.mills@brighton.ac.uk

Through the activity of illustration, not simply celebrating the discipline, or professional practice the activity enables stories to be told through the visual, in an act of community. Illustration as a pedagogic activity has much potential, engaging communities such as the elderly with a voice when the digital revolution is rapidly changing how we interact socially, both in terms of communicating with one another, but also how to negotiate the practicalities of life such as shopping.

British Council Going Global International Conference London UK

The British Council approached the University of Brighton to provide live illustration during the Going Global International Conference at the Queen Elizabeth II Centre, London 22-24 May 2017. The conference itself was a meeting of educational leaders from around the world discussing themes around the city and the place of the university, so visual transcriptions of some of the discussions would help capture the conversations. There was a combination of paper based diagrammatic drawings as papers were being delivered/presented, but also low-fi stop frame animations, and colleagues running a workshop entitled *(tele) consequences* that was a collaborative drawing between teams based at the venue and others at various international institutions using iPhone cameras and Skype calls. Using the consequences of drawn elements to communicate ideas in a playful interaction across the world, with delegates during conference breaks were able to view live.

Beyond merely recording some of the dialogues taking place at the conference the students and staff were obviously performing themselves – Observed by the delegates as work was generated, so an example of illustration as an act rather than a single outcome or picture. The resulting documentation itself becomes a narrative also, an illustration of the event, a recording, using drawing as a performance act, opening up opportunities for others to engage and participate.

4. Situated Illustration: An Interaction

At the RCA event Ecologies of Publishing Futures in 2015, Lucas Dietrich of Thames & Hudson Publishers revealed that the top selling books of that year were adult colouring books, children's picture books, and books on mindfulness. The recent publishing phenomenon of adult colouring books, in particular *Secret Garden: An Inky Treasure Hunt and Colouring Book* by Johanna Basford, published by Laurence King 2013 taps into this desire for communal activity through traditional print. There is an interaction, whether through the parent reading stories to their children, or that of colouring in books with the audience directly interceding with the image. People have a tendancy of coming together, almost as in quilt making, the need to participate together through the act of making.
In the de-material landscape of the web, interactivity is commonplace through touch screens, influenced from the gaming industry, there is the desire to interact with images, to cause an effect. Parallel to this is the growing tendency for open source material, download-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ing for free, low res, Hito Steyerl's poor image, questioning the value of digital images, possibly challenging the very bedrock of copyright for commercial illustration.

5. Virtual Reality: Lost in an imagined Landscape

In the summer of 2016 I had the first of two experiences of Virtual Reality. The first was an invitation to take part in an event organised by Dan Chrichlow of London based Illustration agency Dutch Uncle to try out *Tilt Brush by Google*.

The headset that you put on is very immersive, akin to wearing a scuba diving mask, with wires trailing behind you - a guide helps talk you through what you are experiencing & warns you of any 'real' obstacles. You find yourself in a gridded room, situated in a landscape - you vaguely see the landscape beyond this room, but the grids themselves define the limits of the actual space that remain in. The guide standing close by but outside of the Virtual World warns you if you approaching the limits of the physical space - you become totally absorbed & accepting of this new virtual space, imagined world.

The tools themselves are very much like being placed in Photoshop - in one hand you have a changeable brush, in the other a virtual palette. Being a figurative drawer, I chose the narrowest brush to replicate how I draw with a pen, and draw a fairly representational character holding a bunch of flowers.

Intellectually I thought that I drew in layers, or that Tilt Brush would mimic Photoshop in that way, but you immediately realize that you are not drawing on a flat piece of paper, instead every gesture of your arm effects the drawing in the 3D environment, and throws the line into perspective, it feels very sculptural.

The only way to describe the sensation is to say that It felt as if you were in artist Cornelia Parker's exploded shed installation - You inhabit the drawing itself, with each line suspended before your eyes. When you shift your position it throws the drawing off - the strangest of experience to walk around your drawing and for it to become unrecognizable. For it only worked as an image from one fixed viewpoint.

A very profound thought when you consider the notion of audience and ownership of viewpoint. Other visitors will not necessarily view your creation how you intended it to be seen - Quite bizarre to step through your own drawing, to see it from another point of view.

I had always believed that my line was fairly regular - but to see the many gestures and marks created infant of me made me realize how diverse the lines are in one sense - only becoming recognizable when viewed from one direction. There is much potential in Virtual Reality for education, in the experiential - to inhabit the visual world's of others, akin to experiencing the Moving Panoramas of the 18th century, or very early film.

A few week's later I visited artists' Shezad Dawood's *Kalimpong* exhibition at Timothy Taylor Gallery London which had as it's central piece a Virtual Reality world for you to inhabit. Once again a guide helped talk me through this world, entering buildings and exploring the various

Roderick Mills ▪ r.k.mills@brighton.ac.uk

rooms on a ludic quest. There are also glitch ghosts inhabiting this world with you - it's quite unnerving to sense a shape close to you, especially a flickering presence.

Virtual Reality seems very real and immersive, the audience can control the viewpoint of the illustration beyond that intended by the author of the work. As with open source material of the web the practice offers many questions about the future of commercial practice in illustration. Whilst being a driver for those who can generate such worlds, it can be said to threaten the very livelihood of illustrators, requiring new models of publishing, as in the music industry and how they coped with the download culture.

6. Collaborative Practice

This is the era of collaboration, with Turner Prize winning collective Assemble, the blurring of practice and group activity is evident all around us. From online communities sharing their illustrations to collectives of artisans using 'making' as an antidote to the all-pervasive 'world wide web', we are connected like never before.

At the recent Pick Me Up Graphic Art Festival at Somerset House London, there was an emphasis upon manufacture – print groups helping graphic artists to self-publish.

But also collectives such as Clay collective, graphic artists coming together in a shared studio, to make and exhibit, but also developing workshops and public events – more participatory as an activity? This year Graphic Design & Illustration students at Brighton are collaborating on making a quilt as a means of reflecting the community that they identify with.

Other examples of a new sense of collectives can be found in evening-class.org a group of 28 participants sharing an alternative education, not just a space but also an evolving programmed of activities, seminars and workshops – a community of creative seeking a different experience from traditional routes of MA's.

As illustration became a specialism within a broader Graphic Design education, traditionally it was taught as a freelance occupation, invariably setting up as sole-trader, the artisan working from home. There were examples of studios, Push Pin Studio in New York, and NTA here in the UK, but mostly illustrators worked individually, represented by a growing number of illustration agencies.

In the 1990's studios such as Big Orange that evolved into Heart Artists' Agents and then a flurry of illustration collectives began to emerge, most predominantly the Peepshow Illustration collective that formed from like-minded graduates out of the University of Brighton, or more recently Day Job out of Camberwell College of the Arts UAL.

As illustration has become broader, to encompass animation and exhibition formats working collectively is more commonplace. Mario Hugo from New York Creative Agency Hugo & Marie has talked about the benefits of drawing together freelance talent on a job-to-job basis.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

7. The Network

The importance of having a network, both in terms of professional practice and also for communal support is evident - in an age of file sharing, crowd funding, kick-starters, RSS feeds and constant updates via Instagram... the internet can be seen as a means to share images beyond a purely marketing need, a way of publishing or perhaps more appropriately circulating work. Existing in this inter-related network the real significance of the web goes much further I would suggest than illustrators simply using another platform to market themselves, or brand. As this territory of art, design, identity, music and performance all become blurred, the online community of illustration sharing their illustrations, rather than the traditional trade model of a commercial practice.

The growth and popularity of the discipline, or the wider context of visual communication has seen an explosion of those referring to illustration as something that they participate in, almost an illustration lifestyle? In London's Stoke Newington you'll invariably come across 'bob-the-illustrator' or someone referring to them as an illustration brand. Illustrators are nowadays much closer to their audience – recent graduates can have in excess of 100,000 followers on Instagram, a ready made audience for the illustration that they do, with daily updates it's already superseded the need for a website or blog?

8. The Craftsman

> "The popularity of illustration among commissioners over the last decade has been driven by the digital age. While our contact via the internet with companies and people often feels remote, illustration signals something familiar, emotionally warm, and most of all tangible. For brands, it's a signifier of provenance, made-by-hand and trustworthy."
>
> *John O'Reilly: Special report - New Illustration Frontiers Computer Arts 2015 Issue 235*

In 2016 the Graphic Design & Illustration students at the University of Brighton are collaborating in making a group quilt reflecting on their time on the degree course, Earlier in the year illustrator Francesca Tiley and graphic designer Will Knight worked together to produce their own quilt. I would see them over the weeks sat on a couple of sofas producing the individual panels to then stitch together. The activity of making and making seems very pertinent, especially relevant with this year's Pick Me Up Graphic Arts Festival at Somerset House London featuring many print workshop and collectives such as Clay collective, graphic artists coming together in a shared studio to exhibit, but also to run educational events – reflecting a desire for participatory activities?

Other examples of a new sense of collectives can be found in evening-class.org a group of 28 participants sharing an alternative education, not just a space but also an evolving programme of activities, seminars and workshops – a community of creatives seeking a different experience from traditional routes of post graduate studies.

The independent publisher *Nobrow* was originally formed around the

collective love of print and comics of UAL Central Saint Martins graduates Sam Arthur and Alex Spiro. The initial studio shop in Shoreditch London had a very definite handcrafted feel to it, helping to establish a brand name to the publishing company. Similar *People of Print* was founded by Marcroy Eccleston Smith, also as a means of celebrating illustration print culture.

> In 2016 illustration graduate Francesca Tiley was to sum up her feelings about collaboration - "The making process can be very secular, a self-reflective space, so it was good learning to communicate with another person, in the making of something together."
>
> *Francesca Tiley - Varoom: The Illustration Report Spring 2016 Issue 33*

Graduates Elizabeth Hardy and Jess Underwood would also comment;

> "We wanted to create an object that would commemorate the past three years we've collectively spent at the University of Brighton as a course. Whilst the quilt provides a platform that represents us collaboratively, the singular patches are personal and reflective of our individual work. Quilting is often enjoyed because of its quiet and thoughtful nature, allowing time and space to contemplate and think. In this scary, transitional time between education and employment, it seemed appropriate to facilitate an opportunity for each of us to take a grounding moment to acknowledge the present."
>
> *Elizabeth Hardy & Jess Underwood, Varoom: The Illustration Report Spring 2016 Issue 33*

Towards the end of the teaching day students would begin to congregate at the sofas in Studio 350, and begin quilting after lectures;

> "We held a quilting bee in the studio one evening where our classmates could come and sew together. This social event meant that we could discuss our classmates' individual portfolios and and websites, alongside the patches that they had made."
>
> Elizabeth Hardy & Jess Underwood, Varoom: The Illustration Report Spring 2016 Issue 33

> "A lot of People told us afterwards that they actually found making their patch relaxing. The time taken to complete patches was considered 'down time' and allowed them to have a well-needed break from their current work and looming deadlines. We found that many people expected quilting to be a 'task' but in practice found it to be quite enjoyable."
>
> Elizabeth Hardy & Jess Underwood, Varoom: The Illustration Report Spring 2016 Issue 33

Students seemed to see this opportunity as a quiet time, almost meditative, to distress from academia and to share collectively. Perhaps viewed as a refuge from the pressures of themselves, their interaction online, and negotiation of the academic space, beyond possibly the stress of modern life?

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

9. Conclusion

> "This driver is accelerating and illustration is becoming divergent – both more digital and more animated. It's becoming less like the illustration we are familiar with, as art directors and designers explore the boundaries of various editorial and advertising contexts. At the same time it's becoming more three-dimensional and more about delivering a tangible experience through its physicality..."
>
> John O'Reilly: Special report - New Illustration Frontiers Computer Arts 2015 Issue 235

Whilst this is ongoing research it is possible to conclude that illustration is going beyond the single image, seeking other environments and situations to exist. That in the future the challenges for education is to not merely engage with the many new markets and platforms for illustration, but to see the discipline changing shape, and perhaps suggesting new possibilities for telling stories in the future, that may include the process of making itself.

There is something disarming about illustration, its accessibility as an art form allows for communication and learning, maybe because of our first experience of illustration through the picture book, in the maternal domestic, the home? Through illustration a greater critical awareness is possible, the action of visual/image reading, a negotiation between audience and illustrator. This area of the illustration act rather than the outcome or object, offers greater scope for displaying the thinking process, referencing Paulo Freire once again. Illustration is at once democratic, as with the communal minded meeting S. João da Madeira, and also empowering to both individuals and communities. Through the teaching of illustration the student can become more confident in expressing their thoughts and ideas. Perhaps one of the reasons for the popularity of illustration as a field of study – there are 124 courses with illustration as part of their title in the UK according to UNISTATS. A remarkable figure both in terms of economics and how illustration is perceived by those studying, practicing, and teaching.

References

Male, A. Professor Emeritus Alan Male, Eye Magazine no. 92 vol. 23, (2016)
Freire, P. :Pedagogy of the Oppressed, Penguin (1996)
Sennett, R. :The Craftsman, Penguin (2009)
Couto, H.:The President of the S. João da Madeira Parish council, (2016)
O'Reilly, J.:Special report New Illustration Frontiers Computer Arts, Issue 235 (2015)
Tiley, F. :Varoom: The Illustration Report Spring, Issue 33 (2016)
Hardy,E & Underwood, J. :Varoom: The Illustration Report Spring, Issue 33 (2016)
Hardy,E & Underwood, J. :Varoom: The Illustration Report Spring, Issue 33 (2016)
Hardy,E & Underwood, J.:Varoom: The Illustration Report Spring, Issue 33 (2016)
O'Reilly, J.:Special report New Illustration Frontiers Computer Arts, Issue 235 (2015)

O Pacto Entre as Palavras e as Imagens

Sandra Cardoso[1], Luís Lima[2] and Marta Madureira[3]
exit@live.com.pt, llima@ipca.com, mmadureira@ipca.com
[Ilustração / Illustration]

Resumo

Um pacto é um acordo entre duas ou mais partes. Numa breve análise de vários livros e ilustrações onde se exercita a química entre o texto e a imagem, e recorrendo a autores como Aristóteles, Gilles Deleuze e Félix Guattari, Wilhelm Dilthey, Umberto Eco, Hans-Georg Gadamer e W. J. T. Mitchell, propomos uma reflexão da relação vantajosa entre estes dois elementos equivalentes, num pacto de (des)acordo e (des)entendimento.

Keywords
Pacto; Palavra de ordem; Palavra-Imagem; Ilustração.

1. Palavras de Ordem: Palavra-imagem.

Segundo Gilles Deleuze e Félix Guattari [2], as palavras são ordens (2007, p. 107). A linguagem foi criada não para informar, transmitir ou convencer, mas para ordenar, impor: "A linguagem não é a vida, dá ordens à vida" (2007, p. 109) Quando algo é comunicado, é lançada uma ordem de como agir/presenciar. A Palavra não procura nem espera ser ouvida ou obter resposta, ela impõe, como soberana, como pedra, pau ou ferramenta. Essa natureza é a qualidade abstrata da cor em "vermelho", tanto quanto de invocar a cor vermelha. E à palavra não faz diferença qual o objeto vermelho, nem lhe importa se há ou não um objeto, e essa indiferença dá-lhe a soberania sobre o corpo que a lê ou ouve. O objetivo é a obediência.

Ao ler um romance, vemos a cena desenrolar, projetamo-la mentalmente e preenchemos as lacunas com pormenores. Obedecemos ao texto. A palavra impõe uma perceção, um enquadramento.

A origem da linguagem advém da necessidade do discurso indireto [2], de retransmitir o que ouvimos, infinitamente. A linguagem transcende a comunicação. "A linguagem não é informativa nem comunicativa, não é comunicação de informação, mas o que é muito diferente, transmissão de palavras de ordem, seja de um enunciado para outro, seja no interior de cada enunciado, enquanto um enunciado realiza um acto e que o acto se realiza no enunciado" (2007, p. 112). O objetivo do falante é ser obedecido. A linguagem "é feita para obedecer e fazer obedecer" (2007, p. 108), assim como dizer "o que tem de ser observado e mantido" (2007, p. 108). A linguagem vai de um dizer a outro. Ela não sugere o que deve ser observado, mas comanda o que tem de ser

1, 2 e 3 Polytechnic Institute of Cávado and Ave (IPCA) – Design School (ESD), Vila Frescaínha S. Martinho, 4750-810 Barcelos, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

mantido/esquecido. Por obediência à palavra, experienciamos o que nos é ordenado. A primeira pessoa ordena uma experiência/perceção a uma segunda pessoa. Tendo-a obedecido/experienciado, a segunda vive-a na primeira, podendo, assim, passá-la a uma terceira [2]. Esta corrente de ordens pode ser vista como a fonte da capacidade de retransmissão – e, portanto, a perpetuação – da palavra.

> "Chamamos 'palavras de ordem', não uma categoria particular de enunciados explícitos (por exemplo no imperativo), mas a relação de qualquer palavra ou qualquer enunciado com pressupostos implícitos, isto é, com actos de palavras que se efectivam no enunciado, e não podem efectivar-se senão nele" (2007, p. 112).

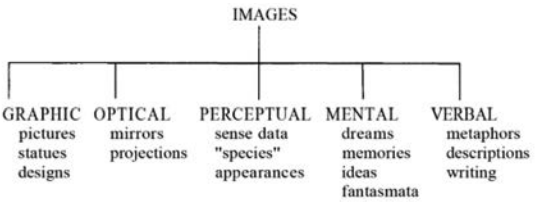


Fig. 1. W. J. T. Mitchell (1984). What Is an Image?

No caso de elementos que comportem texto e imagem, as palavras impõem como ver a imagem, porque são palavras de ordem. A imagem decompõe a palavra, porque é subjetiva. Ambas compõem num agenciamento.

Para W. J. T. Mitchell [6], o termo "imagem" é um conceito lato, uma vez que o autor refere estátuas, poemas, espetáculos, memórias, padrões, projeções, ideias como imagens. Nesse sentido, e porque estas diferentes imagens podem, segundo Mitchell, "não ter coisas em comum", esquematiza o que define como "a família das imagens". Sendo que as imagens têm diferentes "famílias", para este caso em particular, interessam-nos as Imagens Gráficas e as Imagens Verbais.

Mitchell também diferencia "Picture" de "Image" [6]. Apesar de na Língua Portuguesa esta diferença não se fazer sentir, pois o único termo existente é "imagem", na Língua Inglesa há, deveras, uma diferenciação. "Picture" é de natureza material, algo concreto, físico, algo que, como Mitchell diz, pode ser pendurado na parede. Contudo, "Image" é de natureza imaterial.

Na sua diferenciação de Imagens, as de natureza Gráfica reportariam, assim, ao domínio do material, comportando, por isso, "Pictures". No entanto, as de natureza Verbal, seriam imagens que nos apareceriam através de recursos expressivos. Relativamente às imagens verbais, Mitchell faz referência ao envolvimento ou ao não envolvimento dos sentidos. As palavras suscitam imagens, todavia, podem existir palavras sem uma representação privilegiada. Estas imagens verbais que não envolveriam os sentidos seriam ideias abstratas, como Justiça, Graça ou Mal [6].

Sendo que a tradição ocidental se centrou nas relações, dicotomias e soberania entre palavras e imagens, mais do que revisitar essa tradição, importa-nos compreender e estabelecer relações e diálogos. Mitchell faz referência ao conceito de "imagem-texto" ("imagetext") como elementos

Sandra Cardoso, Luís Lima and Marta Madureira ▪ exit@live.com.pt, llima@ipca.com, mmadureira@ipca.com

a operar de modo colaborativo e relacional na produção de sentido. Seria, assim, um acordo entre as duas partes – palavra e imagem –, um pacto.

No vastíssimo leque de palavras, há palavras mais ordenantes do que outras e a ação e impacto que produzem varia. Algumas palavras referem género, quantidade, número. Outras são "independentes", indiferentes a tais qualificações, "infinitas" – de certa forma -, não presas ao número e ao género. Existem sem corpo. São as palavras sem representação privilegiada, as ideias abstratas que Mitchell referencia [6]. São palavras que ordenam quem as ouve e ordenam as palavras em volta. Os adjetivos, por exemplo, necessitam de um "corpo", de algo que possam adjetivar. São palavras "obedientes" e "dependentes". Na multiplicidade de substantivos, pensemos nos "concretos", nos que detêm um certo corpo "concreto". Falamos de substantivos como "homem", "cadeira" ou "noite" e nos "abstratos", sem um corpo (talvez imediato). Tal é o caso de "Coragem", "Justiça" [6], "Graça" [6] "Mentira", "Consciência", "Poder". São palavras que ordenam e as outras cedem e obedecem, como se de um centro gravitacional que as atrai e as molda se tratasse. Estes substantivos abstratos são "Palavras de Ordem". "Palavras Grandes" que são ordenantes e "maiores" do que as outras, pois exigem (no sentido de Deleuze e Guattari) obediência. Tendo cedido sob o próprio tamanho e não tendo um corpo concreto – ou, talvez, tendo-se livrado de um corpo concreto – são centros de fusão e de luz. São palavras que, contrariamente aos adjetivos, não são mutantes nem tropismos que se movem segundo forças exteriores.

2. A Dinâmica Imagem-palavra e Imagem-ilustração.

A ilustração surge, como foi sendo definida, para "ilustrar", frequentemente, um texto/narrativa. É um domínio no qual tendencialmente as palavras, dimensões soberanas, governavam e a imagem obedecia. As ilustrações davam corpo às palavras. Sinónimos visuais. Preenchiam, se pudessem, os espaços vazios, estendiam o sentido e subordinavam-se.

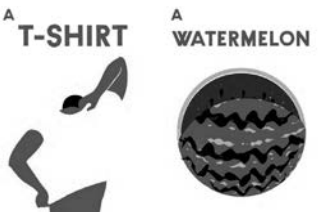


Fig. 2. Blexbolex. Seasons (2010). Enchanted Lion Books.

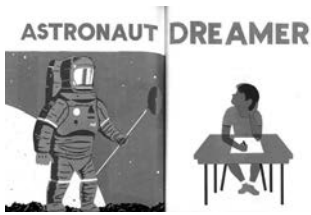


Fig. 3. Blexbolex. People (2011). Enchanted Lion Books.

Mas essa obediência e esse carácter de sinónimo não é obrigação para a imagem, já que ela transcende a descodificação necessária à leitura. São, inclusive, vários os exemplos em que a ilustração participa na narrativa. O que se pretende compreender é que na relação entre palavra-imagem, e na crescente produção contemporânea, não há o certo nem o errado, o obediente e o ordenante, e sem regras, há múltiplos exemplos no gradiente desta relação complexa.

Segundo o mencionado, e no estudo de produções que exploram palavra-imagem, propõe-se em análise o caso de alguns livros do ilustra-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

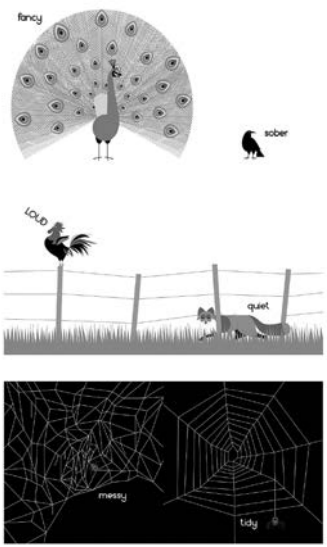


Fig. 4. Clayton Junior. Alone Together (2016). Words & Pictures.

dor Blexbolex. Na sua produção, em cada imagem-papel existe uma imagem-ilustração e uma imagem-palavra. É importante nomeá-las todas de imagem -[exemplo], pois todas são/provocam/ordenam uma imagem gráfica/mental. O tipo de relação estabelecida varia: numa imagem-palavra como "melancia", a imagem-mental comum é quase direta e unânime e, consequente, a imagem-ilustração também: a palavra ordenou e a imagem obedeceu. Nela vimos uma melancia, notamos como explora graficamente as texturas e as cores, mas a tautologia está presente e em nada a imagem transcende ou altera a interpretação do elemento gráfico "uma melancia".

Mas será a palavra a tirana e a imagem a súbdita? Terão os dois elementos o mesmo peso? Será esta imagem-melancia culpada de ceder a uma imagem-palavra que já vem acompanhada de uma imagem-mental bem definida? A página parceira deste conjunto, "T-shirt", evidencia e nomeia de igual modo, mas, neste caso, através da ausência. A imagem-ilustração acrescenta algo mais à imagem-mental. Nós percecionamos a "t-shirt", mas não a "vemos", pois, esta peça de vestuário em branco funde-se com o branco do fundo. A palavra ordena que se percecione uma t-shirt e a imagem obedece. Porém, não sem acrescentar algo: a palavra "t-shirt" refere um substantivo comum, um objeto. A imagem-ilustração refere um verbo "vestir/despir", um adjetivo "branco/fresco/calor/sol", e – ao ser acompanhada da melancia, posicionamo-la no verão –, até, projeta uma ação "mergulhar". Esta adição e rebeldia não é, no entanto, desaprovada pela imagem-palavra, pois "t-shirt" enquadra-se nesse contexto.

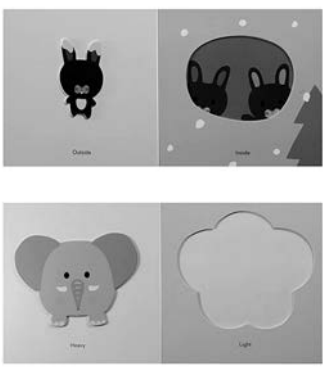


Fig. 5. Xavier Deneux. Opposites (2013). TouchThinkLearn.

Tomando outro exemplo, há imagens-palavra que associamos ou que se relacionam a outras imagens-palavra por contrários ou semelhanças: "cima"/"baixo", "dentro"/"fora", "quente/frio", "casaco"/"inverno", "construir"/"inventar". Tal é a situação da dupla-página "astronauta"/"sonhador". Temos, primeiro, a imagem-palavra "astronauta"; consequentemente, a imagem -ilustração de um astronauta (a

previsível imagem-mental de "astronauta", variando um pouco a paisagem, quando há). Do outro lado, temos o seu, possível, cognome e parceiro, "sonhador", cuja imagem-mental se torna mais flexível. Neste conjunto, a palavra "sonhador" faz-se acompanhar de uma imagem-ilustração de uma criança que sonha, olhando para o astronauta com admiração (se tomarmos em conta a composição da dupla-página), ou, até, se imaginando um. A palavra ordenou um astronauta e a ilustração obedeceu-lhe literalmente com um autêntico astronauta. O primeiro conjunto carece de uma rebeldia que surge no conjunto que o complementa: Quem decidiu que o autêntico astronauta é mais astronauta que a criança? E que a criança se imagina um autêntico homem-astronauta e não uma criança-astronauta? A relação literal surge como uma certa tirania. A flexibilidade da imagem-palavra "sonhador", em termos de imagem-mental, surge da sua aproximação de substantivo abstrato, uma qualidade de indefinido que é preenchida subjetivamente. Aqui, perante a ordem da palavra, a imagem-ilustração dialoga, expõe-se e entrega-se.

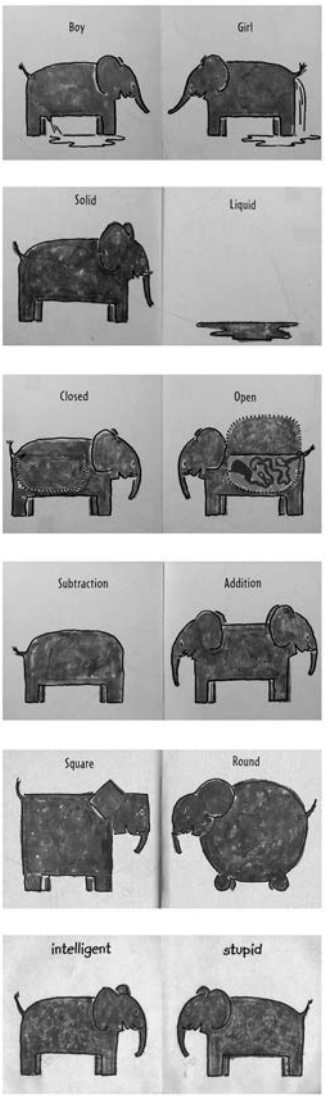


Fig. 6. Francesco Pittau. Elephant Elephant: A Book of Opposites (2001). Harry N. Abrams.

Através destes casos, compreendemos que em diferentes conjuntos ou produções, podemos explorar palavras mais ordenantes, que subordinam outras palavras, palavras mais ou menos imutáveis ou nobres.

O uso de uma única palavra/noção por cada ilustração é um recurso comum em livros de opostos. Estes livros servem um propósito direto: ensinar certas noções abstratas, desenvolver o raciocínio e impor a ordem de opostos a crianças: cima/baixo, dentro/fora, preto/branco, excêntrico/sóbrio, menino/menina, pesado/leve, cativo/livre.

Na coexistência de palavra de ordem e de ilustração enquanto obediente, podemos referenciar livros semelhantes a dicionários ilustrados: uma palavra e a sua ilustração literal, com o propósito direto – e tautológico – de ensinar palavras a crianças, e de impor a falaciosa noção de que tudo é possível de etiquetar/cartografar. São objetos de ordem mais do que objetos de ensino [2].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Um bom exemplo de um livro de opostos é "Elephant Elephant: A Book of Opposites" onde através do mesmo elemento (o elefante) opostos são colocados lado a lado. Na relação entre a dupla-página, na qual texto e imagem procuram ser antónimos, estes opostos podem ser mais ou menos imediatos. Opostos imediatos são, por exemplo, os conjuntos grande/pequeno ou menino/menina (que, aqui, envolvem uma compreensão da componente biológica). Neste caso, são as qualidades inerentes ao elefante que são expostas.

Contrariamente aos exemplos que exploram opostos que incorporam as próprias qualidades de um elefante – um elefante pode ser maior do que outro, pode ser de género masculino ou feminino, etc. –, o livro apresenta, igualmente, conjuntos menos imediatos. Estes conjuntos de opostos menos imediatos, como nos exemplos mencionados, comportam dimensões e características que não se associam, ao animal escolhido como personagem-corpo. Tal é o caso dos conjuntos sólido/líquido, subtração/adição, fechado/aberto, quadrado/redondo. Tais palavras não pertencem ao universo do elefante. A dupla-página "inteligente/estúpido" é outro exemplo pertinente na relação palavra-imagem. Nos casos anteriormente apresentados relativos ao mesmo livro, palavra e imagem variam, movimento natural para um livro ilustrado de contrários (e de contrários de características ou de estados visíveis). Todavia, nem tudo se expressa no campo do visível. Neste caso, foca-se na questão dos opostos que não são distinguíveis fisicamente, onde as imagens na dupla-página não variam, sendo o texto quem ordena a diferença.

Fig. 7. Yara Kono. Imagem (2016). Planeta Tangerina.

Numa vertente semelhante, Yara Kono em "Imagem" ilustra palavras de Arnaldo Antunes sobre o universo da imagem, em que a relação é visual e textual. Podem ser relacionados enquanto substantivos e verbos conjugados ou enquanto sujeito indeterminado e complemento direto: o conjunto "cor-enxerga" pode ser construído como "enxerga a cor"; o "corpo-observa" como "observa o corpo"; e o "detalhe-nota" como "nota o detalhe". Este exercício de observação, por participação e por afastamento (afastamento entre sujeito e objeto, mas, também afastamento como se de um "zoom out" se tratasse), propõe, assim, uma reflexão sobre a imagem e a ação de a ver.

3. Pacto: O (des)entendimento entre as Palavras e as Imagens

"Pê de Pai", de Bernardo Carvalho, caracteriza-se pela economia de cores, de formas, de palavras, de detalhes, etc. Cada página apresenta uma situação das várias facetas de ser pai, retratando a sua entrega e dedicação com manchas sólidas, gestos teatrais e contrastes vibrantes. No entanto, o mais notável acontece quando acompanhado do texto/poema de Isabel Minhós Martins: As palavras ordenam como olhar para a ilustração, etiquetando a dedicação do pai ao ponto da metamorfose – pai[exemplo] –, como acontece em "pai

colchão" onde vemos o filho sentado no tronco do pai, ou em "pai cofre", no qual a filha guarda um segredo nos seus ouvidos. Será justo pensar que, sem o texto, a imagem é insuficiente? Será o texto o orquestrador soberano? Se assim é, porque não existe somente o texto-narrativa? Antes de concluir quem é o tirano, note-se como: o texto é infantilmente caligrafado com uma das cores da ilustração; se passeia pelo palco das páginas; e participa nos gestos (como que vocalizado pela criança). A palavra "existe" – não só participa na imagem, ela «é» imagem – para ordenar como ver a ilustração. Sem a ilustração, as palavras solitárias podiam nem fazer sentido, e sem as palavras, a ilustração possuiria múltiplos sentidos. Com isto queremos dizer que ambos os elementos ganham atributos, se apuram, se orientam e se complementam com a parelha. É-lhes vantajoso e, por isso, estabelecem um pacto.

Fig. 8. Bernardo P. Carvalho. Pê de pai (2006). Planeta Tangerina.

Com uma organização semelhante, temos o projeto "3 meses e 2 dias" (2013) de Catarina Sobral, onde a palavra se acompanha de uma ilustração. Neste caso, as palavras são relativas a um tempo e as imagens a um momento.

No caso de "instante/eternidade", palavras numa linha de tempo em momentos opostos, a imagem reflete o mesmo exercício, ilustrando instantes opostos numa linha de tempo. Tudo pode acontecer num momento, tudo pode acontecer num breve instante e tudo pode perdurar. Há situações que tudo mudam: seja por um anódino instante ou por um momento decisivo e irreversível que se prolonga eternamente. Em "instante/eternidade", para além de mudar o tempo em que decorre a imagem, muda a narrativa, que se estende, preenchida com detalhes e dias. Esta narrativa, apesar de apenas vermos representados os seus momentos opostos, sabemos que existe. Podemos prevê-la e, até, imaginá-la a decorrer na linha que separa as imagens. A palavra entra em cena para ordenar qual a fita em que medimos este tempo, e não uma à escolha de quem a interpreta. Deste modo, a palavra-imagem e a ilustração-imagem pactuam, formando uma só página-imagem.

Fig. 9. Catarina Sobral. 3 meses e 2 dias (2013). Dama Aflita.

O mesmo acontece nas outras ilustrações da mesma série. Quando a

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

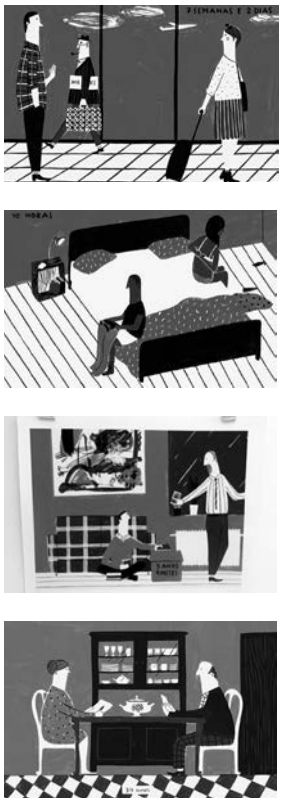


Fig. 10. Catarina Sobral. 3 meses e 2 dias (2013). Dama Aflita.

palavra ordena "x semanas" ou "x dias" e a imagem ilustra um momento específico, conseguimos prever ou supor o que aconteceu antes e/ou depois. É o caso de "7 semanas e 2 dias" em que vemos um casal num aeroporto, um deles perto de partir.

Supomos um dado momento e um "estado"/"cariz" da relação, que se fortalece com o texto "7 semanas e 2 dias". Tal indica-nos uma relação temporária, talvez de verão/viagem, ou uma ausência de 7 semanas e 2 dias. A compreensão poderia ser diferente se o texto fosse "2 anos e 1000km" ou até "15 minutos". Estes dois elementos, a palavra e a imagem, funcionam em equipa, sem determinar quem ordena e quem obedece, mas também sem ser uma parceria perfeita, inseparável e de única leitura. O que, aqui, decorre é um ganho entre os dois elementos, pois a relação entre os dois funciona como pacto.

Explorando as possibilidades das relações amorosas, na combinação entre texto e imagem, podemos compreender o tipo de relação graças à substância temporal que impregna a imagem. Na compreensão de um momento temporal de união estável ou de errância, a imagem guia-nos, dando um momento crucial/chave, por vezes num polo da linha temporal, que nos permite indagar. Por sua vez, a palavra ordenante, neste caso em frase, informativa e sem quaisquer detalhes para além de determinar um tempo específico em numeração, estará no seu total quando acompanhada da ilustração, que, para além de especificar um momento numa relação amorosa, permite uma abertura interpretativa, pois não desvenda o tipo/natureza da relação.

Em "10 horas", vemos duas pessoas à beira da cama, com ar pensativo, distante ou silencioso. Sem as palavras, não saberíamos se foi uma relação curta – de uma noite – ou longa – um "já gastámos as palavras" como diria Eugénio de Andrade, um presságio de divórcio ou uma manhã rotineira. A imagem dá-nos pistas, mas o tempo/duração, excetuando quando acompanhados do oposto temporal – o início dessa noite ou o dia do casamento – não temos a certeza. A imagem serve-se da palavra, e a palavra ordena como ver a imagem.

O mesmo acontece com "5 anos, 9 meses", onde o tempo é essencial na compreensão da multiplicidade de sentidos da imagem: poderemos falar de um término e consequente momento de mudança, ou um recomeço num novo espaço/contexto/habitação.

Igualmente, com "34 Anos", poderemos pensar num término de

relação longa e consequente burocracia associada, como poderemos falar de um estabelecimento de contrato ou mesmo uma análise conjunta das finanças.

O projeto "3 meses e 2 dias" (2013) promove um enquadramento da imagem, contudo, não a aprisiona num único sentido. Deste modo, e pensando em três posições possíveis para a compreensão: as compreensões e as interpretações são infinitas (Jacques Derrida), só há uma interpretação (Arthur Danto) e há várias interpretações, mas estas não são infinitas (Umberto Eco), talvez esta série de Catarina Sobral, nos transporte para a conceção de Umberto Eco[4]. Tal proximidade com Eco relativamente à compreensão, deve-se ao facto de Catarina Sobral, introduzindo – com os elementos textuais –, um enquadramento temporal, cria um sistema no qual a palavra ordena um modo de olhar ao mesmo tempo que a imagem, ordenante, consegue, também, construir uma abertura interpretativa na qual nem todas as interpretações seriam válidas em consequência desse elemento textual, dessa ordem.

Estas ilustrações promovem uma certa empatia ou "simpatia" [1], uma possibilidade de sentir com o outro, de compreender o sentimento do outro. Tal se considera pertinente pensando em Wilhelm Dilthey [3] no sentido em que não podemos ultrapassar a experiência do viver e que a nossa experiência tem uma história que se enquadra na historicidade (na História Humana). A Hermenêutica (ciência da compreensão e da interpretação) talvez seja pertinente neste campo de relação texto-imagem. De facto, para "aceder" a algo, é necessário "compreender". Esta compreensão está em contante movimento, é, portanto, "ativa", cumulativa e a ser permanentemente reconstruída. Enquanto leitor, o texto-imagem restará inacessível caso o sujeito permaneça passivo. Segundo Hans-Georg Gadamer [5] não compreendemos sozinhos, pois há, de facto, uma relação que se estabelece entre sujeito e o livro/ilustrações. A obra/ilustração/livro/texto-imagem coloca-nos uma questão e nós respondemos-lhe (resposta que não necessita de ser verbalizável). Neste sentido, falamos de compreensão na qual se estabelece um diálogo não entre sujeitos, mas entre sujeito-objeto. Este diálogo não é puro ou autónomo, é um diálogo que se alicerça numa história. O sujeito insere-se num determinado contexto histórico-social que tem impacto na sua compreensão. Queremos dizer com isto que a compreensão também é histórica, pois não descarta a história humana.

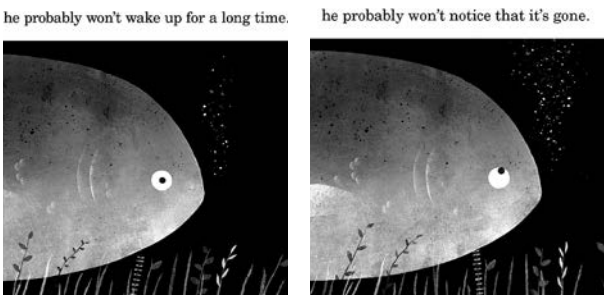


Fig. 11. John Klassen. This Is Not My Hat (2012). Candlewick Press.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Apesar de pactuarem, a imagem interpretável e a palavra ordenante não necessitam de estar de acordo. Em "Este Chapéu Não É Meu", o texto-monólogo e a imagem-cena não coincidem, mas, sim, contrariam-se. O discurso do peixe ladrão quase aparenta narrar o resultado oposto do que discursa: Quando, na página em que diz "ele provavelmente não vai acordar tão cedo", podemos ver que o peixe grande acabou de acordar num sobressalto; e, quando logo depois lemos "ele provavelmente não vai reparar", na ilustração notamos, pela expressão do peixe grande, que ele acabou de reparar na ausência do seu chapéu. A palavra ordena/mente como ver a imagem, e a imagem acusa a mentira/desculpa da palavra. No entanto, este encontro funciona apesar da oposição e do desentendimento, como se concordassem em discordar.

Conclusão

Apesar de não haver uma resposta final quanto à relação palavra-imagem, pretendeu-se analisar um conjunto de ilustrações nas quais determinados fenómenos e pactos ocorriam. Um pacto não é, como se viu ao longo do presente artigo, um acordo em que ambos afirmam com o mesmo, mas que concordam em algo em comum, mesmo que seja apenas em como discordam. O seu propósito é o benefício das partes, independentemente da natureza positiva ou negativa dessa relação. Com isto, um pacto entre palavra e ilustração pressupõe o benefício/ganho de cada parte com a presença da outra.

Referências

1. Aristóteles: Poética. Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa (2016).
2. Deleuze, G e Guattari, F..: Mil Planaltos. Assírio e Alvim, Lisboa (2007).
3. Dilthey, W.: Écrits d'esthétique suivi de La naissance de l'herméneutique. Éditions du Cerf, Paris (1995).
4. Eco, U.: Obra Aberta. Relógio d'Água, Lisboa (2016).
5. Gadamer, H-G.: Vérité et méthode. Éditions du Seuil, Paris (1996).
6. Mitchell, W. J. T.: New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, MD (1984).

Crime, Justiça, Moral e Desejo na Trilogia do Chapéu de Jon Klassen

Filipa Cruz[1]
cruz_filipa@yahoo.fr
[Ilustração / Illustration]

Resumo

Este artigo é uma análise da trilogia de Jon Klassen. Procura-se analisar os livros a partir de conceitos como Desejo, Imaginação, Justiça, Moral, Absurdo através de autores como Samuel Beckett, Gaston Bachelard, Jean-Paul Sartre, Gilles Deleuze e Félix Guattari. Apesar da simplicidade e da conceção deste material para um público infantojuvenil, intende-se, a partir do material gráfico e textual, supor as possíveis pontes com a condição humana e, talvez, suas paixões.

Keywords

Jon Klassen; Quero o Meu Chapéu; Este Chapéu Não é Meu; Achámos um Chapéu; Desejo; Imaginação; Sonho.

1. Introdução

"Crime, Justiça, Moral e Desejo na Trilogia do Chapéu de Jon Klassen" é uma análise da trilogia do referido autor [7, 8, 9] através dos conceitos-chave presentes no título do artigo, a fim de compreender que, apesar de serem livros pensados para um público infantojuvenil, podem ser detentores de diferentes extratos e de diferentes densidades interpretativas. Nestes livros com exatamente o mesmo formato (sendo que o segundo é de manuseio horizontal), mesmo que cada enquadramento, personagem e elemento contextual divirja, o elemento insólito – o chapéu – une estes pequenos cosmos num universo que mereceu diferentes críticas e aclamações.

Esta análise alicerça-se em Samuel Becket, Jean-Paul Sartre, Maurice de Merleau-Ponty e em Gaston Bachelard. Tais referências consideram-se pertinentes principalmente aquando do paralelismo com a existência humana e com a importância que a imaginação toma no último livro da trilogia.

Os três livros estão marcados por uma simplicidade no cenário, reduzido ao essencial, com vista a uma pureza imagética e a uma maior concentração na história efetiva. A simplicidade sente-se, igualmente, no trabalho do texto, que aparentando um certo nível denotativo, abre espaço para uma dubiez na densidade significativa. Tal estratégia é fortalecida pelas pausas (subentendidas), pelo silêncio, pela repetição e pela estaticidade dos personagens. Enquanto elementos integrantes, constroem uma cadência performativa que fortalece toda uma conceção de palavra, espaço e tempo cénicos.

Apesar de insólito, estes livros acabam por refletir o homem. Sente-se quase um esvaziamento de sentido que Samuel Beckett defende no

1 i2ADS – Research Institute in Art, Design and Society, Faculty of Fine Arts – University of Porto
Paris College of Arts, Transdisciplinary New Media, 15 rue Fénelon, 75010 Paris, France.
Polytechnic Institute of Coimbra – Coimbra Education School

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Teatro do Absurdo. Todos os problemas giram em torno de um chapéu e reportam-nos para a superficialidade e para o esvaziamento de sentido da vida. No entanto, todo o desconforto pela perda, pela falta de algo, acaba por se tornar em entretenimento, numa vertente cómica. Bizarramente, o chapéu aparenta ser o único elemento que concede sentido à existência das personagens que o detêm ou que o anseiam. Sem ele, o desespero, a calamidade, o esvaziamento de sentido.

2. Os três livros

Fig. 1. Jon Klassen. *Quero o Meu Chapéu* (2014); *Este Chapéu Não é Meu* (2013); *Achámos um Chapéu* (2016).

Numa economia visual, o elemento insólito acaba por nunca ser possuído verdadeiramente por qualquer personagem em cada uma das histórias. A falta, a perda, a busca, a não pertença e o acaso jogam nesta trilogia, assim como o roubo, a mentira, a justiça.

A dado momento, o chapéu é o que nunca é verdadeiramente apreendido, o que escapa, o que é livre, o que nunca é ou está. A relação com o absurdo pode ser pensada e, com a mesma, a produção de Beckett. Afinal de contas encontramo-nos perante situações ora cómicas ora inusitadas das quais os personagens não se conseguem, verdadeiramente, ou até dado momento, libertar. Cada um dos três livros depara-se com um problema suscitado pelo objeto inusitado, focando-se, assim, no solucionamento do dilema. O índice de inédito e de absurdo subscreve potenciais pontes com a absurdidade da condição humana. Tendo como enquadramento geografias distintas, e num período de tempo indefinido, porque, talvez, irrelevante, os livros constroem-se

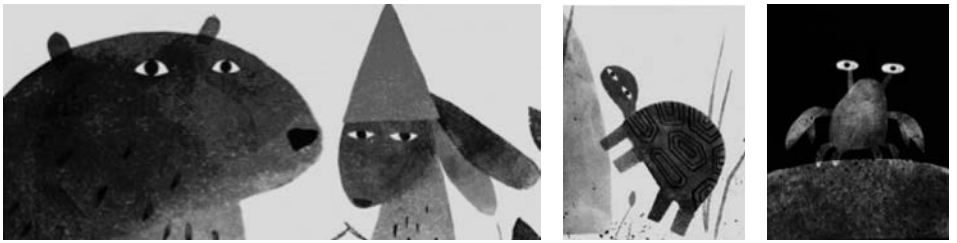


Fig. 2. Jon Klassen. Detalhes de *Quero o Meu Chapéu* (2014) e de *Este Chapéu Não é Meu* (2013).

através de diálogos e/ou de monólogos. Estes diálogos ora dão a ideia de serem detentores de lógica ora de não a possuírem de todo. O que é notório é a expectativa de uma progressão na resolução de um problema, como se de uma equação matemática se tratasse. No problema

Filipa Cruz ▪ cruz_filipa@yahoo.fr

suscitado pelo chapéu, uma série de acontecimentos, de procuras, de diálogos, acontecem sem um sentido determinado. Certos pontos fortalecem e direcionam o sentido dos livros: a necessidade do diálogo (que não é complexo, antes, marcado pela simplicidade e efetiva leveza); a interdependência das personagens; a troca e jogo de olhares. Seja entre personagem-personagem, ou entre personagem-leitor, o ato de entreolhar ou os solilóquios (com o olhar fixado num para lá da superfície do papel) persuadem o leitor a sentir-se "olhado" (Fig. 2) e a pensar na quebra da "quarta parede".

O trabalho de Klassen compõe-se como uma trilogia pensada para um público infantojuvenil. Tal como nas peças de Beckett, não só se oferece entretenimento para o leitor, mas, possibilidade de um questionamento que se estende ao campo da existência. De certo modo, as diferentes sucessões de acontecimentos ou de procedimentos levam o leitor a refletir quanto à sua conduta e paixões, quanto à condição da existência (a vida e a morte) e quanto à insignificância e à absurdidade da mesma. Em "À Espera de Godot" [4] Vladimir afirma: "O essencial nunca se altera" (2011: p. 31). Sendo que a vida e a morte não são possíveis de controlar, tudo se resume à espera. No entanto, esta lucidez de espera pode ser afetada por distrações distintas. Em "Quero o meu chapéu" essa espera é afastada pelo desaparecimento do chapéu. Apesar da frustração de não encontrar o chapéu, o Urso alheia-se da espera inerente à sua condição (que não escapa à vida nem à morte). Conjuntamente, o tempo (o percurso até encontrar, ou não, o objeto ansiado), a espera, o desejo, a crença de solucionamento do problema instaurado ou da falta, e a ação levada a cabo para a resolução, atravessam ora Samuel Beckett ora Jon Klassen.

Semelhantemente ao teatro de Beckett, o tempo e o espaço parecem imprecisos. A determinação concreta do posicionamento temporal não é evidente na trilogia. No primeiro livro, que sinais indicam que terá sido uma hora, um dia ou um mês que passou desde que o Urso foi roubado e que iniciou a procura? Já em "Este Chapéu Não é Meu" temos indicadores que nos fazem compreender que pode não haver grande intervalo de tempo entre o roubo do Peixe Pequeno e o despertar do Peixe Grande por exemplo. "Achámos um Chapéu", graças à divisão em partes, baliza a história no espaço de um dia, possivelmente de um fim de tarde até à noite cerrada.

Numa simplicidade formal e, também, textual, sente-se tensão entre as personagens. A noção de constrangimento presentifica-se e o que é dito – em diálogos e solilóquios cuja diferenciação ocorre através das cores e de espaçamentos (Fig. 3) – está carregado pelo que não é dito. Apesar de detentores de um certo sarcasmo e "tragédia", os livros, marcados por um ritmo preciso, não são supérfluos, já que cada elemento é meticulosamente bem colocado. No caso dos livros "Quero o Meu Chapéu" e "Achámos um Chapéu" as repetições dos procedimentos (na apresentação de questionamentos ou factos) constituem-se como jogos que preenchem o espaço do silêncio e que impulsionam o avançar da história. Todavia, noutros casos, é a ausência de texto, ou o silêncio do texto, que instiga a imagem a permitir o decorrer da ação.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. Quero o Meu Chapéu e Este Chapéu Não é Meu

Fig. 3. Jon Klassen. *Quero o Meu Chapéu* (2014).

Em "Quero o Meu Chapéu" e em "Este Chapéu Não é Meu", o chapéu encontra-se, o mais certamente, sobre as cabeças de um urso castanho e de um grande peixe, que denominaremos de Urso e de Peixe Grande respetivamente. Sendo que este elemento se encontra nas suas cabeças, parece absurdo que este lhes seja roubado diretamente dessa parte "sentinela" tão evidente do corpo. O que leva um estranho (um outro que eles) a arriscar expor a sua vontade em possuir tal objeto e a ser capturado caso tente possuí-lo? Quais as motivações e estados de espírito necessários para arriscar a exposição (de desejos e de uma ação moralmente questionável) em prol de um acessório supérfluo?

Em "Quero o Meu Chapéu", o chapéu do Urso é roubado. Este inicia uma busca e consequente questionário aos estranhos com quem se cruza para o reaver. A procura do chapéu é marcada por uma ação repetitiva, um movimento cíclico de questionamento (Fig. 3). Simultaneamente, a relação estabelecida entre o Urso e os personagens é breve, instantânea e facilmente esquecida, cumprindo, no momento do breve diálogo, o seu propósito. Nesta busca da resolução do problema, a indiferença dos personagens para com o Urso, é evidente.

Fig. 4. Jon Klassen. *Quero o Meu Chapéu* (2014).

Assim sendo, os personagens secundários, em "Quero o Meu Chapéu", acabam por demonstrar desinteresse para com o Urso. Contudo, nem todos dizem a verdade nem todos mostram indiferença. Após uma lista de animais a quem recorreu para informações, o Urso desanima pela procura infrutífera. É neste momento que o Veado surge questionando o urso quanto ao seu desalento. Na indagação face ao não encontro do chapéu, o Veado torna-se o elemento-chave no solucionamento da história. A pertinência da sua ação não recai na concessão de respostas, mas no assumir-se como um ouvinte mediante a reflexão em voz alta do Urso. É

Filipa Cruz ▪ cruz_filipa@yahoo.fr

neste momento de monólogo que o Urso chega à conclusão de que já viu, deveras, o chapéu (Fig. 4). Os momentos seguintes visam, assim, a resolução completa do dilema cujas consequências não são brandas.

Este processo levado a cabo pelo Urso na compreensão de que já tinha visto o chapéu e que lhe haviam mentido, organiza-se diferentemente para o leitor. O leitor pode ser considerado como a geómetra que Maurice de Merleau-Ponty faz referência em "O Visível e o Invisível". Encontrando-se exterior ao espaço de ação, é o seu olhar não situado que lhe faculta o acesso a uma distância crítica e a todo um conjunto de elementos que lhe permitem identificar o autor do roubo e as suas consequentes mentiras. É pouco antes do final que o Urso compreende que foi o Coelho que ficou com o chapéu. O Coelho, aquando do questionário, não teve qualquer problema em manter o chapéu roubado na cabeça ou em mentir ao Urso. Porém, o leitor – enquanto sujeito exterior à narrativa – apercebe-se, logo, ao entrar em contacto com o Coelho, que é este o bandido. Graças aos elementos gráficos (a representação do Coelho com o chapéu) – que não corroboram o discurso que este apresenta ao Urso, o leitor tem, assim, acesso (visual) ao detentor do chapéu, uma vez que surge explicitamente na cabeça do Coelho (Fig. 5).

Fig. 5. Jon Klassen. *Quero o Meu Chapéu* (2014).

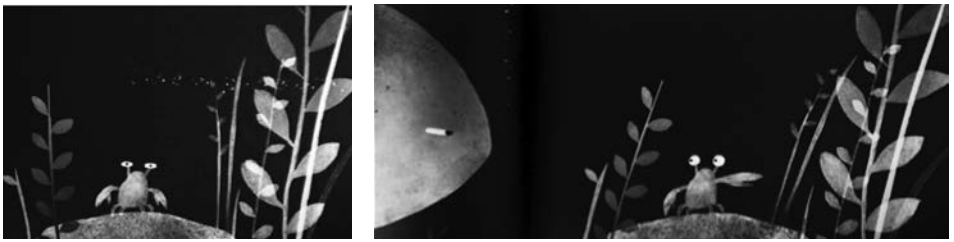
Em "Este Chapéu Não é Meu", os personagens que marcam o livro são um pequeno e um grande peixes (o Peixe Pequeno e o Peixe Grande) e um caranguejo (o Caranguejo). É somente o Peixe Pequeno a monologar, já que os possíveis diálogos são subentendidos pelos gestos e encontros.

Imagine-se que antevemos o que ocorre instantes antes de se iniciar o livro: O Peixe Grande tem um pequeno chapéu na cabeça. Enquanto faz uma sesta, o Peixe Pequeno namora o bonito chapéu. A sua inveja é notória. Reina, então, a incompreensão no facto de ser um peixe tão grande a ter um chapéu pequenino. Um chapéu com tais dimensões ficaria certamente melhor a um peixe com dimensões inferiores, a um peixe com as dimensões do Peixe Pequeno. É, quiçá, pouco depois deste momento que se inicia o livro. Prontamente, o leitor depara-se com o Peixe Pequeno a usar um chapéu claro na cabeça. Inicia-se um monólogo no qual este explica o que se passou instantes antes. O Peixe Pequeno corteja o chapéu e cresce nele uma tal vontade de ficar com ele que se apressa a procurar desculpas para o roubo do mesmo. Argumentando que o chapéu ficava demasiado pequeno – e desequilibrado – ao Peixe Grande, sublinha como a ele, Peixe Pequeno, lhe fica à medida. É este juízo apresentado ao leitor que conduziu o peixe a tirar o chapéu, sem pedir autorização, diretamente

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

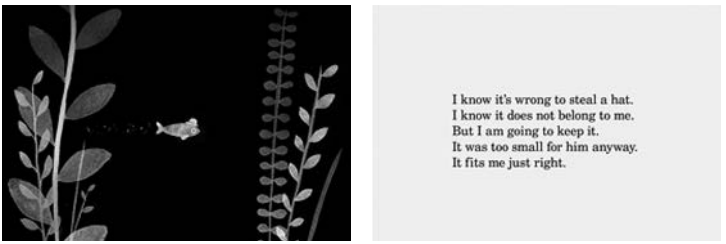
da cabeça do Peixe Grande enquanto dormia. Deslocando-se para um local onde, a seu ver, jamais seria encontrado, cruza-se com o Caranguejo. Sendo um personagem que aparenta ter a necessidade de explicar ou de narrar o que se passou ou o que se vai passar, informa o Caranguejo do local do seu esconderijo tendo como pressuposto que este nada contará caso seja interrogado. Ora, sendo que Klassen nos presenteia com personagens que são capazes de mentir, por que não apresentar um personagem que nada dizendo, acaba por nada prometer? Para o Peixe Pequeno, o Caranguejo é o [hipotético] cúmplice do crime. Supondo que nada seria dito ao Peixe Grande, o Peixe Pequeno é traído nos seus pressupostos. O Caranguejo, que nada garantiu a ninguém, acaba por indicar ao Peixe Grande a direção e consequente esconderijo (Fig. 6). Nada levava o Peixe Pequeno a deter uma certeza, uma confiança cega sobre a conduta do Caranguejo e, no entanto, fá-lo sendo, por isso, culpado e vítima do seu próprio crime imperfeito.

Fig. 6. Jon Klassen. Detalhes de *Este Chapéu Não é Meu* (2013).



Nos dois livros supramencionados, a ausência de culpa faz-se sentir. Os ladrões, tanto o Coelho como o Peixe Pequeno, não sentem qualquer culpabilidade para com a ação tomada. Aliás, o Peixe Pequeno, como se viu previamente, acaba, em solilóquio, por explicar e analisar o crime e as vontades que o motivaram a executar o mesmo, assim como a explicitar as suas certezas quanto ao crime e esconderijo perfeitos (Fig. 7 e 8).

Fig. 7. Jon Klassen. *Este Chapéu Não é Meu* (2013).



Em "Quero o Meu Chapéu" e em "Este Chapéu Não é Meu", os crimes cometidos não têm, assim, qualquer peso na consciência (Fig. 7). Não há qualquer impeditivo moral. No entanto, nos dois livros, o problema soluciona-se, sendo o objeto roubado recuperado pelo respetivo dono (Fig. 5 e 9). Múltiplas possibilidades para castigar os bandidos seriam passíveis. Que justiça encontrar para atuar contra o que não é moralmente correto ou que é crime? Pelo sangue-frio e ausência de remorso, a morte surge

Filipa Cruz ▪ cruz_filipa@yahoo.fr

como sentença final. Sendo que o castigo para os bandidos não é explicitamente convocado nas páginas dos livros, entende-se que é pela morte que situação semelhante não voltará a ocorrer. Assim, reportamo-nos possivelmente a um "Julgamento Final" no qual é a vítima o Juiz Final que define e aplica a sentença (de morte).

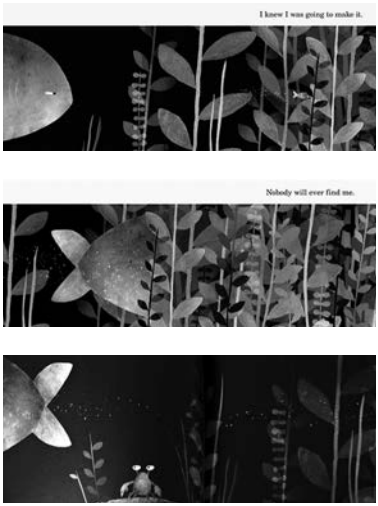


Fig. 8. Jon Klassen. Detalhes de *Este Chapéu Não é Meu* (2013).

Mas não é só a inveja, a mentira ou a amoralidade que podem ser salientadas. Outro ponto que se faz sentir nos livros é a questão da confiança (Fig. 8). Confiando nos pressupostos ou confiando no que os estranhos dizem, os personagens ficam cegos, imunes, à verdade que, visualmente, está presente, e explícita, nas páginas dos livros. Quer isto dizer que, e contrariamente, à vontade de supremacia lógico-verbal, há uma omissão de informação textual. Esta informação é omissa da história, como se, com isso, Klassen vedasse a informação aos personagens. O ocultado aos personagens está, porém, presente na imagem. Esta realidade permite ao leitor uma reavaliação do estado de veracidade das informações proporcionadas.

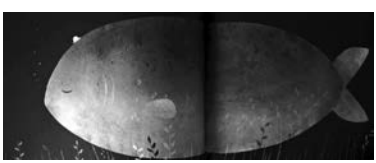


Fig. 9. Jon Klassen. Detalhes de *Este Chapéu Não é Meu* (2013).

Os dois primeiros livros aproximam-se pelo facto de ambos começarem num momento após se ter cometido um crime, um roubo de um chapéu, objeto não vital para a sobrevivência, mas, sim, espaço de, quiçá, errância. A legitimidade e a amoralidade fazem-se sentir. Nestes, o Urso é roubado e o Peixe Pequeno rouba. Porém, a estrutura diverge no terceiro livro, já que uma das Tartarugas é tentada a trair a outra para satisfação própria.

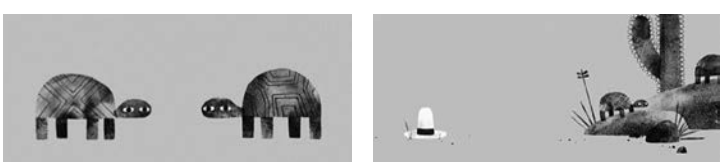


Fig. 10. Jon Klassen. *Achámos um Chapéu* (2016).

4. Achámos um Chapéu

"Achámos um Chapéu" é o livro que conclui a trilogia na qual o chapéu é um objeto de grande destaque e importância. Contrariamente aos livros anteriores, "Achámos um Chapéu" não trata um roubo efetivo e apresenta

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

somente duas personagens (duas tartarugas).

As duas tartarugas, sem género aparente, são dificilmente distinguíveis. Não apresentam grandes traços distintivos fora o padrão da carapaça (Fig. 10) e posterior índice de desejo (Fig. 10 e 11) que tomará destaque com o amadurecer e desenrolar da história. A acrescentar a este facto, regista-se a precária expressividade corporal e gestual que os dois animais demonstram. O corpo de cada uma está contido na carapaça, tendo somente como elementos exteriores e visíveis a cabeça, o pescoço e as patas. À sua simplicidade formal – acrescentada ao escasso movimento que, deveras, sentimos aquando da sua locomoção –, são os olhos que aumentam o índice de expressividade e que nos concedem informações adicionais ou que corroboram o discurso.

Se em "Quero o Meu Chapéu" e em "Este Chapéu Não é Meu" os personagens não evidenciam qualquer sinal de proximidade (romântica, amical, familiar), o corte com o distanciamento ocorre em "Achámos um Chapéu". Se em "Quero o Meu Chapéu" o Urso sentiu distância e desdém da parte dos outros animais face ao roubo, em "Achámos um Chapéu", duas tartarugas estabelecem uma relação de companheirismo. Fora a divisão do livro em três partes – que permite ao leitor um posicionamento (quase) temporal –, são os diálogos que constroem e que fortalecem toda a história, uma vez que não existe narrador externo.

Contrariamente à lógica dos livros precedentes, neste último livro, o chapéu acaba por não ser possuído por nenhuma das partes. No meio de um deserto, marcado por um certo número de pedras, pedregulhos e catos, um chapéu sem dono ilumina a paisagem. As duas tartarugas deparam-se com uma vontade egoísta em ficar com o chapéu. Esta realidade não convocaria qualquer tensão caso não fosse a unicidade do objeto-chapéu. O problema instalou-se quando cada uma das tartarugas da dupla queria ficar com o chapéu, o único na paisagem e, certamente, nas proximidades. O problema proposto por Klassen aparenta não poder ser resolvido em consequência da relação que os animais detêm. Se o chapéu surge durante o dia, a noite cai e o problema irresolúvel mantém-se. No entanto, uma das tartarugas não consegue ultrapassar tal vontade, necessidade de posse. O chapéu ecoa na sua cabeça e os seus pensamentos e olhares retornam uma e outra vez ao objeto. Parecendo o desejo insaciável e o pensamento incapaz de se abstrair dessa realidade, o regressar ao local onde o chapéu se encontra a fim de ficar com ele, toma lugar. No limite da traição, no preciso momento em que a tartaruga se dirige ao chapéu, a conversa que as duas tartarugas vão estabelecendo leva-a a não concluir tal ação. A tartaruga, que permanece deitada, propõe, então, um solucionamento do dilema. Já que elas são duas e o chapéu é um, é impossível as duas ficarem com ele em simultâneo. Deste modo, sugere que ambas possam ter um chapéu enquanto sonham. Sendo que "(t)emos um estranho poder de mudar os factos pela força da imaginação" (1948: p.95)

Fig. 11. Jon Klassen. *Achámos um Chapéu* (2016).

Filipa Cruz ▪ cruz_filipa@yahoo.fr

[10], o objeto de desejo é, então, consumado (Fig. 12 e 13).

Curiosamente, para que a consciência seja capaz de imaginar, tem de escapar do mundo e se colocar numa posição de "recuo em relação ao mundo." [12]. Simultaneamente, e para Gaston Bachelard, é importante manter uma relação com a realidade, entre o sujeito (que vê e que é visto) e o objeto percecionado. Assim, a observação é essencial ao sonho, à imaginação. A realidade e as suas representações sensíveis, anteriores ao imaginar, convidam, então, as tartarugas sonhadoras a aumentar o seu mundo. [2] Num paralelismo entre "Achámos um Chapéu" e Bachelard, propõe-se que a imaginação entre em simpatia com o mundo apreendido, e que a memória seja participante ativa, dado que o real é o ponto de partida. Nesta relação entre representação-memória, a imaginação não substitui a realidade, ela potencia uma "outra realidade" na qual ocorre um "aumento", uma "deformação" das imagens provenientes da perceção [1]. Assim, com o sonho das tartarugas, podemos sentir que, partindo do real, estas foram capazes de resolver o problema ao mesmo tempo que as quimeras suscitadas aumentaram os valores da realidade [3]. Com "Achámos um Chapéu" percebemos o uso dinâmico da imaginação no potenciar de imagens mentais.

Assim sendo, neste último livro da trilogia, estes dois personagens companheiros e próximos, deparam-se com um objeto que ambos desejam. Este objeto de desejo interfere com a relação dos dois, pois só há um objeto e dois personagens. Quem o possuiria? As tartarugas decidem o politicamente correto: devido à incompatibilidade de número, abandonam o objeto de desejo (Fig. 10). No entanto, o desejo de posse não morre. Uma das tartarugas continua a pensar no chapéu e, apesar de ambas terem decidido avançar, ela encontra-se no limite de traição para satisfação própria (Fig. 11). Através do sonho, as duas tartarugas, fazendo um bom uso da imaginação, viajam nesse mesmo mundo fantástico, dos sonhos e dos astros cada uma com um chapéu.

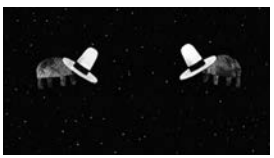


Fig. 12. Jon Klassen. *Achámos um Chapéu* (2016).

Nos dois primeiros livros, aproximamo-nos ora da vítima ora do agressor. No terceiro, a escolha (apesar de nos dois primeiros a escolha também estar presente: O roubar ou o escolher perseguir o objeto perdido) faz-se sentir no momento em que a resolução do problema decorre de um outro que a realidade, através do sonho, da fantasia, etc. (Fig. 12).

5. O Desejo

Fig. 13. Jon Klassen. *Achámos um Chapéu* (2016).

Segundo Gilles Deleuze e Félix Guattari [6], não se deseja algo isolado, Desejo é a construção de agenciamentos.

As tartarugas desejam o chapéu não só pelo objeto em si: elas desejam num conjunto. Desejam a situação do chapéu sobre as suas cabeças, o facto de o chapéu ficar bem nelas, o facto de o mundo ver que o chapéu lhes fica bem e, posteriormente, o facto de as duas possuírem um chapéu

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

que lhes fica bem. De se reparar que a dita beleza do chapéu sobre as suas cabeças não é vista pela tartaruga que o usa (a tartaruga não se vê com o chapéu, uma vez que este lhe cobre a cabeça por completo), mas pela outra e pelo mundo em redor (Fig. 13).

Neste caso, é no final da história que o desejo se faz sentir no desejar uma situação: um campo estrelado, a partilha, a amizade onde as duas tartarugas se libertam de egoísmos e sendo livres e charmosas com os chapéus (Fig. 12 e 13).

As tartarugas desejam e tal movimento potencia uma alteração no curso da sua existência. Com o encontro do chapéu, novas vontades e novos conjuntos são construídos ou, pelo menos, sugeridos. Este encontro acaba por ser essencial no curso da existência, uma vez que abre novas possibilidades, assim como faz alusão à multiplicidade do mundo, ao que não se espera e que surge, alterando o rumo.

Em suma, com a breve referência ao desejo pretendeu-se analisar o facto de as tartarugas não desejarem exatamente o chapéu enquanto objeto, mas a experimentação desse agenciamento.

6. Conclusão

A partir da consciência de que as imagens (visuais e textuais) potenciam múltiplas interpretações, tentou-se analisar a trilogia de Jon Klassen não somente em termos visuais, mas, também, nos conflitos, nas agilidades ou na simplicidade no campo do texto. Através de histórias inéditas e simples, na conjugação do universo imagético e do imaginário textual, na explanação e resolução de um problema, diferentes valores são realçados. De entre os quais se destacam o desejo, a partilha, a justiça, a moral.

Tendo como alicerce um "problema visual", o chapéu, que não é um bem vital para o cumprimento e satisfação de necessidades básicas, "toma posse" de personagens levando-os a cometer um crime. As histórias, sendo contadas, ora pelo agressor ora pela vítima, ora por um diálogo de renúncia da vontade de posse, levam o leitor a questionar-se relativamente ao modo como a absurdidade presente neste desejo insaciável que se engendra com um objeto insólito facilita, por vezes, uma conduta moralmente questionável. Também nos deparamos com as resoluções possíveis para a satisfação do desejo ou para a procura de justiça: a morte ou a imaginação como pacificadores e/ou libertadores.

Referências

1. Bachelard, G.: L'air et les songes. Lgf, Paris (1992).
2. Bachelard, G.: La flamme d'une chandelle. Puf, Paris (2015).
3. Bachelard, G.: Poétique de l'espace. Puf, Paris (2012).
4. Beckett, S.: À Espera de Godot. Cotovia, Lisboa (2011).
5. Beckett, S.: Endgame. Faber and Faber, Londres (2009).
6. Deleuze, G. e Guattari, F.: Mil Planaltos. Assírio e Alvim, Lisboa (2007).
7. Klassen, J.: Achámos um Chapéu. Orfeu Negro, Lisboa (2016).
8. Klassen, J.: Este Chapéu Não é Meu. Orfeu Negro, Lisboa (2013).
9. Klassen, J.: Quero o Meu Chapéu. Orfeu Negro, Lisboa (2014).
10. Woolf, V. : The Common Reader. Pelican Books (2012). Woolf, V.: The Hogarth Press, Londres (1948).
11. Picturebook Makers, http://blog.picturebookmakers.com/post/152596041611/jon-klassen
12. Sartre, J.-P.: L'imaginaire. Gallimard, Paris (1986).

Judas / Neve / Sangue – proposta de leitura intertextual a partir de três séries de Susa Monteiro

Ana Sofia Velhinho de Sousa[1]
ana.velhinho@gmail.com
[Ilustração / Illustration]

Resumo

O presente artigo aborda a obra da ilustradora Susa Monteiro a partir de três séries realizadas entre Agosto e Dezembro de 2016, com vista a evidenciar ligações entre estes desenhos, trabalhos anteriores e um conjunto de referências associadas. Com uma linguagem muito vincada e um estilo inconfundível, sobretudo no traço e iconografia, Susa Monteiro tem vindo a construir um corpo de trabalho que consolida um universo muito próprio, com particular destaque para a representação da figura humana e animais. Além desta face visível, que é possível ler na obra de Susa, quer seja nos seus desenhos livres, quer nos trabalhos de encomenda – nomeadamente a ilustração editorial – persiste uma camada impermeável, ou pelo menos camuflada, que se procura desvelar. Esta leitura parte do contacto directo com a artista, que revela algumas motivações por detrás de algumas obras, além de referências inspiradoras, não só ao nível dos seus pares na área da ilustração ou pintura, mas também da literatura, da música e do contexto que a rodeia em geral. A teia de ligações que é possível estabelecer entre o que nos é dito, o que nos é dado a ver pela autora e o impacto que a disseminação do seu trabalho projecta, representa uma camada intertextual de sentido extremamente rica, que se procura abordar através de propostas visuais de leitura.

Keywords
Arquivo; cultura visual; ilustração; intertextualidade.

1. Introdução

A obra de Susa Monteiro surge como foco de análise pelo interesse que suscita enquanto corpo de trabalho associado à ilustração editorial e que, nesse sentido, denota um cariz narrativo predominante, quer seja numa síntese visual aplicada a uma só imagem (cartazes, ilustração de imprensa, desenhos soltos), quer seja em sequências intencionais (ilustração de livros) ou não intencionais (séries de desenhos livres, onde são visíveis ligações formais e iconográficas). Esta sugestão de uma história implícita – quer se trate de ilustração ou desenho, respectivamente ao serviço dos outros ou de si própria – aponta para diferentes camadas que se entrecruzam na sua obra. Por essa razão, além desta distinção entre os trabalhos de encomenda e os trabalhos pessoais, interessa-nos indagar para além do conteúdo explícito (ainda que simbolicamente codificado), nomeadamente no que diz respeito a referências em termos de temática e ambiência, bem como sobre o processo criativo singular que define o cunho artístico

1Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, CIEBA- Centro de Investigação e Estudos de Belas -Artes, Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

distintivo que aplica a qualquer das suas obras, tornando-as facilmente reconhecíveis, independentemente da técnica ou tema utilizados.

Neste sentido, definiu-se como objecto de estudo três séries pessoais desenvolvidas entre Agosto e Dezembro de 2016, pelo facto de corresponderem a linhas de trabalho emergentes da artista, enquadradas na prática do desenho livre, direccionado para a publicação de autor e exposição. As séries são abordadas do ponto de vista da intertextualidade visual, pela relação que estabelecem com outros trabalhos e referências, baseada numa metáfora clínica de dissecação de ligações a partir de sintomas manifestos que culminam num diagnóstico visual.

2. Métodos e Modos de Ver: Sintomas e Diagnósticos

A intertextualidade, enquanto conceito que se refere à ligação entre textos por via da citação ou alusão, é aplicada no domínio visual sempre que o discurso em torno de uma imagem não depende exclusivamente dela mas de outras imagens e textos, com as coisas se relaciona [1]. Tal conceito, encontra-se subjacente à própria noção de cultura visual, na medida em que tudo aquilo que vemos, experienciamos e conhecemos afecta o modo como apreendemos o mundo à nossa volta [2]. O presente estudo parte de pensadores que defendem a imagem, respectivamente, como argumento, teoria e epistemologia, tais como James Elkins [3], W. J. T. Mitchell [4] e Johanna Drucker [5], considerando, adicionalmente, os quatro domínios da Metodologia Crítica Visual propostos por Gillian Rose [1], nomeadamente o campo da produção da imagem; da imagem em si; da sua circulação; e da sua audiência. Qualquer análise visual não pode ser indiferente ao modo como a imagem nos chega e circula (maioritariamente através de reproduções *online*, nem sempre fiéis ao original), nem ao que já foi dito sobre ela. Estes factores são muitas vezes independentes das motivações do próprio criador em relação à produção de uma imagem em particular ou face ao corpo da sua obra em geral.

A abordagem utilizada para recolha de informação sobre a obra de Susa, além de se debruçar sobre o trabalho publicado da autora, paralelamente à disseminação *online* do mesmo, passou essencialmente pelo contacto directo, em conversas informais com acesso aos originais e ao arquivo digital da ilustradora – composto por um conjunto alargado de trabalhos de encomenda, nas suas versões iniciais digitalizadas e finais após a aplicação de cor digital e maquetagem, incluindo igualmente os trabalhos pessoais, practicamente todos comercializados e dos quais restam apenas registos. O acesso a este arquivo de uso pessoal, como ferramenta de organização da artista, tornou possível a sugestão de uma visão de conjunto da sua obra, sob um olhar nunca antes considerado pela própria. Salvo o caso das exposições, onde as obras configuram um conjunto coerente em torno de uma temática, Susa confessa raramente revisitar os seus desenhos, dos quais se desprende com facilidade, em alguns casos perdendo-lhes o rasto entre o envio para exposições, vendas e ofertas a amigos.

Esta visão de conjunto, pontuada pelo relato de motivações sobre a produção dos trabalhos livres na relação com vivências pessoais e refe-

Ana Sofia Velhinho de Sousa ▪ ana.velhinho@gmail.com

rências pelas quais se interessa, encaminhou-se para uma abordagem intimista, de acesso a camadas mais profundas e intangíveis, inerentes à sua obra. O acesso a tal informação surge de forma dialógica, através da manifestação de sintomas que revelam um conjunto de móbiles que a artista considera inconscientes, na medida em que desenha por necessidade e impulso catártico, sem regras nem planificação, mas cujo resultado final lhe surge de imediato mal lança o primeiro traço, que é geralmente o rosto.

Face aos procedimentos metodológicos enunciados, foram desenvolvidas, como método de investigação critica e reflexiva, formulações de propostas visuais de leitura que procuram, a partir de diferentes escalas do olhar (visão individual e de conjunto) e face a diferentes critérios/hipóteses, configurar o modo como os desenhos das três séries em análise – *Baía de Judas* (Agosto 2016), *Neve em Agosto* (Setembro 2016) e *Sangue Sobre Negro* (Novembro-Dezembro 2016) – se relacionam entre si, por comparação de características que os descrevem. Deste modo, as propostas visuais de leitura constituem *imagens-matrizes* decorrentes da espacialização adaptada de grelhas de análise, salientando a importância do processo de descrição, contextualização e interpretação, conforme evidenciados por Laurent Gervereau [6]:

> Descrever é já compreender. E grande parte da nossa cegueira face às imagens decorre do facto de as consumirmos como elementos de um sentido primeiro, sem nunca as inventariarmos (Gervereau, 2007:45).

Previamente à selecção das referidas séries, foi feita uma prospecção geral da obra de Susa Monteiro no sentido de delimitar o objecto de estudo. Esse levantamento passou por aferir a projecção do seu trabalho quando pesquisado através do motor de busca Google, em termos de informação publicada mas também através de pesquisa de imagens. Adicionalmente, procedeu-se ao levantamento do trabalho divulgado em plataformas de disseminação *online* alimentadas pela ilustradora, com particular destaque para o Facebook – onde divulga regularmente a sua produção diária, postando a digitalização de um trabalho no dia seguinte à sua realização (o que se revela útil em termos de datação e acesso ao ritmo de produção) – e o Instagram – onde publica de forma mais instantânea fotografias dos seus desenhos livres (que, além da datação, possibilita uma percepção mais fidedigna da essência e escala do original, na medida em a fotografia apresenta o desenho na sua totalidade, incluindo, por vezes, o local e condições em que foi produzido). Este levantamento da presença e disseminação *online* do trabalho de Susa Monteiro constitui um vector de grande relevância, uma vez que materializa a face mais visível do seu trabalho para o público, acessível em qualquer parte do mundo, e agrega consigo o *feedback* directo que a audiência atribui ao seu trabalho, além de constituir, cada vez mais, uma meio de comercialização, quer seja através das suas páginas pessoais, quer seja a partir de plataforma especializadas.

A escolha de séries recentes, nomeadamente séries em curso no momento em que foi conduzida a investigação, como o caso de *Neve em*

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Agosto e *Sangue Sobre Negro*, surgem como uma oportunidade profícua de abordar as preocupações actuais da artista durante o seu processo criativo, além de circunscrever uma zona mais intimista do seu trabalho e que lhe interessa continuar a explorar. A ideia de poder ir para além da superfície publicamente visível, afirmou-se como motor e inspiração para o desenvolvimento deste estudo, motivado por um sentido de descoberta em conjunto com a própria ilustradora, através do debate sobre os seus processos de pensamento e linguagem. Para Susa, esta abordagem revelou-se por vezes intrusiva e desconfortável, pela procura de explicações sobre algo lhe surge tão naturalmente como respirar, mas que introduziu positivamente um novo olhar sobre a sua própria obra. Do nosso ponto de vista, o contacto directo com o seu processo de trabalho através da observação, eliciação visual, e análise exaustiva das suas referências, revelou-se uma experiência empática intensa, cujo impacto alterou significativamente a nossa percepção inicial sobre o corpo da sua obra. E, por conseguinte, atestando a noção de John Berger de que "todas as imagens corporizam um modo de ver" e independentemente da dimensão fisiológica da visão "a nossa percepção e a nossa apreciação de uma imagem dependem também do nosso próprio modo de ver" (Berger, 1982:14). Neste sentido, a nossa proposta de ponto de vista é expressa a partir de formulações visuais de leitura que procuram responder à premissa de que existe uma relação intertextual entre vários níveis de referências, algumas mais directas e conscientes enunciadas pela ilustradora, outras identificadas por nós por correlação formal e/ou temática.

Um primeiro nível de relação entre trabalhos foi estabelecido por via cronológica, através da criação de uma *timeline* (Fig. 1 e Fig. 2), tomando como referência o grafismo que Susa desenvolve para o Festival Internacional de BD de Beja. Optou-se metodologicamente pela delimitação desta linha temporal a partir de 2012, por corresponder ao período em que a artista inicia uma documentação *online* sistemática do seu trabalho, através da cronologia da sua página do Facebook. Deste modo, a linha de tempo, demarcada pelos cartazes do Festival de BD, é assumida como fronteira entre o quadrante superior que corresponde

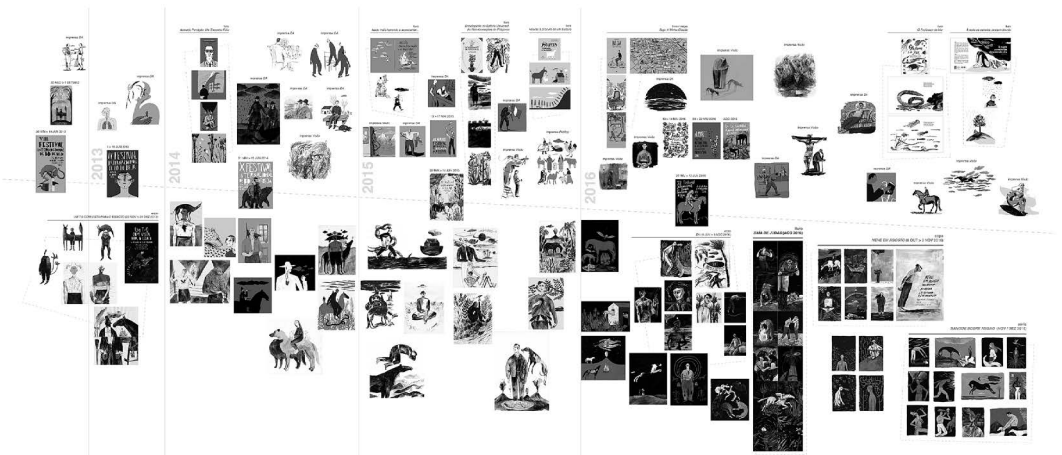


Fig. 1. *Timeline* (diagnóstico visual de nível 1) – Visualização intertextual cronológica a partir de final de 2012 até Dezembro de 2016 de uma selecção de trabalhos de encomenda e trabalhos pessoais de Susa Monteiro.

Ana Sofia Velhinho de Sousa ▪ ana.velhinho@gmail.com

Fig. 2. Vista simplificada de uma selecção de trabalhos realizados entre 2012 e 2016, com base na cronologia da Fig.1, sem referência à informação descritiva de cada obra e com maior enfoque sobre as imagens e sua relevância em relação às séries em análise.

aos trabalhos de encomenda, e o quadrante inferior onde são introduzidos os trabalhos pessoais, por vezes direccionados para exposições individuais e colectivas. Dado que a ilustradora apresenta uma intensa produção em ambos os campos, optou-se por incluir nesta representação apenas as exposições individuais e alguns dos trabalhos comerciais considerados mais pertinentes em termos de afinidade com as séries em análise. A partir desta cronologia é possível obter uma visão de conjunto que evidencia núcleos que se destacam quer pela cor, pela técnica ou pela iconografia, sendo transversais aos trabalhos comerciais e pessoais, além de ser também possível identificar elementos iconográficos recorrentes. Estes núcleos cronológicos motivaram a configuração de outras "vistas", conducentes a leituras de segundo nível especificamente centradas sobre em referências e iconografia.

No segundo nível de abordagem (agnóstico ao período de produção), parte-se do núcleo, onde se estabelecem relações entre trabalhos da mesma série, que expandem as suas ligações com trabalhos das restantes séries em análise, outros trabalhos da ilustradora e, perifericamente, apontam para referências mencionadas pela autora (imagens pertencentes ao seu arquivo pessoal), além de outras por nós identificadas (Fig. 3 na página seguinte). Estes diagnósticos, de segundo nível, descrevem uma espiral imaginária de afinidades formais internas e externas, reveladoras de subconjuntos, onde se destacam elementos recorrentes como personagens, animais e paisagem/cenários, pontuados por frases de Susa sobre o que a inspira. Por sua vez, estas "vistas" de segundo nível, conduziram a estilizações de terceiro nível, agnósticas à contextualização das séries e de cada obra na íntegra, com ênfase em pormenores filtrados pela iconografia recorrente. Por conseguinte, estas formulações visuais oscilam entre vistas macro e micro sobre a obra de Susa Monteiro, tomando como elemento central o conjunto de séries em análise, de forma a evidenciar relações desde um ponto de vista mais lato e contextualizado da temática e narrativa, ao mais circunscrito e

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Fig. 3. Exemplo de diagnóstico visual de nível 2 a partir da série *Sangue sobre Negro* e suas relações com outros trabalhos e referências, privilegiando ligações temáticas, iconográficas e cromáticas.

isolado do seu contexto, enquanto fragmento iconográfico. Desta forma, os diagnósticos visuais propostos, sintomáticos da relação intertextual entre séries e referências afirmam-se como *meta-imagens*, que problematizam o próprio argumento visual que denotam [4], revelando um potencial de elaboração e aprofundamento futuros, visto reportar-se a um sistema aberto em permanente construção, variável e subjectivo consoante a delimitação temporal, escolha de amostras, critérios de análise e decisões sobre as suas formas de apresentação e visualização.

3. Criador e Criaturas: Uma Leitura Intertextual

A partir da organização dos vários "sintomas" recolhidos com vista à leitura intertextual de um conjunto de obras e referências inerentes ao trabalho de ilustração de Susa Monteiro, é possível analisá-los enquanto sistema, que tem em conta quem produz as imagens, como elas se configuram, relacionam, circulam e projectam determinado impacto sobre quem as vê (acessível através dos comentários que as pessoas colocam directamente nas redes sociais onde as imagens são disseminadas), de modo a chegar a propostas de "diagnóstico". Estas leituras serão sempre contextualizadas no tempo e circunscritas pelas idiossincrasias e "modos de ver" de quem as profere. Não obstante, e com base nas formulações visuais previamente apresentadas, propõe-se uma sistematização da informação obtida durante o contacto directo com a artista, da análise do seu processo de trabalho e arquivo, bem como das referências identificadas na sua relação com as conclusões que emergiram das visualizações desenvolvidas:

Susa Monteiro (1979), natural de Beja, destaca-se no panorama da ilustração portuguesa contemporânea, em particular na ilustração editorial, embora posicione o seu trabalho pessoal no domínio do desenho referindo, que "a ilustração é estar com os outros e o desenho é estarmos sozinhos". A delimitação do objecto de estudo do presente artigo centra-se, precisamente, nesta vertente pessoal, com foco em três séries de desenhos em acrílico sobre papel, desenvolvidas entre Agosto e Dezembro de 2016. Estas séries evidenciam três directrizes futuras, expressas

Ana Sofia Velhinho de Sousa ▪ ana.velhinho@gmail.com

pela ilustradora: o desejo de desenvolver a narrativa sequencial ilustrada enquanto autora, assumindo a *Baía de Judas* (Agosto 2016) como um primeiro ensaio; a necessidade de continuar a explorar livremente o desenho enquanto "desabafo" de estados de alma e associado à experimentação plástica dos materiais em torno de referências transversais ou pontuais, que enquanto conjunto definem um corpo expositivo, como na série *Neve em Agosto* (Setembro de 2016); e por último, a vontade de aprofundar a exploração da cor em grandes formatos, encaminhando-se para a pintura mais clássica (futuramente a óleo sobre tela e madeira), rumo despoletado pela série policromática *Sangue sobre Negro* (Novembro-Dezembro 2016).

Conhecida essencialmente pela ilustração de imprensa (na qual se destaca a crónica semanal de Lobo Antunes da revista *Visão*), pela ilustração de livros de poesia e prosa para várias faixas etárias, passando pela banda-desenhada e pela identidade gráfica do Festival Internacional de BD de Beja, o trabalho de Susa Monteiro surge, como a própria refere, da exploração autodidacta do desenho em "estado puro", aliado à capacidade interpretativa e de síntese visual que aplica na ilustração. Em qualquer dos casos, a ilustradora elege o preto e branco como forma de expressão plástica primária, resultante da exploração analógica dos materiais. Conforme é possível constatar a partir da *timeline* (Fig. 1), estes materiais evoluem dos riscadores comuns do desenho – como a grafite, carvão e lápis de aguarela – para a pintura a tinta-da-china, aguarela, guache e acrílico, cujo pincel projecta um traço ora denso e expressivo, ora preciso e dócil. A cor, quando necessária ou solicitada, surgiu sempre (até 2016) na fase de pós-produção digital e apenas aplicada nos trabalhos de encomenda, sendo que os seus desenhos livres se pautavam pela paleta monocromática, onde a escala de cinzas era obtida por diluição do pigmento. Embora extremamente raros, observam-se alguns casos onde o preto e branco é invertido, através da utilização de lápis de aguarela branco sobre cartolina preta, ou é utilizada a abordagem monocromática com lápis de aguarela azul. O azul, é de resto a primeira cor que começa a aplicar analogicamente com recurso ao guache, em Janeiro de 2016, num conjunto de desenhos (Fig. 4 e 5) que viriam a marcar o grafismo da edição do mesmo ano do Festival Internacional de BD de Beja (Fig. 6). O trabalho desenvolvido desde 2005 para a identidade deste festival encontra-se, de certa forma, situado na fronteira entre o trabalho comercial e o trabalho pessoal, na medida em que apesar de se tratar de uma encomenda, lhe confere liberdade total para aprofundar e sistematizar temas e estratégias gráficas que emergem nos seus desenhos livres.

Fig. 4. *Fogo* (2016), desenho a acrílico monocromático com coloração digital.

Fig. 5. *Coiote* (2016), desenho a guache preto, azul e branco.

Fig. 6. Cartaz do Festival Internacional de BD 2016, guache com retoque digital.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Esta incursão analógica na utilização da cor desperta o interesse por uma paleta mais alargada, o que viria a acontecer já com o uso do acrílico, que se começa a afirmar como o seu material de eleição ao longo de 2015, à medida que o tempo de exploração do mesmo lhe permite atingir e expandir os resultados expressivos já alcançados com a aguarela. Com a utilização do acrílico, os fundos escuros e totalmente preenchidos tornam-se mais frequentes, denotando uma maior aproximação à linguagem da pintura. No conjunto de quatro desenhos (Fig. 7) que antecedem a série *Sangue sobre Negro* (Fig. 8), Susa refere a intensão deliberada de utilizar "cores feias e berrantes" aplicadas de modo "contrastante e antinatural" como veículo expresso do tema que a série transmite: o alívio através da violência física materializada pelo sangue (tema também presente em *Baía de Judas,* embora o impacto do sangue seja menos evidente por se tratar de uma série a preto e branco).

Fig. 7. Desenhos soltos realizados em Agosto de 2016, em acrílico policromático.

A sua formação na área da Biologia e da Cenografia, embora a posicionem enquanto autodidacta no domínio das artes plásticas, não deixam de transparecer naquilo que Susa distingue como o foco principal do seu trabalho pessoal: o *conteúdo,* que remete invariavelmente para a dimensão existencialista do Homem na sua relação com a Natureza – fauna, flora e geografia. Este interesse temático explica o seu apreço pela pintura do pós-impressionista Henri Rousseau, também ele um autodidata que representa uma natureza exótica e alegórica. No caso de Susa, observa-se a existência de um repertório iconográfico caracterizado por um abismo de pulsões melancólicas que se projectam no cenário/paisagem e na relação simbiótica estabelecida entre personagens culturais diversos (embora arquétipos de uma anatomia própria) e um conjunto recorrente de animais, onde se destacam os cães, cavalos, felinos e aves (Fig. 3).

Fig. 8. Quatro desenhos da série *Sangue sobre Negro* (Novembro-Dezembro 2016), em acrílico policromático. Série com 40 desenhos até final de 2016, realizada em conjuntos.

A recorrência de alguns elementos iconográficos remete para o seu interesse por algumas paisagens, animais e figuras tradicionais de alguns países, que lhe chegam essencialmente através da literatura, do cinema e também de "paisagens sonoras", mais do que propriamente a partir de obras visuais de outros artistas e ilustradores. Em termos geográficos, destacam-se por um lado os subúrbios (evocados na série *Neve em Agosto* – Fig. 9 – movida pelo clima enquanto metáfora de melancolia projectada sobre paisagem), e por outro lado as paisagens desertas dos Estados Unidos, Chile e México, a par da fauna e ambiência mágico-religiosa popular (temáticas patentes em *Baía de Judas* – Fig. 10 – e *Sangue sobre Negro* – Fig. 8 –, demarcadas

Ana Sofia Velhinho de Sousa ▪ ana.velhinho@gmail.com

pelo impulso para a violência como alívio da ansiedade). A influência da imagética associada a ritos está também patente nas referências a máscaras de tribos africanas e esquimós, que ocupam uma parte extensa do seu arquivo pessoal de recolha de imagens. Em alguns trabalhos, Susa representa directamente personagens-tipo de determinadas culturas (Fig. 3), tais como índios, cowboys, curandeiros, ciganos, gaúchos, xamãs, viajantes, bangualeiros, etc. Tal universo está directamente relacionado com as suas referências literárias, nomeadamente *O Meridiano de Sangue* de Cormac McCarthy , que reporta a cenários de violência no oeste americano e nas regiões desertas do México e Texas, temática também patente no filme *Dead Man* (1995), e no romance *2666* (2004) do chileno Roberto Bolaño.

A este imaginário acresce a vivência quotidiana de Susa no Alentejo, rodeada pelos seus cães e seu ciclo de vida (Fig. 11 e 12), a que se juntam as viagens, pesquisa de imagens e consultas frequentes a enciclopédias de animais, que elege como leitura regular desde pequena, mesmo antes do seu trabalho enquanto ilustradora. Mais recentemente, tem vindo a dedicar-se à exploração geográfica *online*, com recurso às ferramentas georreferenciadas da Google, que lhe permitem "tomar o mundo como seu", revelando um fascínio particular pela exploração de ilhas desertas – temática que pretende aprofundar brevemente em novas séries, nomeadamente a óleo sobre madeira.

Fig. 9. Sete desenhos da série *Neve em Agosto* (Setembro de 2016), em acrílico preto e branco. A série completa é constituída por 19 desenhos.

Fig. 10. Quatro duplas -páginas da série *Baía de Judas* (Agosto 2016), em acrílico preto e branco. A série completa é constituída por 47 desenhos.

Fig. 11. *Cães* (2014), pigmento de aguarela preto.

Fig. 12. *One last goodbye* (2016), acrílico preto e branco.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. Conclusão

A partir de três séries, o presente artigo propõe um olhar sobre a obra da ilustradora Susa Monteiro, assente numa metáfora clínica de dissecação, na medida em que a análise se alicerçou na recolha de sintomas através da auscultação directa da ilustradora, por via de observação e relatos na primeira pessoa e amostragem por "exames imagiológicos" (propostas visuais de leitura de algumas obras e referências). Todos estes indícios concorreram, por intertextualidade, para o estabelecimento de diagnósticos visuais que permitiram *mostrar* um novo olhar sobre o conjunto de trabalhos definidos como objecto de análise, justaposto à obra de Susa de forma mais lata. Este entendimento é substancialmente diferentemente daquele que nos é facultado por contacto directo e individual com cada imagem, marcado pela sensibilidade e comoção face a uma obra artística que nos toca subjectivamente e é totalmente aberta à interpretação, independentemente das motivações da autora. Tal proposta de diagnóstico visual não pretende, de modo algum, apresentar uma explicação racional à obra de Susa Monteiro (que a própria afirma não existir) ou substituir-se à finalidade artística em si mesma dos seus desenhos, mas antes facultar uma leitura complementar, também ela subjectiva – dado que além de circunscrita num período temporal, assenta em escolhas e relações por nós estabelecidas que influenciam, substancialmente, o resultado final –, permitindo dar visibilidade a camadas mais profundas e inexploradas de sentido. A abordagem metodológica qualitativa adoptada, apoia-se no contacto intimista e dialógico com a artista e com o seu corpo de trabalho – quer através do seu arquivo pessoal, quer através da sua disseminação *online* – tendo como mediador principal o pensamento visual, onde o acto de recolha, inventariação, descrição, selecção e visualização se afirmam como modo de apropriação gráfica do objecto de estudo para melhor o compreender, e onde as formulações visuais não funcionam apenas como modo de apresentação de resultados, mas como ferramenta de reflexão sobre o conteúdo em análise.

Referências

1. Rose, Guillian: Visual Methodologies. An Introduction to Researching with Visual Materials. Sage, London (2016)
2. Berger, John: Modos de Ver. Edições 70, Lisboa (1982)
3. Elkins, James: An Introduction to the Visual as Argument. In: Theorizing Visual Studies. Writing Through the Discipline, pp. 25--60. Routledge, New York, London (2013)
4. Mitchell, W. J. T.: Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. University of Chicago Press, Chicago, London (1994)
5. Drucker, Joanna: Graphesis: Visual Knowledge Production and Representation (2011), http://peterahall.com/mapping/Drucker_graphesis_2011.pdf
6. Gervereau, Laurent: Ver, Compreender, Analisar as Imagens. Edições 70, Lisboa (2007).
7. Página de Facebook de Susa Monteiro, https://www.facebook.com/susamonteiro.bd/
8. Página de Instagram de Susa Monteiro, https://www.instagram.com/susamonteiro/

Black & white illustration for children

Karolina Kornek[1]
karolinakornek@gmail.com
[Ilustração / Illustration]

Abstract

This study aims to review and contest most common stereotypes about black & white illustration for children of different ages, by analysing relationship between different components of illustration and colour. It gathers numerous examples of bichromatic illustrations of the highest quality, created with a variety of techniques. As a result it reveals and emphasizes their underestimated value.

Keywords
Black&white, illustration for children, stereotypes.

1. Introduction

As a lecturer, illustrator and designer, I often encounter doubts and stereotypes about "apparent" lack of colour in children's illustrations, by which we mean black and white (I'm going to explain why "apparent" later on). These opinions generally come down to the belief that black and white illustrations are unappealing and unsuitable for children.

Meanwhile, there are plenty of beautiful, monochromatic, or rather bichromatic, books for children. Many of them are rewarded at international fairs and competitions and are valued not only by industry professionals but also by readers, both young and adult[2].

Let's analyse the most common stereotypes in this topic and try to contest them, referring to them in a factual way, based on the gathered examples, and without discussing personal taste.

2. Why does "black and white" mean "worse"?

What do I mean by "apparent" lack of colour? We use terms such as achromatic, colourless or non-colour for black and white images even though, according to the physiology of vision, the perception of these colours is based on the wavelength of light and the properties of its reflection, emitting or passing through certain matter, as with all the other colours.

Although white and black are created in the same process of seeing as the other colours, they are the only ones identified with light and perceived as its fullness or absence, respectively.

Such a notion of these two colours, although possibly positive, consequently leads to exclusion, further reinforced by a superficial analysis of the primary colour wheel in which black and white are absent, as well as by European cultural determinants[3] and universal symbolism[4].

1Academy of Fine Arts in Katowice, Graphic Design Department, ul. Sw. Stanislawa 6/8, 31-071, Krakow, Poland.

2 *Ryms. Kwartalnik o ksiazkach dla dzieci i mlodziezy*, nr 22, 25, 27, 29, Hokus-Pokus, (2014-2017)

3 Gage J., *Kolor i kultura. Teoria i znaczenie koloru od antyku do abstrakcji*, Universitas, Krakow (2008)

4 Kopalinski W., *Slownik symboli*, Wiedza Powszechna, Warszawa (1990)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Furthermore, our culture gives black and white defined meanings and associations, mostly pejorative. In the dictionary of synonyms[5] or phraseology[6], for example, the term "black and white" is associated with terms such as "banal, unpolished, boring, schematic, standard, conventional, and routine". It is only in second place that we find terms such as "orderly", "clear" or "obvious", which in turn can also create ambivalent feelings.

Finally, the black and white range is also perceived as a limitation. Culturally, we see limitations as negative, even if they benefit our health or well-being, we try to push and overcome them. In this context, moderation and simplicity are too often identified as signs of deficiency or poverty instead of signs of good taste, sensitivity and satisfaction.

Therefore, instead of seeing black and white as an independent quality, we interpret them as lack of colour, diminishing their value, and as a result we perceive them as something worse.

3. Main stereotypes

It is not surprising that the most common stereotypes about black and white children's illustration are the following:

a) it is boring, uninteresting;
b) does not move the imagination;
c) it is sad, gloomy;
d) it is terrifying, dark;
e) it is (too) serious;
f) is for adults;
g) children simply prefer colourful ones.

These allegations can be roughly divided into those related to the narrative (a-b) and the mood of the illustration (c-d) and the characteristics of the audience - the level of their sensitivity, intellect or sense of humour (e-f) and finally the subjective aesthetic preferences (g).

In order to refer to them factually, one must first define the basic components of the illustration and then determine their impact on the individual aspects mentioned above.

In any illustration (or image), its attractiveness is determined by:

a) composition
b) characters
c) detail
d) colouring
e) lighting
f) various traces and graphic or painting structures.

5 Gajewska B., Pawlus M., *Slownik synonimow i antonimow*, PARK Sp. z o.o., Bielsko Biala (2007)

6 Klosinska A., Sobol E., Stankiewicz A., *Wielki slownik frazeologiczny PWN z przyslowiami*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa (2005)

Karolina Kornek ▪ karolinakornek@gmail.com

The order used here is in line with the studies on what catches the attention of children in specific age groups, and what elements determine what is attractive to them.[7]

Colour obviously has its place among that list, but as one can see, it is only one of many factors (and not the most important one).

4. Counter arguments

4.1. Narration: composition and characters

Whether or not the illustration is interesting for a child is primarily dependent on whether the story is appealing to them, and consequently, on the heroes with whom they can identify or associate with deeply. At this level, the appeal mostly depends on the subjective experiences of the recipient, but fortunately not solely, because how we narrate it is also important.

One will listen breathlessly to a talented storyteller, even if he reports on his trip to the basement for empty jars. The secret of every good story is its rhythm - introduction, development, action, climax and completion. Its equivalent in illustration is the composition.

It is the composition that decides how we "read" the given illustration, whether we perceive it as dynamic (e.g. Pat Marriott illustrations for *The Wolves of Willoughby Chase*[8]) or static (e.g. Joung Yumi illustrations for *My Little Doll's House*[9]) and whether it builds appropriate tension in the receiver - it calms him down and encourages contemplation, or activates and engages him.

However, not only the composition of a single illustration or spread are important, but also a whole sequence of images which rhythm is worth modifying adequately for the development of the story.

Along with composition, the depth of the image is the result of the use of a certain perspective: row perspective, as in Arthur Rackham's illustrations for *Cinderella*[10]; backstage perspective, as in *Daniel Doppsko* Stig Lindberg's[11]; linear perspective, like in *Jane, The Fox and Me* Isabelle Arsenault's[12] or air perspective like in Shaun Tan's *The Arrival*[13]; and finally the colour perspective.

It should be noted that the illusory imitation of three-dimensional space (e.g. *Following grandfather* Christopher Denise's[14]) is equally appealing as flat, single (Cho Sunkyung *La la la*[15]) or multi-layered produc-

7 Slonska I., *Psychologiczne problemy ilustracji dla dzieci*, Wydawnictwo Naukowe, Warszawa (1977)

8 text: Joan Aiken, illustration: Pat Marriott, *The Wolves of Willoughby Chase*, Vintage Children's Classics, England (2012)

9 text and illustration: Joung Yumi, *My Little Doll's House*, UMI X CULTURE PLATFORM, Republic of Korea (2015)

10 text: Charles Seddon Evans, illustration: Arthur Reckham, *Cinderella*, William Heinemann, London (1919)

11 text: Lennart Hellsing, illustration: Stig Lindberg, *Daniel Doppsko*, Oetinger (1959)

12 text: Fanny Britt, illustration: Isabelle Arsenault, *Jane, The Fox and Me*, Walker Books, London (2014)

13 illustration: Shaun Tan, *The Arrival*, Arthur A. Levine Books, an imprint of Scholastic Inc., Melbourne (2007)

14 text: Rosemary Wells, illustration: Christopher Denise, *Following Grandfather*, Candlewick (2012)

15 illustration: Cho Sunkyung, *La la la*, Somebooks, Seoul, Republic of Korea (2011)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

tions (e.g. Luis Gemeo *O Quê Que Quem*[16] or *A minha primeira lingua*[17]) and their reception depends on the child's age and the stage of psychological development[18].

As for the characters, they draw the reader into co-experiencing the story. This is directly related to individual, rich and adequate graphical creation of the character and its emotional expressiveness, related to both mimicry, body proportions and gesturing (e.g. in characters Created by David Roberts, even in *Uncle Montague & Edgar*[19]). The relationships between the characters (as in Albertine's *Mon tout petit*[20]) and their interaction with the presented world and its background are also important.

Of course, colour can be a part of this creation, but I'd like to show examples of characters created only with the usual lines, such as Winnie the Pooh[21], or just lines and shading, like The Moomins[22]. I deliberately chose the characters whose graphic form is very simple, plain and not necessarily realistic; and that yet for the readers it is inseparable from those characters and remains appealing for successive generations[23].

Another element of good narration, consequential to the composition, perspective and depth used, is the detail of the drawing often accompanied by the realism of the representation, or lack of detail, and substitution for a deliberate compositional emptiness, operating with abstract, structural means of expression.

These elements also serve to activate children's imagination.

4.2. To move the imagination

The issue of captivating narration is directly related, but not identical, to the stirring of imagination.

Good composition is key, because it can draw attention to detail or cause us to lose ourselves in a certain atmosphere.

On one hand, imagination can be moved by an appropriately exposed detail. As they say, "the devil is in the details". Detail can appear as a single dominant, as e.g. in the illustrations of Alenka Sottler for *World Fairy Tales*[24], or flood the reader with its plurality, as e.g. in the book "Emigration" by Jose Mauela Mateo and Javier Martinez Pedro[25]. Often, it is accompanied by precision and realism, as e.g. in the illustrations of Tomislav Tomic[26].

16 text: Eugénio Roda, illustration: Gémeo Luís, *Quê Que Quem*, Edições Eterogémeas, Porto (2005)

17 text: Rosa Mesquita, illustration: Gémeo Luís, *A minha primeira língua*, Edições Eterogémeas, Porto (2005)

18 Slonska I., *Psychologiczne problemy ilustracji dla dzieci*, Wydawnictwo Naukowe, Warszawa (1977)

19 text: Chris Priestley, illustration: David Roberts, *Uncle Montague & Edgar*, Bloomsbury (2007)

20 text: Germano Zullo, illustration: Albertine, *Mon tout petit*, La Joie de lire, Geneva (2016)

21 text: Alan Alexander Milne, illustration: Ernest H. Shepard, *Winnie the Pooh*, Nasza Ksiegarnia, Warszawa (1986)

22 text and illustration: Tove Jansson, *Muminki*, (9 volumes) Nasza Ksiegarnia, Warszawa (2014)

23 *Ryms. Kwartalnik o ksiazkach dla dzieci i mlodziezy*, nr 24, Hokus-Pokus, (2014)

24 text: Svetlana Makarovič, illustration: Alenka Sottler, *Svetovne pravljice*, Nova revija, Slovenia (2004)

25 text: José Manuel Mateo, illustration: Javier Martínez Pedro, *Migrar*, Ediciones Tecolote (2011)

26 text and illustration: Tomislav Tomić, *Postoji - Ne postoji*, Knjiga u centru, Zagreb (2013)

Karolina Kornek ▪ karolinakornek@gmail.com

But there is also a second pole magnetizing the imagination, where there are understatements, secrets, puzzles and ambiguities. They can be created and enhanced with abstract graphic means, providing the child with a place for his own interpretation of shapes and meanings, such as free spots, varied traces and graphic or painting structures (e.g. illustrations in *Niebieskie drzewo*[27]) or purposeful simplicity and contrasts of flat spots, as in Janusz Stanny's illustrations in *Black on white*[28].

4.3. The mood

The skillful use of lighting also plays a significant role in stimulating the reader's imagination. This is because light, like no other element of the image, has the potential to build a mood that creates specific emotions within us. Feelings, however, are the strongest catalyst of memories and associations that constitute the canvas of dreams. [29] By observing the bright sky, we can imagine that we can fly; by staring at the flames of a fire, we play the role of ancient shamans; by counting stars we have the feeling that somewhere in the darkness the mystery of another life must be hiding. Once activated, imagination follows its path using the story that the illustrations tell only as signposts.

Black and white have the greatest mood-building potential, as together they form the strongest contrast and combine it with the widest range of shades. This is also due to the previously discussed symbolic and cultural meaning that we attribute to those colours, as well as simple associations with states of nature (such as rain, winter or dusk, night). For the same reason, black and white or grey images most easily create the mood of sadness and contemplation (like in David Alavarez's *Bandada*[30]) or horror (*Hansel & Gretel* Lorenzo Mattotti's[31]).

This does not mean, however, that they cannot carry different emotional load. Especially if we focus on their basic function of light and shade, easily playing with their proportions and contrast, we can create any mood: joy, excitement, shyness, yearning, etc. (examples: decisive contrast, gentle lunar gradations (Shaun Tan) Raster).

In the end, the mood in the picture mainly depends on the story, and which visuals should support it in the best way possible.

4.4. Seriousness and adulthood

If we agree that black and white can successfully illustrate every kind of mood including cheerfulness, humour must also go hand in hand.

Primarily, one builds a funny atmosphere in the picture by use of hyperbole, both in the appearance and behaviour of the characters. I will

27 text: Aleksandra Balcerak, illustration: Karolina Kornek, *Calkiem nowe bajeczki: Niebieskie drzewo*, EneDueRabe (2013)

28 text: Marcin Brykczynski, illustration: Janusz Stanny, *Czarno na bialym*, Zaklad Wydawnictw dla Dzieci i Mlodziezy "Margot" S.A., Warszawa (1988)

29 Bachelard G., *Plomien swiecy*, Slowo/obraz terytoria, Gdansk (1996)

30 text: Maria Julia Diaz Garrido, illustration: David Daniel Alvarez Hernandez, *Bandada*, S.L. Kalandraka Editora (2012)

31 text: Neil Gaiman, illustration: Lorenzo Mattotti, *Hansel & Gretel*, TOON Graphics (2014)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

risk saying that colour does not matter here. As an example, let's look at the famous *Nicolas* of J.J. Sempe[32] or numerous grotesque characters created by David Roberts.[33]

Such graphic language also makes a book for children captivating to a new audience - adults, who are familiar with this kind of comic humour from a variety of magazines. It is at least advisable for the illustrations to be also attractive for adults as they are the ones who usually buy, and often read, those books to their children.

One must mention that jokes are generally not understood by young children, as their sense of humour develops with age along with the ability to think abstractly. These characteristics, however, appear at the age of four to five[34], not in adulthood, which undermines the validity of the opinion that black and white illustrations are meant for adult recipients.

4.5. Children's tastes

The last argument against black and white illustration for children is the hardest to fight off because it is easy to generalize when speaking of preferences, and research in this field yields ambivalent results, which is understandable in the context of the complexity of the factors that shape our taste[35].

It should be emphasized, however, that in most cases children asked about the reasons for their choice, such as their favourite or prettiest book, always mention the character. Colour also appears in the justification, but limiting the colour range to black and white doesn't seem to be a decisive factor of elimination.

Moreover, black and white is sometimes especially intriguing for children. They tend to look more closely at ascetic images and interpret the presented shapes and structures more freely, as mentioned in the discussion about imagination movement.

It is also worth mentioning that for the youngest children (0-3 years old) who are at the stage of recognizing and memorizing their visual stimuli, the most attractive are contrasting illustrations, including black and white ones[36], e.g. *The First Book* Katsumi Komagata[37] or Guido van Genechten *Daddies and Their Babies*[38] and *Mommies and Their Babies*[39].

Black and white are also used more and more in the so-called "activity books" containing different tasks, colourings and snippets. Interestingly, before the interference of the child they do not create the impression of unfinished, but at the same time they leave enough space in the reader to engage in such interaction. This is a particularly

32 text: Rene Goscinny, illustration: Jean-Jacques Sempe, *Mikolajek*, Nasza Ksiegarnia (2009)

33 text: Bellairs John, illustration: Gorey Edward, *The House With A Clock in Its Walls*, Dial Books Young Readers (1973)

34 Slonska I., *Psychologiczne problemy ilustracji dla dzieci*, Wydawnictwo Naukowe, Warszawa (1977), s. 81

35 Slonska I., *Psychologiczne problemy ilustracji dla dzieci*, Wydawnictwo Naukowe, Warszawa (1977)

36 ibidem

37 text and illustration : Katsumi Komagata, *Pierwsza ksiazka*, Wytwornia, Warszawa (2016)

38 text and illustration: Guido van Genechten, *Daddies and Their Babies*, Clavis Publishing, Chicago (2012)

39 text and illustration: Guido van Genechten, *Mommies and Their Babies*, Clavis Publishing, Chicago (2012)

valuable feature nowadays when the role and future of printed books is questioned and interactivity is almost obvious.

Among the great examples of such publications are Bologna's award-winning books *The Book to Do** by Aleksandra Cieslak[40], *The Typoscribble* by Jan Bajtlik[41] and the pioneering *The World is Strange* by Grazka Lange.

5. Conclusions

In conclusion, colour is not the only element that influences the appeal of the illustration, and thanks to its elimination other elements such as composition, lighting, graphic structure, linearity and detail are undoubtedly gaining attraction.

In addition, if we attempt to consider black and white as an independent graphical choice - as means of artistic expression, and not a lack of colour - we will achieve a new quality. Not "the only one", "the right" nor "the best", but equally valuable, broadening the range of our capabilities, while not limiting them.

Finally, on a light-heartened note, let's "turn the cat around and face its tail". Imagine an illustration without composition... Without shading or contrast. Or maybe without characters. I guess it's easier to imagine a colourless illustration.

References

1. Bachelard G., *Plomien swiecy*, Slowo/obraz terytoria, Gdansk (1996)
2. Rzepinska M., *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Krakow (1983)
3. Rzepinska M., *Studia z teorii i historii koloru*, Krakow (1966)
4. Gage J., *Kolor i kultura. Teoria i znaczenie koloru od antyku do abstrakcji*, Universitas, Krakow (2008)
5. Kopalinskin W., *Slownik symboli*, Wiedza Powszechna, Warszawa (1990)
6. Gajewska B., Pawlus M., *Slownik synonimow i antonimow*, Wydawnictwo PARK Sp. z o.o., Bielsko Biala (2007)
7. Klosinska A., Sobol E., Stankiewicz A., *Wielki slownik frazeologiczny PWN z przyslowiami*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa (2005)
8. Slonska I., *Psychologiczne problemy ilustracji dla dzieci*, Wydawnictwo Naukowe, Warszawa (1977)
9. Ryms. Kwartalnik o ksiazkach dla dzieci i mlodziezy, nr 22, Hokus-Pokus, (2014)
10. Ryms. Kwartalnik o ksiazkach dla dzieci i mlodziezy, nr 24, Hokus-Pokus, (2014)
11. Ryms. Kwartalnik o ksiazkach dla dzieci i mlodziezy, nr 25, Hokus-Pokus, (2015)
12. Ryms. Kwartalnik o ksiazkach dla dzieci i mlodziezy, nr 27, Hokus-Pokus, (2016)
13. Ryms. Kwartalnik o ksiazkach dla dzieci i mlodziezy, nr 29, Hokus-Pokus, (2017)

40 text and illustration: Aleksandra Cieslak, *Ksiazka do zrobienia**, Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa (2016)

41 text and illustration: Jan Bajtlik, *Typogryzmol*, Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa (2014)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Picturebooks and books with illustrations

1. Aiken Joan, il.: Marriott Pat, *The Wolves of Willoughby Chase*, Vintage Children's Classics, England (2012)
2. Bajtlik Jan, *Typogryzmol*, Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa (2014)
3. Balcerak Aleksandra, il.: Karolina Kornek, *Calkiem nowe bajeczki: Niebieskie drzewo*, EneDueRabe (2013)
4. Bellairs John, illustration: Gorey Edward, *The House With A Clock in Its Walls*, Dial Books Young Readers (1973)
5. Britt Fanny, il.: Arsenault Isabelle, *Jane, The Fox and Me*, Walker Books, London (2014)
6. Brykczyński Marcin, il.: Stanny Janusz, *Czarno na bialym*, Zaklad Wydawnictw dla Dzieci i Mlodziezy Margot S.A., Warszawa (1988)
7. Cieslak Aleksandra, *Ksiazka do zrobienia**, Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa (2016)
8. Diaz Garrido Maria Julia, il.: Alvarez Hernandez David Daniel, *Bandada*, S.L. Kalandraka Editora (2012)
9. Evans Charles Seddon, il.: Reckham Arthur, *Cinderella*, William Heinemann, London (1919)
10. Gaiman Neil, il.: Mattotti Lorenzo, *Hansel & Gretel*, TOON Graphics (2014)
11. Genechten Guido van, *Daddies and Their Babies*, Clavis Publishing, Chicago (2012)
12. Genechten Guido van, *Mommies and Their Babies*, Clavis Publishing, Chicago (2012)
13. Goscinny Rene, il.: Sémpe Jean-Jacques, *Mikolajek*, Nasza Księgarnia (2009)
14. Hellsing Lennart, il.: Lindberg Stig, *Daniel Doppsko*, Oetinger, 1959
15. Jansson Tove, *Muminki*, (9 volumes) Nasza Księgarnia, Warszawa (2014)
16. Komagata Katsumi, *Pierwsza ksiazka*, Wytwórnia, Warszawa (2016)
17. Lange Grazka, *Swiat jest dziwny*, Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa (2007)
18. Makarovič Svetlana, il.: Sottler Alenka, *Svetovne pravljice (World Fairy Tales)*, Nova revija, Slovenia (2004)
19. Mateo José Manuel, il.: Pedro Javier Martínez, *Migrar*, Ediciones Tecolote (2011)
20. Mesquita Rosa, il.: Gémeo Luís, *A minha primeira língua*, Edições Eterogémeas, Porto (2005)
21. Milne Alan Alexander, il.: Shepard Ernest, *Winnie the Pooh*, Nasza Księgarnia, Warszawa (1986)
22 Priestley Chris, il.: Roberts David, *Uncle Montague & Edgar*, Bloomsbury (2007)
23. Roda Eugénio, il.: Gémeo Luís, *Quê Que Quem*, Edições Eterogémeas, Porto (2005)
24. Sunkyung Cho, *La la la*, Somebooks, Seoul, Republic of Korea (2011)
25. Tan Shaun, *The Arrival*, Arthur A. Levine Books, Melbourne (2007)
26. Tomić Tomislav, *Postoji - Ne postoji*, Knjiga u centru, Zagreb (2013)
27. Wells Rosemary, il.: Denise Christopher, *Following Grandfather*, Candlewick (2012)
28. Yumi Joung, *My Little Doll's House*, UMI X CULTURE PLATFORM, Republic of Korea (2015)
29. Zullo Germano, il.: Albertine, *Mon tout petit*, La Joie de lire, Geneva (2016)

Non-face Caricature: Theory and Workshop

Stuart Medley[1] and Bruce Mutard[2]
s.medley@ecu.edu.au, b.mutard@ecu.edu.au
[Ilustração / Illustration]

Abstract

Caricature is a cognitive capability that humans share. It aids in the recognition and recall of faces but also of non-face objects. Non-face examples are given here, including caricatures of typefaces, landscape and aeroplanes. Caricatures require their creators and beholders to compare a specific example of an item against a normal example for that class of items. The creator exaggerates the differences. The beholder recognizes the exaggerated depiction as representing the specific example. A short-cut to deriving the normal example is adopted from research into the field of human performance and expertise and put to work in the field of character design. The method is applied as the last step in a character design workshop developed by one of the authors. This variation on an earlier iteration of this workshop provided clarity for workshop participants to better enable them to caricature any non-human characters or objects created for their visual narratives. Further development of this process could be useful in the fields of comics and animation.

Keywords

Caricature, character design, non-face caricature, peak shift effect.

1. Introduction

Caricature is widely regarded as the province of the political cartoonist. However, psychologists concerned with face recognition have demonstrated that caricature is a mental ability that helps all people to discriminate between faces, and furthermore, helps to distinguish between other homogenous examples under scrutiny by the human visual system [1][2][3][4]. This paper relays an approach to drawing caricatures undertaken as part of a character design workshop one of the authors has developed, which essentially introduces to illustration an application of this broader understanding of caricature. In the workshop, caricature is used in an atypical way as a closing strategy to push the distinctive attributes of the workshop participants' character designs one step further; to make clearer what is unique about their designs and push past any tendency to 'play it safe' [5]. First, this paper will outline some of the research into caricature as it relates to human visual cognition, then, how it has been applied to items such as type and aeroplanes. We then explain the steps of the character design workshop where participants are encouraged to further develop their drawings through caricature to amplify what is unique about their creations. We argue that this uniqueness leads to clearer distinction for the beholder. Awareness of the broadness of application of this mental faculty for caricature could benefit those working in the fields of illustration and animation.

1, 2 Edith Cowan University, Design Department, School of Arts & Humanities, Bradford Street, Mount Lawley, Australia.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2. Caricature as a natural human faculty

The general understanding of caricature is of a gifted illustrator of a political bent using distortion or exaggeration of faces in order to make fun of and/or denigrate a subject. Typically, caricatures are made of celebrities' and politicians' faces as these are well known to a wide audience, hence there is value in the 'a-ha moment' when the beholder identifies who the caricaturist is depicting. Even the definitions of caricature tend towards specific reference to faces, for example, Susan Brennan describes caricature as: "a graphical coding of facial features that seeks paradoxically to be more like a face than the face itself [...] The resulting distortion satisfies the beholder's mental model of what is unique about a particular face"[6].

However, face-recognition psychologists argue that caricature may be a function of everyone's mind. It is a way of helping one remember what is unique about a particular face and thus, may support human social behaviour. Caricature, apart from being a mode of depiction, is an oddity of the visual system and demonstrates one way that humans have capacity to see and comprehend pictures that are other than veridical. It is the ability to identify people from a picture where their unique features (usually facial) have been visually amplified, even to (delightfully cruel) extremes as in Gerald Scarfe's illustrations (Figure 1). The special skill a caricaturist exhibits is the ability to make a picture from singling out and amplifying those distinguishing visible characteristics that make a person different from all others.

Fig. 1. Gerald Scarfe, Caricature of Tony Blair.

Dror, Itiel, Stevenage, and Ashworth [7] explain that in the scientific literature on face recognition, it has emerged that there are advantages to caricaturing a face including better recall and more efficient identification by the beholder. As the authors explain:

> "The caricature advantage demonstrates that performance is better when exaggerated stimuli are presented rather than a faithful image. This can be understood with respect to a theoretical framework in which caricaturing maximises the distinctiveness and thus minimises any perceptual or representational confusion".

We want to make clear that we are interested in more than general distortion or exaggeration through illustration, although in some cases these have been demonstrated to have communication advantages. For example, a recent study by Kendall *et al* [8] demonstrated that cartoon faces can convey emotion more quickly than high-fidelity, photographic pictures of faces. Similarly, Heiser *et al* [9] found that human cartoon characters had a higher appeal in advertising: "compared with a human spokesperson in the same advertisement, the creative use of cartoon spokespeople in print ads leads to more positive consumer advertising outcomes, including attitude toward the ad, attitude toward the brand". Indeed, the benefits of distorting features through drawing have become a convention of particular comics cultures. In

Manga and anime there exists a convention known as 'super-deformed' style. Entire cartoons may be made in this way or more visually realistic animations or comics may, change in style to 'super-deformed'. In these moments the drawings obscure a character's specific identity in order to amplify, through caricature, the emotion of the moment. A character (or person) is normally depicted doing something; acting or reacting to a situation. Such 'action' usually involves an emotional state such as happy, sad or nervous, etc. Representations of these emotional states resemble those observed, and are exaggerated contiguously with the artist's style. For example, the bottom half of a circle represents a smile, as it relates to a real smile, though exaggerated. The top half of a circle indicates sadness, even though it is rare any real mouth looks like that. If a character is depicted as nervous, cartooning convention offers what Neil Cohn calls upfixes: sweat drops flying off, despite the fact that sweat usually drips down the side of ones face in reality. Cartooning has a visual lexicon for depicting emotional states that has evolved by convention, something that Cohn has taken pains to map out *Visual Language of Comics* [10]. Cohn also correctly shows that different cultures have evolved their own 'visual language,' but stumbles when he attempts a further taxonomy by reducing for instance, American comics to three 'dialects' Kirbyan, Barksian and Independent. What he misses in this reductionist project is that artists drawing styles are as unique to them as a person's signature. Many artists forgo using the lexicon altogether, and nothing stops another from inventing new ways to depict emotions and feelings.

Each of these instances describe a more general idea of exaggeration that has, for one reason or another been described as caricature. However, the specific idea of caricature we explore in this paper is more focused on the features that make a unique individual identifiable. We want to demonstrate that the unique individual does not have to be a human face but can be a unique example of anything in any class of objects, or even aspects of an environment.

To categorize an object, for example to tell a person from a tree, the human visual system must be able to map a potentially infinite set of images onto a single object representation, that is, the visual system must solve what psychologists know as the 'object constancy problem'; the categorization of objects into broad and separate groups. However, to distinguish one person from another, or more importantly, to identify one face as distinct from all others is a different problem for the visual system; the 'homogeneity problem' or identification *within* the group. As psychologist and face recognition expert, Gillian Rhodes explains:

> To recognise faces and other objects that share a configuration (birds, dogs, cars, etc.) the human visual system must find a way of representing the subtle differences that distinguish such similar objects, i.e. it must solve the homogeneity problem. [...] We know that the visual system has solved these two problems [object-constancy and homogeneity]. After all, we routinely recognise familiar objects from different viewpoints and homogenous objects such as faces. What is less clear is how we solve these problems [1].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The visual cognitive faculties of the mind allow the mapping of new visual input against remembered 'norms'. These norms exist for whole ranges of visual information and are expanded upon with further experience of the visual world. Where the new visual information differs from the norm, the mind appears to store these differences in a form exaggerated beyond their actual appearance. For example, if a person appears different from the norm because their eyes are closer together than is normal ('normal' being defined by the different visual experience of each viewer) the brain will exaggerate in the memory this difference further still by pushing the eyes closer together in the stored mental image of that person. The mind makes the distinctiveness of the particular face more clear through a kind of mental caricature.

In the face recognition literature it is known that the configuration of facial features facilitates identification. The position of these features in what is referred to as 'face space' [11] can be quantified by comparing multiple faces and averaged out. Accordingly, what's unique about a specific face, the 'trends away from a norm', can be mapped against the average positions of facial features. A face caricature can be relatively easily derived using a set of points on the face. The identification of these points may even be automated [12] and any noticeable differences may be amplified by an input number. Caricatures can be machine-generated with predictable results, as has been demonstrated since Susan Brennan's 1975 MSc project, *Caricature Generator* [6]. As Dror *et al* explain: "This [capacity for automation] is largely due to the fact that caricatures are not random distortion, but systematic distortions aimed to increase and exaggerate the distinctiveness and uniqueness of each item" [7]. Furthermore, the making of a face caricature can be adopted as a series of steps for a variety of tasks including improving automated face recognition systems. Medley and Haddad [13] posited a set of mechanical steps for making caricatures in the illustration classroom. These steps are also employed as the last activity in a character design workshop detailed below.

3. Non-face caricature

Beyond the mental amplification of 'trends away from the norm', a more radical concept is proposed by psychologists, Rhodes, Davies and Fridlund [1][3][14]. That is, that the visual system and the 'psychological landscape' to which it is linked, is actually predisposed towards and on the look-out for extreme visual signals; visual stimuli that are outside of the norm. Rhodes explains: "Extreme signals [those that do not usually occur in the natural world] are more noticeable, more discernible, and/or more memorable than less distinctive ones"[15]. She argues that, "Stimuli that exaggerate some critical property of the natural stimulus, such as its size, contrast or number, often produce an enhanced response [...] This preference for extremes seems to be a fundamental feature of recognition systems, and one that imposes important constraints on the design of signals [16]. 'Design' is used here in the sense of natural selection during evolution but Davies [3] argues

Stuart Medley and Bruce Mutard ▪ s.medley@ecu.edu.au, b.mutard@ecu.edu.au

that it may be applied to the human activity of visual art: exaggerated signals (those that do not naturally occur) can communicate more immediately to a visual system predisposed to look for them. According to Rhodes, the ability of the human mind, in some cases, to interpret and understand exaggerated drawings better than veridical images "raises an even more intriguing possibility. If drawings can be interpreted as externalisations of mental representations, then [...] those representations might themselves be caricatured. If so, then caricatures would be effective because they match the memory representations better than undistorted images!"[16]. Ramachandran and Hirstein [2] describe this as the 'peak shift' effect in art representations, and they make clear that this effect applies to depictions of things other than faces or the human form: "a Boucher, a Van Gogh, or a Monet may be a caricature in 'colour space' rather than form space". So, it may be that the faculties that allow the mental distortion of faces in memory may also support the mental caricaturing of things other than faces.

A useful non-face example where caricature can be demonstrated to enhance distinctiveness is in the field of typography. One of the authors of this paper developed the idea of caricaturing particular typefaces and used the examples generated to demonstrate to character design workshop participants the possibilities of non-face caricatures. In the realm of typography, particularly in the context of font recognition for students of type, subtle differences can be hard to discern for the novice. For the purposes of the exercise it was very easy to conceive of a 'norm' for typographic design, particularly for sans serif typefaces. Helvetica was chosen for its ubiquity throughout the cultures where the character design

Fig. 2. Caricature of Microgramma font using Helvetica as a typographic norm.

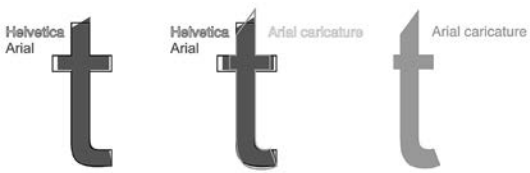


Fig. 3. Caricature of Arial font using Helvetica as a typographic norm.

workshop has been held (principally Australia and the UK), and because Helvetica has been referred to as 'the face without features' [17], a term which emphasizes its visual neutrality. In comparison to this norm we can easily observe that a typeface such as Microgramma seems horizontally stretched or extended (Figure 2). The more subtle differences between Helvetica and Arial especially benefit from the exaggeration that non-face caricature can provide (Figure 3).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

However, the above example assumes a spatial/configural set of points that must be assessed and appropriately exaggerated. This need not be the case. Colour is also an attribute that may have a norm in the range of visual elements in question and a particular appearance in the individual instance that may be subjected to a caricature. John Goodchild created some of Australia's better-known travel posters of the 20th Century. His "Murray Trip" poster (http://nla.gov.au/nla.obj-136397986/view) exaggerates the colour of the landscape while otherwise accurately representing the proportions of the environment. As with any unique subject, the beholder's personal norm for that class of things will have accumulated from their own personal experiences. Goodchild grew up in England, arriving in Australia when he was 15 years old. It may well be that he was particularly struck by the harsh, bright light and landscape hues outside of his previous experience. When the beholder became a maker, Goodchild's Australian work depicted shadows imbued with a rich, chromatic indigo and highlights set aflame with a clean, vibrant orange far beyond the colours evident in the landscape itself.

Dror *et al* researching in the field of human performance and expertise, made caricatures of aeroplanes to test for improvements in learning through the identification of novel objects [7]. The authors' method for generating aeroplane caricatures is essentially identical to that taken in algorithmically generated face caricatures. As theories of 'face space' have it, a face has 'landmarks', common features shared by all faces, whose location may be mapped out relative to the space of a face and to each other within that space. Dror *et al* developed a similar method for generating their caricatures for a set of aeroplanes with relatively homogenous visual features:

> "a set of 48 landmarks was manually located on each of the aircraft images within the [homogeneous aircraft] set. Using a technique which averages the x, y coordinates of each and every landmark across two comparable scaled [plan view] images, a homogeneous composite was generated. This was achieved by creating a composite of the first pair of homogeneous aircraft, a second composite of the second pair of homogeneous aircraft and finally, a composite of these two composites. This resulted in a single image to which each original homogeneous aircraft had contributed equally" [18] (See Figure 4).

Comparing each unique aircraft to the composite and exaggerating the differences found at those same landmarks allowed the authors to develop four aircraft caricatures for their learning experiment (an example is shown at Figure 5). Their test results found that the use of caricature is advantageous as they were able to train their 113 novice participants to identify unfamiliar aircraft, adding that "the caricature advantage was most effective in complex learning where it is difficult to differentiate among different aircraft, in other words, caricature is particularly effective where the original pictures are relatively homogenous." Dror *et al* state: "caricatures are an important alley in achieving relatively difficult learning in

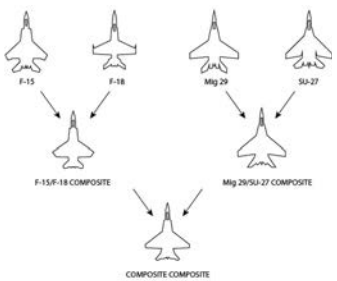


Fig. 4. Creation of a composite aeroplane (plan view). Common landmarks are identified on pairs of aeroplanes of relatively homogenous appearance. The position of the landmarks is averaged out to create a composite of each pair. The resulting two composites are averaged in the same way to create a 'composite composite' to which any of the unique aircraft can be compared (Medley after Dror *et al*).

relatively short amount of time. In either case, caricature can enhance the effectiveness of learning" [19]. Dror *et al's* methodology in averaging out the landmarks on only two examples at a time, rather than deriving a norm using all examples in a class of objects, provided a simple key for the workshop caricature steps detailed below.

The characters that most animators or cartoonists create will lie somewhere between the human and the unorthodox examples given above. We have chosen the examples above to demonstrate more radical departures from typical caricature fodder. If the rules of caricature hold true for these examples, they should hold true for any characters or objects illustrators can make. Similarly, the application of peak shift to background elements in a scene—vehicles, architecture and landscapes for example—could conceivably amplify what is unique about an illustrated work or animation and add to the consistency of the visual style adopted by the novice illustrator; the consistency is implicit in the systematicity of the exaggerations.

Fig. 5. Example of an aeroplane caricature. The F-15 has been compared to the above 'composite composite'. Differences in the locations of the landmarks on the F-15 and on the 'composite composite' are exaggerated by a numerical factor to generate the resulting caricature (Medley after Dror *et al*).

4. Caricature in a character design workshop

This workshop has been run for four consecutive years at Edith Cowan University and twice at the Lakes International Comic Arts Festival (LICAF) in the UK. It has also been run at the Academy of Fine Arts in Katowice, Poland and the College of Arts and Creative Enterprises at Zayed University in the UAE. In total there have been over 140 participants aged in their late teens to late 20s. All were illustration or graphic arts students and/or high school art students. The workshop methods are intended to allow participants to focus on developing and accelerating towards their own illustrative style. An overview of an earlier iteration of the workshop was given at CONFIA 2016.

While the final steps of the character design workshop are based upon the psychology of caricature, the entire workshop is developed upon theories of the psychology of seeing. Principally, participants are prompted to develop their designs based on their own visual schema. The workshop is intended to explore common ideas about what is normal in depiction and then to stretch and even break these schemas on the way to developing unique character designs. For instance, participants begin drawing figures and faces placing the features of a character where they 'look right' for a human figure. Participants are then encouraged to 'break their drawings'; redrawing the characters by changing the relations between the elements that indicate 'human-ness'. For example, ears may be re-drawn on top of the head, a mouth re-drawn between the eyes (Figure

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

6), elbows and knees redrawn closer to the wrists and ankles respectively.

The outcome of the workshop is for each participant to develop two characters. When it comes to the workshop participants' own creations, these are not strictly speaking caricatures in their initial instance, though they may exhibit characteristics that are distorted away from any

Fig. 6. Hayley Leeke. Workshop participants draw schematic faces then attempt to 'break the drawings' by moving features into 'incorrect' positions.

real-world referrents. It is only after at least a first attempt at a character design that participants can use caricature on their own creations to make them more different from other characters. The reasons for doing this, rather than participants accepting their initial character designs, is to push further the possibilities of the design, especially those aspects that make it unique. As discussed above, the research makes clear that caricature can improve the appeal of a character or design and improve learning and recall. A further reason for caricaturing the participants' initial character design is that there is evidence to suggest a reluctance by students to express their creative impulses to the maximum, and in particular, that the formal setting of an art class or workshop can lead to students 'playing it safe' [5]. This last step of caricature is intended to further amplify any differences between a participant's character designs, and by extension to make more clear what is unique about each participant's approach to character design.

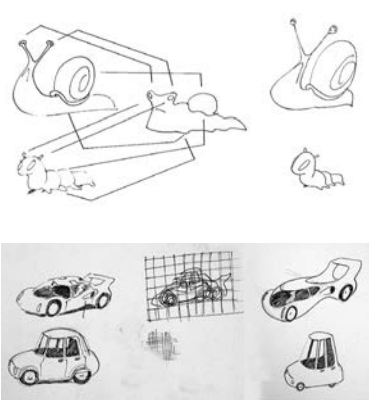
What has changed in the workshop since its earlier iteration, following on from participant feedback, is this final step around caricature. Formerly, students would contrast their character designs against a norm for that kind of character, mostly by exaggerating the variations from the norm. Where the character design was human this was a relatively clear step to follow. Apart from many visual examples being available, participants could make their own human norms based around axiomatic drawing processes such as visual formulae for drawing people [20]. However, that process was less easily applied for those students who created non-human characters, and in previous years of running the workshop, this last step of caricaturing had been fraught.

For some participants the caricature phase of the character design process, intended as a final step to help 'fine-tune' what was unique about the designs, was more helpful than for others. A participant who felt the benefit of caricaturing their character away from a human norm drew a 'middle-aged Charlie Brown', and commented that, "caricaturing him helped me break what I considered my conventional style. I made his head fatter and his realistic eyes more tired and wrinkled than at first." Of course character designs may come in all shapes and sizes, not all of them human. Unlike the faces discussed above, the configurations within

a character design may not be readily mapped against typical human visual traits. The approach to caricature previously recommended in the workshop seemed to be a less successful strategy for others. A participant whose characters were based on anthropomorphized organs (a heart and a brain) had this to say: "my character was already pretty abnormal. I couldn't work out what 'norm' I was trying to compare it to for making it even more crazy". Hence, it is appropriate to give workshop participants an introduction to some of the ways non-face attributes may be caricatured. Through the processes of non-face caricature—defining the salient points within the workshop participants' drawings and identifying the same points on a comparative picture—participants gained an advantage in the latest round of the workshop unavailable to the earlier participants. The key is not to compare with all other items in that class of things (be these persons, creatures or robots) but to make the two characters the participant has already designed more different from each other. In this regard the aeroplane caricatures from the study by Dror *et al* set the method out. Workshop participants can find the mean positions between aspects of their own character designs to find the points of departure for their caricatures. This scaling allows a rough form of the more precise mapping used in algorithmically generated caricature programs such as in Dror *et al*. This also has the added bonus of making overt any scalar differences between the characters; crucial for consistency in animation or comics.

In the new iteration of the workshop, the principle of caricature is upheld: participants still compare each of their creations to some kind of visual average, however, the average may now be a relatively simple composite derived through a combination of the common landmarks found in the two designs that participant has just made (Figure 7). Responses from participants reflect this new-found clarity: "Once I understood the geometry behind caricature I was able to say to myself what to change and distort and in what direction". "The aeroplane example worked because I could see that I can compare my two characters to each other, I don't need to work out a norm for my kind of characters".

Another participant found the workshop step useful in developing caricatures of characters' vehicles for their narrative (Figure 8): "I thought the initial designs were fine and didn't need more. I'm glad I went through the steps because the exaggerated versions look better. I think they belong together more in the same story. [They're] more stylish".



Another way of looking at this caricature process is that it enables anti-caricatures to be made. That is, a participant may decide that the composite design has narrative utility in and of itself and that the unique aspects

Fig. 7. Marika Doracik, Common 'landmarks' are identified in the original character designs (at left), from which a rough composite is made (centre). Landmarks in each character design are moved further away from the landmarks in the composite for the final, caricatured designs (at right).

Fig. 8. Cindy McIlroy, initial cartoon car designs (at left), side-view of cars compared to create a composite car drawn between the two initial designs (centre), caricatures of original designs (at right).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

in the different designs (for characters or backgrounds) can be de-emphasised; the salient landmarks in these designs can be brought back towards their equivalents in the composite. One participant was developing an animation for a suburban setting. The workshop enabled him to make a house composite: "I made a few [house drawings] with minor variations. I wanted the houses to be 'samey' but not exactly the same. More the same than normal but not identical. I didn't want to draw too much attention to them but to have my audience get a sense of something not quite right. The composite idea was better for me than caricature."

The development of the final step in the workshop demonstrated that caricature doesn't have to be so narrowly understood in terms of faces. The above method is a relatively simple heuristic that helps participants to conceptualise the process of pushing their characters visual attributes further away from each other. One may simply ask 'what do you notice about this character that is remarkable?' Consciously or not respondents to that question will be comparing their character to their experience of other characters, to people, to things in the world. It may even be that that configural relations between elements within the outer contours of the character, and the ratios of that outer contour itself are being evaluated by the beholder; a thing can look thin in and of itself if it is much taller than it is wide [21].

5. Conclusion

Where participants design human characters a norm can be derived from an axiomatic formula and used to gauge difference in order to generate a caricature of the character. Where such a task is difficult for the participant—as has been the case for caricaturing non-human characters in previous workshops—the differences between a participant's two characters can be averaged out to create a composite. This methodical approach often helped participants feel at ease with the process of caricature. This comparison between participants' character designs makes the scalar differences overt; crucial for consistency in animation or comics. The application of peak shift to background elements in a scene—vehicles, architecture and landscapes for example—could conceivably amplify what is unique about an illustrated work or animation and add to the consistency of the visual style adopted by the novice illustrator; the consistency is implicit in the systematicity of the exaggerations.

Caricature can lead to better recognition and retention in the audience. Given that creators want their creations to be remembered, an understanding of caricature and peak shift can lead significantly towards more unique shapes, improving the memorable attributes of creators' designs through making the design more like itself. As a corollary, if an illustrator wants to diminish the specifics of a character or object in a depiction, knowledge of caricature enables the ability to create anti-caricatures of things. For this reason caricature should be part of the visual vocabulary of illustrators an animators as effective emotive communicators.

Stuart Medley and Bruce Mutard ▪ s.medley@ecu.edu.au, b.mutard@ecu.edu.au

References

1. Rhodes, G.: Superportraits: Caricatures and recognition, pp.2-3. Psychology Press (1997)
2. Ramachandran, V. S., & Hirstein, W. (1999). The science of art: A neurological theory of aesthetic experience. Journal of consciousness Studies, 6(6-7), 15-51.
3. Davies, Stephen. The artful species: Aesthetics, art, and evolution. OUP Oxford, 2012.
4. Dissanayake, Ellen. What is art for?. University of Washington Press, 2015.
5. Gude, Olivia. "New school art styles: The project of art education." Art Education 66.1, pp. 6-15. (2013)
6. Brennan, Susan Elise. Caricature generator. PhD diss., p.170. Massachusetts Institute of Technology, 1982.
7. Dror, Itiel E., Sarah V. Stevenage, and Alan RS Ashworth. "Helping the cognitive system learn: Exaggerating distinctiveness and uniqueness." Applied Cognitive Psychology 22, no. 4 (2008): 573-584.
8. Kendall, L. N., Quentin Raffaelli, Alan Kingstone, and Rebecca M. Todd. "Iconic faces are not real faces: enhanced emotion detection and altered neural processing as faces become more iconic." Cognitive Research: Principles and Implications 1, no. 1 (2016): 19.
9. Heiser, Robert S., Jeremy J. Sierra, and Ivonne M. Torres. "Creativity via cartoon spokespeople in print ads: Capitalizing on the distinctiveness effect." *Journal of Advertising* 37, no. 4 (2008): 75-84.
10. Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. A&C Black, 2013.
11. D. A. Leopold, A. J. O'Toole, T. Vetter, and V. Blanz. Prototype-referenced shape encoding revealed by high-level aftereffects. Nature Neuroscience, 4:89–94, 2001.
12. Klare, Brendan F., Serhat S. Bucak, Anil K. Jain, and Tayfun Akgul. "Towards automated caricature recognition." In Biometrics (ICB), 2012 5th IAPR International Conference on, pp. 139-146. IEEE, 2012.
13. Medley, S., and Hanadi Haddad. "The Mechanics of Caricature, and Their Application in the Classroom Through Illustration Software." In *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology*, vol. 2011, no. 1, pp. 482-487. 2011.
14. Fridlund, Alan J. Human facial expression: An evolutionary view. Academic Press, 2014.
15. Rhodes, G.: Superportraits: Caricatures and recognition, p.9. Psychology Press (1997)
16. ibid, p.10.
17. Erik, Spiekermann, and E. M. Ginger. "Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works." (2003).
18. Dror, Itiel E., Sarah V. Stevenage, and Alan RS Ashworth. "Helping the cognitive system learn: Exaggerating distinctiveness and uniqueness." Applied Cognitive Psychology 22, no. 4 (2008): p.577.
19. ibid, p.582.
20. Theron, Linda, Claudia Mitchell, Ann Lilian Smith, and Jean Stuart. *Picturing research*, p.33. Dordrecht, NL: Springer, 2011.
21. Ramachandran, V. S., & Hirstein, W. (1999). The science of art: A neurological theory of aesthetic experience. Journal of consciousness Studies, 6(6-7), p.18.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The Unexpected Path: How Animation Might be Used to Help Carers Interpret Restricted Expressions in Their Patients

Sophie Mobbs[1]
s.mobbs@mdx.ac.uk
[Animação / Animation]

Keywords
Animation, 3D animation, 2D animation, motion-capture, rotoscopy, body language, facial expression, non-verbal communication, palliative care, patient care, creative practice.

Abstract

Character animators strive to observe and interpret expressions to instil into their animated characters, for example, using mirrors to study their own expressions or though observing others. This paper describes the path taken when an animator/researcher tried to explore subtle and restrained emotion through creative practice methodology. While this research was initially conducted to explore and inform animation practice, the author's own experience in caring for a terminally ill-relative revealed new and unexpected avenues as to how this research might be extended to help carers interpret (and thus respond to) patients who are unable to specifically vocalise their needs or are too ill to express themselves beyond the smallest of gestures. Such gestures might include, the hint of a facial expression, the slightest tilt or tension of the body. This paper discusses how animation practice might be used as a tool of study, and discusses the possibility of expanding research into ways to help animators and carers become more attuned to perceiving and acting upon emotions that are (through cultural rules or physical restraints) otherwise restricted or subdued.

1. Introduction

When I originally began my research, my aim was to create an artefact that would allow me to dissect non-verbal communication through the lens of an animator. This artefact would interpret a live recording of myself as subject, describing situations designed to instigate the expression of emotions of genuine happiness and genuine sadness. I would then approach this piece; itself a part performance, part documentary film, via the medium of motion captured 3D animation, rotoscoped animation and traditional style hand drawn 2D animation.

My aim was to study restrained but real body language. Animation (as opposed to animated special effects) is often associated with being explicit with non-verbal communication, with the animator often using simplified or stylized characters. In part, as an animator myself, I can appreciate this choice as deriving in some part from the restriction of time and deadlines. A story might be better told with time expended on the narrative, mo-

1 Middlesex University, School of Art and Design, The Burroughs, London, NW9 4BT, United Kingdom.

Sophie Mobbs ▪ s.mobbs@mdx.ac.uk

tion and gesture of a simple character, rather than struggling to create a complex design at the expense of the motion. As McCloud points out, "Artists who concentrate on anatomical accuracy but **neglect** gesture, may create technically "correct" figures, but the results may be utterly **lifeless** – while artists with technically "**incorrect**" figures but a **strong** sense of gesture may produce art that seems **real** and **alive**." (bold text McCloud's own) [1] The other point to consider is the now fairly famous effect of the Uncanny Valley first coined by Mori in regard to automatons and robots [2] and now oft-cited to refer to animated avatars. In particular, the difficulties for realistic 3D synthespians (computer generated actors, usually 3D) to capture the full range of facial expression of a real life human, with the result that the synthespian by comparison can appear creepy or undead. [3], [4], [5], [6]. More recent films have been more successful in their depiction of synthespians, though in some respects this is from a combination of choosing non-human characters such as Neytiri (played in motion capture by Zoë Saldana) in *Avatar* [7] or the Great Goblin (played in motion capture by Barry Humphries) in *The Hobbit: The Unexpected Journey* [8] which are already inhuman and to some extent, naturally uncanny, and the large and often unsung heroic teams of animators and riggers working over and adjusting the motion captured data. [9]

Stylized or simply designed characters, without using overt expressiveness, might struggle to tell their story or be understood by viewers, lacking as they do the detailed musculature of a human to express subtle emotive states. Thus for example, Walt Disney encouraged his animators to exaggerate movements, ostensibly, his reasoning was that movement should be realistic and as such live animals were often brought into the Disney studios for the animators to study their movement. However, when animators strove to replicate realistic movement exactly, Walt asked them to re-draw the scenes, again and again, until the animators were forced to exaggerate motion out of frustration, only then gaining approval. [10] Williams, in his book focusing on the practical methods and approaches to animation, cites silent film and pantomime as a source for clarity in getting a character to communicate via their bodies as much as possible. [11]

However, with the rise of motion capture and special effects CGI, there is the potential to create avatars resembling real humans more closely, and as such, these characters might be expected to move and behave more like real actors without needing to press the point with pantomime and exaggeration. Since the human face expresses itself with a myriad of different muscles working in unison, CG characters can struggle to reproduce this, at least not without resorting to a detailed knowledge of both expression and the interplay of complex facial anatomy. Hooks believes that micro-expressions (expressions held on the face across the space of less than a second) and greater subtlety will be demanded by audiences as the level of photo-realism increases, forcing animators to express these intricacies. [12] Even though the audiences themselves might be unable to explain the theory behind expression, we are all nevertheless attuned to expression with our daily interactions with others. Even here, in special effects, it is often the exaggerated charac-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ters (both visually in their inhuman design and in their motions) such as Serkis's Gollum from *Lord of the Rings* [13] that are the most convincing to the viewer. Should mo-cap actors exaggerate their postures, to counteract any limitations of the final avatar their motions might inhabit? What role do the animators have in working with motion capture from an actor? Mihailova points out that the role of the animators within these collaborations is often deliberately played down, with much of the credit of the animated avatar passing directly to the human actor, the "animated performer" [14] and little recognition given to the teams of animators and riggers working to breathe life into the computer generated avatar, "agency and ownership of the digital character are presented as belonging solely to the actor, while animators' work is seen as supplementary." [9] To return to the example of Gollum, 40 animators used the live action footage of Serkis as reference, injecting their own spirit into the animation and not simply copying Serkis's movements. [15]

Yet real people tend not to act like cartoon characters when they are sad or in pain. Cultural, gendered, familial and location restraints influence us all. Ekman defined these restraints as "display rules" with cultural display rules specific to culture [16] and personal display rules specific to families and often learned as a child. Tears do not fly out of people's faces in waterfall streams as a cartoon character might react. Crying might be socially acceptable at a funeral or birth, but by contrast one might feel constrained from crying in the workplace, or on the bus. [17] One might even (depending on circumstance) feel compelled to restrain expressions of joy. Ekman and Friesen classed this within the definition of "deintensifying" where the joyous reaction of a person winning might be toned down to avoid accusations of "gloating." This differs from "neutralising" where a person tries to hide an emotion (such as not crying at work.) Further definitions include "qualifying," a deliberate expression put on to soften the underlying emotion, "simulating" (deliberate feigning of emotion where no underlying emotion is present) and "masking," trying to hide an emotion by casting another over the top of it, such as pretending to be delighted with a gift you actually really hate. [17]

Thus it was I set out to unravel non-verbal expression using animation as a lens of study. In order to provoke expressions of genuine sadness, I filmed myself talking about my father's (at the time of initial filming,) fairly recent diagnosis of cancer and the operations he was enduring at that time.

On viewing the initial, raw video footage of my interview closely, I was able to spot various expressions falling within the remit of the qualifiers defined by Ekman and Friesen above, for example:

While talking of my father's illness, it becomes clear I am on the brink of tears, though I was struggling not to release the emotion fully. This would be classed as deintensifying my emotion rather than fully neutralising it. The footage then shows me laughing, despite being clearly upset. Ekman defines this as qualifying or masking. [17] To laugh while describing something serious or otherwise upsetting might seem illogical or odd, but taken as a qualifying measure, it makes more sense. I was uncomfortable about showing my distress in front of people, and uncomfortable about causing

Sophie Mobbs ▪ s.mobbs@mdx.ac.uk

others to feel upset on seeing me upset, hence laughing to appear to soften the impact, entirely for the benefit of observers. I would not laugh if I was alone feeling the same distress, with no one observing. When alone, the distracting effect of laughing is neither needed not wanted.

In this way, on a personal and self reflective level, this intimate dissection of my own facial expressions and emotions was illuminating, and coupled with time spent rotoscoping sections of the live action, I was forced (though the act of rotoscoping) to focus and concentrate on my facial expressions frame by frame. In some ways, my approach was not dissimilar to the freeze-frame intensive study that FACS (Facial Action Coding System, a method developed by Ekman and Friesen to study expression closely) psychology researchers apply when viewing video footage in order to analyse facial expressions.

As FACS researchers freeze-frame their way through footage, they are more likely to pick up on possible micro-expressions, and "emotional leakage" of true expression. Micro-expressions are fleeting facial expressions, swiftly hidden and frequently lasting less than a fifth of a second, [18] or in animation terms, around 5 frames worth. Since a micro-expression might last for 5 frames, such would be a duration long enough to be picked up and sketched out while rotoscoping live action footage, albeit, manifesting as only 2 or possibly 3 drawn frames if an animator was rotoscoping on twos. (Drawing every other frame of live action footage.)

2. Unexpected Side Effects of the Research

I had hoped that my research might be of value to other animators like myself, keen to find ways to understand and interpret subtle non verbal communication to express within their animations. What I did not anticipate was that the personal knowledge and insight I gained from my research might actually and tangibly help my father in his battle against terminal illness, and that, this insight could have the potential to help other patients under palliative care, or indeed any persons in a situation where speech or obvious gestures have become difficult to express. In the later stages of terminal cancer, my father lost the ability to communicate, becoming unable to speak or even to open his eyes. He could no longer articulate save in the most subtle of manners, such as for example, a slightly different positioning of the eyebrows or slight tension in the whole body. Indications that were small and difficult to see. Yet throughout this time, he was still experiencing fear, distress and pain (including frightening hallucinations) and conversely, also relief and a measure of ease when these experiences were alleviated, either from pain medication or anxiety medication, or from the effect of pleasant dreams and hallucinations. Prior to my research, I suspect much of this non-verbal communication would have been too slight for me to interpret. The ability to decipher the real source of the emotion was important. Was my father in distress from pain or from hallucinations? Was this an almost imperceptible pain expression, or an almost imperceptible fear expression? Pain required painkillers to be administered, hallucinations (fear) required anxiety medication. The appropriate treatment needed to be given for the specific cause of the distress, or there would be no relief for

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

the patient. Additionally, by observing slight changes in facial expression or posture, one could check that the medication was having effect, and if not, to refer this back to doctors and nurses for appropriate adjustment. Thus I began to wonder if there might be a way to use this research to help others struggling to decipher emotion, not just other animators, but other carers too. Part of my original research was to see how viewers would interpret and react to more restrained, (not exaggerated) emotion presented via animation methods. Would sensitivity to emotions be enhanced or detracted for those viewing the animations? Ruddle suggests that animation can be a technique to coax the viewer into seeing "both under and between" otherwise ordinary motions [19] while Honness-Roe discusses how animated documentary "reveals the world of the interviewee channelled via the animator(s)" [20] Both urge caution, for the eye of the animator can both reveal or distort the reality of the original footage, one might even wonder if the animator might even reveal and hide simultaneously, with the result that the animated footage might take on a different meaning to the original footage, though in some cases this transposition may have been desired or deliberately encouraged in order to entertain or influence the viewer.

3. How the Work was Presented

The research artefact was presented as a documentary style narrative or voiceover, with the visuals rendered in a mix of live action filmed footage, motion captured 3D Animation (with myself as narrator rendered in the form of a computer generated dinosaur), 2D rotoscoped animation (taken from the live action footage) and traditional style 2d hand drawn animation (where the narrator becomes a hand drawn cartoon dinosaur.) The full artefact is around 10 minutes in duration and can be viewed here:

https://vimeo.com/164232007

Members of the public were invited to view the artefact (posted onto Vimeo) via social media networks including facebook groups, blog groups and journals. Viewers were encouraged to share the link onto their own groups and networks and to fill in a short, 10 question survey on their impressions of the piece.

3.1. Advantages, Difficulties and Concerns of the Presentation Method

The questions were open ended, and entirely anonymous, and while this did give respondents the freedom to reply as they wished and potentially volunteer new and unlooked for reactions, the disadvantages were that replying required a measure of time, confidence and commitment on the part of the respondent. As a result, a smaller number of respondents were expected, and their answers would need to be processed and analysed on a response by response basis, with the emphasis on qualitative analysis. The aim in processing these responses, was to hopefully pick up on threads and insights, correct confusions and errors for further experiments and feedbacks, thus to help frame approaches for further research.

Sophie Mobbs ▪ s.mobbs@mdx.ac.uk

While the overall recorded reaction was of interest, it is likely that those who found the artefact boring or uninteresting might have left part way through the animation, and not filled in the survey. Vimeo documented 142 plays while the survey recorded only 35 responses. Even assuming that some viewers may have viewed more than once, it would seem that a large but otherwise unknown quantity viewed without participating in feedback. Reasons might include; lack of time, lack of convenient hardware to fill in the survey (respondents replying via their mobile phones might struggle to type out complicated responses,) finding the survey too confusing, intimidating or demanding, or disinterest in the piece as a whole.

4. Discussion

Generally, the hand animated dinosaur avatar sequences were more popular and "easier" for viewers to understand. The "Sari" scene in particular, where my narration is taken up and illustrated by a 2D drawn dinosaur attempting to buy a sari, was presented in more of a traditional "expected" manner, with jokes, colour and a narrative, and an amusing (non-serious) character. Viewers described the scene as "cute" "whimsical" "pretty" "evocative" "flamboyant" "enjoyable" "expressive" "imaginative" "hilarious," all terms one might expect for a more traditional and entertaining animation. Not to mention the slightly ludicrous and inherently comedic concept of a tyrannosaurus dinosaur wanting to wear an elegant sari. The expression of emotion and themes were also made more obvious through the use of exaggerated body language (the dinosaur's eyes bulging in shock, her mouth falling open) the stripping away of information and leaving only the core, (such as the shivering father huddled and small in the centre of the screen) and symbols (tear drops, the ground rising up to interact and "speak" with the dinosaur) all of which are classic animation techniques that a viewer would likely have experienced and seen in a mainstream animation shown on television or film.

By contrast, the motion captured sections were generally the most unpopular, with respondents complaining of the stiffness and restricted movement of the 3D dinosaur character and its lack of facial expression. Some respondents found the motion captured dinosaur more engaging when it was moving more expansively, possibly because the wilder movements were more distracting, or that the restrained, lack of movement (from the grieving scenes) only heightened the artificial, uncanny aspect of the character, even though in the case of the restricted movement and stiffness, the dinosaur was behaving in line with the real human motions of the interviewee. The choice of a split screen of live action and motion capture for some of the scenes proved too distracting for some viewers. This appeared to reinforce the observations discussed by MacGillivray, [3] that the expectations of viewers watching motion captured movement compared with hand tweaked movement perceive greater "life quality" in the tweaked footage. It appeared that viewers perceived exaggeration as more convincing. [10] This seemed to reiterate the discussion previously in this paper, that to be convincing, motion-capture actors might need to exaggerate their movements in order to be more believable, and that

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3D computer generated avatars may require tweaking from animators to refine the motions further. [15]

More of a surprise was the reaction to the rotoscoped animation. In articulating this, I shall attempt to define the sections of my artefact through the classifications Honess Roe describes of evocation, mimetic substitution and non mimetic substitution. [21] It seemed that the hand drawn animations provided an example of evocation (evoking concepts difficult to visualise or express with live action) by rendering emotion as generated and expressed through the eye of the animator. By contrast, the motion capture sections fell at the other extreme of mimetic substitution, through aiming to be as realistic (reproducing the body movements exactly) as the technology available at that time allowed. Thus the rotoscoping fell between these extremes as the halfway point, of non-mimetic substitution, the use of real footage stylised. [21] Honess Roe has written about how this approach can work well in documentary animation and my hope was to explore this from the direction of articulating and comprehending non-verbal communication, born from a documentary-style narrative. In this, the style of the rotoscoping, following closely the real life facial expressions whilst simultaneously heightening and crystallising them, appeared to work well in commanding the attention of the viewers, provoking interest and focus (as opposed to simple amusement gained from the hand drawn dinosaur sari scenes.)

Responses from the viewers seemed to imply that the rotoscoped scenes proved the most successful at focusing the viewers into seeing and acknowledging the facial expressions of the rotoscoped narrator. It might be that this sort of animation (rotoscopy) is less common to what viewers are used to, and thus becomes interesting through novelty. The stripped down nature of the linework combined with the voiceover left viewers with no alternative but to focus and see the expressions. Such experimental animation has been approached before with Sabiston's rotoshopped work. [22]

It seemed noticeable too that the majority of respondents preferred to focus their attention on facial expressions rather than body motions. The minimalist rotoscopes could still be considered successful and understandable in spite of having no body, while the 3D animation, having body motion but no facial expression came across as hard to understand or uncanny. [2] I had hoped to use the motion capture animation as a way to get viewers to focus more on the body than the face, but while some respondents were fascinated by the body motion, most were disconcerted by the static facial expressions.

The artefact began with the narrator describing happy memories, before turning to describing sad, even distressing memories. The sadness and distress of the situation described stood out for many of the viewers, with seven respondents describing that they found the expression of sadness and distress (and subject matter) upsetting or "difficult to watch", without connecting this impression of distress to any specific animated approach of the artefact. In some part, this might be due to the tone of voice as much as the visuals of the sad scenes. Eight respondents were not upset, though three acknowledged the execution was moving or heartfelt.

Sophie Mobbs ▪ s.mobbs@mdx.ac.uk

Two respondents felt that the subject matter and the voice alone were most effective, "I started to ignore the images and concentrate on the spoken word" so it is possible those respondents who could not articulate an animation style that stood out for them were more struck by the tone of voice. However, a majority were able to point to a specific animated section that spoke to them.

In this, the abstract quality of the hand drawn "sad" animation helped articulate emotion, possibly by elaborating on the vocal narrative, whereas the rotoscoping had a more direct connection to the facial expressions, with the line-work helping to draw attention to the expressions on the interviewee.

Reaction to the mo-cap was split, with some finding the change in body posture from happy to sad interesting but all finding the lack of facial animation on the 3D avatar lacking in expressing the depth of sadness being vocally expressed.

For four respondents, a more holistic, thought provoking mood was generated from seeing the variety of emotion displayed in animated form. Quoting from the feedback "it opened my thoughts to maybe having to experience something similar one day" and "it has made me think how complex and fast changing our emotional expression is" it "made me think about talking about difficult subjects, and how well animation can help not only conveying the emotion, but make it a bit easier in some ways."

4.1. Motion Capture

While it appeared that the mix of different animations was interesting and thought provoking to most of the respondents, from the point of view of using different styles of animation to help viewers interpret the subtleties of body language, mixing the styles was counter-productive in the case of the motion capture, serving only to heighten the dissatisfaction of viewers with the motion capture as they compared it with the rotoscoping and the hand animation in particular. As Peter Lord and Brian Sibley describe in their animations for Aardman, "Real movement, the sort of thing you would see if you analyzed film of a live actor, always looks weak and bland when it is closely imitated in an animated version." [23] This reaction, of perceived weakness appears to have been borne out within the motion captured sections, though less so with the rotoscoped sections. In spite of the rotoscoping conforming closely to the live action footage, the heightening and accentuating of the facial expressions proved to be relatively absorbing or interesting to viewers, a novel way of seeing facial expression. It might be that the less exaggerated forms of expression achieved by directly rendering the expressions might fit more closely with a 'naturalistic' aesthetic of representation that the rotoscoping entailed, with the face

Fig. 1. Motion captured dinosaur avatar taken from the artefact.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

legible in terms of the 'cinematic' codes and expectations of talking-head documentary films. Subtle nuances are far more alien to the way in which viewers are expecting to engage with cute 3D animated animals, or rather less cute 3D generated dinosaur synthespians.

This contrasts with the more positive reactions from early tests of the motion capture that were shown informally to viewers, where only a short motion captured segment was shown. To encourage the viewer to look at subtle body movements, rather than facial expressions, the next approach might be:

1. Short (30 second only) clips of a motion captured avatar, without other forms of animation or live action footage to distract the viewer.
2. A redesign of the character. While non-human and stylized, the 3D avatar was still too realistic and her lack of facial expression dropped her into the uncanny valley. I would suggest a design of a softer, fluffier character such as a soft toy or sock puppet transposed into motion captured movement, where viewers are not expecting or looking for realistic facial expression.
3. Motion capturing facial expression. A more complex approach requiring more complex software and still difficult to capture the full range of human expression successfully without hand tweaking the motion on top of the motion capture. The problem would remain that viewers would look to the face before studying the body.

4.2. Rotoscoping

As the rotoscoped sequences appeared to work quite well in getting viewers to focus and observe facial expression, further work, designed to heighten awareness of facial expressions might involve:

1. Short rotoscoped clips of real (not acted) expressions.
2. Rotoscope played without voiceover as well as with voiceover, to see how much (if any) of a different reaction this prompts, and if it encourages viewers to look more closely at the visuals. An option might be to start without sound then blend in sound, to see if the viewer's interpretation of the emotion conveyed matches up.
3. Cut with live action footage. For example, beginning with a live action close up, blending to a rotoscoped version and then blending back to a live action close up. This to see if the blending helps viewers continue to focus on the live action face to trace the details previously

Fig. 2. Still from the filmed footage with corresponding rotoscoped frame.

Sophie Mobbs ▪ s.mobbs@mdx.ac.uk

highlighted by the rotocoped lines.

A difficulty of the rotoscoped experiment is that is does require the time and skill of a trained artist to interpret and hand animate the emotions by picking them out from each frame. The success of the animation, as a medium to highlight the communication of a subject is dependent on how good the animator might be at interpreting and then expressing emotion, and there is the danger that the animator might be adding to, subtracting from or distorting the data of the facial expressions. For an example of the variation you might expect from such an exercise, see Sabistion's film *Roadhead* [22] which demonstrates a fascinating and wide range of animators' approaches to the same documentary live action footage. How much this might be considered a problem might be dependent on the subject matter of the animation. A more light-hearted or abstract narrative might benefit the viewer reinterpreting away from the original aim of the piece. However, in the case of a more serious animated documentary illustrating sensitive themes, confusing, reinterpreting or muddying the message could be problematic.

4.3. Hand Drawn Animation

Part of the original aim of this research was as a self-reflection, a refining of skills and the journey taken by the researcher themselves, as animator, researcher and auteur, and as a possible methodology for unlocking insights.

Fig. 3. Still taken from the hand drawn part of the artefact.

While the hand drawn elements were entertaining and clearly understandable for the majority of the viewers who responded, they did not appear to trigger fresh insights into the viewer's eye of non-verbal communication in regard to being more finely attuned to picking up on body language cues, beyond what the researcher/animator had deliberately drawn and constructed.

On reflection I felt that the hand drawn element was more successful on a personal level to me, as a continuation of my efforts to study and observe non-verbal communication. I began by studying and observing body motion through working with the motion captured animation, and then moved onto studying and observing facial expression by drawing via rotoscoping. The culmination of this study was the expression of body and facial communication via hand drawn animation. In hindsight, this part of the artefact was an opportunity for me to digest the subtle movements and non-verbal cues I had observed from my studies though motion capture and rotoscopy, and reprocess and re-present them within my freeform animation. The journey proved valuable on a personal level, with the result that I was better able to express difficult concepts within my freeform animation and use it as a method of self-reflection. For viewers though, the indication was that the freeform animation departed from the aim to highlight and accentuate the ability to perceive non-verbal cues related to interpreting body language, and

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

became instead, more of an entertaining experience, with abstraction and symbolism used to communicate subtleties. The freeform animation proved potent as a method specific to the medium of animation to communicate my personal emotions, and provided fresh insights on a person level as a methodological approach, but proved somewhat unsuccessful as a medium to *unlock perception in the viewer* of subtle body language cues, but conversely successful in *communicating to the viewer* in non-verbal manner using abstract and symbolic cues.

5. Conclusion

Animation has been used within an educational and medical context before. For example, the *Altered Lives* digital storytelling project uses powerful personal narratives to create animations to challenge the stigma of HIV while still allowing the narrator a measure of anonymity via the medium of animation [24]. Also, Gray, Young and Blomfield discuss the power of this "digital storytelling," the ability to impart information through a spectrum of approaches; visuals, speech and music in a more interesting and engaging manner than a dry health information message might achieve, "digital stories are so personal, they not only tell us what happened but also how it happened" the "visual aspects of this multimodal approach enhanced the communicative strength of the oral stories." [25].

Methodologically, there is an inherent difficulty in using animation entirely as a tool of study. The Altered Lives project, mentioned above, benefits from presenting documentary experience within the context of a powerfully themed narrative delivered as an example of digital storytelling. My own artefact has less of a structured narrative and is delivered more as a sequence of renderings focusing upon expressions rather than a fully coherent story. While intended as a method to find out about how people respond to, read, or make sense of different means of corporeal expression, the result showed that it is very difficult to extricate aesthetic concerns and reactions from an animated piece. The expectation is often that an animation has been made to entertain, even when used in a documentary sense dealing with serious and real issues. It is a tension that as the animator and director of this artefact, I could not relinquish. I wanted my artefact to be entertaining, and this is most visible (and clearly effective) in the "Happy" freeform section of the piece, where the looser style and departure from rigorously rendering the body and facial motions to follow the live action was relaxed and an element of narrative was allowed into the piece. The artefact is admittedly (by animation standards) long at 10 minutes duration. It was also designed with a specific purpose whose main drive was *not* to entertain or produce a narrative. However, I did not wish for viewers to become bored and disengaged and fail to watch the entire piece, as happened with one viewer who was very scathing in their feedback and whose language might well have been moderated had they continued to watch to the serious section of the artefact. I cannot know how many other viewers had similar reactions of boredom and switched off part way through the piece, never leaving feedback, and the animator in me does still wish I could have married more entertainment with

purpose to the piece, through greater skill in design, cutting, sound and quality of animation and a greater integration of a coherent narrative.

The choice of questions is also problematic, in that many of the questions revolved around asking respondents how they "liked" or "disliked" a section or the piece as a whole, potentially drawing the viewers away from the piece as an academic tool and further into the realm of how the piece entertained. This is a problem, but it was also a deliberate choice, reasoning that as an ice-breaking technique, people are much more comfortable talking about what they liked and didn't like than being asked to make erudite statements that they might feel judged upon. The questions were designed to be disarming, to enable the qualitative data to flow and be induced from viewers in a way that did not seem too contrived. By keeping the questions fairly loose, it would appear that expansive responses where coaxed from viewers, with the result that interesting, unprompted and qualitative data was obtained.

The imperfections unavoidably embedded within this piece, both within the artefact and the design and presentation of the artefact itself, coupled with the data obtained from the viewer feedback, have allowed me to start building a structure upon which to carry this research forward onto the next stage. Some approaches proved more successful than others in provoking the viewer to focus and observe minute gestures. The rotoscoping in particular worked well for directing viewers to notice details such as the crinkling of eyes, though even aspects of the motion captured animation, suitably adjusted in light of the feedback received, could be used to help people notice otherwise overlooked motions. The hand drawn sections, while entertaining and evocative, did not seem to help viewers pick up on real gestures, though through their use of symbols, abstracted gestural movement and colour, these sections worked well in expressing the story and emotion of the animator behind the artefact.

As a result of my own admittedly distressing experience in caring for my father at the end of his life, I am acutely aware that other carers and patients in the same situation might struggle to communicate between each other. Relatives and professionals are at pains to try and make end of life care as pain and distress-free as possible, and while I believe that while non-verbal communication can be learned, it is not something a relative might pick up quickly while in a time of great pressure and distress.

Based upon my own self reflective experience of conducting, performing and animating this research, I feel I must question if there is a possibility that this research might provide an insight into helping others become more aware of expression, with a path of potential further research opening up. While I feel certain (on a personal level) that the in-depth and intimate scrutiny I applied in animating, researching and re-envisioning my artefact helped me learn to see smaller and more hidden non-verbal expression more clearly, there appear to be some small indications, (drawn from the reaction of the focus groups viewing the artefact,) that the act of dissecting motion and expression (through motion-captured avatars, striped down facial expression rotoscoping and hand animation,) could possibly help viewers become aware of small mo-

tions they might have overlooked in a live action piece.

Could viewing such animated artefacts help carers become more aware of seeing beyond the usual verbal communications? In my paper I have discussed ways in which the research might be brought forward to test this, via the construction of fresh animations based upon real-life emotions, but built upon the findings of the viewer reactions of the initial artefact. Further animations need to be made and tested to see if this is viable.

Animations, in particular rotoscoped pieces and possibly carefully set up motion captured pieces, gently viewed in a quick and cost-effective delivery (such as short animations delivered free online) could allow carers, particularly relatives, potentially at very short notice, to attune themselves to noticing smaller cues and thus help palliative care patients.

I believe this is a tantalizing glimpse of a worthwhile avenue of animation research that needs to be thoroughly explored and tested beyond the research presented here.

References

1. McCloud, S.: Making Comics, Harper, New York (2006)
2. Mori, M.: "The Uncanny Valley", Energy, vol. 7, no. 4, pp. 33-35 (1970)
3. MacGillivray, C.: "How Psychophysical Perception of Motion and Image relates to Animation Practice", Computer Graphics, Imaging and Visualisation, 2007. CGIV '07, no. 14-17 Aug. 2007, pp. 81 (2007)
4. Pollick, F.: "In Search of the Uncanny Valley", The Vienna Series in Theoretical Biology (2009)
5. Bode, L.: "From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image, Technologies", Animation: An Interdisciplinary Journal, vol. 1, no. 2, pp. 173 (2006)
6. Geller, T.: "Overcoming the Uncanny Valley", Computer Graphics and Applications, IEEE, vol. 28, no. 4, pp. 11 (2008)
7. Cameron, J.: Avatar, 20th Century Fox (2009)
8. Jackson, P.: The Hobbit: An Unexpected Journey, Warner Bros (2012)
9. Mihailova, M.: "Collaboration without Representation: Labor Issues in Motion and Performance Capture", Animation, vol. 11, no. 1, pp. 40-58 (2016)
10. Thomas, F. & Johnston, O.: The Illusion of Life Disney Animation, Disney Editions, New York (1981)
11. Williams, R.: The Animator's Survival Kit, Faber and Faber, London (2001)
12. Hooks, E.: Acting for Animators, Heinemann Drama; Revised edition, Portsmouth (2003)
13. Jackson, P.: The Lord of the Rings: The Two Towers, Eiv (2002)
14. Hayes, D. & Webster, C. : Acting And Performance For Animation, Focal Press, Abingdon (2013)
15. Serkis, A.: The Lord Of The Rings Gollum How We Made Movie Magic, Collins (2003)
16. Ekman, P. & Rosenberg, E.: What the Face Reveals: Basic and Applied Studies of Spontaneous Expression Using the Facial Action Coding System (FACS), 2nd Edition edn, Oxford University Press, USA (2005)
17. Ekman, P. & Friesen, W.: Unmasking The Face, Malor Books, Los Altos CA (2009)
18. Ekman, P.: Emotions Revealed: Understanding Faces and Feelings, New Ed edition edn, Pheonix (2012)
19. Ruddell, C.: "'Don't Box Me In': Blurred Lines in Waking Life and A Scanner Darkly",

Animation: An Interdisciplinary Journal, [Online], vol. 7, no. 1, pp. 7-23 (2012)
20. Honess Roe, A.: "Uncanny Indexes: Rotoshopped Interviews as Documentary", Animation: An Interdisciplinary Journal, vol. 7, no. 1, pp. 25-37 (2012)
21. Honess Roe, A.: "Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary", Animation: An Interdisciplinary Journal, vol. 6, pp. 215 (2011)
22. Sabiston, B.: Roadhead, Flat Back Films;, USA (1998)
23. Lord, P. & Sibley, B.: Cracking Animation, Thames and Hudson, London (2004)
24. Lim, S.: The Long Walk, Positive Women NZ Omnibus Digital Story Telling Project. (2011)
25. Gray, B. Young, A. & Blomfield, T.: "Altered Lives: assessing the effectiveness of digital storytelling as a form of communication design." Continuum, 29(4), pp.635-649 (2015)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Animation Industry's Expectations from Industry-Specific Education: Lithuanian case

Tomas Mitkus[1] and Vaida Nedzinskaitė-Mitkė[2]
{tomas.mitkus, vaida.nedzinskaite-mitke}@vgtu.lt

[Animação / Animation]

Keywords
Animation, education, creative industries, management.

Abstract

The research studied and examined the expectations of Lithuanian animation industry towards necessary abilities that graduates should possess to successfully enter the industry. For this purpose, literature review was conducted in order to identify the nature of animation enterprises and the matter of global market. Authors conducted a quantitative questionnaire with eighteen enterprises from Lithuanian animation industry. Drawing from the empirical evidence, it was found out that there is a considerable gap between the industry's demand and what graduates can provide at the start of their career. This paper aims to contribute to better understanding of industry's modern needs and to provide evidence to Lithuanian education institutions and its policy makers what curriculum changes or adjustments should be made to address these problems.

1. Introduction

To be able to understand and analyze the dynamics of animation industry, first one should understand the animation industry in the context of creative industries. Especially in EU, creative industries are perceived as concept that embodies an integral part of sustainable European future that will result in the development of economic, social, environmental and cultural dimensions. Not to mention that developed creative industries is on the spotlight as a potential economic powerhouse.

It is important to notice that the way we perceive creative industries changed dramatically in the last few decades. Up to 1990s creative profile entrepreneurs in Europe were mostly associated with a line of work that could be accomplished only if it has continuous access to direct state aid [1], [2]. However, in the last two decades there was a tectonic shift in the way government bodies perceive creative industries. This change in perception happened because of the vast evidence that demonstrates incredible growth, efficiency and stability (even in economic crisis) of creative sector, as well its stimulation for innovation in more traditional industries that are in need of a creative solutions, not to mention creative industry's high resistance to robotization [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9], [10].

However, as the most EU key reports on creative industries notice – creative sector is still a largely untapped resource [11], [12], [13]. And this

1 Vilnius Gediminas Technical University Faculty of Business Management Department of International Economics and Business Management, Saulėtekio al. 11, Vilnius, Lithuania.

2 Vilnius Gediminas Technical University Faculty of Creative Industries Department of Philosophy and Communication, Saulėtekio al. 11, Vilnius, Lithuania.

issue will continue to surface for at least another decade because it is not enough to recognize that creative sectors have an unfulfilled potential in the continent. Strategy needs to be formed and policy tools need to be design to help achieve the goal – developed creative industries. But for strategy to be affective, first of all, the key problems need to be identified. Therefore, research and data gathering in particular is of the paramount importance. Or, in other words, if any national cultural policy is formulated without the backing of the research it can lead to the waste of time, money and other type of resources on poorly targeted, ill-conceived approaches [11].

Thus, to achieve strong, smart, sustainable and developed creative industries, as a holistic concept, means that creative profile enterprises should be able, with relative ease, grow and expand the scope of their operations. However, this cannot be achieved without new qualified talent entering the industry. Therefore, growth and development of any segment of creative industries is not possible without renewal of skilled human capital. So, educational institutions are of strategic importance to the industry and the economy.

Authors of this paper aim to analyze current status of Lithuanian animation industry in the context of industry's perception of the graduates and academic institutions that have bachelor programs for animation. More specifically, the paper focuses to how well graduates are prepared to enter the industry straight after finishing their studies. Gathered data can be used by the policymakers of Lithuanian academic institutions to implement curriculum changes or adjustments in order to increase competitiveness of their animation courses. Moreover, gathered evidence can inform future and present animation students what choices they should make to achieve best decisions for their career.

This paper is structured as follows: authors firstly analyze theoretical context of creative and cultural industries. This will be followed by review of challenges and trends of global animation industry. Secondly, methodology and the findings of empirical research about Lithuanian animation industry's expectations from graduates of industry-specific educational institutions gathered through quantitative questionnaire are presented in this paper. Authors conclude with a discussion of what curriculum changes or adjustments should be made to address problems raised by industry of animation.

2. Literature review

As mentioned above, animation industry is part of the "creative industries" and not "cultural industries". This means that animation production and its result are perceived not only as a source of culture, but also as a mean to gain economic income. Thus, production of animation is a business venture, and a very profitable one. The study on how different live-action genres and animation segment (animation as a whole not divided in genders) are doing in theatrical box office revealed that animated films performed best, with an average net profit of $230.6 million [14]. Although, this could be linked with the fact, that animation feature film projects, in average, are more expensive and take longer to execute. Thus,

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

necessity to commit formidable economic and talent resources for a project that could last as long as five years most likely work as incentive to filter feature film projects with greater attention.

However, animation industry (as well as all creative industries segments in the continent) for a long time was perceived as integral part of cultural industries. Thus, from government body point of view cultural benefits from national animation product was valued more than economic. Cultural industries had a rather well-defined all-round policy framework, which sets out not only how and why it is worth providing state aid to local culture production [15], but as well what type of skills and knowledge new graduates should possess. Furthermore, this cultural policy framework clearly defined a place and purpose in the society for an animation talent.

And, although, today concept of creative industries is not perceived as dichotomy where it is a source for culture or for economic income, but rather as a synergy of art, science and business [4], [5], [13]. Yet, changes that are required in order to achieve a full potential of creative industries are still ongoing. Many of them are involving at higher degree of integration of technological, management and marketing aspects in to the industries, rather than increase of artistic talent. In other words, implementation of modern business and technology practice in to creative activities is the most challenging aspect in order to achieve systematic development of creative industries.

This issue is partly based on long-time preserved notion that the enterprises that produce cultural products are craft-based and low-tech-oriented. While, reality is that today creative industries are very technology-intensive industries [16]. Furthermore, technological and administrative innovations that affect the way animation is produced, distributed and conceived are affecting industry at such a rapid rate that one need to be on a constant lookout for new game-changers in the horizon. Thus, cultural policy should always implement tools that would stimulate industry's desire to innovate and compete in a global market.

However, the importance of aspects of business and technology in creative industries in no way demises the importance of the creativity. In fact, aspects of business (management, marketing and etc.) technology (effectiveness, innovative ways to express, platforms of distribution and etc.) only help to amplify cultural product what in its core is novel and unique creativity. By contrast, cultural product that after consumption is not perceived as having any cultural value will not be balanced by supreme execution in relation to business aspect or by the fact that production was executed by using state-of-art technology.

Therefore, creativity is the most important asset for a company in creative industries [17]. However, to access and produce it effectively one needs to create stimulating environment [18]. And as Banks *et al.* [19] notice "managing creativity is a complex problem and somewhat messy business". But on the other hand, if organization can design work environment were creativity can be stimulated yet can follow budgetary and timetable constraints it can produce truly distinguish work. The most famous

case when implementation of technical and administrative innovations elevated animation studio that it could not be matched for decades would belong to organization managed by Walt Disney [20].

Yoon and Malecki notice, that today animation production can be clearly categorized by what it wants to achieve [21]. And these goals of an animation project could be simplified as a construct, where on one side there is a hunger for "artistic prestige" and on the other side there is "economic gain". And, although, skills and knowledge needed to produce animation project would be relatively the same no matter which goal – the artistic prestige or economic gain – would be set by the animation producers, the differences in the professional conduct are very evident. Chen, Wei and Huang [22] agree that artistic reputation and prestige in the industry are extremely important in creative industries, no matter what are the goals of the producers.

Nevertheless, the reality is that spectacular animations are made by teams of a very different type of animation professionals who have very different skills and abilities. These skills and abilities can be acquired only when there is a systematic study and practice of the animation subject. And there is a very little chance that one can acquire needed skills "on the job". Therefore, animation industry's long term operation and ability to compete in a global market are very much dependent on continuous supply of well-trained new specialists.

3. Empirical study

In order to identify how successfully graduates of industry-specific educational institutions are prepared, an empirical case study was conducted in January 2017. The research was done with eighteen respondents that represented Lithuanian enterprises working in animation industry. The firms investigated had to meet the following three criteria in order to be included in the study:

- They needed to be registered as a juridical body in Lithuania;
- They needed to demonstrate evidence publicly that company has competence to produce or execute cinematographic animation project;
- They needed to be independent firms.

The first step in the study was to compile a list of animation enterprises using partial lists available in various government agencies, animation industry associations, specialized institutes, etc. The authors identified 26 animation studios in Lithuania that met the criteria above. Although, it was also identified, that 2 out of those 26 studios was unreachable (all provided contact details in public databases were invalid). Therefore, final list of Lithuanian animation studios consists of 24 animation firms.

A letter sent by e-mail invited animation enterprises to participate in this study. The letter emphasized the relevance of the study to collect data about the animation industry and its potential impact on public policy-makers. Respondents were promised a summary of the study's results. A structured questionnaire of 46 questions and one extra section at the

end for comments was posted in the specific internet platform designed to conduct this type of questionnaire. The questions were formulated so they would be in coherence with EU Europe 2020 strategy [23], Creative Europe programme goals [13], Lithuanian Republic Ministry of Culture Policy Guideline [24] and Lithuanian Creative Industry Policy Guidelines for 2016-2020 timeframe [25]. At this point 6 studios verbally informed authors that they refuse to participate in the research for various reasons. Therefore, eighteen animation studios were investigated in this research (75% of active animation enterprises in Lithuania).

The main objective of the questionnaire was for a first time in modern Lithuanian history to gather all-round information about animation industry. However, this paper only analyses collected data related to the Lithuanian industry's perception and evaluation of local industry-specific academic institutions to produce adequate graduates. Therefore, other collected data about preferred animation technique, artistic achievements in national or international levels, innovation and internationalization processes and so on will not be addressed in this paper.

4. Findings

Collected data from conducted questionnaire revealed that 44% of Lithuanian animation studios where found by at least one member with an academic degree in animation. Then respondents were asked to indicate the highest level of degree among the founding members of organization. 75% of enterprises that have an at least one founding member with an academic degree in animation have a master's level (33% of all respondents), and 25% of the respondents indicated that highest academic degree among the founding members of organization is at bachelor's level (11% of all respondents). None of respondents have a founding member with a PhD.

Of the 18 respondents, 28% indicated that the best academic institution in the nation to provide animation graduates is Vilnius College of Technologies and Design, 16% chose Vilnius Academy of Arts and 6% indicated that the best academic institution is University of Applied Sciences (in Kaunas). Although, 50% of the respondents could not pinpoint an academic institution that would exceed in preparation of animation graduates. As one of respondents noted in comment section, "none of academic institution does have program that would be superior to other. It is more of a chance how advance graduate will be once he or she will leave institution".

Findings as well strongly indicate that animation industry is a portfolio based industry. As high as 83% of the respondents indicated that decision whom to hire would be based on portfolio, rather than *alma mater* of the candidate. 11% of the respondents chose to give priority to graduates that got their education from foreign institutions and only 6% express that Lithuanian academic institution of a graduate would be more preferable that foreign.

When asked to express what key skills and knowledge are missing from animation graduates' professional erudition respondents gave answers that could be grouped in to these categories:

- Practical skills and understanding of animation producing process in the industry;
- Advance skills with software used in the industry;
- Advance understanding of cinematic theory and history.

These findings suggest that respondents overall are mostly not happy with the lack of practical skills and understanding of industry level production process, rather than artistic capacity of the graduates. The later was elaborated when respondents were asked about their expectations from academic institution that prepare graduates for the industry.

When asked what expectations respondents as employers would raise for academic institutions preparing students, 61% of all respondents indicated that academic institutions should provide students with adequate practical skills in the field of traditional and CGI animation techniques, 33% - with theoretical knowledges of animation in general, its techniques and processes. Some respondents expressed expectation that academia should closely collaborate with animation studios (6%) or provide students with basic management skills (6%). The rest of all respondents (39%) did not express any expectations from academic institutions or left this answer section blank. In these questions, multiple responses were allowed, so the totals exceed 100%.

Respondents were asked to specify up to 3 professional positions which, in their opinion, are the most lacking (respondents were asked to specify the most lacking professional position as 1st priority) in animation industry. During evaluation of gathered data 3 points were given for 1st priority, 2 points for 2nd priority and 1 point for 3rd priority. Results show that the most lacking positions are 3D animator's (18 points), 2D animator's (16 points) and producer's (12 points). Also, each of these positions was mentioned by the respondents as their first priority (meaning the most lacking) for four times. The rest of professional positions mentioned by respondents collected up to 9 points and fell into rank at this order: VFX (9 points); character designer, rigger, script writer (6 points each); 3D modeler (4 points); director (2 points); renderer, stop-motion animator (1 point each).

Respondents also were asked if, in their opinion, 3-4 academic year long study programme that would prepare exclusively animation management specialists (producers or project managers) is needed in Lithuania. A strong majority of the respondents (72%) agreed with the need of trained managers for animation projects as opposed to the minority (17%) that disagreed with the need of this kind of study programme. 11% of the respondents did not express an opinion on this matter.

Next question of the questionnaire asked respondents if any of animation studio staff are working as pedagogues. 61% of respondents answered positive, 39% - negative. At this point the data does not show the field of interest or the place of employment of those animation studio representatives who work as pedagogues. However, respondents' answers to further question "Does your animation studio have a researcher who publishes academic articles in the field of animation?" reveal that only third (36%) of those who additionally work as pedagogues specializes in animation field.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

As well respondents were given single-answer Likert scale question, about how they evaluate animation graduates who finished their education in Lithuania during the last 5 years. More than half of respondents (55.5%) evaluate them "neither positively nor negatively". From the rest of the respondents almost three times more questioned animation studios evaluate Lithuanian animation graduates "negatively" (28%) than "positively" (11%). Only one respondent (5.5%) chose answer option "I cannot answer".

4. Discussion

The study shows that at the moment there is a strong desynchronization between animation industry's expectation and reality of graduates' preparedness to enter the animation industry in Lithuania. Of course, the issue is always more complex and one cannot simplify by putting the blame on academic institutions. Traditions, economic and legal environment, geographical location, competences of pedagogues and administration of the academic institution, local cultural attributes and even the status of the industry itself affect the overall outcome of animation graduates. However, authors of this paper do not seek to identify what causes this gap between expectations and reality, but only focus to provide evidence for academic institutions that would help them to make curriculum changes or adjustments to address problems raised by the representatives of animation industry.

Before moving to data analysis, it is paramount to address the fact that Lithuanian artistic and general societies at the moment are going through transformation of perception of cultural sector. In other words, although, the concept of developed creative industries in the continent is accepted as strategic goal on national and international level, in reality, government bodies in charge of cultural policy are not always sure how exactly this should be achieved. Furthermore, even the entity of artisans and enterprises that would be perceived as creative industries do not really grasp the purpose of the changes. Does it simply mean that now they should be also commercially successful as well as artistically? But then can it be achieved without compromising the cultural value? These questions are not yet fully answered outside academic community.

Therefore, when analyzing animation industry's expectations one need to keep in mind that industry itself relatively recently transformed from purely cultural services providing community of artisans into industry that combines artistic merit and innovation with entrepreneurship. However, evidences show the core disappointment of representatives of the industry with the animation graduates is mostly related with the lack of even basic skills and knowledge of the trade (practical skills, familiarization with software used in the industry, understanding of cinematic theory and etc.). As findings show the issue with the lack of adequate skills from graduates was indicated in few separated questions.

The question about best academic institution that prepares new animators in Lithuania distinguishes Vilnius College of Technologies and Design, which collected more choices among respondents of the questionnaire than the institutions of second and third choices combined.

However, the fact that 50% of the respondents could not pick out an academic institution that distinguish themselves in preparation of new animators shows the lack of long term strategy, not to mention marketing skills of academic institutions. Lastly, authors have to notice, that because of extensive amounts of pedagogues among Lithuanian animation studios, that could have been the factor to choose best academic institution. Or to be more precise, it is possible that pedagogues of specific academic institution would favor their academic-wise workplace. However, because of the structure of questions this premise cannot be confirmed or denied.

Yet, the fact that almost 2/3 of respondents indicated that among their organization's employees or founding members are pedagogues revealed an interesting issue. One would think that industry's involvement on such scale in educational process of new animators would result in constantly updated curriculum. Furthermore, this would guarantee that graduates at least have basic industry's level competences about animation process. However, research shows that (despite industry representatives' involvement in study process) animation graduates are lacking basic industry level knowledge and practical skills. At this point authors need to notice that the question formulation did not specify if pedagogic work is directly related with education in animation study programme on bachelor or higher level. This, plus the fact that only 1/3 of respondents indicated that their representative organization has a researcher who publishes academic articles in the field of animation, suggest that gathered data is distorted, thus inconclusive without further research.

Authors constructed the question about most needed animation specialists in the industry with understanding that no academic institution can afford to create a bachelor programme that prepares only very specific animation specialist (e. g. story artist, CGI texture artist, stop motion model maker, and so on). Thus, the question was aimed to gather data that would provide (a) evidence that diversity of specializations should be encouraged among students and (b) what are the most wanted specializations at this moment in the industry. However, the fact that respondents put an emphasis on a lack of animators among three animation techniques (CGI, traditional and stop motion) is puzzling, to say the very least. This evidence should be perceived as a very important indicator of shortcoming by academic institutions that prepare animators. Not only it can bruise public image of an academic institution, but on the long run it could damage the chances to attract new students to the programme. Which, in extended, as well would damage the industry ability to grow.

Lastly, gathered data suggests that one of the positive results of transformation from cultural to creative industries is the growth in scope of animation projects. This is evidenced by strong indication of lack of competent managers in the industry. Furthermore, a prominent support (72% of the respondents) for a stand-alone animation management programme indicates that this type of specialist needs not only to acquire a vast set of managerial skills that are specific to animation project, but also be competent to help stimulate growth and development of the enterprises in local and global market.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

5. Conclusions

Quantitate questionnaire conducted by authors for the first time in Lithuanian history provides data about industry's expectations for industry entry-level animators. Evidence suggests that at this point there is a big gap between industry's expectations from graduates and what their can offer in reality. Academic institutions that train students to become future animation professionals from the industry's point of view do not adequately prepare young specialist to join the industry.

However, as mentioned before this research cannot, nor does it attempt to, identify the causes that led to formulation of this gap between industry's expectations for entry-level animators and reality. Furthermore, the fact that none of the academic institutions seems to noticeably exceed suggests that the cause of the curriculum problems is a sum of various external factors rather than the lack of effort from institution and/or programme administration. This presents academic institutions with interesting opportunity – it is very likely that the first institution to reduce the "expectation" gap would gain strong marketing tool to attracted best candidates for their animation programme.

This study also identified the strong demand for competent animation project managers in the market. As mentioned before, this is most likely linked with cultural industries metamorphosis into creative industries, which led to increased scope of animation projects. However, the unique creative pipeline of animation production becomes a serious obstacle to hire manager without extensive knowledge how animation is made. Thus, this led to the growing demand in the market for a specialist with a very specific set of skills and knowledge.

Although, authors' conducted questionnaire gathered data about industry-specific education only from the industry point of view, in order to be able fully evaluate animation education situation there is a need to conduct separate research that would collect data about how many teachers from the academic environment, who are currently teaching animation subjects, have had professional experience in animation industry.

Finally, authors need to address some of the limitations of this research. First, although this paper represents 75% of active animation enterprises in Lithuania it does not cover video games industry where animation specialist often land. This was done because distribution of interactive creative product, factor that influences studio growth (education, direct and indirect state aid system, etc.) and internationalization process, is severely different and cannot be adequately compared in many aspects. Thus, although video game industry heavily intertwines with animation industry, even more so than with film industry, but on the micro level animation and video games industries are affected by very different factors, therefore collected data from video games firms would greatly distort the findings. Therefore, because the goal of questionnaire was to gather overall information about Lithuanian animation industry, the choice was made not to include video games industry in this research. Thus, research findings are limited and do not provide the statistical generalization of a larger pool of industries that implement animation medium. Secondly,

this research gathered data only from animation enterprises and not from the artisans. Therefore, this research naturally better represents perception of the industry that put emphasis on entrepreneurship rather than high artistic value. Since the study was built based on a survey with Lithuanian animation studios researchers and academic institution policy-makers should be cautious when using results to implement changes to or adjustments to curriculum.

Authors suggest that this type of survey would be continued as the way to create a mutually beneficial link between communities of the industry and the academy. Continuous data gathering would provide tools to observe not only employment demands but also trends of the industry. Thus, this would also lead to systematic growth and development of Lithuanian animation industry and providing tools to change or modify academic curriculum.

6. Funding

This research was partially financed by Lithuanian Council for Culture.

References

1. Mitkus, T.: Lietuvos kino industrija XXI a.: valstybės remiamas menas ar verslas? Santalka: Filosofija, Komunikacija. 19, 76--89 (2011)
2. Mitkus, T., Nedzinskaite-Mitke, V.: The impact of globalization to creative industries: the analysis of film industries of Central and Eastern Europe. Creativity Studies. 9, 64--74 (2015)
3. TERA Consultants.: European Competitiveness Report 2010. Luxembourg Office for Official Publ. of the European Communities, Luxembourg (2010)
4. DCMS.: A New Cultural Framework. HMSO, London (1998)
5. DCMS.: Creative Industries Mapping Document 2001. Department of Culture, Media and Sport, London (2001)
6. Blair, H., Grey, S., Randle, K.: Working in Film. Employment in a Project Based Industry. Personnel Review. 30, 170--185 (2001)
7. Hotho, S., Champion, K.: Beyond the creative industries: Mapping the creative economy in the United Kingdom. NESTA. Technical report (2011)
8. De Propris, L.: How are the Creative Industries Weathering the Crisis? Cambridge Journal of Regions. Economy and Society. 6, 23--35 (2013)
9. Goede, M., Louisa, G.: A Case Study of the Creative Zone Scharloo and Pietermaai in Curacao. International Journal of Social Economics. 39, 844--858 (2012)
10. Daubaraite. U., Startiene, G.: Creative industries impact on national economy in regard to subsectors. 20th International Scientific Conference Economics and Management – 2015. Procedia - Social and Behavioural Sciences 213. 129--134. (2013)
11. EC.: Green Paper. Unlocking the potential of cultural and creative industries. COM, Brussels (2012)
12. ESTEP.: 2007–2013 metų Europos Sąjungos struktūrinės paramos poveikio kultūrai vertinimas. Galutinė ataskaita. ESTEP, Vilnius (2016)
13. Creative Europe.: Europos Parlamento ir Tarybos Reglamentas (ES) Nr. 1295/2013. 2013 m. gruodžio 11 d. kuriuo sukuriama programa „Kūrybiška Europa" (2014–2020 m.) ir panaikinami sprendimai Nr. 1718/2006/EB, Nr. 1855/2006/EB ir Nr. 1041/2009/EB. (2009)
14. SNL Kagan.: Economics of Motion Pictures 2009. SNL Kagan (2009)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

15. Garnham, N.: From cultural to creative industries: An analysis of the implications of the “creative industries. International journal of cultural policy. 11, 15--29 (2005)
16. Aoyama, Y., Izushi, H.: Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry. Research Policy. 32, 423--444 (2003)
17. Florida, R., Goodnight, J.: Managing for creativity. Harvard Business Review. 9, 2--8 (2005)
18. Tschang, T., Goldstein, A.: Production and political economy in the animation industry: Why insourcing and outsourcing occur. Proceedings of DRUID Summer Conference. 1--21 (2004)
19. Banks, M., Calvey, D., Owen, J., Russell, D.: Where the Art is: Defining and Managing Creativity in New Media SMEs. Creativity and Innovation Management. 11, 255--264 (2002)
20. Bendazzi, G.: Quirino Cristiani, the untold story of Argentina’s pioneer animator. Animation World Magazine. 1, (1996)
21. Yoon, H., Malecki, J. M.: Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry. Industrial and Corporate Change. 19, 239--271 (2009)
22. Chen, X., Wei, J., Huang, X.: Success Factors of Innovation in Creative Industry in China: Case Study on Animation Companies. Proceedings of the 2010 IEEE ICMIT. 800--805 (2010)
23. Europe 2020.: Communication From The Commission Europe 2020 A strategy for smart, sustainable and inclusive growth. European Commission, Brussels (2010)
24. Lithuanian Republic Ministry of Culture Policy Guideline.: Kūrybinių industrijų skatinimo ir plėtros strategija. Lietuvos Respublikos kultūros ministro 2009 m. kovo 28 d. įsakymas Nr. ĮV-217 (2007)
25. Lithuanian Creative Industry Policy Guidelines for 2016-2020 timeframe.: Kultūros ir kūrybinių industrijų politikos 2015–2020 metų plėtros kryptys. Lietuvos Respublikos kultūros ministro 2015 m. liepos 31 d. įsakymas Nr. ĮV-524 (2015).

A transfiguração dos conteúdos fílmicos de O Apóstolo de Fernando Cortizo pela música de Philip Glass

Helena Santana[1] e Rosário Santana[2]
hsantana@ua.pt, rosariosantana@ipg.pt
[Animação / Animation]

Resumo

Philip Glass é um compositor de sucesso internacional colaborando com diversos cineastas desde a década de 80 do século passado. Ao longo da sua vasta produção musical para filme verificamos o uso de um vasto conjunto de técnicas de elaboração e transformação do musical que, no nosso entender, apoiam a construção de um sonoro de autor. Inquirindo sobre a produção musical de Philip Glass para filme, seja para curta ou longa metragem, documentário ou outro registo, verificamos que a mesma é extensa e significativa. Realizada ao longo de 30 anos, nela se projetam diversos temas e formas de interagir com a arte, sendo que neste conjunto de obras sobressai um conjunto de criações onde a temática nos mostra uma preocupação espiritual, mística e religiosa que convém salientar. Neste nosso trabalho, é nossa intenção perceber de que forma a obra musical se constrói de modo a elucidar estes conteúdos em O Apóstolo (The Spain Apostle, 2010) de Fernando Cortizo. Nesta obra, a componente sonora e musical foi realizada por Philip Glass em colaboração com outros compositores. Analisando o sonoro de forma a perceber quais as técnicas utilizadas e como estas se mostram, ou não, diversas daquelas presentes em outras obras, nomeadamente aquelas que não se encontram relacionadas com o filme de animação, tentaremos perceber de que forma o compositor evolui na sua escrita para cinema, nomeadamente para cinema de animação. Neste fazer, buscaremos factos e argumentos que nos permitam dizer se a obra musical se redefine para se integrar melhor nos conteúdos fílmicos de animação, ou, se por outro lado, ela permanece a mesma, sendo que é no visual, e pelo visual, que adquire os conteúdos imagéticos da temática proposta a cada filme e obra.

Keywords

Música para filme, Philip Glass, O Apóstolo, Filme de Animação.

1. Introdução

O uso de imaginários conceptivos e fruitivos que apelam a novas formas de fazer e dizer a arte, assim como aos conteúdos que nela se espelham, permitem que elementos provenientes de outros universos criativos, de outros autores e obras, de outros tempos e lugares, se mostrem no objeto de arte de forma subsequente no ato do seu fazer e ser. Neste decurso, o uso de técnicas como a citação e a colagem, a interpolação e a variação,

1 Universidade de Aveiro, Inet-Md, Departamento de Comunicação e Arte, Aveiro, Portugal

2 Instituto Politécnico da Guarda, Unidade de Investigação para o Desenvolvimento do Interior, Guarda, Portugal

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

a repetição e a modulação, seja de uma forma continuada e incessante, seja de uma forma intermitente e fugaz, de materiais e formas, tempos e ritmos, timbres e texturas, som e arte, permitem que o compositor se manifeste enquanto intenção num processo de criação, onde um novo conteúdo se mostra nas narrativas sonora, musical, discursiva imagética e fílmica. Os diferentes papéis atribuídos à música, não só como meio de determinação e concretização da narrativa, mas também como força medianeira na fixação das suas configurações emotivas e expressivas, foram estudados por numerosos autores ao longo da história não só da música como do cinema. Estes autores, entre eles Claudia Gorbman [1], Michel Chion [2], Nikolas Cook [3], Annabel Cohen [4], Lipscomb e Tolchinsky [5] ou Wingstedt [6], entre muitos outros, confirmam a existência de diferentes formas de conceber e caracterizar musicalmente uma narrativa, narrativa essa que se mostra essencial para determinar e reforçar os diferentes meios, ações e intenções de realização de obra. Em essência, narram também diversas formas de concretizar o musical, bem como diversas técnicas de criação e manipulação sonora, de um gesto ação.

No caso do filme de animação *O Apóstolo* de Fernando Cortizo, estas ações, e a utilização de universos sonoros, musicais, linguísticos e materiais heterogéneos, permite, para além de uma eficaz ilustração e manipulação do visual, a construção de uma natureza outra ao nível do objeto de arte. Neste sentido, e sabendo que a lógica e a intuição dominam o processo de criação, verificamos que a capacidade do compositor em criar uma componente sonora que redimensione, altere ou enfatize os conteúdos imagéticos do filme, e da relação a isso inerente, se mostra essencial. Como refere Kam, "Uma boa banda sonora deve possuir uma outra dimensão para além de salientar o conteúdo das imagens. É muito bom quando a música traz algum elemento à narrativa do filme que não seja somente aquele que é falado. É muito bom quando a música nos traz e deixa sensações, mostrando ao espectador que não está somente a discursar por detrás de todos os diálogos, quando mostra ao espectador que é um elemento essencial" [7].

Por outro lado, e no intuito de alcançar uma composição otimizada da banda sonora, o compositor deve focar a sua atenção na criação de uma componente sonora em colaboração muito próxima com o realizador, o guião, bem como todo o processo de montagem. A inclusão de novas formas de percepção e criatividade enquanto corolário da aplicação de um outro pensamento criador, e da interação pessoa-obra, também se mostra nesta fase, revelando-se, e no nosso entender, essencial, pois a realização de uma banda sonora optimizada contempla em si uma ação maior que a mera sonorização de uma imagem.

Paralelamente, e sabendo que o universo musical se estrutura a partir de uma linguagem recorrendo a técnicas e estéticas bem precisas, antecipamos que a concepção de uma obra para filme, e no caso de filme de animação, traz novos desafios aos seus autores. Desde já surge o desafio de interagirem entre eles na construção de um objecto mais vasto. Em seguida o da confluência de objectivos e a proximidade, senão a simultaneidade, de técnicas e estéticas. Sabemos que as técnicas de construção

Helena Santana e Rosário Santana ▪ hsantana@ua.pt, rosariosantana@ipg.pt

e manipulação do som e da narrativa fílmica por parte de Philip Glass refletem um pensar que lhe advém do universo da música clássica e erudita, requerendo uma lógica e coerência próprias, uma centelha de criatividade e intuição, que se estrutura e adensa na sua obra para filme [8]. Simultaneamente, percebemos que a lógica e a intuição interagem. Dominando o processo de criação, permitem a inclusão de novas formas de realização, percepção e construção da narrativa sonora do filme, sendo que, e no uso de outros universos musicais, como é o caso da música do folclore espanhol ou de um conjunto vasto de sons e ruídos da natureza, se mostram e emergem num universo em evolução que espelha a narrativa fílmica[3].

Refletindo sobre a condição do ser humano e da sua ação no (e sobre o) mundo, imagens e som convergem em *O Apóstolo* na realização de objetos artísticos de uma elevada beleza plástica e sonora, contendo em si uma dimensão artística maior. Neste dizer, Philip Glass revela, e releva, a sua preocupação com o mundo e a vida, bem como com a destruição, a adversidade e a morte. O filme apresenta, no nosso entender, um tema controverso que denota um interesse e uma preocupação de ordem filosófica e existencial do compositor que, procurando incessantemente perceber o porquê e o para quê da existência, procura nas diversas religiões, nas diversas correntes filosóficas, místicas e musicais, uma resposta para uma angústia que se mostra não só existencial mas também criativa[8].

Quando afirmamos que esta angústia é criativa queremos dizer sobretudo que é uma angústia que se mostra não só potenciadora do ato criativo, mas também enquanto potenciadora de objetos de arte que se revelam exemplos de uma construção fundada e fundamentada em pressupostos de ordem não só técnica, mas, e sobretudo, vivencial, mística e musical. Neste fazer, prenuncia Glass uma forte preocupação humanista e ambiental, e um progressivo interesse pelas filosofia e pela religião como veículos de esclarecimento de um conjunto de questões fundamentais que se colocam a todo o ser humano numa qualquer fase da vida, e que se resumem à questão: qual o significado, o porquê e o para quê da existência, e consequentemente, qual o significado, o porquê e o para quê da vida e da morte. Neste sentido diversas construções do pensamento humano surgem ao longo da história da humanidade enquanto resposta, ou tentativa de resposta, a estas inquirições do espírito humano. Fruto da necessidade, da ignorância e do medo, diversas lendas são construídas e, enquanto misto do real e do fantástico, dão corpo a histórias que, pela sua natureza, são traduzidas em obra. Enquanto obra fílmica dão corpo a diversos objetos de arte que nos moldam a forma de ser e pensar, agindo sobre as nossas emoções e os nossos sentimentos: *O Apóstolo*, um exemplo.

2. O Apóstolo

Em *O Apóstolo,* filme de animação realizado sob a direção de Fernando Cortizo em 2010, a parte musical surge composta por diversos autores, de entre os quais o compositor americano Philip Glass. Para além

3 Esta interação também se manifesta quando, entre som e imagem, se exteriorizam os mesmos processos de construção, desconstrução e manipulação de estrutura e forma.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

da componente musical composta por este autor, o filme encontra-se ilustrado com excertos de música da autoria de Xavier Font[4] [9] e Aturo Vaquero[5] [10], incluindo ainda alguns excertos de música popular espanhola. Este facto contribui para uma diversidade musical que surge essencial no delinear do sonoro de uma obra tão particular como esta. Simultaneamente, surge como uma constante o uso de diferentes efeitos sonoros que ilustram de forma viva e continuada a narrativa do filme, sendo que os sons são aqueles que melhor ilustram não só os objetos, como as personagens e as situações narradas, construindo uma história onde o terror, o suspense e a emoção são constantes.

No caso de Glass, verificamos o uso predominante da orquestra e das vozes como veículo de transmitir arte. As texturas que enuncia de características predominantemente homofónicas e homorritmicas favorecem a caraterização técnica, estilística e estética da sua obra que, predominantemente minimalista, surge evidenciada ainda nos materiais musicais que define, nas técnicas composicionais que expõe e que, no nosso entender, enfatizam os conteúdos imagísticos do filme. Notamos ainda que a construção por repetição continuada dos mesmos motivos é uma constante no autor revelando-se delineadora de um estilo que se mostra uniforme e linear na sua obra [11]. A mestria da orquestração permite que a natureza e a particularidade dos timbres dos instrumentos e da sua combinatória se revistam de uma aura que enobrece e clarifica os conteúdos imagéticos da narrativa, do texto, dos diálogos, das personagens, das emoções e dos sentimentos transpostos na história e na lenda narradas. O uso de sons da natureza próprios do ambiente das cenas que se mostram e sequenciam, determina uma forma particular de caracterizar esses mesmos ambientes, contribuindo para a natureza, por vezes fantasmagórica e alegórica, dos elementos vivenciados.

O produto final deste filme de animação, realizado utilizando a técnica *stop-motion* revela uma forma inabitual de contemplarmos um produto singular, neste caso o filme de animação para um público adulto, revelando, no nosso entender, um nível de inteligência e perspicácia elevados. O *stop-motion*, sendo uma técnica de animação que se determina fotograma a fotograma (ou quadro a quadro), utilizando como recursos materiais para a sua captação tanto uma máquina de filmar, como uma máquina fotográfica ou mesmo um computador, permite um manuseamento dos materiais, uma reflexão sobre o ato criativo e sobre os elementos entretanto produzidos e materializados arte, mais efetiva, refletida e eficaz [12]. No nosso entender, o processo de manipulação física do material que dá forma aos cenários, aos personagens e a tudo o que envolve a materiali-

4 Xavier Font é um compositor catalão que reside em Santiago de Compostela. A sua formação musical passa pelo estudo do Piano e da Guitarra e por um aprofundamento autodidata da sua formação musical. Através do seu trabalho alcançou diversos prémios. Enquanto compositor de música para filmes colabora com diversos compositores, nomeadamente Arturo Vaquero e Philip Glass. Da sua obra para filme destacamos *Abrígate* (2007) e *Ma morta* (2008, sob a direção de Ramón Costafreda), *Cartas Italianas* (2007) e *Relatos* (2009, sob a direção de Mario Iglesias), *Agallas* sob a direção de Samuel Martín e Andrés Luque, *El diario de Carlota* (2010, sob a direção de José Manuel Carrasco) e *O Apóstolo* (2010, sob a direção de Fernando Cortizo).

5 Arturo Vaquero nasceu em Santurce, Vizcaya, Espanha, em 1971. É conhecido pelo seu trabalho em *O Diário de Carlota* ou *O Apóstolo* já mencionados.

Helena Santana e Rosário Santana ▪ hsantana@ua.pt, rosariosantana@ipg.pt

dade do filme, permite aos seus autores uma maior vivência física desses mesmos materiais e realidades projetadas ser e arte[6].

Em *O Apóstolo*, assistimos inicialmente à fuga de dois prisioneiros, Xavier e Ramon numa viagem em busca de um tesouro perdido numa aldeia do norte de Espanha e que se vai revelar cheia de vivências de natureza não só material mas, e sobretudo, imaterial e espiritual. Recém-fugido da prisão, Ramon vai à procura de um tesouro que foi escondido numa aldeia pequena e solitária, mas o que lá encontra é um ambiente sinistro que lhe mostra que a prisão onde se encontrava era bem mais conciliadora e desprovida de armadilhas que aquela pequena aldeia aparentemente pacata, calma e feliz. O espaço físico e emocional da aldeia revela-se ao longo da narrativa uma prisão, um cárcere ainda mais terrível que aquele de onde tinha fugido mais o seu amigo Xavier. Nela encontra anciãos sinistros, vivenciando acontecimentos macabros como desaparecimentos de pessoas. Na sua passagem pela aldeia fica ainda ao corrente da possibilidade de manifestação de espíritos vários que atentam os habitantes, ou da existência de um sacerdote que não segue os pressupostos de um religioso tradicional. Na trama que se forma, o nosso fugitivo cruza-se ainda com o Arcebispo de Santiago vivenciando uma história de terror, humor e fantasia. As paisagens naturais, a recriação da catedral de Santiago de Compostela e as expressões fantasmagóricas de alguns personagens induzem-nos um clima marcado pela escuridão e pelo medo. O nevoeiro do Caminho de Santiago abre espaço para a introdução do fantástico, a música e a natureza do sonoro enfatiza-o. Tecnicamente *O Apóstolo* surge uma obra de inegável valor artístico, encontrando-se delineado, numa inflexão gótica, que nos remete para alguns trabalhos do grande realizador Tim Burton[7]. Realçamos ainda o arrojo do cineasta em se mostrar fiel a diversas lendas e narrativas galegas, construindo um filme de animação destinado maioritariamente a adultos. Destacamos identicamente a banda sonora que, nos elementos da autoria de Philip Glass, claramente dá densidade e dramatismo ao ambiente criado [13].

Do ponto de vista estritamente musical, e no entender de David Raksin, sabemos que a música tem como único propósito, o de "ajudar a contar a narrativa do filme" [14]. Neste sentido perguntamo-nos que ajuda pode a música fornecer... Se esta ajuda se projeta na construção de mais um estrato de significação dos conteúdos imagéticos e visuais do filme, ou se se projeta na construção de um espaço referencial para projeção

6 Sabemos que na realização de filmes comportando esta técnica, e nas animações propostas pelos autores, são produzidos e utilizados modelos em diversos materiais, sendo os mais comuns a massa de modelar e a plasticina. Conforme a técnica, e a necessidade, muitos desses modelos contêm sistemas de juntas mecânicos, com mecanismos de articulações muito complexos e realistas, conferindo realismo ao fixado em tela. No caso de realização de filmes mais extensos, os materiais utilizados tem de ser mais resistentes e maleáveis. Os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro. Esses quadros são posteriormente montados numa película cinematográfica, criando a impressão de movimento. Nessa fase, podem ser acrescentados efeitos sonoros, como o discurso falado ou a música, o ruído, ou quaisquer outro elemento que o autor ache pertinente utilizar para melhor ilustrar a sua intenção criativa.

7 Tim Burton é um dos mais profícuos realizadores de filmes com a técnica *Stop Motion*. Um dos muitos filmes que produziu utilizando esta técnica foi *O Estranho Mundo de Jack* (1993, sob a direção de Henry Selick). Outros exemplos comportam *A Fuga das Galinhas, Wallace e Gromit, Coraline* e *O Mundo Secreto* e O *Fantástico Sr. Raposo* (2009, sob a direção de Wes Anderson), além de *A Festa do Monstro Maluco* (1967) ou *A Noiva Cadáver* e *Frankenweenie* (2012).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

do eu de quem constrói e frui o objecto fílmico? Neste fazer, o compositor Aron Copland entende que um compositor não pode fazer muito mais do que "através da música, potenciar o valor dramático e emocional [do filme]" [14]. A solução do problema, problema esse colocado inicialmente por Roy Prendergast, encontra-se, para ele, entre as duas posições enunciadas, pois uma banda sonora pode conter diversas funcionalidades [15]. Em determinados momentos pode descrever ou comentar musicalmente uma cena onde focaliza o significado ou o sentimento aí manifesto sem alterar a percepção daquilo que observamos, ou, por outro, enfatizar as emoções nela manifestas [15]. Neste caso, observamos que a componente sonora tanto pode provocar mudanças abruptas na ação e nos sentimentos dos personagens revelando efetivamente o que pensam ou sentem, como revelar e expandir aspectos subjetivos relacionados com lugares ou ideias presentes nos conteúdos da narrativa, garantindo unidade e coerência discursivas, emotivas e conceptuais à obra. Não podemos no entanto esquecer o imaginário de quem frui e a sua construção de obra, sendo que o procedimento de composição de bandas sonoras evoluiu de forma drástica ao longo do século 20 no que concerne os meios de produção, gravação e pós-produção de obra[8].

No processo de análise da obra *O Apóstolo* de Fernando Cortizo notamos que, quando tentamos perceber como se encontram relacionados os diferentes discursos que compõem a narrativa fílmica, a ação se torna difícil. O trabalho conjunto entre realizador e compositor facilita a construção de uma narrativa musical que enfatiza os conteúdos sensíveis do filme, ajudando na sua construção, captação e fruição. Mas esse trabalho não é fácil. Perceber o que a componente musical pode ou não fazer, para elucidar, mascarar, acompanhar, reafirmar, sublinhar ou ilustrar, os conteúdos narrativos, expressivos e emotivos de um filme, é factor de discussão constante entre os agentes criativos. Neste contexto, Alex North refere que os compositores são músicos cujo pensamento se encontra refém da história, e da forma como ela é narrada, sendo que a banda sonora, fornecendo consistência à história relatada e revela a sua essência, aprofundando conteúdos dramáticos e focalizando aspectos concretos [13]. Neste dizer, notamos que em *O Apóstolo*, a componente sonora realça determinados momentos da narrativa, caracteriza personagens, revela pensamentos e sentimentos, distingue intenções, valores e ideários, tanto dos seus atores e autores, como dos seus fruídores e intérpretes. A componente musical surge ainda com o intuito de introduzir o ambiente emocional da história narrada e vivida, preparando o espectador para os acontecimentos que irão suceder. Neste sentido observamos que a componente sonora se revela delineadora, se não clarificadora, dos conteúdos imagéticos, expressivos, dramáticos e emocionais da obra vivificada.

Mas se a componente musical concorre para a construção do objecto fílmico, muitos são os autores que entendem que o discurso musical não se deve sobrepor ao discurso da narrativa e ao discurso das imagens[1],

8 No que concerne a resolução de problemas de ordem compositiva, técnica, estética e expressiva, a materialização de uma banda sonora não se encontre ainda hoje muito longe do obtido em meados do século 20.

[5], [6]. O compositor Philip Glass, bem como os demais autores, seguem no nosso entender esta linha de pensamento, pois a componente sonora de *O Apóstolo* nunca se sobrepõe aos conteúdos narrativos do filme sejam eles de natureza vivencial, filosófica ou espiritual, surgindo na sua essência, clara e diáfana. A procura incessante do belo e de novas formas de expressão conduz a uma viagem em que todos criam relações de influenciação recíproca, influência esta que determinará a personalidade e a postura do indivíduo face à composição musical, à cultura em geral, e a todas as formas de arte, bases da sua formação e desenvolvimento.

É ainda de considerar que a música, e a criação artística contemporânea levarão o ser humano a confrontar-se consigo próprio, e com o mundo exterior a si, levando-o ainda a autodefinir-se através de uma constante pesquisa das estruturas discursivas e estéticas do objecto de arte e daquilo que nele se diz. Assim, a descoberta do filme e de si, do som e da arte, dos instrumentos, códigos e modelos operantes e deformantes de um modo cristalizante e cristalizado de ser homem, humano e arte, conduzem o indivíduo na descoberta do interior de si, servindo-se do exterior a si; o som e a narrativa fílmica, sistemas operantes e determinantes de novas formas de ser e interagir consigo, com o mundo, o real e a arte.

Conclusão

No filme apresentado revela-se o ser face a uma realidade que se percute desde os tempos mais antigos – o contato com o mundo espiritual, assim como a manifestação de diversas temáticas de ordem filosófica, mística, religiosa e espiritual através da arte. Esta realidade, bem como os imaginários daí decorrentes, são transpostos de forma magistral na forma como os criadores, compositor e cineasta, concebem a obra de arte musical, e o filme em particular. A música enfatizando a imagem constrói-lhe um outro nível de significação, bem como uma outra forma de vivenciar a realidade que, quando não informada, surge plena de temor, terror e senão crueldade. Em *O Apóstolo,* Fernando Cortizo, e os demais autores, desenham um novo olhar sobre realidades bem importantes da vivência humana: a vida, a morte, os espíritos, a crueldade, o sinistro, o fantasmagórico, quiçá, um espelho do humano. Elucida-nos sobre uma temática ainda envolta em mistério, e sobre a qual, muitas vezes, muito se fala mas pouco se progride, seja por ignorância, seja por medo, seja por manifesta incapacidade de aceitar o real, visto vivermos num mundo onde a materialidade impera sobre valores que, de natureza moral, se mostram bem mais significativos para o equilíbrio e desenvolvimento humanos.

Na forma como se projeta o objecto de arte, técnicas de composição, transformação, variação e sequenciação do discurso visual refletem-se na concepção do discurso sonoro. As massas sonoras, de maior ou menor densidade, construídas por espaços de timbres característicos, revelam um discurso pictural outro, reflexo de uma realidade mutante. Saliente-se a elevada concepção estética das obras fruídas. Universos de som e imagem surgem num discurso que celebra a vida e a morte nas suas distintas formas. As técnicas de estratificação, de repetição, derivação e sequenciação de materiais cria um ritmo sonoro e visual próprio. Os sons, as

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

melodias, as harmonias e os ritmos, repetidos, variados, transformados, modulados, provocam um discurso que reflete a dinâmica discursiva da obra. Os elementos quando recorrentes, surgem metamorfoseados pelo timbre. Espelhando uma origem comum, dão continuidade. As técnicas de transformação e transfiguração dos elementos visuais conduzem a novos elementos visuais que, no entanto, não perdem identidade. As emoções e os sentimentos que espelham surgem também eles reflexo de um sonoro que enfatiza os seus conteúdos imagéticos e imagísticos. Musicalmente assistimos ao mesmo fenómeno, à mesma realidade; os sons ganham corpo e uma densidade imagética e imagística fruto do visual e do narrativo que ilustram. O sonoro, o discursivo e o visual confluem, nesta obra, para a criação do objecto artístico. Não existindo um sem o outro, a sua existência em separado se mutilaria.

Neste dizer, e fruindo um objecto artístico que se nos apresenta claro e incisivo, verificamos ainda que os excertos que compõem a narrativa musical, encerrando todas as características técnicas e estilísticas do compositor, se revelam possuidores de uma intensidade dramática elevada, necessitando por isso de um tempo próprio para se desenvolver e manifestar. Constatamos ainda que a música de Glass se revela contra as correntes dominantes. De uma intensidade dramática elevada, que se determina na repetição de objetos sonoros simples, a repetição continuada de breves elementos rítmicos, melódicos e harmónicos, que se desenvolvem lenta e gradualmente através de minúsculas variações dos seus constituintes, faz progredir o discurso numa ou outra direção infligindo por vezes uma modificação profunda na textura que se realiza de forma, no entanto, quase sempre imperceptível a cada novo momento, e quadro narrativo.

Sabemos que todas as componentes de um filme concorrem para a ilustração e transmissão de uma mensagem. Na obra analisada, e no nosso entender, o discurso sonoro não se sobrepõe à narração do conteúdo dramático, permite, isso sim, uma melhor compreensão e aquisição desse conteúdo. Neste sentido, a função, e consequente produção do discurso sonoro de *O Apóstolo* manifesta as intenções de acompanhar, reafirmar, sublinhar, ilustrar ou duplicar os conteúdos da narrativa e do discurso -imagem, não se sobrepondo enquanto constituinte do objecto filme. As técnicas e os efeitos sonoros em uso, não só no filme de animação ora proposto, mas em muitas das obras de Philip Glass, não fogem ao descrito, como elementos gerais, em muitas outras obras. Sendo assim, o que difere na produção de uma obra? No nosso entender, o pousar de uma consciência, aquela do compositor, sobre os conteúdos narrados, e a consequente produção de obra técnica, estética e estilisticamente diversa.

Helena Santana e Rosário Santana ▪ hsantana@ua.pt, rosariosantana@ipg.pt

Referências

1. Gorbman, Cl. Unheard Melodies: Narrative Film Music, Indiana University Press, Indianapolis (1987)
2. Chion, M.: Audio-Vision: Sound on Screen, Columbia University Press, New York (1990)
3. Cook, N.: Analyzing Musical Multimedia, Oxford University Press, Oxford (1998)
4. Cohen, A. J.: Music as a source of emotion in film, In: Juslin Patrik N., Sloboda, J. A.: (eds.) Music and Emotion, Oxford University Press, Oxford (2001)
5. Lipscomb, S. D., Tolchinsky, D. E.: The Role of Music Communication in cinema, Oxford University Press, Oxford (2005)
6. Wingstedt, J.: Narrative Music: Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia. School of Music, Luleå University of Technology, Sweden. http://epubl.ltu.se/1402-1757/2005/59/. Acesso 23-09-2016.
7. Kam, P.: Entrevista com Cinemasie. http://www.cinemasie.com/en/fiche/dossier/73/. Acesso 25/10/2016 (2003)
8. Jones, R. T. (eds.): Música de Philip Glass, Edições Quasi, Vila Nova de Famalicão (2007)
9. Xavier Font. https://es.wikipedia.org/wiki/Xavi_Font. Acesso 02/02/2017.
10. Artur Vaquero. https://es.wikipedia.org/wiki/Arturo_Vaquero_(Humanoid). Acesso 02/02/2017.
11. Oliveira, J. P.: A Música de Philip Glass. In: 15º Encontros Gulbenkian de Música Contemporânea, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 19-21. (1991)
12. Stop motion. https://pt.wikipedia.org/wiki/Stop_motion. Acesso 02/01/2017.
13. El apóstol (película de 2012)
https://es.wikipedia.org/wiki/El_ap%C3%B3stol_(pel%C3%ADcula_de_2012). Acesso 12/02/2017.
14. Prendergast, R.: Film music, a neglected art, W. W. Norton & Company, inc, 2th edition, New York – London (1992)
15. Kracauer, S.: Theory of Film: the Redemption of Physical Reality, Princeton University, New Jersey (1997)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The Animator's (Missing) Hand: How Practice Informs Seeing in 3D Animation

Jason Kennedy[1]
jason.kennedy@aut.ac.nz
[Animação / Animation]

Keywords
3D animation. Artist's hand. Authenticity. Acting. Automation.

Abstract

Animation theorist Vivian Sobchack expresses her predilection for animated films that "visibly labor", and describes 3D animations as "effortless" in appearance [1]. While many theorists may lack the practical experience of creating animation, essential knowledge of the nature of labour in 3D animation is gained through first-hand practice alone. Without this knowledge, much creative work in 3D animation is misconstrued as mere automation. Using my experience as an animator, actor, and educator, I engage in a self-reflective analysis to interrogate how evidence of an animator's individual contributions can be detected in 3D animation. I employ the metaphor of "the artist's/animator's hand" as a means to understand the nature of this involvement. I establish a set of parameters for non-practitioners to employ when trying to locate the contributions of individual animators within 3D animation. With these tools, animation theorists will have a practice-informed lens by which to better understand the act of animating through 3D software, as well as strategies for locating individual animators' contribution in 3D animation.

1. Introduction

Many animation theorists, coming from a film studies rather than an animation studies background, appear to lack knowledge of the nature of labour in 3D animation. For instance, Sobchack intimates that her "preference in animated films has always been for those that visibly labor", and that Willis O'Brien's "animated model King Kong with its jerky attempts, its laborious struggle, to achieve both 'movement' and 'liveness' far surpasses Peter Jackson's *effortless* and computer-graphically rendered King Kong" [1] (emphasis mine). How is it that Sobchack perceives the labour in the work in O'Brien's King Kong, but not in that of Jackson's? As an animator trained in 3D production practice, the labour involved in Jackson's King Kong [2], as well as in the recent "Kong: Skull Island" [3], is all too obvious to me. In this paper, I engage in a self-reflective analysis to interrogate how 3D animation practitioners are likely to perceive traces of an animator's involvement in 3D animation, while traditional animators and non-practitioners may not. From the perspective of an insider looking out, I provide animation theorists with a practice-informed lens by which to understand the act of animating

1 Auckland University of Technology, Department of Digital Design,27 St. Paul Street, Auckland, New Zealand.

Jason Kennedy ▪ jason.kennedy@aut.ac.nz

through 3D software, as well as strategies for locating individual animators' contributions in 3D animation.

It is reasonable to presume that an animator trained in the practice of 3D production has a greater capacity to see the profound labour involved in a 3D animated character. Is there an essential knowledge gained only through doing animation, rather than by solely reflecting on animation from a non-practising, theoretical position? Can theorists develop a stylistic preference for animation that biases their perception of labour within other forms of animation? Why do some theorists believe that the computer is responsible for the animation, and just how much animation work do they think the computer is doing? These are core issues that emerge in much of the discussion around the artistic and performance merits of 3D animation versus traditional animation. I see these debates through the filter of being both a teacher and practitioner, and I raise these questions as a strategy to gain better understanding of the skills and experience necessary to meaningful engage in critical discourse about 3D animation. I suggest that a continued disregard for authenticity and aura in 3D animation results from theorists whose lack of practical experience with the medium inhibits their detection of *the animator's hand*. I do not intended to refute the work of any particular animation theorist, but rather provide a perspective based on practice to see and understand the creative labour in 3D animation.

2. The artist's hand

Modernism in fine art was in part born from artists seeking alternatives to Literalism in terms of both form and content. Their goal was to make the case for art to call attention to itself [4], and in so doing create traces of the artist's interaction with the work. Such indices are commonly referred to as evidence of *the artist's hand*. Likewise, the contributions of individual animators are evident in many traditional animations prior to the proliferation of digital ink and paint systems in the early 1990s. Where once a particular artist/animator's style was recognizable in the finished work – Willis O'Brien in "The Lost World" [5] and "King Kong" [6], Ray Harryhausen in "Jason and the Argonauts" [7], or the collaboration of Tim Burton and Henry Selick in "The Nightmare Before Christmas" [8] – there are few, if any, artists whose unadulterated individual styles find their way into the finished products of big-budget animation or visual effects films today. This is due to a number of factors related to the proliferation and ubiquity of complex and expensive visual effects technologies used in the planning, production, and post-production of films. In order to manage this complexity, visual effects and animation production teams often number well into the hundreds, and sometimes thousands, of artists for a film. Any one artist may be responsible for only a few seconds of screen-time throughout the entire movie. As a result, production companies require all of its artists to maintain a consistent shared visual style. Such restriction eliminates any trace of an artist's individual style in favour of presenting the singular vision of the director and producers. In blockbuster films, this vision often pursues realism, or at least fantastical images rendered in a believable, realistic manner. The closer such work comes to

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

achieving realism as its goal, the more it conceals its apparatus while supplanting the stylistic contributions of individual artists.

A practice-informed perspective can elucidate the labour and contributions of individual animators. The concept of "the artist's hand" provides a useful analogy to locate and identify such traces within 3D animation. However, this concept is often anecdotal and not formally defined. As such, I propose a working definition of "the artist's hand" for this paper. There are two different yet casually-related ways in which the artist's hand is understood:

> 1. *the external visual proof of an artist's physical hand making contact with a surface*; and
> 2. *the indelible evidence of an artist's involvement with a work of art.*

It is this latter understanding that I will pursue here.

The thick, colourful brushstrokes of Van Gogh; the kineticism of Francis Bacon's furious application of paint; the crushed cigarettes in Jackson Pollock's masterpieces: these all serve as reminders of an individual artist's unique touch when interacting with a piece of work. In doing so, these artists make no attempt to hide their range of manners or their involvement with the finished work – the poiesis of the work is on full display. This contrasts with late Modernist movements, such as Minimalism and Conceptualism, which eschewed any suggestion of symbolism or biography in favour of distilling the focus to the concept of the artwork instead. This notion of masking an artist's individuality in pursuit of a singular meaning is currently reflected in the production of many contemporary big budget animation and visual effects films. The director and producers seek to clarify their concept for the film and require the animators – the *artists* – to work toward a given style. Such a style may be dictated by concept artists, animation leads and supervisors, or the director alone. The individual animators sacrifice their personal styles in order to deliver consistent and coherent results for the overall film. "The artist's hand" becomes interchangeable with "the animator's hand," although in the current animation industry climate, *the animator's hand* is often missing.

Due to the immediacy of pencil to paper, paintbrush to cel, and fingers to clay, the animator's hand is commonly perceived as present in traditional animation[2]. The earliest animators exclusively produced their own animations, thus providing a distinct and individual *auteur* sensibility. Animation production companies that emerged from the 1910s-20s streamlined the animation process by employing several people to work on individual animations. For instance, following the creation of Mickey Mouse, Disney's animation department grew steadily, but it was still possible to see each animator's individual contribution in every film. In 1928, five animators worked on "Steamboat Willie". By 1932, 15 anima-

2 I include all forms of hand-drawn animation, stop-motion animation, and cut-out animation within the "traditional animation" category. That is, any form of animation created through a direct physical interaction between the animator's hand and a recorded animation artefact constitutes traditional animation.

Jason Kennedy ▪ jason.kennedy@aut.ac.nz

tors contributed to "Flowers and Trees", and in 1937 a complement of 68 animators contributed to the feature length "Snow White and the Seven Dwarfs". Because animators were often assigned specific characters to work on, their individual animation styles are often detectable in those characters. That is, an indelible impression of *the animator's hand* remains in the finished work through either the type of animated performance, through the style of drawing, or both.

As animation production becomes more complex and commercialised, more animators are required for feature-length animated films. When animation teams number in the hundreds, it is often only possible to see *the animator's hand* within the work of animation supervisors who direct the work of the animators they manage. The larger the animation team, the more difficult it becomes to detect evidence of *the animator's hand*, but it does not necessarily mean that the animator's hand goes entirely missing. It is my hypothesis – inspired by Sobchack's statement at the beginning of this article – that viewers are more likely to believe they *see* evidence of *the animator's hand* in traditional animation rather than 3D animation. Why may an audience be less perceptive of *the animator's hand* in 3D animation? More precisely, why would an audience – or a critical theorist, in Sobchack's case – be less attuned to identifying an animated performance or a style of drawing as that of an individual animator if the result is rendered by a computer? One likely source of this confusion is the fact that in most current big-budget animated and visual effects films, the animation is produced by hundreds or even thousands of animators and effects artists – sometimes across several production companies – so there is a need to retain a single consistent style in all of this work. As a result, most animators are actively discouraged from incorporating an auteur sensibility when working on such films. Regardless, it is still possible to see the work of individual animators in a big budget film if you are able to read an animation from a 3D animator's perspective. Whereas theorists are often outsiders looking in, I enlist my experience as an animator and actor to provide the viewpoint of an insider looking out.

3. Authenticity and aura

Sobchack invokes a difference in practice between traditional methods for creating animation, like drawing and stop-motion, and what she sees as "automated" methods of animation, such as those in which computers are involved [1]. In order to uncover problems inherent in this kind of distinction, it is important to establish a few terms first. Benjamin describes the authenticity of a work of art as "the essence of all that is transmissible from its beginning, ranging from its substantive duration to its testimony to the history which it has experienced", and posits that authenticity is jeopardised by the practices of automation and mechanical reproduction [9]. Benjamin calls the essence of an artwork's authenticity its "aura", and identifies "that which withers in the age of mechanical reproduction is the aura of the work of art" [9].

Sobchack describes animations where *the animator's hand* is made visible as "effortful" [1]. This understanding recalls Benjamin's notion

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

of aura: in visibly laborious animation, the process that creates the animation is still apparent in the finished result. This suggests that highly-polished animation, especially 3D animation where the computer is an intermediary that precludes physical contact with the work, lacks authenticity and aura. But is this true?

3.1. Authenticity within performance

Bishko identifies an animated character's performance as *authentic* when there is a "congruence between a character's intent and its resulting action" [10]. Animators, like actors, perform through their characters. "Good acting" is commonly associated with authentic performances:

> As a determining factor for believability in animation, authenticity functions on two levels. First, we suspend our disbelief and engage with the character; there is no question of the character's aliveness. Second, through characterization, we experience an authentic being whose inner intent is [...] made unmistakably clear. [10]

In my experience, actors are encouraged to think of themselves as their own unique instruments, and as a result each actor is capable of his or her own singular style of performance. Likewise, rather than relying on acting clichés or obvious acting choices, talented animators create animated performances that are particular to their specific acting abilities. While an actor is responsible for delivering the dialogue in an animation, the animator is responsible for interpreting the speech in context with the story to create believable performances. This includes the animator acting out the scene for animation reference, drawing upon his or her repertoire of posing ideas, timing the performance, and more. The means by which this is done is as distinctive as any actor's process. As a result, *the animator's hand* also is identified through the quality and style of an animator's character performance abilities, including how well the animator chooses aspects of a performance to preserve and caricature.

Bishko describes a scene from the animated film "The Iron Giant" [11] in which the boy Hogarth teaches the precocious Giant several words and meanings:

> Hogarth has saved the Giant's life, and as they begin to communicate and establish a friendship, we sense the Giant's vulnerability and dependency on Hogarth. Beyond these key ingredients, we experience the authenticity of the character through his movement, which integrates a matrix of qualities that presents a statement the character feels with his whole body. It is a moment of full commitment to what he is expressing [10].

Richard Bazley was the supervising animator for this scene [12], and it is through his *animator's hand* that we experience the emotions of the animated Giant as real and authentic. Social philosopher Mikko Salmela notes that emotional authenticity is often associated with spontaneity [13]. Based on my experience as an actor, performances which resonate to both actor

and audience as *emotionally authentic* are often those engendered by an element of spontaneity [14], arising from "moment-to-moment subjective experience" [15]. Interestingly, many spontaneous moments in this scene occur *sans* dialogue. For instance, Hogarth's rapid retreat following the Giant squatting near him feels natural and motivated, but his actual physicality is unpredictable: Hogarth's feet flail as he scrambles backwards to find his balance. Quieter and subtler moments also possess a spontaneous sense of authenticity, such as when Hogarth releases some of the nervousness in his body by stretching out his legs, which the Giant then mirrors through its posture. While "The Iron Giant" is a 2D animation, authenticity should similarly reveal itself through a 3D animated film.

3.2. Authenticity and the digital

It is evident that many traditional animators and animation theorists remain anxious about computer animation. Mihaela Mihailova highlights this concern:

> Anxieties about the digital could be partially provoked by the relative impenetrability of contemporary animation processes. To anyone who is not a software developer, animation software might as well run on arcane magic. And while it is possible to demonstrate and subsequently demystify the different creative tasks of cel animation because they are performed by humans, computer processes cannot be observed. Their inner workings can sometimes remain unfathomable and mysterious, even to those who have mastered their use [16].

Concerns over the "impenetrability of contemporary animation processes" date back to the earliest animations. In J.S. Blackton's 1907 film "The Haunted Hotel" [17], a table appears to set itself while wine and bread pour and slice themselves, respectively. Such a performance was a well-known stage trick of the time, but such tricks were obviously produced through the use of wires. In Blackton's film, no wires are visible, even in lengthy close-up shots. This undecipherable trick of animation frustrated studios who wanted the secret to such *legerdemain*. French animator Emile Cohl finally unlocked Blackton's secret: turning a film camera's crank a single revolution at a time enabled the filmmaker to construct animated motion via a frame-by-frame exposure process. Donald Crafton elaborates on the process: "After each turn, the director would move the objects on the table a few millimetres, step out of the way for another take, then repeat the process" [18]. Critics and audiences alike fixed on the established paradigm of producing trick effects using wires. However, once wires were no longer visible, their lack of experience with the technical apparatus of filmmaking inhibited their ability to imagine alternative methods to produce similar illusions.

In a similar vein, I argue that to those who are uninitiated in the practice of computer animation, a lack of understanding about its technical and creative processes may lead to an incorrect association of 3D animation with computer automation. As a result, a disregard develops for a 3D anima-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

tor's artistry. The 3D animator's practice becomes (mis)configured as a rote pressing of buttons with little creative or technical control from the animator. As Mihailova indicates, traditional animation practices are relatively transparent to non-animators, who, lacking practical animation experience, may be unable to comprehend how an animator performs through a complex software interface. Traditional practices are more immediate and visible, whereas software workflows may be impenetrable to those who lack the necessary training, or who are intrinsically technophobic.

The creation of traditional animation fosters a more immediate sense of performance through poiesis, whereas specialised and esoteric workflows are required to create performance within 3D animation. Some conventions in traditional animation do not adapt well to 3D animation. For instance, held poses in hand-drawn animation retain their vitality, whereas held poses in 3D animation feel robotic or dead. To overcome this, 3D animators create "moving holds" that keep the body faintly active throughout the hold [19]. 3D animators negotiate with their software to achieve nuance and overcome a machinic aesthetic that would otherwise arise from the software's default tendency toward automation [20]. Understanding the nature of this negotiation provides key insights into seeing the labour in 3D animation.

The animation in "Hoodwinked!" [21] relies on copious automation, and provides an excellent case study for how to read the labour in 3D animation. "Hoodwinked!" was independently produced and distributed on a small budget, and, in order to save money through international outsourcing, the animation was created by Digital Eyecandy in the Philippines [22]. While traditional animators in the Philippines were plentiful, at the time of the film's production few were yet familiar with how to adapt the techniques of traditional animation to 3D animation to overcome an automated, machinic aspect.

While practically every scene in "Hoodwinked!" exhibits automation, I will focus on the scene where Wolf and Twitchy commandeer an unmanned coal cart along a mining track. The ensuing animation eschews many of Disney's 12 Principles of Animation, resulting in animation notably lacking in squash and stretch, anticipation, overlapping action, and overall appeal. The dearth of these principles is largely due to the automated nature of the animation between keyframes. In 3D animation, it is common practice that when a movement or a force affects one part of a character's body, the rest of the body should move as well, even if only in a minor way. This results in moving holds to overcome the lifeless feeling in fully held poses in 3D animation. However, in this scene, the characters' motions more often resemble limited animation, whereby parts of the body with little motion are reduced to no motion. As a result, the characters may move only their arm or head, resulting in a stiff and automated quality to their motion. When the characters start down the track, the heavy cart careens around twists and turns. Such centripetal momentum should convey its force on the cart's passengers, but Wolf and Twitchy are unaffected by it. An experienced animator knows that weight and force are critical to build into a motion, and much

Jason Kennedy ▪ jason.kennedy@aut.ac.nz

time is spent creating keyframes, breakdowns, inbetweens, timing, spacing, and arcs to imbue such vitality. This sequence lacks weight, force, and strong posing. As I progress frame-by-frame through the animation, it is evident that for most actions only key poses were created, and the motion animation between those poses was fully left to the software to interpolate. This include linear spacing that results in mechanical motion, or a rudimentary sense of cushioning through default spline interpolation (read: just pressing buttons with no real animation involved). In the shot that follows Twitchy inadvertently lighting dynamite in the cart, Wolf attempts to throw out each stick. This action is created through repeating Wolf's arm movements as part of an animation cycle, a form of automation. Throughout this cycle, Wolf's head and body barely move. Due to its heavy reliance on automated movement and limited animation elsewhere throughout the body, this sequence lacks both authenticity of movement and acting; there is no evidence of *the animator's hand*.

Let me now turn to positive examples of *the animator's hand* in 3D animation. How do 3D animators leave indelible evidence of their personal contributions when interaction with the animation is mediated through software, keyboard, and mouse? In this case, such evidence is more likely linked to the style of movement rather than the style of drawing. *The animator's hand* is perceived through the animator's performance choices, and specifically the nature of *authenticity* within those choices[3]. Following the definitions by Bishko and Salmela above, authenticity is present if those choices:

1. elicit a suspension of disbelief and engagement with the character;
2. make the inner intent of the character unmistakably clear;
3. convey what the character feels with his or her whole body with full commitment to what the character is expressing; and
4. provide a sense of spontaneity.

If these indicators of authenticity are absent, the performance choice is likely a cliché. Many animators fall into the trap of repeating clichés without realising it, due to either animation tropes or the accessibility of cliché ideas. Animators who embrace trite ideas make no original contribution of their own, and provide no evidence of *the animator's hand*. A 3D animator creates an original contribution by acting out a sequence according to the breadth and depth of his or her performance possibilities, then caricatures that performance, and in so doing conveys a personal impression upon the work. How this is done varies across animators. For example, one animator may have an adept sense of comedic timing, whereas another may produce flexible facial shapes particular to his or her unique physiology. *The animator's hand* is revealed through the choices an animator makes in terms of caricaturing an action, intention, thought, or emotion within the body and the face. Just as an actor is fully responsible for his or her own

3 My discussion focuses on performance choices as they pertain to character animation, but similar techniques could be applied to other types of animation.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

live performance, an animator is directly responsible for crafting the *total* performance of a character frame-by-frame. If the choices are expected or feel automated, then authenticity is lost. However, if the choices feel fresh, vibrant, convincing, and unexpected, then *the animator's hand* is revealed.

4. Ryan, Buzz, and Daffy

In "Ryan" [23], animator Chris Landreth uses "psychological realism" to show things not as they are, but how we are [24]: the landscape of this animation is fragmented and distorted to evoke an emotional, rather than physical, realism. Through the use of "complex, messy, chaotic" psychorealism, Landreth subverts the cliché perfection of computer animation and transports the story into a world left indelibly marked by the animator's hand [25]:

> Certainly in the case of Ryan [...] it's a degree of realism. Verisimilitude. A sense that, although what I'm showing you is animation, what I'm capturing is not cartoon land, it's not fantasy land. [...] It's a kind of realism that is very mundane [26].

The mundane is rare subject matter for 3D animation, where big action often prevails. However, 3D animation can have slower movements – engendered by storytelling that evokes "strong empathy with others' experience" [25] – and still be entertaining if it is accompanied by a personal visual style.

I believe that the success of "Ryan" is due to the quality of its acting combined with the "confluence of realistic facial and body representation" mixed with a "sense of the grotesque" that "depicts [the] interior and exterior states" of its characters [24]. That is, the emotions and interior states of the characters are put on full-display to the audience. These emotions are underlined by the multiple nonlinear perspectives used to render the scenes [27], which result in expressionistic backdrops rendered in a painterly style. The film feels like participating in a conversation with the characters, or at least eavesdropping in a quiet room. In part this is due to the documentary-style of the film: Landreth recorded an interview with Canadian animator Ryan Larkin prior to creating the film, and all of the emotional valences of that conversation find their way into the animation. It is the way that Landreth chooses to animate these emotional cues that demonstrate his *animator's hand* throughout the film. In moments of mid-shots and close-ups, Landreth has a great eye for conveying subtle facial and body movements. There is a moment in the film when Larkin is shown a drawing he created 35 years prior. An extreme close-up focuses on Larkin's saccading eyes and hesitant eyeblinks as he stares at the drawing. The next shot cuts to a close-up on his deformed, wrinkled hands as his finger gently caresses the surface of the drawing. These little moments provide a profound introspection into Larkin's character. It is through this tenderness that Landreth's *animator's hand* reveals itself. Later, Landreth's character reflects on his sense of self-righteousness in pressing Larkin to overcome his alcohol addiction. Larkin's reaction is one of bottled indignation. His face tenses and a quick neck jerk betrays his surprise

and hurt. Instead of reacting with cliched truculence, Larkin resorts to a pained silence as he searches for a response. His lips flex and quiver as if he is about to say something before reconsidering. He shrugs, shifts his shoulders, and flicks his hand in a loose, reproachful gesture. Finally, this uncomfortable silent moment is broken by Larkin harshly intoning, "What?!", before resorting to a calmer demeanour to justify his drinking.

A more recent example is Spanish Buzz Lightyear in "Toy Story 3" [28]. The majority of the Spanish Buzz scenes were assigned to Carlos Baena, an animator originally from Spain. There are two sequences in the movie where Spanish Buzz dances with Jessie the cowgirl. Professional dancers provided reference for all of the animators who worked on these sequences. Baena, who admits he lacks dancing talent, nevertheless created his own movement reference to guide his performance choices. Compared to the dancer's reference, the Spanish Buzz's Flamenco dance that takes place outdoors at night has many stylistic variances. Baena gives Spanish Buzz a neck twirl and a crab walk that are purely his own inventions. Likewise, each dance action is stylistically punctuated, providing a personal, exaggerated sense of timing and spacing contrasts moments of action from moments of stillness. It is how Baena interprets his animation through his own culture and wit that his animator's hand is revealed.

"Daffy's Rhapsody" [29], a 3D animated Looney Tunes short film, embraces a Chuck Jones-style of timing and movement. Animator Keith Osborne describes how he recreated the broad cartoony style of the 1940s-era shorts via software:

> I was animating a shot with Daffy Duck descending from above, towards the camera, on a rope, twirling around in a very elegant, Esther Williams-like manner. However, in any view other than the renderable camera, Daffy was anything but elegant. In order to create a greater sense of depth, as Daffy was descending, feet first, toward the camera, I had to scale Daffy's feet to over twice their normal size so they appeared much larger in the frame than the rest of his body. To further push the 3D effect, Daffy's torso was elongated to over five times its length to make Daffy's head and upper body appear smaller in the frame. It looked completely fine in the camera, but we were cheating big-time [...] [30].

The animator's hand is also revealed through a 3D animator's attempt to get a desired pose or action – especially if it conflicts with the limitations of the character rig – whether it be through the use of squash and stretch, bendbows, extreme deformation, geometry smearing, or by any other means available.

5. Conclusion

The quotes from Sobchack and Mihailova used in this paper imply that a lack of practical computer animation experience impoverishes one's ability to understand or detect the labour in 3D animation. Such practical experience is essential in order to understand how creative deci-

sions are managed in order to subvert automation within 3D animation. Throughout this paper I invoke the concept of the artist's/animator's hand as a means to understand the nature of authenticity versus automation in 3D animation, as well as to locate the creative labour of 3D animators. What such labour entails may vary, whether it is constructing emotional performances for Jackson's Kong, or conveying a believable sense of weight and force based on the size, physiology, and age of the 104-foot tall gargantuan ape from "Kong: Skull Island". In auteur animations, the director/animator exerts greater control and the labour may also be in the style of rendering; such is the case in "Ryan", where the characters are represented through 3D animated lines and brushstrokes reminiscent of different styles in Ryan Larkin's work. So far, I've only scratched the surface of the creative labour in 3D animation. For the sake of a more holistic understanding of the act of animating, it is up to 3D animators (especially those with academic ties) to elucidate their creative processes and the nature of the labour involved therein.

References

1. Sobchack, V.: Animation and Automation, or, the Incredible Effortfulness of Being. Screen, 50(4), 375--391 (2009)
2. Jackson, P.: King Kong [Motion picture]. Universal Pictures (2005)
3. Vogt-Roberts, J.: Kong: Skull Island [Motion picture]. Warner Bros. (2017)
4. Greenberg, C.: Modernist Painting. In O'Brian, J. (ed.) The Collected Essays and Criticism, Volume 4: Modernism with a Vengeance, 1957-1969), pp. 85-93. University of Chicago Press (1995)
5. O'Brien, W.: The Lost World [Motion picture]. First National Pictures (1925)
6. O'Brien, W.: King Kong [Motion picture]. Radio Pictures (1933)
7. Chaffey, D.: Jason and the Argonauts [Motion picture]. Columbia Pictures (1963)
8. Selick, H.: The Nightmare Before Christmas [Motion picture]. Buena Vista Pictures (1993)
9. Benjamin, W.: The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In Arendt, H. (ed.): Illuminations, pp. 217--253. Schocken Books (1969)
10. Bishko, L.: The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation. Animation, 2, 24--35 (2007)
11. Bird, B.: The Iron Giant [Motion picture]. Warner Bros. (1999)
12. Animation Artist, http://www.animationartist.com/2000/Interviews/Animators/Richard_Bazley/RBazley.html
13. Salmela, M.: What Is Emotional Authenticity? Journal for the Theory of Social Behaviour, 35(3), 209--230 (2005)
14. Kennedy, J.: Beyond the Mirror: Producing Emotionally-Authentic Facial Performance for Animation Reference. In Proceedings of the 3rd International Conference on Illustration & Animation, 101-114 (2005)
15. Hagen, U., Haskel, F.: Respect for Acting. Wiley Publishing, New York (1973)
16. Mihailova, M.: The Mastery Machine: Digital Animation and Fantasies of Control. Animation, 8(2), 131--148 (2013)
17. Blackton, J. S.: The Haunted Hotel [Short film]. Vitagraph Studios (1907)
18. Crafton, D. Before Mickey. The University of Chicago Press, Chicago (1993)
19. Lasseter, J.: Tricks to Animating Characters With a Computer. ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 35(2), 45--47 (2001)

Jason Kennedy ▪ jason.kennedy@aut.ac.nz

20. Wood, A.: Behind the Scenes: A Study of Autodesk Maya. Animation, 9(3), 317--332 (2014)
21. Edwards, G.: Hoodwinked! [Motion picture]. The Weinstein Company (2005)
22. Creative Planet Network, http://www.creativeplanetnetwork.com/news/news-articles/indie-animation/382393
23. Landreth, C.: Ryan [Short film]. National Film Board of Canada (2004)
24. Wells, P.: The Fundamentals of Animation. AVA Publishing, Lausanne (2006)
25. Power, P.: Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation. Animation, 4(2), 107--129 (2009)
26. Lynda.com, http://www.lynda.com/Maya-tutorials/Chris-Landreth-Oscar-winning-animation-director/428433/451886-4.html
27. Coleman, P., Singh, K.: Ryan: Rendering Your Animation Nonlinearly Projected. In Proceedings of the 3rd International Symposium on Non-Photorealistic Animation and Rendering, pp. 129-156. ACM, New York (2004)
28. Unkrich, L. Toy Story 3 [Motion picture]. Walt Disney Studios Motion Pictures (2010)
29. O'Callaghan, M. Daffy's Rhapsody [Short film]. Warner Bros. Pictures (2012)
30. Osborne, K.: Cartoon Character Animation With Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation. Fairchild Books, New York (2015)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Locating Truth in Fictional Depictions

Paul Roberts[1] & Gabrielle Cariolle[2]
proberts@aub.ac.uk, gcariolle@aub.ac.uk
[Animação / Animation]

Abstract

This paper examines notions of truth in relation to fictive modalities and discourses presented in animation and constructed imagery. It explores how notions of minimal departure and recentering of the audience are utilised within fictive depictions as narrative devices that allow the viewer to integrate truth statements into an understanding of their own world. Drawing upon discussion of documentary animation, it considers how constructed images utilise a range of modalities in order to position discourses and make statements about reality that can affect the audience through emotional connections. Following this, the paper considers Lewis' and Marie-Laure Ryan's examination of possible worlds within literary texts. It examines how constructed images negotiate the telling of truths via truth clusters, and how the recentering of audiences in relation to the fictive worlds through those clusters allows for truth to emerge in the bridging between their world and the fictive world. The paper proceeds to question whether texts combining low modalities or high fictionality are able to present truths through a collusion between the audience and authors' worlds. It explores this notion through an analysis of the animated film *Don't Hug Me I'm Scared* and *Scavengers*. The paper suggests that such texts utilize playful relocation and recentering towards fictive worlds in order to articulate truth claims about our real-world experiences, and can do so through the utilization of lower modalities and significant departures from such experiences.

1. Introduction.

This paper seeks to develop an enquiry and analysis of contemporary animation in order to examine notions of truth and truth-telling. In contrast to existing theoretical investigations which position the subjective form of animation against the telling of real-world events (i.e. documentary animation), this paper considers fabricated worlds in order to evaluate their ability to communicate truths.

Utilising Ryan's notion of minimal departure and its application to fictional texts, we explore ways in which constructed worlds may make use of images to convey discourses that collude with the reader's own experiences in order to articulate truths or truth statements.

We consider how such fabricated articulations of discourses may be

1, 2 Arts University Bournemouth, Illustration Dept, Wallisdown, Poole, United Kingdom.

Paul Roberts & Gabrielle Cariolle ▪ proberts@aub.ac.uk, gcariolle@aub.ac.uk

re-orientated towards the real world, and as such consider to what extent factual source material is a prerequisite of truthful storytelling. Building upon Ward's engagement with the animated film *Andersartig* [1], and case study investigations into the animated films *Don't Hug Me I'm Scared* [2] and *Scavengers* [3], we suggest a re-evaluation of an adherence to reality that characterises much contemporary animated and illustrative forms, and establish the potential of fabricated forms to communicate generic truths that may conform to Herzog's notion of an 'Ecstatic Truth'.

2. Authenticity, and signs of factuality.

In an emerging socio-media environment in which truth and fake become increasingly relevant concepts, analysis of these concerns within the visual arts become pertinent.

The field of Illustration in particular, has become concerned in recent years with notions of authenticity and a search for the tangible, the real, and truth - in rupture with decades of increasingly refined image-making whose object was the creation and evocation of imaginary worlds. These have taken varied forms which include but are not limited to a particular focus upon reportage illustration that engages with real-world issues; the return of the hand-printed image; illustrators engaging with ceramics and 3D objects; and a resurgent publishing industry seemingly pushing back against the digital tidal wave. Each exists as evidence of a rejection of fake media, the digital and corrupt inauthentic image, in favour of the 'truthful' object.

Whilst in many ways, the illustrated image shares many characteristics with the animated image, the tendency of much animation has been towards a closer rendering of the real than of the fabricated. Characters often inhabit Euclidian spaces, while lighting, gravity other earthly phenomenon are given special attention. Time also places animated worlds closer to our actual world, in that the time of the narration is necessarily the time of the viewing. In common with contemporary illustration, the construction of the animated image is always apparent, and despite a dominant turn to CGI and the use of realistic textures within the mainstream animation industry, it is difficult to suggest that the animated image effectively simulates reality to an extent that can fool the audience.

Animated and illustrated worlds are still, for a while, blatantly artificial constructs, but despite their detachment from a real-world referent - which exists on a spectrum of abstraction within animated and illustrated images - can it be argued that constructed images speak truths?

3. Depictions: drawing and referencing the real.

Arguably we can ascertain that the constructed image of real-world events such as is found in reportage illustration asserts the truth of the event through the subjectivity of the author [4] rather than their visual similarity to the real world. The drawn image asserts the 'has-been' of an event through the signalling of its authorship with markers of subjectivity such as point of views, paint stroke, or even digital gradient consistently betraying the hands of the maker. Whilst we may question the veracity of the author's assertion in such images (the artists' framing, the articulation

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

of specific discourses over others, the authors intent), it is equally true to suggest that the photographic image might be similarly corrupted (see for example Nichols [5]).

Nevertheless, it is rare that we look at such constructed images and consider, was the artist really there? Even in the most crude sketches we are convinced of the artists' presence and participation in the rendering of a truthful event. As Moskovitz asserts, illustration "allows one person to re-experience elements of an original event through the productive life of the illustrator/illustration; it is literally seeing the world through his/its eyes." [6]

The depiction's fabricated texture professes its sincerity in that it is at once a factual sign and a signpost of fictionality; the construct becomes a sincere image in and through its affirmation of authorship and subjectivity.

4. Modality as affective device.

Alongside the consideration of still images, authors such as Ward [7], Del-Guadio [8], Honess Roe [9], and Skoller [10] have examined the notion of truth or truth claims via animated documentaries. These discussions tend to find that animation offers a legitimate approach to the documentary field through contrasting the problematic subjectivity of the constructed image with the equally fabricated nature of film and modern editing, and through questioning the adequacy of mimetic representations in dealing with the unseeable or undocumentable [11].

Focussing upon the positive contributions animation makes to the field, Ward points to the ability of the modality of the form to extend and add meaning to the narrative. The 'fake' image world according to Ward has an illocutionary effect, not merely stating a fact, but utilising the utterance (in images and sound) in order to present a discursive event that bring the real event, the framing of the event, and the audience's interpretive moments into a unity. Documentary animation, like reportage illustration, is thus a method of offering perspective in the articulation of truths through the 'reimagination' of an event.

In *The Illocutionary Force of the Animated Documentary* [12], Ward discusses the use of a drawn rendering of a photograph image in the animation *Andersartig* [13] (fig 1.). The animation relates the story of a survivor (we are told through narration) of the bombing of an orphanage during World War 2. In this one sequence presented by Ward, characters in the 'photo' slowly fade, leaving behind a solitary character who the reader identifies as the narrator of the piece and lone survivor of the event. This sequence symbolises the death of these auxiliary characters. For Ward, the power of this image lies in its low mimetic rendering which enables the drawn 'photograph' to stand at once as both signifier of a real event, and real loss (death); but also as a broader statement about loss, memory, and 'truths' that may have wider emotional connections with the audience. For Ward it is the difference between the drawn example and its referent that points to the additional potential of animation to extend meaning and provide additional weight to the event.

Paul Roberts & Gabrielle Cariolle ▪ proberts@aub.ac.uk, gcariolle@aub.ac.uk

Fig. 1 Still from *Andersartig*, D. Stein-Schomburg, 2011, available at https://vimeo.com/31686433

5. Specific vs. Generic images.

In *Camera Lucida* Roland Barthes discusses the notion of *Punctum* [14]: a full stop or 'moment that pricks' the viewer, arresting them through a specific emotional connection. For Barthes, one photograph of his mother as a young girl offers such a *Punctum,* connecting with his memories and experiences in such a way that it offers a truthful and emotionally poignant representation. However, Barthes' conclusions about photography suggest that such an arresting moment can only occur when he views this image himself, where the image's specific symbolism collides with his own memories of his mother. Such an image may draw an affective response from another viewer, however it will not be the same emotional response as felt by Barthes, and not for the same reasons. The photographic image is, to a certain extent, specific. Yet for many, the photograph of Barthes' mother presents simply an image of a young girl at a certain place and time in history – it then stands as a generic image of the category girl, human, a social document, when viewed by anyone but Barthes.

Similarly, the hypothetical use of a real photograph in the previously discussed *Andersartig* could have asserted 'this person died', whereas the actual drawn image used ultimately asserts 'a person died', 'a child died', 'children have died'. Through the utilisation of a lower modality of presentation, the specific shifts towards the generic. However, at the point of comprehension, this generic symbol has the potential to re-assert its specificity in its collision and collusion with the memory and experience of the viewer. Its magnitude can therefore be seen to be amplified by the reader in the reading of the text, rather than the author asserting it solely within the text. We are not saddened by the death of a specific person we may have never known, but rather at the death of a child, a human being; an assertion that resonates with the viewer because of its generic truth and specific personal meaning. As such this shift allows us to connect with messages that operate at a more universal level as they relocate from specific individuals or objects which may miss their mark, in favour of broader categorisations which have the ability to make connections through the empathetic recollection and association of memory or experience.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

In constructed images, we frequently find a shift from the specific towards the generic. As we move towards more stylised or abstracted images, we have less recognition of individuality, and move towards classes, groups, families, types. For McLoud, the ultimate visual symbolism of a human face consists of a circle with 2 dots and a line [15] - this is the face of all humans, a set that includes the specific, and all in between.

The author of a constructed image selects modalities of representation that allow the image-object to operate at a defined level of specificity or generality according to their needs and desires. We may find for example the rendering in one gestural image to simply suggest 'goldfish'; whilst in another, the intricate rendering of a *Carrasius Auratus* may allow for identification and distinction from other fish within the genus. This would suggest a shift of the truth potential of constructed images away from the specific towards the generic as the modality gets lower. The shift does not suggest an undermining of truth – each image can be said to be of a goldfish –but rather a relocation of truth. Whilst the gestural image cannot be utilised for scientific identification, the cruder rendering has arguably more potential to remind you of your beloved childhood Shubunkin than a detailed scientific depiction of a Bubble Eye specimen that matches neither its colour or shape.

6. Magnitude.

Ward cites Nichols in suggesting that it is not the verisimilitude of the medium that is important in considering its importance in the portrayal of an event, instead it is a matter of its effects [16]. As Nichols argues,

> Magnitude, then, raises questions not only of indexical correspondence between a text and the visual world but also of ideological correspondence between a text and the historical world. The magnitudes opened up by a text are not merely a matter of naming something of profound importance but, more tellingly, of situating the reader in a position where these magnitudes receive subjective intensity. [17]

In other words, magnitude refers not only to how *accurately*, or for what *purpose*, a documentary represents a recognizable anterior reality, but also *how this makes us feel*. [18]. Its magnitude then is reliant upon its specific ability to engage the viewer at an individual level, drawing upon their experiences, their humanity. Modality as a spectrum can be utilised to create or add meaning so that the viewer becomes central in the creation of truth. The truth operates at the juncture between the symbolic image moment and lived experience. But this cannot take place without the premise that the depiction is to be considered as if it was true.

For Ward and others considering the world of documentary animation, truth is partially contingent upon the veracity of the claims made which relate the events depicted to the real world – i.e. events that have happened, or in the case of Honess Roe's exemplars, concepts or theories that are considered factually true. These are often in such cases verified as factual events through narration, captioning, or other forms of testimony

Paul Roberts & Gabrielle Cariolle ▪ proberts@aub.ac.uk, gcariolle@aub.ac.uk

that guarantee their meaning and documentary status (see for example Honess Roe [19], Takahashi [20]), or in the case of higher modality forms such as digital CGI, the utilisation of visual signs that offer analogs to film [21]. A discussion of these methods and processes is beyond the bounds of this paper, but it is sufficient to say that in the majority of cases animated documentaries utilise a combination of techniques alongside constructed imagery in order to guarantee and assert their truth claims. Honness Roe suggests that documentary animation allows us to make connections between 'non-realist imagery and reality' [22].

Whilst we might agree then that images have the potential to increase the magnitude of effect created by this connection between the documentary and reality, it also suggests that the essential component is the 'real' event. But what of animated or constructed worlds which seek to assert their fictionality and reject or refute their relation to the real world? Can such texts offer truth claims whilst at the same time asserting their fictionality?

7. Depictions: assertive and discursive objects.

In *Truth in Fiction* [23], David K Lewis considers how fictional characters and statements can exist in contrast to the logic and facts of the real world, yet retain their truthfulness. For Lewis, a statement about a fictional character can be true in its fictional world, depite its verifiable falseness within the 'real world'.

As Marie-Laure Ryan explains:

> Fictional propositions can thus be evaluated in different *reference worlds. While they may be true or false of worlds that exist independently of the text in which they appear, they are automatically true of their own fictional world by virtue of a convention that grants declarative (or performative) force to fictional statements: unless its narrator is judged unreliable ... the fictional text gives imaginative existence to worlds, objects, and states of affairs by simply describing them. In creating what is objectively a non-actual PW, the fictional text establishes a new actual world which imposes its laws on the reader and determines its own horizon of possibilities. [24]

Alternate realities are deployed on a spectrum of fictionality; they may follow closely our own experience of the world, or present the most alien system of existence. The completeness of these worlds is assured by what Ryan calls the 'principle of minimal departure', which:

> states that when readers construct fictional worlds, they fill in the gaps ... in the text by assuming the similarity of the fictional world to their own experiential reality. This model can only be overruled by the text itself; thus, if a text mentions a blue deer, the reader will imagine an animal that resembles her idea of real deer in all respects other than the colour. [25]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The principle of minimal departure allows the reader to integrate new fictional propositions into a fictive world that remains complete and consistent. The reader assumes that whatever is not specified is aligned with his own experience of reality: not only the blue deer will resemble a deer apart from its colour, it will also move the way reader assumes it moves, inhabit spaces the reader imagines deers inhabit, unless otherwise mentioned.

Ryan describes a process of relocation in fiction that enables actual and possible worlds to exist simultaneously.

The contrast actual/non-actual is thus reinscribed within the textural universe. Author and reader engage in an act of make-believe by which they relocate themselves as *narrator and *narratee in TAW. This imaginative relocation results in a reorganisation of the modal system around a new centre. [26]

8. Clusters of Truth Claims

Ryan's above proposition, which is primarily focused on literary fiction, becomes seemingly problematic however when considered in relation to visual depictions and methods of communication. As Kress suggests, images contain different 'epistemological commitments' [27] than text, that force a particular way of articulating information, in particular, the articulation of specific spatial relationships. In images, Ryan's 'blue deer' no longer relies exclusively upon an imaginative overlap between the author's words and their own actual-world experience(i.e. the word *deer* implies a specific kind of animal), but instead is presented as an evident fact with multiple features. In the visual world, the deer-object is indeed blue, and more specifically a shade of blue determined by the author. Its proportions, level of stylisation and the space he sits in are asserted in a cluster of truth claims [28] – even a space left blank will be seen as 'somewhere white or empty'. The image's 'deerness' is therefore somewhat determined by the author in the image event and its specific relation to the readers' actual world experience are presented to be evaluated and assessed.

Although artists do reduce the meaning of their images to what they precisely want to convey, the nature of image making implies that they cannot not specify: without external verification, the author cannot assert fully that 'this is a deer' in the same way that a photographic image resembles the real at the level of mimesis. Instead the artist utilises symbolic elements in order to convey the notion of 'deer'. Thus, the modality of the image and its characteristics may conform more or less to the reader's notion of 'deer'. Yet it cannot be stated that the image is untrue or a lie. A poor image, one lacking in high modality, may not effectively articulate 'deer', however its characteristics may still suggest to the reader animal, quadruped, object; and at these levels such visual statements exist as true. As Winfred Noth articulates:

> a message which conveys a plurality of facts about the world must not therefore be less true than a message that conveys only a single true statement. Neither polysemy nor ambiguity can thus be accepted as general arguments against the truth potential of pictures. [29]

Paul Roberts & Gabrielle Cariolle ▪ proberts@aub.ac.uk, gcariolle@aub.ac.uk

What Ryan considers as verbal identifiable truth claims translates visually in identifiable clusters of truth claims; similarly, fictional verbal propositions could visually appear as a fictional ensemble of propositions – a fictional, depictive world.

These clusters of truth claims are usually consistent in that they share a vector – defining rules, connections and modality. Inconsistencies potentially stretch the viewer's ability to fill the gaps and reconcile those truth claims into a coherent ensemble. It is the conforming to a set of given rules that enables the audience to suspend disbelief for the time of the contemplation. Authors of imaginary illustrated worlds deploy objects, spaces and states-of-affairs as descriptions of non-actual possibilities, within the frame of their fictional universe's laws. It is the inner coherence of the constructed universe, the conservation of its causal and temporal connections that provide the consistency key to make believe. Conforming to the rules they set for themselves, those animated worlds, for the audience, extend beyond the viewing, outside the frame; their objects, inhabitants and states of affairs persist outside their description.

9. Diverging Clusters, Maximal Departure and Fictionality

Accepting the possibility of such worlds' existence lets us consider truth, lies, and the distinction between the two in a different light. Discrimination then becomes not only about recognising what doesn't fit within the fictional world, and its cluster of fictional truths associated so far with it, but also about recognising diverging propositions for what they are: pointers towards other systems, vectors of alternate realities. Diverging clusters of truths signal less a forgery than the existence of other possibilities, or to borrow Leibniz's concept, the existence of compatible possibilities – compossibilities [30].

The most divergent propositions may be contradictory, the viewer's experience stretched in what could be called the principle of maximal departure, trying to connect what can't possibly coexist: incompossibles belonging to the same world [31], which present the highest degree of fictionality.

It is quite easy to verify that fictional worlds with minimal departure present examples of truth telling – it is easy to imagine how an animation can utilise worlds not dissimilar to our own which speak to us of real truths. Studio Ghibli's *Grave of the Fireflies* [32] for example presents a potential alternative world that sits comfortably alongside our own knowledge about events of the Second World War, the tragedy of civilians caught up in conflict, and represents minimal departure from the real world despite its fictive aspects (the story is based on a Semi-Autobiographical short story, not a documentary account). What is less clear however is how far fictional constructed worlds are able to depart from our own reality whilst signalling their constructedness before the truth becomes untenable.

This paper thus seeks to extend this discussion towards examples that are more highly fictionalised, that utilise low modalities or overt signalling of their fictionality, and narratives that occupy spaces far removed our own reality – what might be characterised less as possible worlds, and instead occupy fictional and potentially incompossible worlds.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

10. Don't Hug Me I'm Scared.

Don't Hug Me I'm Scared is a series of films that utilise a multitude of modalities in order to tell a series of surreal narrative tales. This case study focuses on the events depicted in Episode 4 [33] of the series. Whilst we refer to this case study as a film, it shares many characteristics with animated or illustrated worlds in a significant proportion of its run-time, and also operates within the logic of these media more so than the notion of film would suggest.

The plot of the film is as follows: three characters in a dining room, wanting to know more about the world, get bullied by an increasingly hysterical computer that thrusts them through different worlds that mimic their actual world – until one character questions the reality of his reality, and explodes.

There are four different worlds in which the characters interact through their avatars. Each world features a different level of modality, and of fictionality. In what's presented as their actual world (W1) (fig 2.), the characters are puppets on a set dominated by an average modality treatment of textiles and handmade painted cardboard objects, and real objects – the characters are stylised, playful and mimic the address of a children's programme to a young audience, although with sinister undertones.

Fig. 2. Still from *Don't Hug Me Im Scared, Episode 4*, B. Sloan and J. Pelling, 2015, available at http://beckyandjoes.com/ndont-hug-me-im-scared-4/

Fig. 3. Still from *Don't Hug Me Im Scared, Episode 4*, B. Sloan and J. Pelling, 2015, available at http://beckyandjoes.com/ndont-hug-me-im-scared-4/

The second possible (digital) world (W2) translates the same characters in a lower modality treatment that simplifies them into 3D modelling shapes, in a pastoral environment that recalls low-budget 3D cartoons for children (fig 3.). However, disturbing elements such as unnatural loops, unpleasant colours and shapes highlight its constructed nature and hint at an underlying threat.

The third possible world (W3) presents a low-modality 3D visual language associated with early video games, where elements appear abstracted, bare and technical.

This unveiling of the illusory culminates with the last live-action version of the room (W4) (fig. 4), which brings us back to a studio workroom where simple objects (and a duck) stand in for each character. The high modality quality of the image contrasts with the complete fictionality of the scene, an absurd representation of earlier representations signalling a 'maximal' departure from the viewer's ex-

Fig. 4. Still from *Don't Hug Me Im Scared, Episode 4*, B. Sloan and J. Pelling, 2015, available at http://beckyandjoes.com/ndont-hug-me-im-scared-4/

pectations and series as a whole. In an unexpected twist, having accepted the lower modality universe as the actual premise of the narration, the viewer experiences the live action act as the most fictional and deranging proposition of the film.

We would expect that the asserted fictionality and overall low modality would give DHMIS a very limited truth claim, if not for the strong experience the viewer gets from the shifting from one possible world to another. The strong signalling of artifice (visible puppet strings, awkward movements that are seemingly accidental, the hand-made qualities of the characters) all position the starting scene within the realm of play and fantasy rather than reality, and each subsequent scene further from our own.

Each departure (apart from the last) from this starting realm clearly utilise their own modalities, but retain a level of consistency across each setting. Moreover, clear signalling of transitions is utilised to indicate the move between worlds. In the first transition, a glitch effect articulates the movement between W1 and W2, in the second transition, doors are used as portals between W2 and W3. As such, the viewer is allowed to relocate themselves within the early stages of the animation within W1, and identify and assess the veracity of each subsequent world against this new centre. As suggested above, the viewer assesses the contrasting real / not real from this new centre.

DHMIS however progresses in a number of ways which consistently attempt to throw this centering off balance. At a basic level, the film relies on the viewers preconceived notion of the format and content of children's television programmes. The viewer projects his intertextual knowledge in developing expectations and evaluations of content. The deviations from this expectation (such as a fleshy brain emerging from a textile puppet computer) compels the viewer to re-evaluate and re-assimilate these new propositions into a coherent world.

In the second digital world (W2), as a response to being told 'you are not you, you are the digital you', the digital avatar of Yellow Guy looks at himself in a mirror, and sees a textile puppet-like figure of himself that mimics but does not conform to the 3D basic modelling of W3 - a representation that belongs neither to their actual, nor to any of the other possible worlds deployed in the film. Later on, digital avatars appear in their characters' actual world in an increasingly dense and mashed-up movement between worlds and modalities. Such deviations offer what might be considered maximal departures which stretch the viewer's ability to unify and make sense of contradictory propositions.

In the final act, such an unbalancing of the viewers center is performed by transitioning Red Guy to W4, in which he meets an alternate version of himself and the other characters. This version utilises the lowest modality of the Red Guy character - a mop with eyeballs, operated by a figure in a white suit. Such a shift would suggest a transition to the lowest level of the preceding modality shifts (simulacrum of a simulacrum of a simulacrum!). However, we are presented in the final moments with a contextualisation of the scene within a (fake) film studio. Red Guy's

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

confusion and ultimate demise is the culmination of a collapse of all of these realities through a rapid relocation of the viewer towards what is now a new centre, a more real space; and the ultimate signalling of the unreality of all preceding spaces.

The viewer is led from a minimal to a maximal departure, to filling the gaps and creating impossible connections between incompatible propositions, drawing the attention to the very relations between these worlds. In fine, the narration puts in doubts the viewer's actual world in its similarity to the fictionalised last live action world (W4) – leading the viewer to consider his real life as just one possibility amongst others. Through layering, self-reference and collision, modality and fictionality, which were first used as narrative devices to discriminate between the worlds, both highlight the characters' confusion and question the viewer's make believe process. The narrative structure of the film, which culminates with the collapse of all worlds, elevates as truths the fictional aspect of all images, and the viewer's difficulty to recognise them as such.

Whilst the authors of the film are reticent to assert any meaning to the film [34], DHMIS episode 4 presents itself as a discourse on our digital lives, the seeming omnipresence of powerful but largely unseen forces operating within virtual spaces with real effects, and the collapse of identity and reality within the digital realm. As such, it presents what can be argued as a strong illocutionary effect which is prefaced by its relation to discourses operating within the real world. DHMIS is not a true story, but it tells a powerful truth by way of overt fictionality operating at both the modal and discursive level.

11. Scavengers

In Joseph Bennett's *Scavengers* [35], we are introduced to an alien world which visually locates the narrative squarely within the science fiction genre (through the use of spacecraft, strange flora and fauna, and intertextual symbolism representative of the genre). Rendered in a manner reminiscent of much contemporary animation, Scavengers utilises semi-realistic but stylised cartoon renderings of characters and environments. Whilst the physicality of the world presented is analogous to that of the real world, the situations in which we find our characters deviate from our understanding of reality, although fit with our intertextual understanding of such sci-fi worlds.

In the opening scene we are given the impression that the two central characters have (crash) landed on an alien world and are scavenging for survival. Through a number of bizarre ritual-like actions, the characters retrieve a series of objects, each of which is seemingly fundamental to subsequent actions or rituals.

These actions are unexplained and bare little resemblance to any known actions within the everyday world, however their ritual nature and grounding in their alien environment retain a sense of purposefulness and coherence through a playful relocation and recentering. They increasingly appear to serve little function as religious or superstitious rite, or as func-

tional survival activities, and as such diverge from our expectations drawn from other textual readings or experience. As the viewer, we are given over to an anthropological observation and examination of these ritual acts in order to discover and give meaning to these increasingly bizarre undertakings. Thus we can establish that *Scavengers* initially offers minimal departure in its outset, but increasingly asks more of the audience as it deviates from our expectations and real world analogies.

The culmination of the above actions results in the animations' characters attaining a large blue orb. The two characters immerse their heads into the orb, and in dong so are transported to an alternative world – one that suggests a significant resemblance to contemporary New York. The citizens of this new world are seen partaking in everyday activities, going about their daily routines. Aside from the buildings which are rendered in a more realistic higher modality, the characters in this 'real' New York are rendered in a similar modality to the main characters, suggesting a coherence between the alien and familiar worlds. The female character is seen silently observing this world until a citizen of this new space walks through her, at which point she begins to dissolve (Fig. 5).

Fig. 5. Still from *Scavengers*, J. Bennett, 2016, available at https://vimeo.com/179779722

Scavengers' interesting feature is how its recentering of the viewer towards the alien world in the main portion of the animation creates a shock when the two final worlds collide. Whilst we may not initially understand these actions, we become familiar with their logic and begin to accept them as rational actions in an alternative space, and participate in a recentering within this world. Ultimately the relocation within the animation to a more analogous 'real' world leads us to view it as more alien and fake than that of the world we have experienced up until this point in the animation – it stands as the world of dreams or hallucinations.

In so doing, Scavengers acts as a lens upon our own rituals and rites in the real world. The contrast of purposeful activities in the alien world with the seemingly aimless activities and actions of the 'real' world space becomes evident and inverts our everyday experiences. Scavengers does not fully articulate the nature of this alternate world – is it an illusion, time travel, a recollection of past memories? In a similar way to DHMIS, it allows us to consider the nature of reality through a juxtaposition of constructed worlds with our own, and consider the nature of reality as perceived by the audience. Scavengers allows us to consider our own reality from a new centre, and reveal truths through a relocation of perspective. In essence it questions the notion of what it means to be human, to consider questions of belonging; and also to consider our relationship with nature, the world, and our increasing disassociation with it.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

12. Conclusion.

The above discussions point us to consider a point made by Werner Herzog in his deliberation of the importance of factuality.

> We must ask of reality: how important is it, really? And: how important, really, is the Factual? Of course, we can't disregard the factual; it has normative power. But it can never give us the kind of illumination, the ecstatic flash, from which Truth emerges. [36]

To suggest that *DHMIS* or *Scavengers* represent an 'ecstatic flash' as articulated by Herzog may be elevating these film absurdly far, yet we would suggest that the potential within these films does not fall short of the bar in providing such illuminations from which 'truth emerges'.

This paper has sought to consider the notion of truth in relation to fictional images and visual narrative texts. It has considered how fictional representations and the use of fictional discourses can be utilised to present generic truths that have the ability to collude with the audience's experiences and imagination in order to articulate truths. It has suggested that the potential of a shift along a spectrum from the specific towards the generic allows images to make connections with viewer's experiences; and that through fictional discourses, readers participate in recentering that allows them to bridge the gaps between their own real world experiences and those of fictional texts. Such departures, whether minimal or maximal, can be used to add meaning and involves the viewer in the unearthing/revelation/discernment of truth.

Ryan's assertion that we complete the gaps in our fictional universes with our own mental images drawn from our experience of the real world, and partake in 'playful recentering' when engaging with fictional texts does not however suggest a one-way direction of travel only. We very naturally fill the gaps of our fictional universes with mental images drawn from our exposure to other fictional universes –drawing upon a whole range of symbolic and stylistic representations - especially in these times of transmediality, where fictional universes are deployed and transformed in multiple forms.

Playful Recentering

In analysing the animated films, *Don't Hug Me I'm Scared* and *Scavengers* we have proposed that the principal of minimal departure and playful recentering as articulated by Ryan can be utilised by audiences in order to relocate themselves within fictional texts and draw upon a range of real-world and fictive experiences in order to fill gaps in order to negotiate truth claims within visual texts. Through a process of Maximal Departure however, animated texts play with the reader's expectations and reference points, challenging them to relocate themselves outside of their existing centre, and tasking them with bridging the gaps and connecting diverging propositions across the text and the real world, offering the opportunity for revelation on behalf of the viewer rather than the communication of knowledge.

As such we suggest that highly fictionalised depictions and discourses may offer the potential to articulate truths, and offer a challenge to the notion that factuality and fidelity are prerequisite components in the articulation of truths. We contend that 'playful recentering' in fact actualises our experiences of fictional universes, placing them at a level comparable to those of our real actual world. This in turn allows the viewer to use the fictional experience to inform his engagement with the world. This we contend offers the potential for fictional work to integrate alternative possibilities into our own understanding of reality, in short to tell truths.

References

1 D. Stein-Schomburg, 2011, *Andersartig*, available on 31/03/17 at https://vimeo.com/31686433
2 B. Sloan and J. Pelling, 2015, *Don't Hug Me I'm Scared 4*, Blink Industries, available on 31/03/17 at http://beckyandjoes.com/ndont-hug-me-im-scared-4/
3 J. Bennett, 2016, *Scavengers*, available at https://vimeo.com/179779722
4 G. Cariolle and P. Roberts, 10th December 2016, *Illustrating the Jungle Camp, Reportage and Identity Formation in the UK and French Press*, 5th Euroacademia International Conference – Identities and Identifications: Politicized Uses of Collective Identities
5 B. Nichols (1991) *Representing Reality*, Bloomington and Indiana: Indiana University Press, pp.149-155
6 J. Moskovitz, 2012, Time and Narrative: How philosophical Thinking can support the discipline of Illustration, in *VaroomLab* 1(1), p.56
7 P. Ward, 2012, *Documentary: The Margins of Reality*. Columbia University Press.
8 S. DelGuardio, 1997, If Truth Be Told, Can 'Toons Tell It?, *Film History 9(2) pp. 189-199*.
9 A. Honness Roe, 2011, Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary, *Animation: and Interdisciplinary Journal*, 6 (3) pp.215-230.
10 J. Skoller, 2011, Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation, *Animation: and Interdisciplinary Journal*, 6 (3) pp. 207-214.
11 J. Skoller, 2011, Making It (Un)real: Contemporary Theories and Practices in Documentary Animation, *Animation: and Interdisciplinary Journal*, 6 (3) pp. 207-214.
12 P. Ward, 14th May 2016, *The Illocutionary Force of the Animated Documentary,* Ecstatic Truth, Defining the essence of an animated documentary, Symposium at the Royal College of Art, available on 30/03/17 at: https://vimeo.com/channels/documentaryanimation/173287456
13 D. Stein-Schomburg, 2011, *Andersartig*, available on 31/03/17 at https://vimeo.com/31686433
14 R. Barthes,1980, *Camera Lucida, Reflections on Photography,* Vintage Classics, Random House, London, p.63-72
15 S. McLoud, 1993, *Understanding Comics*, HarperCollins Publishers Ins, William Morrow Paperbacks, p.29
16 P. Ward, 2008, Animated Realities: the animated film, documentary, realism, in *Reconstruction: studies in contemporary culture* 8.2 Journal, available on 30/03/17 at: http://reconstruction.eserver.org/Issues/082/ward.shtml
17 B. Nichols (1991) *Representing Reality*, Bloomington and Indiana: Indiana University Press, p.292

18 P. Ward, 2008, *Animated Realities: the animated film, documentary, realism*, in Reconstruction: studies in contemporary culture 8.2 Journal, available on 30/03/17 at: http://reconstruction.eserver.org/Issues/082/ward.shtml
19 A. Honness Roe, 2011, Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary, *Animation: and Interdisciplinary Journal*, 6 (3) pp.228.
20 T. Takahashi, 2011, Experiments in Documentary Animation: Anxious Borders, Speculative Media, *Animation: an Interdisciplinary Journal*, 6 (3) pp.231-245.
21 A. Honness Roe, 2011, Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary, *Animation: and Interdisciplinary Journal*, 6 (3) pp.226.
22 A. Honness Roe, 2011, Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary, *Animation: and Interdisciplinary Journal*, 6 (3) pp.217.
23 D. Lewis,1978, Truth in Fiction, American Philisophical Quarterly, 15 (1) pp. 37-46.
24 M.L. Ryan, 2005, *Possible Worlds Theory*, entry for the Routledge Encyclopedia of Narrative Theory, Routledge
25 M.L. Ryan, 2005, *Possible Worlds Theory*, entry for the Routledge Encyclopedia of Narrative Theory, Routledge
26 M.L. Ryan, 2005, *Possible Worlds Theory*, entry for the Routledge Encyclopedia of Narrative Theory, Routledge
27 G. Kress, 2003, *Literacy in the New Media Age*, Routledge, Oxon, p.57
28 K. Walton, 2013, *Fictionality and Imagination reconsidered*, in From Fictionality to Realism, Cambridge Scholars Publishing, p.10
29 W. Noth, 1995, *SRB Insights: Can Pictures lie?*, in Semiotics Review of Books 6.2, available on 30/03/17 at http://projects.chass.utoronto.ca/semiotics/srb/pictures.html
30 J. Messina and D. Rutherford, 2009, Leibniz on compossibility, Philosophy Compass 4.6, available on 31/03/17 at http://philosophyfaculty.ucsd.edu/faculty/rutherford/papers/LeibnizCompossibility.pdf
31 G. Deleuze, 1989, *Cinema 2, the Time-Image*, University of Minnesota, Minneapolis, p130-131
32 I. Takahata, 1988, *Grave of the Fireflies*, Studio Giblhi, DVD
33 B. Sloan and J. Pelling, 2015, *Don't Hug Me I'm Scared 4*, Blink Industries, available on 31/03/17 at http://beckyandjoes.com/ndont-hug-me-im-scared-4/
34 B. Sloan and J. Pelling, 4th-8th May 2016, 12th Pictoplasma Conference
35 J. Bennett, 2016, *Scavengers*, available at https://vimeo.com/179779722
36 W. Herzog, 2010, *On the Absolute, the Sublime, and Ecstatic Truth*, Arion 17.3, available on 31/03/17 at https://www.bu.edu/arion/files/2010/03/Herzog.pdf p. 7

Theme of animals in film works by Witold Giersz

Anna Jagoda Mrożek[1] and Filipa Cruz[2]
annamrozek23@gmail.com, cruz_filipa@yahoo.fr
[Animação / Animation]

Abstract

The article is devoted to the work of the Polish artist, screenwriter, director, and animator, Witold Giersz. With a distinguished painting style, Giersz has influenced the Polish art of animation. This study aims to analyze Witold Giersz's animated films from the perspective of the animal theme. General concepts of animation art are introduced, followed by a brief history of Polish animation, as well as the concept of "animated painting", the action of a paintbrush on celluloid. This article talks about the characteristic features of his animated films and describes Giersz's work through the animal theme found in his animations for a young and an older audience. In addition to the general analysis of his work, two animations reflecting the artist's interests are studied: "Horse" and "Signum".

Keywords

Animation, Witold Giersz, Animal, Polish Animated Film, Horse, Signum, Painting.

Introduction. A brief history of Polish animation

We live in an era of animation. Different commercials and music videos explore animation. As Paweł Sitkiewicz writes, the word "animation" already contains some clues about the meaning of what it means. Animation comes from the Latin "animo", which means giving the illusion of life and movement to a static nature. [3] It is not a registration of the real world. Andrzej Kossakowski defines the animation as "a time-lapse movie in which the static object was given an illusory motion." [1] The illusion of this movement arises: "thanks to the time-lapse registration of successive, slightly different phases."[6]

Fig. 1. Witold Giersz. "Little Western" (1960)

Fig. 2. Witold Giersz. "Little Western" (1960)

Fig. 3. Witold Giersz. "Little Western" (1960)

1 Pedagogical University, art department, Cracow, Poland, Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Coimbra, Coimbra, Portugal.

2 i2ADS – Research Institute in Art, Design and Society, Faculty of Fine Arts – University of Porto, Paris College of Arts, Transdisciplinary New Media, 15 rue Fénelon, 75010 Paris, France, Polytechnic Institute of Coimbra – Coimbra Education School.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Jerzy Armata wrote: "When I look at the prehistoric rock drawings, (...) I get the idea that this was the beginning of (...) animation."[8] Examining Polish contribution to animation, Ladislas Starevich's films are pioneers in puppet films' field.

Fig. 4. Ladislas Starevich. The Beautiful Leukanida (1912)

Fig. 5. Ladislas Starevich. The Beautiful Leukanida (1912)

Fig. 6. Ladislas Starevich. The Beautiful Leukanida (1912)

In Poland, during the first half of the Twentieth century, many prewar artists such as Jan Jarosz, Feliks Kuczkowski, Stanislaw Dobrzyński, Wlodzimierz Kownieko, Marta and Karol Marczak, Stefan and Francis Themerson explored animated films.

After the Second World War, Zenon Wasilewski, the author of "Za króla Krakus" (1947), essentially communicating to a children audience, experimented the potentials of animated film. Around 1950, creators got the opportunity to explore more freely the medium. In Polish animated films, Jan Lenica and Walerian Borowczyk contributed to launch the trend of animated films for an adult audience. The creators, using the technique of collage, created a unique, animated world as an artistic expression. Animation was a full-fledged form of creative expression.

Fig. 7. Zenon Wasilewski. Za króla Krakusa (1947)

Fig. 8. Zenon Wasilewski. Za króla Krakusa (1947)

Fig. 9. Walerian Borowczyk. Les Jeux des Anges (1964)

Fig. 10. Walerian Borowczyk. Les Jeux des Anges (1964)

The 60's in Polish animation were considered the so-called golden ages. Many popular Polish artists emerged from this period: Mirosław Kijowicz, Daniel Szczechura, Kazimierz Urbański or Witold Giersz. When painting on celluloid, Witold Giersz built every shot frame by frame with

Anna Jagoda Mro ek and Filipa Cruz ▪ annamrozek23@gmail.com, cruz_filipa@yahoo.fr

paintbrushes. This type of animated film using color, texture, layers, etc. was particularly close to visual arts. The polish animator was influenced by Norman McLaren [3]. Giersz's "Little Western" (1960), "Red and Black" (1963) or "The Horse" (1967) played an important role in the history of animated films. The 50's and the 160's were also an important moment in Poland for the creation of new places where animated films were produced. 1956 was the beginning of the Warsaw Film Studio in Bielsko-Biała, which was created by Witold Giersz, and in 1958 was transformed into Studio Miniatur Filmowych in Warsaw. The following years belonged to creators from the field operating in Cracow and debuting in the Studio of Animated Films in Cracow, founded by Kazimierz Urbanski. This studio included animators as Julian Józef Antonisz, Ryszrd Czekała and Jerzy Kucia.

Fig. 11. Jerzy Kucia. The Ring (1978)

Ryszrd Czekała and Jerzy Kucia proposed a completely unique, photo-related, visual plasticity. Antonisz, also known as Antoniszczak, became a master of his non-cameramen technique, where the film was created by scraping directly onto the tape consecutive phases of motion. Piotr Dumała also represented the future generation of animators. The artist developed his own technique for drawing motion pictures, scratching them on plaster plates and then painting ("Czarny Kapturek" (1983); "Latające włosy" (1984); Łagodna (1985)). Being a lover of Franz Kafka's or Fiedor Dostoevsky's literature, remained an active creator, gaining recognition at various festivals in Poland and abroad with animated films like "Hippopotamus" (2014). [4]

Fig. 12. Piotr Dumala. Czarny Kapturek (1983)

Fig. 13. Piotr Dumała. Hippopotamus (2014)

The interest in the art of animation is still increasing, which can be seen at many Polish festivals such as: Animator in Poznan, Etude & Anima in Cracow, and many others. The young generation is bringing new ideas, providing to the audience very dramatic stories. Despite not having the best situation of financing, art projects and animated films are still created.

Witold Giersz

Born in Poraj near Czestochowa in 1927, Witold Giersz started his adventure with animated film in 1950 as a cartoonist in the Silesian Cartoon Film Cooperative in Bielsko-Biala. As assistant and chief animator, he gained experience with Lechosław Marszałek, a polish film director known by Reksio's animation, and, later, in Studio Miniature Film and

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

in Television Studio of Animated Films (Poznań). Witold Giersz learned animation technique by exploring its possibilities directly on the set, through practice. Graduated at the State Film School, Faculty of Directing (1977), started to be known and valued as an artist in Polish environment. During his professional path, where he worked on team-based films directed to children audience and on author's animations, he developed a unique style called "moving painting". Over the years, his production was awarded at numerous festivals and competitions.

General Characteristics of Witold Giersz's painting style

Witold Giersz was always interested in art. As a little boy, not yet aware of the existence of animation, was fascinated with painting and drawing, the so-called "static art" as Jerzy Armata described it. [8] When Disney released animated films (from "Mickey Mouse" to "Snow White and the Seven Dwarfs"), his dream about working for Disney grew. His passion for animation led him to focus himself in producing animated films. [8]

The Silesian Film Production Team in Bielsko Biała sought painters who would work together on animation. In 1950 Witold Giersz started working in Bielsko, where after three months joined the group of animators. With the experience growing, the artist started to explore beyond pure, contoured drawings maintained by a classic convention to search for his own style. Since the beginning of animation, Giersz admits he thought there were more values that could be explored rather than "a flat, dashing line". [2]

The revolution in the artist's work was initiated by the animated film "Little Western", in which the hero became color through a "spontaneous action", [8] using a brush. The artist was already working in Warsaw at the time. He coordinated the animators' team at the newly formed Miniature Film Studio. Increasing his animation and directing skills, wanted to pursue his creative work making every part of the film. By learning from his mistakes, in writing scripts, design, and animation, Giersz was responsible for every step of the animation making, always trying to look for new solutions. Since the art of animation was evolving fast, it was important to keep developing new ways of representation. What once could have been innovative, became, somehow, outdated and required a new inventive look. [2] For Giersz that consisted in the materials' and techniques' experimentation.

Fig. 14. Witold Giersz

Witold Giersz started in animation in the 50's. However, with the contemporary technological development, some changes and new techniques cultivated the animation universe. Giersz was not insensitive to those changes since he was open to new artistic (visual or technical) opportunities. Establishing an approach between the basic principles and techniques of animation with the technological innovation, he was capable to incorporate new tools and devices in his process. [11] A long career sensitive to the

Anna Jagoda Mro ek and Filipa Cruz ▪ annamrozek23@gmail.com, cruz_filipa@yahoo.fr

world's technological changes, allowed him to analyze and to develop horse's gallop, to mix paint, to explore different brushes with the help of digital technology. In his career, Giersz was attentive to the combination of manual and traditional skills with computers and drawing tablets. [11] Giersz gave strength to its animations by a complete involvement and combination of different languages (word, image, sound). [9] It wouldn't surprise if a sculptor, a painter, or a graphic artist would expand his work to the animation world. In animation, where movement is an important element, the different practices acquire different values by their interaction with movement and time. [10]

Animals in the Witold Giersz's works

Fig. 15. Witold Giersz. Kaskader (1972)

When animals appear in literature or in visuals arts as heroes, human characteristics are often given to them. Such personification is not, however, present in the Witold Giersz's work dominated by animals as main characters. His early life in Poraj near Czestochowa, where nature surrounded him, did certainly influence his imaginary. Drew landscapes and animals, but horses captured his attention by their beauty, elegance and complex poses.

Indeed, this early experience marked by the horse's silhouette becomes crucial in Witold Giersz's cinema. According to Jerzy Cannon, in Giersz's work the animals are what they are and, free from human characteristics, can be considered as an "embodiment of freedom". [8] The animal's splendor, beautiful, strength and freedom appear in "Horse" (1967), in "Wonderful March" (1970), Old West Cowboy (1973),

Fig. 16. Witold Giersz. Wonderful march (1970)

Fig. 17. Witold Giersz. Rondo alla Turca (1993)

Fig. 18. Witold Giersz. Horse (1967)

"Traces" (1974), "The Star" (1984) or even in his last 6-year 14-minute project, "Signum" (2013). [2]

"Horse" was created in 1967 in Warsaw by Studio Miniatur Fimowych. The script, direction and artwork belong to Giersz, while Jan Tkaczyk took the pictures. "Horse" is an important animation made with oil painting with a spatula on celluloid where Witold Giersz shows his interest for this animal, but also for colors for the dynamics of movement.

The 7 minutes' story without dialogues shows a duel between two heroes - a horse and a rider. By not being capable to dominate a stallion

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Fig. 19. Witold Giersz. Horse (1967)

Fig. 20. Witold Giersz. Horse (1967)

Fig. 21. Witold Giersz while working on Signum animation

that is still free, the animation symbolizes the power of nature, its beauty and struggle not to be fully dominated. The absence of dialogue, the power of the narrative and multiple emotions played in the animation had an impact in the polish animation. [2] The animation received the Golden Lajkonik Grand Prix at the 7th Polish Short Film Festival in Cracow, but also in Mamaia, Edinburgh, Cordoba, Melbourne, Honolulu, Adelaide and Auckland. [2]

As an active creator, Giersz worked on several film productions. The experience gained as an animator and as a director, allowed him to animate exploring the technique and the visual characteristics of prehistoric paintings. [8] After a seventeen-year break, "Signum" (2013) refers to Lascaux rock paintings. [7] Witold Giersz explored a method that allowed him to imitate his ancestors to create a work of unrepeatable expression. With a "moving painting" technique [8] and wanting to revive the cave paintings while preserving its value, decided to work on the stone directly, right under the camera.

Fig. 22. Witold Giersz. Signum (2013)

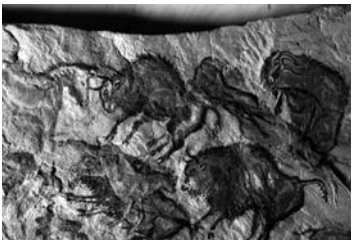


Fig. 23. Witold Giersz. Signum (2013)

Giersz defines his work as a reconstruction of works that have lost their original glow for thousands of years. Animals' and humans' prehistoric representations are presented in the most suggestive poses for hunting. According to Giersz, if we look closely at the prehistoric drawings, we can see in them what he calls a pure animation. As a medium, he uses natural clay dyes and burned coal on rocks' fragments. [7] "Signum" (2013) is an example where the animation technique used required a lot of time and precision, since motion's phases were designed on a single piece of stone.

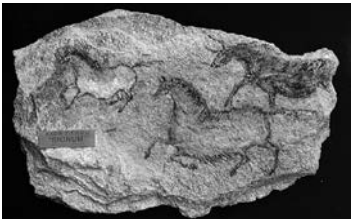


Fig. 24. Witold Giersz. Signum (2013)

Conclusions

The analysis of Witold Giersz's work and context reflect a tribute to the graceful silhouette of the horse presented in a variety of drawing and painting techniques. During this analysis, it was tried to prove that the artist's work is characterized by an animal motif reflecting the beauty of the surrounding nature. The kitten ("Mystery of the Old Castle"), the ladybug ("Spring of the Dwarf Halbala"), the bull ("Red and Black"), the reindeer, the sheep, the buffalo ("Star") and many other reptiles, amphibians and mammals are often the main characters in his animations. In the animations created for a younger public, the titles themselves draw attention to the animals: "Dinosaurs" (1963), "Great Cats" (1976), "The Elephant" (1978).

Over the years, as a director and as an animator, developed a distinctive style. His last animation, "Signum", was a combination of technique and knowledge about prehistoric beginnings of rock painting. The artist didn't limit to beautiful, full-color images but tried to convey some historical content to develop the viewers' knowledge and imagination. [8]

References

1. Kossakowski A., Polski film animowany 1945-1974, Wroclaw 1977.
2. Prosińska – Giersz J., Armata J., Witold Giersz malarz ekranu, New Horizons Association, Warsaw 2012.
3. Sitkiewicz P., Małe wielkie kino, Publishing house Word / Image Territories, Gdansk 2009.
4. Sitkiewicz P., Polska szkoła animacji, Publishing house Word / Image Territories, Gdansk 2011.
5. Wells P., Animacja, Polish Scientific Publishers PWN, Warsaw 2009.
6. Żmudzki Z., Ptak A., Brzozowski K, Almanach młodego animatora, Se-ma-for, Łódź.
7. Strękowski J., Witold Giersz, culture.pl, http://culture.pl/pl/tworca/witold-giersz
8. Armata J., Animacja narodziła się przed naszą erą, „Magazyn Filmowy SFP", 2015, 12 (52).
9. youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=40r09pJoFmM&list=WL&index=3
10. youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=-OKyrhTMImk
11. stopklatka.pl, http://stopklatka.pl/artykul/witold-giersz-animacja-ksztaltuje-nasze-wnetrza-wywiad

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Strange Creatures - Physiology of Characters in Spirited Away

Cátia Peres[1], Eduardo Corte-Real[2] and Marina Estela Graça[3]
ckatiaperes@gmail.com, eduardo.corte-real@universidadeeuropeia.pt, mgraca@ualg.pt
[Animação / Animation]

Abstract

Keywords
Storytelling, Design, Animation, Physiology, Hayao Miyazaki.

This essay, analyses the combination of radical configuration and physiologies of human characters and strange creatures in the film Spirited Away (2001). Our analysis is configured through a model based on three levels: meaning, form and movement. The model presents ten categories of which we will only focus on this essay on category number four: character's configuration. The core of this analysis is to characterize the characters that inhabit the universe of the film and its investment on symbolical meaning. The relevance of this analysis is to expose patterns of classes of characters considerably different, which are intentionally designed to create a confrontation in the experience of animation. The main question in this essay is: what are the visual resources of radical different configurations and physiologies used in characters, and what does the director suggests with it?

1. Introduction to Hayao Miyazaki's Philosophy

Hayao Miyazaki is one the most acclaimed animation directors of our times, recognized at a global scale, among children, adults, animation industry, scholars, critics, festivals awards and global audiences. With a background as a manga artist, and an early work, as a concept artist and animator for animated TV series, Miyazaki established his language as a director, which became known with the foundation of Studio Ghibli in 1985. Since then, his films have achieved recognition all over the world for its magical and enchanted universes, charismatic and brave female protagonists, worlds above the clouds, approach to ethical issues such as nature protection, war avoidance, human values, emotional journeys, and levels of visual extravagance, symbolism and imagination that captivates large audiences.

Miyazaki's philosophy and ethical approach to life and work can be seen in the documentary about Studio Ghibli (Sunada, 2013, Miyzaki, 1996). In this documentary, the spirit of the studio, his long hours days of work, his involvement overviewing every step of the production, his direction of the team, and his relation ship with people. We also witness his

1 Researchers: UNIDCOM - IADE, Av. Dom Carlos I, 4, 1200-649 Lisboa, Portugal, PhD Candidate, Assistant Professor, IADE, Creative University, Av. Dom Carlos I, 4, 1200-649 Lisboa, Portugal.

2 Researchers: UNIDCOM - IADE, Av. Dom Carlos I, 4, 1200-649 Lisboa, Portugal, Associate Professor, IADE, Creative University, Av. Dom Carlos I, 4, 1200-649 Lisboa, Portugal.

3 Coordinator Professor, Researcher at CIAC (Centre of Research in Arts and Communication), Universidade do Algarve, Estrada da Penha, 8005-139 Faro, Portugal.

Cátia Peres, Eduardo Corte-Real and Marina Estela Graça ▪ ckatiaperes@gmail.com, eduardo.corte-real@universidadeeuropeia.pt, mgraca@ualg.pt

routines, his ethical presence on activist demonstrations against war and nuclear power, his involvement on protecting the natural environment with participative and tasks such as cleaning the river, every Sunday of the week on his schedule, and his protectiveness and care about children's values when growing up (Sunada, 2013). Miyazaki's philosophy projects his frame of reference that is visible in his films. His films and fantasy universes are not about fairy tales or princesses from Disney. Cavallaro depicts Miyazaki's films as *utopian universes* (2006:6), while Napier refers to Miyazaki's universes as *visions of hope and rebirth* (2001:29). Raffaelli, refers to the Japanese animation and in a particular reference to *"the Japanese invented another path to follow: that of the subjective. The cartoons of the group or the family became, in Japan, that of the individual."* (1997:112). Lamarre situates the animated films of Miyazaki, between a cinematic and anime-ic experience (2002:341). Among critics, the combination of reality issues and fantasy is evoked on his universes. It is known in Miyazaki's writings, his intentions of making the world a better place for children and for the world (1996) within his frame of reference. The film *Spirited Away(2001)*, evokes a modern critic of a capitalist system and a view on its consequent decay of human values in society. As referenced in beginning of the film, by *Chihiro's* father, the universe of the film depicts an abandoned entertainment park from the 1990's, in a time when the world suffered a major economic crisis and some of these places were close down. The theme of the film reflects the consequences of those times, the empowerment of money, greed and the decay of human values of self-identity. These issues thought, don't appear in the film, in a form of direct portray of reality, but instead they appear as an allegory or metaphor, indicated by signs and embed in symbols of what human values have become in those times. The theme, the first step of the film, becomes an impression of the director about what he wants to say. On the directors' writings about the film (Lu, A. & Miyazaki, H., *2002*), he projects an ethical intention of depicting his view on this reality, through a world of fantasy that can carry specific values about this *vague world*.

> *... the theme of this film is to describe in the form of a fantasy, some of the things in this world which have become vague. (*Lu, A. & Miyazaki, H., *2002:15)*

2. Historic Context on configuration, physicality and behaviour

Inseparably from the theme of film, characters inhabit the animated universes with physicality and behaviour, reflecting the director's philosophy on their journeys. In animation, character's physiology and physicality depicts a particular approach, different from drawing and live action. From an historic point of view, film and animation proposed and shared a simultaneous beginning, when emerging from the early industrial inventions, which made the birth of motion possible Bendazzi (2016). While the Lumiére brothers were interested in documenting true life, George Mèlíes defied the rules of reality into a world of fantasy and the beginning of special effects. Animation took this step and separation from reality even

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

further, as it would allow the ability of changing shape, form, configuration, weight, gravity and meanings in every single frame, away and free from reality. When the audience experienced a clown figure flying in the air in circles with no sign of gravity on the screen (Fantasmagorie, E. Cohl, 1908), or when watch Gertie, a dinosaur dancing on the screen, with no signs of weight (Gertie the Dinosaur, W. McCay, 1914), the world witness a freedom from physicality only possible in animation. Or when Mickey stretched his figure on an exaggerated physicality, On Steamboat Willie (1928), the world witness a liberation of physicality and behavior from reality. Eisenstein's studies on Disney (2010), proposed an understanding of the essence of animation in relation with the nature of frame-by-frame changeability, as a liberation of the individual and reality, portrayed in movement and form, in what he called the *Eternal becoming* ability, the *freedom from ossification*, with a consequent non stable form and *plasticity*, only possible in animation.

> *The rejection of the constraint of form, fixed once and for all, freedom from ossification, an ability to take on any form dynamically. An ability which I would call 'plasticity,' for here a being, represented in a drawing, a being of a given form, a being that has achieved a particular appearance, behaves itself like primordial protoplasm, not yet having a stable form, but capable of taking on any and all forms of animal life on the ladder of evolution.* (Eisenstein, 2010, p.117)

Luca Raffaelli in his enlightening essay, *Disney, Warner Bros. and Japanese Animation* (1997: 113-136), projects three different philosophies of major studios of animation, on the interpretation of physicality of their characters: "One for all" (Disney), "All for one" (Japanese cartoon) and "All Against all" (Warner Bros.). According to Raffaelli (and also other authors), Disney's approach to themes were related with the celebration and victory of the war, with one single character acting as "*one for all".* Raffaelli, refers how Disney achieved credibility of its comic characters with the use of sound, colour, and with the introduction of the 12 principles of Disney style and its physicality (Johnston and Thomas, 1981:41). In "All against all", Raffaelli, exposes how Warner Bros., broke this frontier of credibility into a world of extreme physical and violent characters, *all acting against each other*. Their world was not real, but a role-play and a comic formula which matched his characters. Characters could fall from the sky, but were never at risk. In *all for one*, Raffaelli introduces the approach of the Japanese cartoons, with themes related to a usually orphan child, embracing a journey of change (1997:125), with formalistic aspects of exaggerated expressions, and the interpretation of the subjective. These three approaches presented different philosophies, and a formalistic answer of what physicality could do. Miyazaki's work, born a few decades later than Disney, inherits these influences, but also proposes a different language in a different era. Adding to his ethical approach to life and themes, it is acknowledge by several authors, and Miyazaki's writings (Miyazaki, 1996), his approach to the inherent visual process. His practise of creating ideas,

Cátia Peres, Eduardo Corte-Real and Marina Estela Graça ▪ ckatiaperes@gmail.com, eduardo.corte-real@universidadeeuropeia.pt, mgraca@ualg.pt

directly into storyboards, visual concepts and sketches for his characters, is the starting point of the film (Sunada, 2013). Miyazaki's films, grow intrinsically from form, embed in visual narrative strategies such as, visual coding, graphic language, symbolism and metaphor. In *Spirited Away*, the theme reflects a post-modernism vision of theme, in the form of allegory where social values of what society has become are portrayed. The visual narrative though is not ironic, in the visual discourse, and it assumes the form of fantasy, symbolism and metaphor. The characters and their physicality assume a very distant philosophy, from the ones in Disney's stories or the type of fantasy used in Warner Bros., DreamWorks, Aardman or other cartoons. It proposes a modern young character in the face of her future, embracing a brave journey of changing the course of events of the world, and who has to interact and confront visual strange creatures in order to succeed. It projects stories where humans and beasts interact.

3. Sign, Symbolism and metaphor in Miyazaki's Discourse

The importance of visual graphic codes, rely on the complex messages carried in form, and its investment on the construction of meaning. Form, becomes a generator machine of meaning. In the field of semiotics, sign, establishes a relation between signifier and signified, which enacts a relationship between form and meaning, on the symbolic representation of an idea. As Umberto Eco refers below, a sign, is meant to inform intentionally an idea that is meant to be recognized by others, as a code.

> *The sign is used to transmit information; to say or to indicate a thing that someone knows and wants others to know as well.* (Eco 1988, 27)

Miyazaki's visual language intentionally depicts a map of visual references and ideas, where signs, symbols and metaphors, act as a semiotic coding system. The major set of the film *Spirited Away*, the bathhouse, enacts a graphic metaphor of what the working system of society has become (see appendix I). In the different levels of the building, we encounter stratified working class groups of characters, that go from slaves workers, in the underground level, to servants and clients in the middle levels, to the ruler in the top of the building, *Yubaba*. They project the working system in classes. Coded in their physiology is the level of human values that characterizes them. Accordingly with the lack of human values, conscience, identity, or freedom, these characters are configured with a symbolical human transfiguration as strange creatures. By using the language of symbols, graphic coding, meaning making through visuals and metaphor, Miyazaki's depicts his vision and a critic of the world in this allegory.

As Paul Wells describes,

> *symbol invests its object with meaning... and it is defined by a series of substitutions.* In the narrative progression *animation liberates the symbol and its attendant meaning from material and histori-*

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

> *cal constrain, enabling evocation, allusion, suggestion and above all transposition. (1998: 83, 84).*

When *Chihiro's* parents, in the beginning of the film, two human figures, are transformed in animals (pigs), we witness the *substitutions* of meaning that Wells describes on the character's configuration. We witness more than visual extravagance or imagination. Due to their greed of food and loss of control of their actions, they get into the shape of animals.

Fig.1. *Chihiro's* parents and their transformation into pigs. Spirited Away (film, 2001)

> *Whilst the symbol invests an object with a specific, if historically flexible, meaning, metaphor offers the possibility of a number of discourses within its over-arching framework. (Wells, 1998:84).*

As Well describes above, metaphor acts at the large scale, and not on the object itself as symbols does. Humans, who lost their values, are in the large picture configured as animals or as creatures with a distortion of human physiology. The metaphor here invests on the idea that if we loose our human values, in our society, we'll become animals with no conscience, and we will vanish.

> *Metaphor essentially grows out of symbolism and serves to embody a system of ideas in a more appealing or conductive system.*
> (Wells, 1998: 84).

The conducted system of ideas that Wells refers above, is reflected on the substitution and transformation of the character's physiology, along their journey, which are related with the main theme, the decay of society and human values. Following this conductive system, characters are configured in *Spirited Away*, according with their proximity and distance of human values and configured as humans, animals, transfigured creatures or beasts.

Fig.2. No Face transformation. Spirited Away (film, 2001)

In the beginning of the film, *No Face* (Fig.2) is a semi-transparent, vertical standing creature, which floats, and sometimes reveals a strange leg. His head is configured as a mask with no facial expression. In the evolution of the narrative, *No face* evolves and transforms itself into a beast, depicting a creature that have lost complete human physical configuration, conscience, values and which acts with an extreme aggressive behaviour. He has no eyes, which makes him a symbolical strange blind creature.

The conductive system that has been drawn before, allows us to follow this ideas through form transformation. *No Face* configuration changes into a spider monster, with multiple legs, a growing mouth that he uses to eat the servants, and a strange change in his voice of scary different tones. The lack of eyes in his physiology and the extreme configuration of a beast reflects a physiology and behaviour that invests in the ultimately level of lack of values in society, as blind aggressive creatures.

Editorial work, as comics and illustrations, in newspapers often invest in the symbolic meaning of their characters, evoking critic, allegory and symbolical value. The graphic novel, *Maus (1991)*, (the first graphic novel to win a Pulitzer prize) by the comic artist, Art Spiegelman, depicts characters that symbolically portray the values of dominance about a real event, the holocaust. Characters are configured according with a hierarchy of dominance in the animal chain: Jews are configured as mice, while Germans as cats, and polish as pigs, depicting a symbolical value of physical dominance in the story. Another example, *Mt. Head (2002)* a short film from Koji Yamamura, portrays a symbolical modern interpretation, on the reality of consumerism, in the top of a man's head. The man's head becomes a living organism, as if an eco-system, the earth, where a cheery tree grows, people gather, and things pile up and accumulate. The symbolical message invests on the idea of the modern consumer, and how his neglecting behavior could put an end to the future. Miyazaki's characters though, follow these post-modern themes, in a discourse that is less dark, and it takes the form of allegory, conveying critic but unfolding an alternative and positive way out to the events. The strange living organisms and beasts of *Spirited Away* act in film, *as if*, we could experience, what the world could become if we loose our human values. The strange physiology confronts the heroine with strangeness, but opens the door to a better possible end for human beings.

4. Model of analysis: Configuration of characters

We encounter in Paul Well's Model (1998: 36), a line of though that influenced the construction of our model of analysis in terms of categories (see appendix I to consult our model). Our model considers some of the categories from Well's model (configuration, narrative form and evolution of context), which in our model appears as levels of analysis under the names of: meaning, form and movement. These three levels work and depend on each other, as whole, in the construction of values in the film. Regarding the configuration category, which is the core of this essay, we encounter in *Spirited Away*, a recurrent pattern of Miyazaki's films: a young female protagonist, before the adult age, embracing a journey of change and survival. Miyazaki's configuration of female young heroines is usually

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

metaphorically empowered by natural forces, art or spirit. *Kiki* masters her broom into the skies (*Kiki's Delivery Service*), *Nausicaä* masters the art of the glide (*Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984), *Sheeta* is empowered by the flying stone *(Castle in the Sky*, 1986), *Princess Mononoke,* masters the spirit of the forest. The feminine empowerment driven towards natural forces rather than machinery, proposes an alternative answer to technology and destruction, according with Lamarre (2002: 353). This proposal also portrays an alternative visual stereotype of the exaggerated sexual feminine physicality. It is *the psychological characterization of the female character that is empowered* as Napier acknowledge (2005:154). Female young heroines also act together with their male pair, sharing, participating and changing the events. As Cavallaro identifies *Miyazaki's heroines are active, independent, courageous and inquisitive* (2006: 11). The female heroine is an alternative of gender equity and a proposal of a future, where girls can act as agents of change and simultaneously help to grow mentalities. But, what other authors do not identify is the interaction of these female children with a configuration of strange creatures and its intentional values. Osmond refers the cartoon strangeness in *Spirited Away,* with supporting characters as *No Face*, *as not excessively weird by fantasy film standards* (2008:12). When saying that, *threats are set up to Chihiro to face, then dissolve without conflicts or confrontation* (2008:12, 13), seems not to evaluate the value of visual symbolism embed in characters, as part of the message, very different from a vehicle of action or plot in the standard point of view of live action analysis. According with Lamarre (2002) *figures in animation seem to obey other laws* (p.346) and *act, form and generate, other non-natural forces* (p.246). The specific language of animation of Miyazaki, visually confronts young female children with strange characters that don't belong to their world. They are not only weird, that are coded with opposed values of meaning in the story. That's the confrontation. It happens in form and behaviour. In *Spirited Away*, *No face* is the most formalistic frightening and metaphorically powerful of these family of strange creatures, as a non-human beast, and it symbolizes in the story the most opposite form of the character *Chihiro*. The interaction between human protagonists and their confrontation with a strange physiology of creatures, provide an experience on the animated film, that invests on the idea, through meaning, form and behaviour, as if... if we loose our values and become beasts, what will be of the world?

5. Case Study: Analysis of characters in Spirited Away

The major set of film, the bathhouse, symbolizes society itself, which we understand under a comparison of the world "as if", society was a bathhouse. (see appendix II, to overview the set of the bathhouse). Although the beautiful building of the bathhouse depicts Asian architecture and references of old Japan, what goes inside, depicts a modern western system of working classes, capitalism system, greed and limited freedom. The characters in this place are organized in a hierarchy of classes on the capitalism system.(see Appendix III for the List of total 30 characters and an example of its characterization and methodology. Appendix IV overviews a visual taxonomy that differentiates between humans and strange creatures).

Cátia Peres, Eduardo Corte-Real and Marina Estela Graça ▪ ckatiaperes@gmail.com, eduardo.corte-real@universidadeeuropeia.pt, mgraca@ualg.pt

5.1. Level - 0 of the bathhouse: The Bridge and the entrance

At level 0 of the bathhouse, we encounter the protagonist *Chihiro.* She is classified in our table as *"only human"*. *Chihiro*, is the closest to our notion of human physiology and behaviour and the link to our reality. Her figure is fragile, with symbolically skinny legs, and she metaphorically represents the rejection of a materialistic world and values of greed and slavery, over values of liberation, identity and freedom. At this level we also encounter *Chihiro's* parents, who become transformed into pigs due their greedy behaviour. They are classified them in our table as *almost human,* because they present a decay of their human values conscience and a temporally transformation into animals.

5.2. Level - 1 of the bathhouse: The Steam Room

At the bottom of this working class pyramid of bathhouse, at level -1, we encounter *Kamaji*, a slave machine worker, who lives in the underground steam room. *Kamaji,* is symbolically coded in terms of configuration and physiology, with 6 stretching arms. The symbolical exaggeration on the number and length of his arms depicts someone who works supernaturally in an operative system. As a slave he eats, drinks, smokes, sleeps and works without leaving his working place. *Kamaji* is classified in our classification table as *almost human*, as he presents a distortion and transformation from a human figure. His helpers, the minuscule particles of sooth, perform repetitive working actions with discontent and humour, and are represented with a physiology that resembles comic cartoons, classified in our table as *characters of animism* with an anthropomorphic configuration that relies on simplification of two eyes and humoristic behaviour. At this level, almost by the end of the film, the *Seal Worm* is also classified as a character of animism, as it resembles a cartoon configuration, a worm with two eyes and humourist behaviour.

5.3. Levels 1, 2 and 3 of the bathhouse: The Baths and sleeping headquarters

Going up in the stratified structure of the building, to level 1 and 2, we encounter the bathtubs rooms, where the servants, work and the clients come to be served. The servants are depicted in two groups: the *Frog men* group (male servants with frog resemblance) and *Yuna* group (female servants with slug resemblance). Both groups of servants, have been stolen their names, identity, memory, and free will by the spell of *Yubaba*. Although they speak, eat, talk and walk like humans, they gained a partial transfiguration of animal resemblance. The *Yuna* female group presents a disproportional scale and distortion of their faces with resemblance of slugs, with two marks on their front heads. The *Frog men* have different levels of distortion of their human figure, with frog resemblance. Both groups are classified as *almost human*. The *Green frog*, is classified as *strange creature*, as he is no longer an animal or a human. He is a transfigured into strange creature, with hypnotized eyes, who talks, loves gold and has barely human values. *Lin*, is a servant who still has a human figure. She is categorized in our table as *only human*, because we don't see yet on the screen signs of distortion of her human figure, aside of a

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

slightly elongated face. The clients of the bathhouse represent the next level of the hierarchy of classes. These groups of characters are symbolically coded in anonyms masks with no human expression, dressed in visual fashion extravagance. Some don't have a body, just a robe, they have very reduced facial expression, weirdness in their eyes and no sense of personality or identity. Those characters groups are: The *Kasuga* group (masks), The *Ushioni* group (horn characters), The *Otori* group (yellow birds), Daikon Radish (white radish). They all have an extravagant transfiguration, with no resemblance with human figure, which is more particular observed by the lack of expression of their eyes. They don't blink. They mostly stare, with their eyes wide open, as if they had lost any sign of human conscience or expression. They are mostly hypnotized with no connection with others. They are classified in our table as *strange creatures*. In this group of clients we encounter two very strange creatures (beasts): *No Face* and the *Stink god*. *No Face*, is the most strange one of all the creatures, as the one with the most shape shifting physiology. Metaphorically, *No Face* represents the higher level of greed, someone who lost completely control of its actions, and who is dominated by a very aggressive behaviour. *Chihiro's* bravery enables her, to lead *No Face* out of the bathhouse. Their journey together in the train towards *Zeniba's* house is quietly and silently disturbing. The radical difference of their symbolical configuration, and the metaphoric co-existence of a young and innocent, yet brave child sat next to this outrageous character, with a vicious and abusive behaviour, sets up the highest level of radical interaction between *only human* and *strange creatures* in the film. They symbolically depict two opposed limits of the system, in terms of meaning, form and behaviour and two opposite configurations in this universe. The second beast, although not as important as *No face*, in the meaning of the story is the *Stink God*. His physiology is an organic shape-shifting organism of mud, with muddy eyes, which keeps transforming its shape. He throws up from the inside of his organism, a huge amount of objects from the city, transforming himself into a mask and then into a flying serpent. He is classified as *strange creature.*

5.4. Level 4 of the bathhouse: Yubaba's headquarters

Going up to level 4 of the building, we encounter the characters at top of the hierarchy. One of the most important characters (antagonist character) is the sorceress *Yubaba*: the rich, powerful, and mean witch, who control the place and steals everyone's freedom. Graphically, Y*ubaba*, is depicted as the less Asian, with a Caucasian and configuration of face, with a prominent nose, big eyes and a dressing appearance closer to western values of fashion. Symbolically, she is coded with a disproportional head. She can performs spells, has powers and can steal other characters names and their free will. She is classified in our table as *almost human*. *Haku*, the boy that protects *Chihiro,* has a human configuration that at times assumes the form of a dragon. He is also under the spell of *Yubaba*. He is classified as *almost human*. Other characters such as *Zeniba* (*almost-a-woman* – sorceress with powers) and *Baby* (*almost-a-baby* - out of scale) are also classified in this category of *almost human*. They retain partially a human configuration but are transfigured or

Cátia Peres, Eduardo Corte-Real and Marina Estela Graça ▪ ckatiaperes@gmail.com, eduardo.corte-real@universidadeeuropeia.pt, mgraca@ualg.pt

transformed into others shapes. At this level we also have *Kashira* (the trio of disembody green heads) with a classification of *strange creature*, as this character doesn't have resemblance of human conscience or human physiology. Like some other strange creatures, the three heads almost don't blink (very few times we observe them blinking). His crooked eyes also emphasise the idea that the 3 pairs of eyes of each head don't have vision with conscience. Their vocal sounds, resemble a creature and not a human vocal. At this level, we also encounter the *Door Bell Face,* the *Shigamati* (Origami's Paper Killers*), the mouse* and *Yu-bird*, who are all classified as characters of animism, as they possess anthropomorphic values but they are not humans in conscience or physiology. Their role and performance relies on gag and humour.

5.5. Outside of the bathhouse: Zeniba's walk, Train, Restaurant district

Outside the Bathhouse we have two groups of characters classified as *Ghosts.* The ghosts from the restaurant district have no human configuration while the train ghosts have human configuration. But in both cases they don't have facial identification, no use of colour, and they seem not to exist, and act as an echo of some distant existence. Also outside the bathhouse we have the walking lantern, classified as a *character of animism.*

Our analysis of the film, presents a total of 30 characters (see appendix III for the methodology of analysis of the characters), which depict five classes of character's values in the story with consequent 5 classes of *physiologies of configuration of characters*.

The classification of our characters is presented in our table 2, with numbers (in order of appearance in the film), the character's names (under Studio

Table 1. Classification of total number of characters in Spirited Away in 5 classes

Class I **Only Human**	**Story – Meaning** **(retain only human values)**	**Visual Coding - Symbolism – Metaphor** **(Retain only human configuration)**
1. Chihiro	Protagonist	Only Human (becomes partially transparent)
17. Lin	Servant	Only Human (slightly long face)

Class II **Almost Human**	**Story – Meaning** **(who partially lost human values: Loss of name, free will, self-conscience)**	**Visual Coding - Symbolism – Metaphor** **(who have partially lost human physically transformation:** **partially frogs, slugs, spiders, disproportions, transfiguration)**
2. Chihiro's Parents	Lead by Greed of food	Almost Humans (under spell) - turn into pigs
3. Haku (dragon boy)	Pair - Under spell	Almost Boy (under spell) - turn into shape of a dragon
11. Frog men (frog men)	Servant workers	Almost men (animal transfiguration) - Half Frogs
15. Kamaji (six arm)	Slave worker	Almost Man (transfiguration) - 6 stretching arms
18. Yuna (slug female)	Servant workers	Almost woman (animal transfiguration) - Half Slugs
21. Yubaba	Antagonist Bad Sorceress	Almost Woman (sorceress) – bird shape, powers,
22. Baby	The seed of Yubaba	Almost Baby (disproportional), out of scale
25. Zeniba	Twin Kind Sorceress	Almost Woman (sorceress), supra-natural powers

Table 1 continues on the next page

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Table 1, continuation

Class III **Strange Creatures**	**Story – Meaning** **(who lost for complete his human values and conscience)**	**Visual Coding - Symbolism – Metaphor** **(who lost for complete his configuration: strange animals, beasts, lack of human expression, don't blink (a sign of human conscience), have crooked staring eyes, strange voices.**
6. Kasuga (masks)	Spirits/ Rich clients	Strange configuration of Masks, anonymous, no expression
7. Daikon Radish (radish)	Spirits/ Rich clients	Strange configuration of radish, reduced eye expression
8. Ushioni (horns)	Spirits/ Rich clients	Strange configuration of horns, anonymous, no expression
9. Otori (birds)	Spirits/ Rich clients	Strange configuration of birds, anonymous, no expression
10. Yu- Bird (half bird)	Companion, Under spell	Strange Animal Transfiguration: half Human and half bird
13. No Face (beast)	Rich client, beast	Strange Beast: spider, multiple legs, no eyes, beast mouth
14. Green Frog (talks)	Servant worker	Strange Animal Configuration: Walking Frog, speaks,
20. Head trio (green heads)	Companions, playful heads	Strange Playful loose heads: no soul, conscience or reason
23. Stink God (river god)	Rich client, beast	Strange Beast: Mud creature, transforms shape into a mask
Class IV **Animism**	**Story – Meaning** **(only role is to perform humour or comic gags in the film)**	**Visual Coding - Symbolism – Metaphor** **(who are given life and behaviour resembling anthropomorphic cartoons. Configuration of a cartoon, big eyes)**
16. Susuwatari (sooth)	Slave workers	Sooth Characters: with eyes and expression, comic - animism
19. Bell Face	Door Bell	Bell is given life with a Face that talks - animism
24. Shigamati (Paper)	Killer Paper birds	Paper is given life which chases (killers) - animism
26. Mouse	Companion, Under spell	Mouse cartoon - animism
27. Bird Crow	Companion, Under spell	Bird cartoon, comic - animism
28. Worm Seal (worm)	Seal, under spell	Worm cartoon, comic - animism
30. Walking lantern (Paper)	Walking Lantern	Lantern is given life with a leg that walks - animism
Class V **Ghosts**	**Story – Meaning** **(ghosts with no life in the story)**	**Visual Coding - Symbolism – Metaphor** **(black shadow with no use of other colour, semi transparent and with no facial configuration such as eyes or expression.**
4. Inform Ghosts	Restaurant district Ghosts	No color and inform shape
14. Human Ghosts	Train Ghosts	No color and human shape

Ghibli's visual books, The Art of Spirited Away, distributed by Wiz 2001), their role and meaning on the film, and their visual appearance and classification. The results expose in figure below, below visualizes these five classes in images for better understanding of the characters appearance.

Fig.3. Classification of characters in visual form

Cátia Peres, Eduardo Corte-Real and Marina Estela Graça ▪ ckatiaperes@gmail.com, eduardo.corte-real@universidadeeuropeia.pt, mgraca@ualg.pt

6. Conclusions

Our analysis exposes the recurrent aspects of the director's frame of reference, and his ethical approach to life and society, projected on the themes of his films. Spirited Away is no exception: it evokes an ethical approach to the capitalist system as a theme, and projects and idea of what possibilities will be present in our future. The language used by Miyazaki portrays a modern critic of the world, but also portrays hope, encouragement in the form of discourse of allegory. This discourse anticipates, projects, evokes and gives the possibility for a positive end to the events, not as a happy ending, but as an alternative to the world. This possibility is carried by the style and graphic language, that acknowledges the power of visual messages. The different physiologies of characters in *Spirited Away*, are empowered by the semiotic process of relation between meaning, form and movement. The physiology and configuration of characters decode an alphabet with a symbolism of the theme of story that is being told. Physiologies present a link to reality, being the configuration of *only human* characters, the closest to our reality, while the category of *strange creatures*, have less relation with reality. *Strange creatures* are mostly classified by the lack of human expression: the inexistence of eyes (*No face)* and their sign of psychological blindness and no conscience, the lack of blinking eyes (*Kasuga, Ushioni, Otori, Daikon, Yu-Bird, Kashira, Green frog*) as a sign of lack of life and expression, and the stability of their configuration as well as the proximity to human figure. The interaction of radical physiologies in the same context reveals a map of intentions and confrontation, from the author: will humans get transformed and turn into beasts? As if saying, if human values cease, will we become beasts that will rule the world with aggressive behaviour and loss of conscience and values? Through the experience of animation, these values become a visible possibility; they come to life, they act as vision that evokes an answer from each one. Do we want to live in place like this? They provoke the protagonist and the viewer to find an alternative. *Chihiro*, follows the challenge as the young protagonist, evoking the greatest metaphor of all: young children have the power to change the world, mentalities and values in society and also have the genuine power to believe and provide an alternative answer to the this *vague* strange world.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Appendix I
Model of Analysis

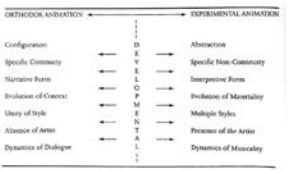


Fig.1. (Above): Paul Wells's Model (1998:36)

1st Level	Categories	Description of guidelines of analysis
1. Meaning	1.Universes	Characterization of physics of the universes: time, place, matter, weight, forces and gravity. Combination of elements of realism, fantasy, symbolic visuals and metaphoric universes.
1. Meaning	2. Narrative	Characterization of evolution of narrative: Plot, conflict, change and resolution,, Narrative, which combines realism, fantasy symbolic coding and metaphoric narrative.
1. Meaning	3. Content	Characterization of the evolution of content: Definition of visual worlds, between reality and fantasy, allowing symbolism and metaphor.

2nd Level	Categories	Description
2. Form	4.Characters	Characterization of different configurations and physiologies of characters.
2. Form	5. Objects| Vehicles	Characterization of different gravitational objects: Realistic flying motor vehicles vs. fantasy natural powered vehicles.
2. Form	6. Scenery	Characterization of different gravitational sceneries: natural landscapes (rural landscapes) vs. fantasy escapes (floating islands/walking castles)

3rd Level	Categories	Description
3. Movement	7. Behaviour	Characterization of different types of behaviour: only human, almost human and non human
3. Movement	8. Continuity	Characterization of two types of narrative structure: linear structure and visual transformation and metamorphose (objective and subjective)
3. Movement	9. Time	Characterization of different timings: action timing, emotional timing, acting, pauses, beginning, end (objective and subjective)
3. Movement	10. Dialogue and music	Characterization of different types of text: internal and external dialogue. Dynamics of monologues, dialogues and music dynamics.

Fig 2. (Above): Our model of analysis (2017)

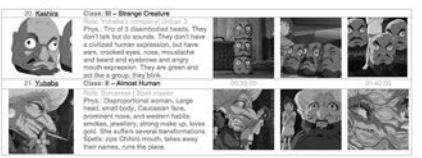
Appendix II
The Set of the Bathhouse

Apendix III
Methodology of Character Analysis

1. Spirited Away - Classification of Characters

N.	Character	Class	Transf.	From...	To...
1	Chihiro	I - Only Human	N (minor)	A - Human	B - transparent
2	Chihiro's Parents	II- Almost Human	Y - (mutation)	A - Human	B - Pigs
3	Haku	II- Almost Human	Y - (mutation)	A - Boy	B - Dragon
4	Shadow Ghosts	V- Ghosts	Y (minor mut)	-	-
5	Haku (golden)	Not classified	-	Barely seen	-
6	Kasuga (masks)	III- Strange Creature	N (minor)	-	-
7	Daikon Radish	III- Strange Creature	N	-	
8	Ushioni (Horn)	III- Strange Creature	N	-	-
9	Otori (birds)	III- Strange Creature	N	-	
10	Yu -Bird	III- Strange Creature	Y (spell)	A - Yu- bird	B- Bird Crow
11	The frog men	II- Almost Human	N	-	-
12	Deformed beings	Not classified	-	Barely seen	-
13	No face	III- Strange Creature	Y (mutation)	Transparent	B – Monster
14	The green frog	III- Strange Creature	N	-	-
15	Kamaji	II- Almost Human	N	-	-
16	Susuwatari (soot)	IV - Animism	N	-	-
17	Lin	I - Only human	N	-	-
18	Yuna	II- Almost Human	N	-	-
19	Bell Face	IV - Animism	N	-	-
20	Kashira (3 heads)	III- Strange Creature	Y (spell)	A- Head	B - Baby
21	Yubaba	II- Almost Human	Y (spell)	A- Witch	B- Bird
22	Baby	II- Almost Human	Y (spell)	A- baby	B- Mouse
23	Stink God	III- Strange Creature	Y (mutation)	A- Mud	B- Mask
24	Shigamati (Paper)	IV - Animism	Y (behaviour)	Group	1 figure
25	Zeniba	II- Almost Human	Y (spell)	(paper bird)	-
26	Mouse	IV - Animism	Y (spell)	A - Baby	B - Mouse
27	Bird crow	IV - Animism	Y (spell)	A -Yu bird	B - Bird Crow
28	Worm Seal	IV - Animism	Y (spell)	A -worm	B - stain
29	Train Ghosts	V- Ghosts	N	-	-
30	Walking Lantern	IV - Animism	Y (mutation)	A- Lantern	- Walking lant.

2. Example of Character classification:



List of Appendix

Appendix.I: Paul Wells Model (1998:36) and our Model of Analysis (2017)

Appendix.II: The Set of the bathhouse and allocation of characters on the levels of the building

Appendix.III: Methodology of analysis of character characterizations

List of Figures and tables

Fig.1. *Chihiro's* parents: in three moments of the film. Spirited Away (film, 2001)

Fig. 2. *No Face:* in three moments of the film. Spirited Away (film, 2001)

Fig. 3. Visual Representation of results of the classification of characters

Table 1 - Results from analysis on the classification of characters

Cátia Peres, Eduardo Corte-Real and Marina Estela Graça ▪ ckatiaperes@gmail.com, eduardo.corte-real@universidadeeuropeia.pt, mgraca@ualg.pt

List of Film References

Fantasmogorie. (1908). Film. France: Émile Cohl.
Gertie the Dinosaur. (1914). Film. USA: Winsor McCay.
Nausicaä of the Valley of the Wind.(1984). Film. Japan: Hayao Miyazaki
Laputa: Castle in the Sky. (1986). Film. Japan: Hayao Miyazaki
My Neighbor Totoro. (1988). Film. Japan: Hayao Miyazaki
Kiki's Delivery Service. (1989). Film. Japan: Hayao Miyazaki
Porco Rosso. (1992). Film. Japan: Hayao Miyazaki
Princess Mononoke. (1997). Film. Japan: Hayao Miyazaki
Spirited Away. (2001). Film. Japan: Hayao Miyazaki
Howl's Moving Castle. (2004). Film. Japan: Hayao Miyazaki
Mt Head. (2002). Film. Japan: Koji Yamamura
The Kingdom of Dreams & Madness. (2013). Film. Japan: Mami Sunada

Bibliographic References

Bendazzi, Giannalberto, (2016). Animation: A World History (Vol. 1,2,3). Florida: CRC Press.
Cavallaro, Dani, (2006). The Animé Art of Hayao Miyazaki. Jefferson, NC: McFarland & Co.
Lamarre, Thomas. (2002)From Animation to anime: Drawing Movements and Moving Drawings. Japan Forum, 14:2, 329-367, DOI: 10.1080/09555800220136400
Lu, Alvin (Editor), & Miyazaki, Hayao (Introduction), & Oniki, Yuji (Translator). (2002). The Art of Miyazaki's Spirited Away. San Francisco: Viz Communications.
Miyazaki, Hayao. Starting Point: 1979-1996. (1996). San Francisco, CA: VIZ Media.
Miyazaki, Hayao, Cary, B., & Schodt, F. L. Turning Point: 1997-2008. San Francisco: VIZ Media. (2014).
Napier, Susan J., (2005). Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave Macmillan.
Osmond, A. (2008). Spirited away. New York: Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute
Raffaelli, Lucca & Johnston, (1997). Disney, Warner Bros. and Japanese Animation. In Jayne Pilling (ed.) A Reader in Animation Studies, Sydney: John Libbey, (pp.112-136)
Spiegelman, Art (1991). Maus. Graphic Novel.
Thomas, Frank, & Johnston, Ollie, (1981). Disney Animation: The Illusion of Life. New York: Abbeville Press.
Wheeler, Cathy J. Metaphor and Symbolic Activity (223-237). Lawrence Erlbaum Associates, Inc. (1987).
Wells, Paul. Understanding Animation. London: Routledge. (1998).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Female Character Design in Today's Cartoons: The typical and the alternative "girl squad"

Gabriela Sá[1] and Paula Tavares[2]
gabrielasa@protonmail.com, ptavares@ipca.pt
[Animação / Animation]

Keywords
Gender, mainstream animation, character development, television.

Abstract

Mainstream animation reaches audiences worldwide and contributes to the creation and reinforcement of certain social concepts. These are usually a reflection of the societal views at the time of production, but they can also be new standards, that will help us move towards a more accepting society. Animated films and television series can influence a child's upbringing, and should therefore make inclusive and forward-thinking gender representations. However, female representation in mainstream animation is often stereotyped and redundant. In animated television series, we found a tendency we called "girl squads" – groups of female protagonists that look very similar and portray a very narrow definition of beauty and femininity. Nevertheless, we also found good examples of female character design that offer alternatives with diversity and a broader sense of what it means to be part of the female gender.

1. Introduction

This research reflects a part of a master's project about female representation in mainstream animation, that started by questioning how women are portrayed in this medium and what consequences it has in society. We started by looking at the past 25 years of mainstream animation film to better understand the current trend. After analyzing data from 196 animated features, which we categorized as mainstream, we observed a clear lack of female representation. First, we looked at the production team and we found very few female directors - for each female director, there are 26 male directors. Even more revealing is the fact that Jennifer Yuh Nelson is the only woman with a solo director's credit - for *Kung Fu Panda 2* [1]. So 80 years after the release of the first mainstream animation feature, *Snow White and the Seven Dwarfs* [2], Yuh Nelson is still the only woman to have solo directed a mainstream animation film [3]. Our (The) next step was to look at the protagonists in each movie and identify their gender. Once again, there was a discrepancy between male and female quantitative representation: for each female protagonist, there are four male protagonists. The problem grew bigger as we observed the characters' design and reached some conclusions regarding the female visual representation. The designs were repetitive and reduced the whole female gender to basic drawing formulas. From this conclusion, we shifted the investiga-

1 IPCA, School of Design, Barcelos, Portugal.
2 ID+IPCA, School of Design, Barcelos, Portugal.

tion to animated television series, in order to understand the relationship between the two mediums. This article concerns the second part of the investigation, regarding the current portrayal of female characters in animated television series aimed at children.

Thompson and Zerbinos [15] did a complex and detailed research on gender portrayal in cartoons, which serves as an important reference for other studies that followed. However, their study dates back to 1993 and their conclusions could now be outdated. In addition, their study mainly focuses in psychological traits and behavior of characters, to show gender-coded behavior; rather than focusing on character form and design, such as we intend to do.

In 2008, a vast research was conducted in order to better understand gender representations in children's television [38]. This research involved the collaboration of 24 countries and, based on national samples, it allowed researchers to identify existing patterns. Again, this study was much vaster than ours and focused on psychological traits and behavior of characters - also reaching through subjects such as skin color, age, hair color and body weight. It gives a more contemporary perspective on gender portrayal in children's cartoons than the Thompson and Zerbinos's research, but still does not mention the similarity of form in female character design, which is the focus of our research.

Therefore, it is our intention to show there is a pattern of within-cartoon similarity of form in female characters, through the analysis of cartoons currently airing on children's television.

2. Gender and mainstream animation

2.1. Gender as a social construct

To better understand the point of view of this research, we will clarify what we understand by gender. According to Mota-Ribeiro, if we are going to use the concepts of sex and gender differently, it means we will be facing the masculine/feminine issue from a social perspective [4]. The World Health Organization explains it like this: "Sex refers to the biological and physiological characteristics that define men and women. Gender refers to the socially constructed roles, behaviors, activities, and attributes that a given society considers appropriate for men and women" [5].

Biological sex is usually identified even before birth, through simple observation of the genitalia. However, gender is taught and learnt through social experiences. Therefore, it is possible for a biological male to not show what society considers to be masculine features. The same goes for females. Western contemporary societies still expect a correspondence between biological sex and gender manifestations [6]. Yet, this expectation is a social construct and the fact that a person is born a man or a woman, biologically speaking, does not necessarily mean they will show typical masculine or feminine traits [4].

The concepts of femininity and masculinity are mutable, we know they change through time and from culture to culture. However, these concepts may appear to be unalterable, because they are so deeply rooted

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

in society. The definition of each gender (feminine and masculine) in a given society becomes a set of generalized beliefs of what is typical and appropriate for men and women, creating patterns of socially recognizable behaviors. According to Mota-Ribeiro, these definitions of gender are cognitive organized structures that allow easier compartmentalization and simplification of the social environment [4].

The rules of gender are transmitted and reinforced by the social institutions of each culture, like the State, Church, school, family and the mass media. We are constantly surrounded by these social expectations regarding gender and our actions are being permanently questioned or validated through our social interactions.

2.2. Mainstream animation as a social tool

Benjamin R. Barber (cited by Giroux, 63) [7] said: "It is time to recognize that the true tutors of our children are not schoolteachers or university professors but filmmakers, advertising executives and pop culture purveyors. Disney does more than Duke, Spielberg outweighs Stanford, MTV trumps MIT". The role mass media (and in particular mainstream animation) plays as a source of entertainment and education makes us question its impact on society.

Mainstream, meaning "a prevailing current or direction of activity or influence" [8], is commonly used to characterize something that is principal, dominant and accepted by the majority. So, when we talk about mainstream animation, in this research, we are referring to a group of animated films or animated series that reach audiences worldwide in a large scale, travelling the commercial route of international movie theaters and television networks.

Mainstream animation can serve as a sociopolitical tool, since it contributes to the development of a social identity. For example, it is common for children to watch the same animated movie or television series repeatedly [9]. The continuous exposure to the same movie or television series will increase the probability of certain actions, behaviors and images from that material to influence the child's growth, as children become "a result of their observation and imitation of relevant social models in their environment" [10].

Jean Piaget, who studied cognitive science and child psychology, identified adaptation as being the ultimate goal of cognitive development [11]. Social interactions are one of the three experiences he identified as needed to achieve adaptation to the surrounding environment [11]. Cultural experiences, such as watching mainstream animation, are part of the phenomenon of transmission, teaching and reinforcement of certain social concepts, ideals and values [4]. Constructivism[3] and cultivation theory[4], both based on Piaget's epistemological research, suggest that

3 "Constructivism as a paradigm or worldview posits that learning is an active, constructive process. The learner is an information constructor. People actively construct or create their own subjective representations of objective reality. New information is linked to prior knowledge, thus mental representations are subjective" (retrieved from http://learning-theories.com/constructivism.html#contributors).

4 "Cultivation theory states that high frequency viewers of television are more susceptible to media

gender representations – just like other values and social concepts - found on screen (be it a movie theater or a television set) will shape the child's expectation about gender roles [12].

The social concepts represented on mainstream animation are usually a reflection of the societal views at the time of production. Consequently, they rarely depict forward-thinking gender representations, or other social concepts, as they could be considered shocking and potentially decrease the appeal for the mass audience. Thus, mainstream animation thrives on this complacent relationship with its audience, who can understand its form, patterns and concepts easily [13].

However, we should not forget that "television may not only reflect contemporary standards in gender roles, but may also generate such standards" [14]. And, because children begin watching television at a very young age and they spend a substantial amount of time doing so [15], animated television series (and other television content) "can play a positive role in children's learning" [16]. However, the opposite is also true: "realistic and varied portrayals of men and women will enhance healthy development" and "unrealistic stereotypes will negatively influence young viewers" [17].

And because children are more likely to imitate same-gender characters rather than opposite-gender ones [18], animated television series will play "an important role in modeling gender-specific behavior" [17].

Therefore, it seems animation production companies have a choice: either to perpetuate stereotypes or to propel positive change, at the risk of some audience backlash.

3. Animated television series

3.1. The relevance of animated television series

We began the research by looking for lists of successful animated television series. The first list we analyzed was IGN's[5] *Top 100 Animated Series* [19]. Of the 100 cartoons presented on the list, only two of them had female leading characters: *Josie and the Pussycats* [20] and *The Powerpuff Girls* [21]. Other series had female characters in the main group, but they were always secondary in relationship to the leading male. Since this research will mainly focus on female character design, we had to look for another group of animated television series, whose female representation was more prominent. Nevertheless, looking at only these two cartoons, we noticed a possible trend we called "girl squad".

To confirm that this was indeed a trend, we gathered information from current television children's programming. We listed all animated television series on the current schedule from the following channels: Disney Channel, Disney Junior, Canal Panda, Panda Biggs, Nickelodeon and Cartoon Network. Panda Biggs was the only channel that did not have

messages and the belief that they are real and valid" (retrieved from http://masscommtheory.com/2010/03/12/cultivation-theory-how-violence-might-affect-us).

5 IGN is "the leading Internet media company focused on the video game and entertainment enthusiast markets" (retrieved from the About Us page on IGN's website; http://corp.ign.com/).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

a single cartoon on its schedule with a female-driven narrative and was, therefore, put aside for this research. After collecting data from the other channels' schedule, we ended up with a list of 89 animated television series that are currently airing on Portuguese television.

The next step was to separate the female-driven narratives from the rest of the group. We then had 26 shows that either had an all-female group of protagonists or whose narrative was primarily put in motion by a main female character. We immediately noticed similarities between some of these shows, regarding the main characters' occupation or special trait. We found we could fit almost all of the main characters of these shows in the following categories: princess, superhero, magical girl, and musician.

There were only six shows that did not fit these categories. Two of them featured normal young girls; three shows had animals as their main characters; none had magical powers and they all focused on friendship and family. Lastly, *Doc McStuffins* [22], a show that featured a six-year-old black girl doctor – an exceptional example.

The other 20 shows all featured protagonists who fit one (or more than one) of the categories mentioned above – we would like to highlight the fact that half of these shows fit the princess category. Moreover, it seems important to notice that there is not a single animated television series on our list whose narrative follows the adventures of a prince.

3.2. The typical "girl squad"

The "girl squad" trend was further revealed when looking at the list of shows with female-driven narratives that are currently airing on television channels whose programming is aimed at children.

When looking at *Josie and the Pussycats* and *The Powerpuff Girls*, we noticed that both shows had a group of three female protagonists, whose design was the same - the only variants being their hair, uniform or color.

This supports the idea of similarity of form in female character design

Fig. 1 & 2. Left: Josie (redhead), Melody (blonde) and Valerie (dark skinned brunette) – the members of the Josie and the Pussycats band. Right: Bubbles (blonde), Blossom (redhead) and Buttercup (brunette) – the three Powerpuff Girls.

within a given cartoon. The three protagonists of *Josie and the Pussycats* have the exact same design, for the exception of their hair. Facial features and body form are the same; so, without their hair or skin color, it would be impossible to tell them apart. The same goes for the three characters in *The Powerpuff Girls*: The three girls have the exact same design, with the exception of hair and color - although one could argue if their being made of the same ingredients would be enough excuse to make them look identical.

Gabriela Sá and Paula Tavares ▪ gabrielasa@protonmail.com, ptavares@ipca.pt

But while the characters in *Josie and the Pussycats* have idealized forms (like a slim and proportionate hourglass figure with a pretty face), the Powerpuff Girls have exaggerated facial features and disproportionate bodies. This does not support the idea of similarity of form in the design of female characters throughout different shows.

However, we can still find a pattern of idealization and/or sexualization of form that is visible across cartoons. Of the 26 shows with female driven narratives currently airing on Portuguese television, 11 could be said to follow the "girl squad" trend. Some of them, like *DC Super Hero Girls* [24], *Winx Club* [25], *Regal Academy* [28] and *Lolirock* [29], have main characters whose forms could be considered idealized and/or sexualized. Like in *Josie and the Pussycats*, we can see slim (or even extremely thin) hourglass figures, long legs and pretty faces, which abide to the general (and narrow) concept of what feminine beauty is.

Fig. 3. The female protagonists of *DC Super Hero Girls*.

Fig. 4. The main female characters from *Winx Club*.

Gardam noticed a similar trend in mainstream animated movies and pointed out that most female characters follow a formula that consists of round faces with big eyes and little pointy noses, disproportionate heads balancing on very slim necks and hourglass figures with tiny waists and rounded edges [3]. Consequently, female characters end up having very similar silhouettes and overall designs. Gardam said, about the character design of the two sisters, Anna and Elsa, in *Frozen* [23]: "Female characters are given distinctive hair colors and styles instead of distinctive silhouettes" [3]. This appears to be true for female characters in animated television series also.

The "girl squad" trend is, therefore, this tendency to create one single design (that consists of a general form and silhouette) that will be applied to all (or, at least, to several of the) female characters in a given show. What will differentiate each character will be their hair, their clothes or a specifically attributed color palette.

Sailor Moon [30] has definitely had an influence on numerous of these series involving squads of magical girls [31]. The Japanese anime followed the adventures of a villain-fighting magical-girl squad. Even though the series dealt with female empowerment and LGBT issues [32] [33], and could therefore be considered innovative and groundbreaking on some levels, the character design of the Sailor Scouts made them virtually the same, except for their hair, accessories and uniform color.

We can then infer that female character design for animated television series aimed at young girls is often formatted, repetitive and formulaic. Again, as Gardam put it, "...female animated characters lack any real distinction in terms of their silhouettes – all have big heads, small waists, an hourglass figure..." and "the lack of creativity in female designs (...)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Fig. 5. The main female characters from *Sailor Moon*.

dehumanizes women. In a world literally created from scratch, an entire gender is relegated to a single form" [3].

Inside these groups of characters, there is no actual diversity in design: what distinguishes each character is their hair or accessories. This creates a false sense of variety: these female characters appear to be representing different groups of people that range from blonde to brunette and light-skinned to dark-skinned, even though they all have the same shape and size.

Following the logic of Piaget's cognitive studies, one could argue that each one of these cartoons reinforces the value of similarity over difference. Even though there might be variations in design across cartoons, similarity prevails; therefore, teaching young viewers that similarity outshines difference. It is also important to stress that this similarity of form, often leads to a sequence of idealized and/or sexualized bodies – if there is no variation in design that show variants of the female form, children will absorb the image that appears to them as the only option.

3.3. The alternative "girl squad"

The single-form female character in animated television series is, as we have seen, a very common one. However, there are some interesting alternatives to the typical "girl squad".

Looking at the 89 shows on our list of animated series currently airing on television, we can point out some that have interesting groups of female characters.

The first one is *The Loud House* [35], which tells the story of Lincoln Loud and his 10 sisters. This group of female characters shows slight variations in design for each sister. The series has consistent visuals that show some diversity of the form, without the need to use one fixed formula for all female gender.

The second show is *Adventure Time* [34], whose main characters are Finn, a boy, and Jake, his dog best friend. Together, they roam the Land of Ooo, which is mostly governed by princesses. These princesses vary greatly in design, offering a range of (often crazy) possibilities for female gender representation. There is Princess Bubblegum and Flame Princess, whose humanized designs differ in size and shape. Then there is Lumpy Space Princess – a lumpy purple cloud -, Slime Princess – a glob of green slime - or Raggedy Princess – a worn-out rag doll. Even though some of these characters are powerful, independent and interested in science, they still carry the title of

Fig. 6. The 10 Loud sisters from *The Loud House*.

Gabriela Sá and Paula Tavares ▪ gabrielasa@protonmail.com, ptavares@ipca.pt

Fig. 7. Some of the female characters from *Adventure Time*.

princess – except for Marceline, the Vampire Queen.

The last show is *Steven Universe* [36], which follows the adventures of Steven, a young boy with magical powers. He lives with three Crystal Gems (an alien race of magical females), who are in charge of raising him. One look at the three main Gems makes it clear that the female character design of the series is ingenious and presents a different approach to the typical "girl squad". Furthermore, if we put together all the female characters of the show, we cannot find a repetitive formula for their design. Each character is unique and presents a distinctive silhouette, as well as distinctive features and overall design. Observing Fig. 8, we can see a variety of shapes and sizes: a range that goes from short to tall, athletic to pregnant, curvaceous to slender.

The attention to the design of female characters is not by chance. Rebecca Sugar, the creator of the series (and the first woman to direct an animated series for Cartoon Network), said in an interview with *Entertainment Weekly*[6]: "My goal with the show was to really tear down and play with the semiotics of gender in cartoons for children" [37]. The series explores the multiple possibilities for female representation and shows its audience alternatives within the gender spectrum. The variety in designs and the playfulness of the visuals include both genders, since even male characters have interesting designs and do not necessarily follow gender rules of what is typically male or female behavior.

Fig. 8. Some of the female characters featured in *Steven Universe*.

Another of Sugar's concerns about children's cartoon was the lack of LGBTQ[7] content, as well as other societal concepts about gender conformity. According to Sugar, "by excluding LGBT content from children's media, a clear statement is being made that this is something that should be ignored, and that people who are feeling this (...) should be ignored" [37].

Steven Universe is, therefore, a show that offers a wide range of gender representations, without conforming to stereotypical models commonly found in children's cartoons, and thus creating a broader understanding of the meaning of femininity and masculinity.

6 *Entertainment Weekly* is an American magazine published by *Time Inc.* that focuses on pop culture and entertainment.

7 "LGBTQ is an acronym that stands for Lesbian, Gay, Bisexual, Transexual and Queer and is used to designate a community of people whose sexual or gender identities can create shared political and social concerns" (retrieved from http://www.liberateyourself.co.uk/lgbtq/what-is-lgbtq/).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. Conclusion

With this research, we confirmed the hypothesis that female character design in mainstream animation is in general repetitive and stereotyped. By analyzing the current state of animated television series, we gathered enough information to serve as a work platform for future developments in female character design.

In conclusion, we aim that our work will contribute to the innovation in character design, so that those dedicated to it, as well as the studios producing mainstream animation, will be inventive and revolutionary in their gender representations – in particular, improve and expand the possibilities of representation of the female gender.

References

1. Nelson, J. Y. (2011) *Kung Fu Panda 2*. USA: DreamWorks Animation.
2. Hand, D. & Cottrell, W. & Jackson, W. & Morey, L. & Pearce, P. & Sharpsteen, B. (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs*. USA: Walt Disney Productions.
3. Gardam, T. (2015). Looking from the outside in: Gender representation in animation. Retrieved from http://fourthreefilm.com/2015/09/looking-from-the-outside-in-gender-representation-in-animation/.
4. Mota-Ribeiro, S. (2005). Retratos de mulher: Construções sociais e representações visuais do feminino.
5. World Health Organization. Gender, women and health: What do we mean by "sex" and "gender"? Retrieved from http://apps.who.int/gender/whatisgender/en/
6. Afonso, M. J. M. (2014). O corpo feminino na ilustração científica: uma reflexão visual em torno de convenções e padrões de representação.
7. Giroux, H. A. (1999). The mouse that roared: Disney and the end of innocence.
8. Merriam-Webster. https://www.merriam-webster.com/dictionary/mainstream
9. Huston, A. C. & Wright, J. C. (1998). Television and the informational and educational needs of children. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, *557*, 9-23.
10. Albert, A. A. & Porter, J. R. (1988). Children's gender-role stereotypes: A sociological investigation of psychological models. *Sociological Forum, 3* (2), 184-210.
11. Marcelli, D. (2005). Infância e psicopatologia.
12. England, D. E., Descartes, L. & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender role portrayal and the Disney princesses.
13. Nogueira, L. (2010). Manuais de cinema II: géneros cinematográficos.
14. Hess, D. J. & Grant, G. W. (1983). Prime-time television and gender-role behaviour. *Teaching Sociology, 10* (3), 371-388.
15. Thompson, T. L. & Zerbinos, E. (1995). Gender roles in animated cartoons: has the picture changed in 20 years? *Sex Roles, 32*.
16. Williams, T. M. (1981). How and what do children learn from television? *Human Communication Research, 17,* 180-192.
17. Remafedi, G. (1990). Study group report on the impact of television portrayals of gender roles on youth. *Journal of Adolescent Health Care, 11,* 59-61.
18. Courtney, A. E. & Whipple, T. W. (1983) Sex stereotyping in advertising.
19. IGN. Top 100 Animated Series. http://www.ign.com/lists/top-100-animated-series/100
20. DeCarlo, D. & Goldwater, R. (1970). *Josie and the Pussycats.* USA: Hanna-Barbera Productions.

21. McCracken, Craig. (1998). *The Powerpuff Girls*. USA: Cartoon Network Studios.
22. Nee, C. (2012). *Doc McStuffins*. USA: Brown Bag Films.
23. Buck, C. & Lee, J. (2013). *Frozen*. USA: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures.
24. Fontana, S., Yee, L. & Moffly, A. (2015). *DC Super Hero Girls.* USA: DC Entertainment, Warner Bros. Animation.
25. Straffi, I. (2004). *Winx Club.* Italy: Rainbow S.R.L.
26. Dodge, J. & Weibel, I. (2015). *Little Charmers.* Canada: Atomic Cartoons, Nelvana, Spin Master Studios.
27. Esnaashari-Charmatz, F. (2015). *Shimmer and Shine.* USA: Nickelodeon Animation Studios.
28. Straffi, I. & Lee, J. (2016). *Regal Academy.* Italy: Rai Fiction, Rainbow S.R.L.
29. Michel, D. & Vandestock, J. (2014). *Lolirock.* French: Disney Television Animation, France Télévisions, Marathon Media.
30. Takeuchi, N. (1992). *Sailor Moon*. Japan: Toei Animation.
31. Solomon, C. (2012). Sailor Moon: Serena's arrival 20 years ago changed anime. http://herocomplex.latimes.com/tv/sailor-moon-serenas-arrival-20-years-ago-changed-anime/
32. Ballenger, R. (2014). Too many girlfriends: Sailor Moon's censored life in the US. http://bookmans.com/too-many-girlfriends-sailor-moons-censored-life-us/
33. Villarreal, D. (2016). How the American release of Sailor Moon closeted its LGBT characters. http://unicornbooty.com/how-the-american-release-of-sailor-moon-closeted-its-lgbt-charcaters/
34. Ward, P. (2010). *Adventure Time*. USA: Cartoon Network Studios.
35. Savino, C. & Marshall, K. (2016). *The Loud House*. USA: Chris Savino Productions, Nickelodeon Animation Studios.
36. Sugar, R. (2013). *Steven Universe*. USA: Cartoon Network Studios.
37. Segal, C. (2016). Rebecca Sugar, Cartoon Network's first female creator, on writing LGBTQ stories for kids. http://www.pbs.org/newshour/art/rebecca-sugar-steven-universe-lgtbq/
38. Götz, M., Hofmann, O., Brosius, H., Carter, C., Chan, K. & Fisherkeller, J., ... Zhang, H. (2008). Gender in children's television worldwide.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Studies in Motion: Understanding Animation through Experimentation in an Educational Context

Ajay Kumar Tiwari[1]
ajay_t@nid.edu
[Animação / Animation]

Abstract

Keywords
Experimental Animation, Abstraction, Improvisation, Avant-Garde.

Movement is at the core of the art of cinema. Animation takes a step ahead as the movements in animation are conceived in the mind of the artist and are translated onto the screen by the artist's understanding of the media and competence in the tools of work. Studies in Motion: Experimental Animation is a five week Experimental Animation module offered to 1st Semester students of MDes-New Media Design at National Institute of Design (NID) in India. Almost all the students have had no prior experience in animation and made their very first animated shorts in this module. This paper discusses the students' creative processes and challenges, and reflects on how the students developed an understanding and appreciation for abstraction, engaged in experimentation with media and materials and eventually arrived at an understanding of animation as a medium for artistic practice and creative expression beyond narrative-communicative function.

1. Early Experiments and Origin of Animation

There has been a tradition of visual storytelling across cultures for centuries, from Cave Drawings by pre-historic humans, Murals and Shadow Puppetry to Magic Lantern and Optical Toys that were invented before Motion Picture. In the early years after their invention, moving pictures on the screen held great fascination for the audience and being able to see something moving on the screen was a significant enough reason to go to the theaters and later even pay for it. The early pioneers' (Émile Cohl, James Stuart Blackton, Winsor McCay) experiments to bring objects and drawings to life through creating an *illusion of movement* with calculated manipulation in successive frames, photographic studies of motion (by Eadweard Muybridge) [1] and cinematic innovations (by Georges Méliès) paved ways for the origin of animation. Inspired by history, some contemporary animators have re-visited the early inventions as well as pioneers' works and have explored their *fascination for movement* in their own practices in animation e.g. Eric Dyer's moving sculptures with Zoetropes [2], Taku Furukawa's Phenakistoscope (1975) and Agnieszka Polska's Ćwiczenia korekcyjne (Medical Gymnastics) (2008) [3].

The spirit of experimentation is at the core of new inventions and innovations in Science, Art and every sphere of human endeavor to know, understand, discover and create. In the beginning of 20th century as anima-

1 National Institute of Design, Animation Film Design, Paldi, Ahmedabad - 380007, India

tion became more commercialized-industrialized activity in the United States, artists in other parts of the world experimented with the language of animation to produce abstract paintings in motion [4] and engaged with the *new art of motion* that transcended the old static painting [5]. The artists who contributed significantly to the practice of animation avant-garde included Hans Richter, Viking Eggeling, Oskar Fischinger, Len Lye, Franciszka and Stefan Themerson. Early experiments set stage for animation to be regarded as a serious medium for creative expression and artistic practice beyond commercial enterprise and popular entertainment, and over the years have paved way for constant evolution of animation's vocabulary to include new technologies, materials, processes and philosophies.

Although animation avant-garde has always occupied a space under the shadows of mainstream-commercial-entertainment animation, it has always been a genre very open and accessible for innovative practices leading to new imageries and experiences for animation's audiences.

2. Animation in India – Industry and Art

The story of Indian animation can be broadly divided into two chapters – pre and post independence (i.e. before and after 1947). In the early 20th century animation practitioners were few and pioneers like Dadasaheb Phalke and Gunamoy Banerjee experimented with animation techniques like stop-motion and time-lapse [6] to create their animations. Soon, animation in India was explored as a medium of storytelling and many of the early animators were self-taught and inspired by theatrically released animations from the West (including Disney) [7].

Live-action films were highly popular from very early in India and animation was lost in its limelight. After independence the Government of India established Films Division of India (FDI) in 1948 and realizing animation's potential as a propaganda tool [8] a Cartoon Unit at FDI was set up. Clair Weeks, an ex-animator from Disney was invited to train a batch of Indian animators at Films Division, including Ram Mohan and Bhimsain Khurana, who later on contributed significantly into the growth of Indian animation industry. Under Clair Weeks' tutelage an animated short, *The Banyan Deer* was made which was considered to be a lost opportunity for Indian animation [9]. Later on Films Division experimented with animations based on social awareness themes e.g. national unity, population control etc. but due to the films' didactic nature animation became synonymous with propaganda rather than a medium of creative expression [10]. Pramod Pati (who studied under Jirí Trnka at the Academy of Performing Arts in Prague) [11] created experimental animation and films at Films Division in the 60s but his avant-garde works were largely forgotten until recent times [12]. As the end of the century approached very few takers of auteur animation were left in the new economic realities that emerged in post-liberalized India after 1991.

As India emerged as a multi-million-dollar animation-outsourcing-giant in the global animation scene, a large number of animation training institutes (primarily teaching software) mushroomed across India to supply to the increasing demand of skilled animators needed for the

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

outsourcing industry. Animation avant-garde practices got confined to a handful of independent animators and animation schools (including National Institute of Design (NID) Ahmedabad, Industrial Design Center at Indian Institute of Technology (IIT) Mumbai etc.). The contemporary animation scene in India is under transformation with regard to creating quality animation and original content and hopefully it won't be long before Indian Animation realizes it's true potential.

3. Experimental Animation at NID – Media Art Context

National Institute of Design (NID), India's oldest and premier design school, has always encouraged design thinking and practice beyond conventions. With its philosophy of *Learning by Doing,* experimentation and exploration have always been put at the forefronts of design education.

Experimental Animation is one such course that offers a scope for the students to engage with the language of animation in their own terms by exploring new possibilities in materials and techniques (e.g. cut-out animation with a combination of mirrors). The module *Studies in Motion: Experimental Animation* has been designed especially for New Media Design students of Master of Design (MDes). It was started in 2009 and is taught at the end of 1st Semester of MDes studies. Over the years the module's content, structure and mode of delivery have evolved quite a bit and experimental animation is considered to be a unique platform to introduce the students of New Media Design to the *Art of Moving Images*. It introduces the students to the craft of making *animated imagery* that has become an integral part of many of the contemporary media artists' practices and research e.g. visual music, interactive-graphics, audiovisual performances etc.

4. Studies in Motion – Observations and Inferences

4.1. Brief about the Module

In a five week module on *Studies in Motion* the first week was exploratory and the students were introduced to a variety of media and materials for animation e.g. hand-drawn, cut-out, oil-on-glass, sand, code (Processing) and 35 mm non-camera technique. Afterwards the students started their final film assignment where some pre-requisites were given that included – film duration of 30 to 60 seconds, using only abstract forms and no use of sound or music in animation. The following paragraphs discuss the students' creative processes and methods they explored in their final film.

4.2. Media, Forms and Motions

Many of the students' processes began with exploring the media to create forms where they soon realized that every medium and material brought its own possibilities and constraints. Certain forms and motions can be created more expressively in some media compared to others e.g. sand offered motions that are fluid and metamorphose easily into one another while cut-out, a comparatively rigid medium, offered possibilities of creating and animating complex geometric forms while allowing a freedom from volume control in every frame. Oil-on-glass on the other hand also offered fluidity

Ajay Kumar Tiwari ▪ ajay_t@nid.edu

in motion with an advantage of using colors in animation. The unique thing about *code (Processing)* was that it let the students control a vast number of forms at once and thus offered opportunities to create innovative forms that are complex and can be animated with ease. A combination of paper-cut and mirrors offered an opportunity to create visually appealing forms and motions with considerable ease and control (Fig 1).

The students had concepts as a starting point and the *correspondence between their concept and the media* became their point of entry into experimentation with animation. Many of the students also chose the medium that closely resonated with the concept or narrative they had in mind e.g. Lego was chosen as a medium for a narrative based on *Construction and Deconstruction* while oil-on-glass fit quite well with a concept of *Colonization*. Through initial explorations the students also realized that what they had in mind and what the medium allowed them to do were different, and this realization became the very first point of their departure from concepts and narratives.

Many students also explored two or more media and materials in tandem. They came to know that the specific properties of materials themselves were the first level of developing a *vocabulary of forms and motion* in their animation. Students started to have a conversation with the media and were able to predict the possibilities of forms and motions the medium would offer in their creative processes.

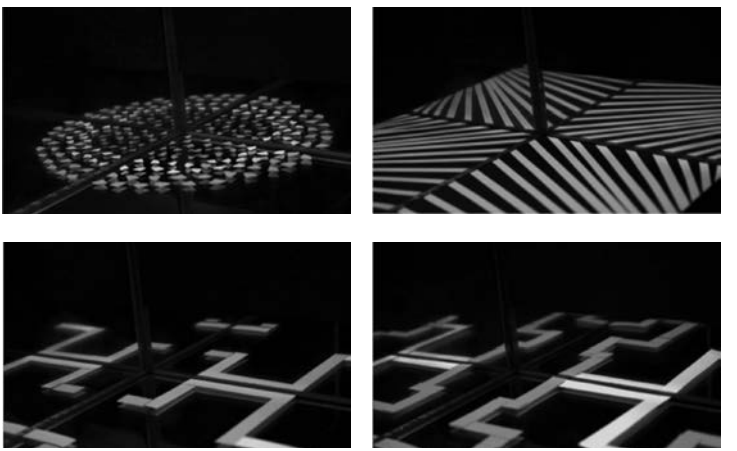


Fig. 1. Frames from animation created by Ananya Agarwal using Paper-Cuts and Mirrors

4.3. Motion, Meaning and Aesthetics

As the forms were abstract and simplified the students primarily explored the vocabulary of motions with an intention to evoke certain emotions or feelings in the audience. They aspired to create *wow moments* for their audiences in the animations rather than communicating a certain idea or a story. Some of the students focused solely on the core idea of animation i.e. frame-by-frame manipulation of forms. They structured their films as a sequence of certain number of frames (generally ranging from 15 to 25

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

frames i.e. 1 second of animation), which they referred to as *scenes*, and played within these scenes to create an *illusion of pure motion*. In some cases they were deliberately either breaking away from the continuity between the scenes or were taking a different tangent within the overall theme or creative intent in their own processes.

While exploring motions within the milieu of non-objective, abstract forms, the students started to have different intents as they moved along the process. Some of them always referred to an idea while animating and it was this idea that informed their later choices in materials, forms and motions. But they also felt that after a certain point in time the idea remained there in a highly abstracted form once they moved a certain distance in their process that was a mix of planning and spontaneity.

When the students' ideas met with the media, that they were experimenting with, the medium's constraints influenced their ideas and the students came to a point to decide whether to go along with the idea or to go ahead with the medium and the formal possibilities offered by it. Majority of students chose to go with what the media were offering and re-evaluated their ideas in the context of the visual language and formal possibilities that were emerging in their initial experiments. A complete break away from the concept was inevitable. Once the students immersed themselves in forms and motions, better clarity about future directions in the creative process emerged.

Almost all the students started with a concept but soon dropped it as they realized that they weren't telling a story or conveying a message so they saw no point in sticking to the concept at all.

4.4. Pure Motion - Animation to its Essentials

In this module abstraction as a prerequisite opened avenues for students to be more observant to motion in their surroundings and explore it in their own experiments in animation. *Motion* became the primary language for the students and *forms*, *textures* and *colors* complemented it (Fig 2). The students thought about motion just the way they were thinking about form and they had different ideas about applying their understanding of motions from real life in their own animations. Even though the abstract forms in some ways seemed to cut their film's connection with the real, observable world, the students' observations and experiences of real-world movements (e.g. drop, fall, climb, rotate etc.) became a part of their *motion-vocabulary* in animations.

The students' understanding of what they wanted to do evolved as they worked along. Once they realized that the focus of the module was

Fig. 2. Frames from animation created by Paridhi Diwan using Digital Tools

on *motion* and not on *form*, they kept the forms as simple as possible and shifted their attention to motion. Keeping motion as a primary focus in their experiments the students also chose a combination of media and materials that would offer possibilities for creating motions with different appeals e.g. sand combined with drawings on paper and clay combined with cut-out and oil-on-glass etc. However the students' main challenge in this case was to combine two or more media into a seamless single piece of animation offering a coherent cinematic experience.

4.5. Variations in the Creative Process – Planning vs. Improvisation

Intuition and improvisation played a significant part in many of the students' creative process. The start of the process was planned but as they proceeded further in their exploration of materials they were guided more by their choices of forms and motions they created. These initial explorations were taken to the next levels primarily through trial-and-error and improvisations and were guided by the students' intuition to a great extent.

Some students consciously didn't want to control the directions of their visual exploration while in other cases the media and methods of image making e.g. mixing colors and water, didn't allow a complete control and left enough room for chance occurrences. In the first case the students devised their *own set of rules* to follow e.g. deliberately changing the direction and flow of animation at the end of every 1 second of film i.e. after every 25th frame (Fig 3). In the second case when the media were mixed they behaved in unpredictable ways and uncontrolled manners and the students devised their *own methods of working* to have some degree of creative control over their image making and animation e.g. using handmade paper to draw with water before applying colors.

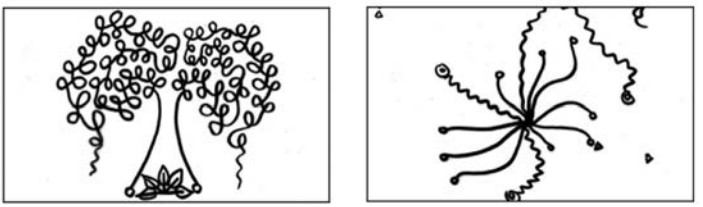


Fig. 3. Frames from animation created by Nishant Minj using Pen on Paper

The students started with building a *visual vocabulary of motions* through exploring form and movement possibilities in the properties of the objects and media of their choice e.g. Lego, a rigid medium of readymade blocks, were moved around, connected and disconnected to figure out how it would work as a medium of animation. They decided to work with and engaged in a playful, trial-and-error and spontaneous method of creation. In some cases the students decided upon the forms before finalizing upon a material or medium depending upon which medium or material will offer aesthetically appealing results. The processes started out to be quite rigid but gradually became very spontaneous as the work progressed.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The students slowly became accepting, open and comfortable with the idea of encountering more interesting and challenging ideas at different stages in their creative process. They also preferred to go ahead with what they found more effective and expressive which they hadn't thought about in the beginning of the day's work (Fig 4). One student mentioned that most of the things that ended up in the final film happened along the way when he was animating. It was about doing and seeing what works and what doesn't and as the students went into the flow new ideas kept pouring in.

4.6. End Note

In retrospect, the students' creative processes were full of challenges as almost all of them were animating for the very first time, and that too, within a given set of constraints - they could use only abstract forms and shapes and weren't supposed to use sound or music in their animation. In the beginning the rigor of animation was felt to be intimidating but gradually the process became engaging and playful. The students went through rounds of trials-and-errors to arrive at a unique set of Forms, Colors and Motions that will successfully (even if to a certain extent) communicate an idea or be expressive enough to evoke an emotional response in the viewers. Being able to achieve this in a short span of 5 weeks was regarded by the students as an enriching and informative learning experience. Their experience of animation as a medium to carry out *aesthetic experiments in moving images* was considered to be a valuable asset for their future practices in time-based media. Following are reflections from some of the students in the module –

Sonata - In this module three big words were put together – Animation, Abstraction and Experimentation. Abstraction is all in our heads and it's about how differently we imagine things. Experimentation is more than just exploring media and materials and is more about an individual animator's workings of the mind. And animation ... well, it demands a lot of work! I am going to take cartoons more seriously from now on.

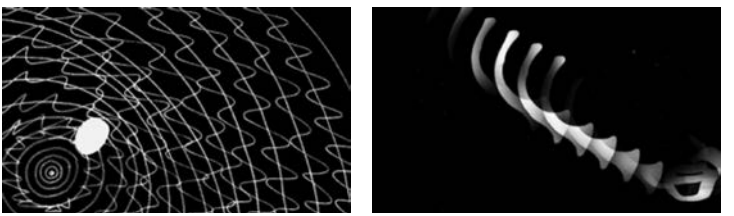


Fig. 4. Frames from animation created by Arnav Sameer using Drawing on Paper and Digital Tool

Nithya - I chose the simplest form (a triangle) and made it *dance*. I think this one word (i.e. dance) incorporates many things that we were trying to do in this module. Dance is where one explores the space, experiments with movement and explores possibilities in form.

Anmol - Explore, explore, explore!

5. Way Forward

In this module over the years the students have enjoyed the freedom of exploring within a given set of constraints. The constraints often seem to be challenging but also provide a sense of direction amidst a large number of creative possibilities. And the freedom offers them enough space to choose and experiment with their own materials, techniques and processes. For the last two years *animating-abstract-forms-with-no-sounds-or-music* has worked quite well to meet the primary learning objective of the module i.e. the students' ability to weave their understanding of Visual Design - *Forms, Composition* and *Colors,* and synthesize a short abstract animation using the vocabulary of *Motion*. Every year the students explore different ideas in their final assignments and even though by now the pedagogy is well in place, there are always new materials, techniques and perspectives towards the medium of animation that one can observe in the students' experiments. This module will keep celebrating animation as a highly versatile medium with truly experimental spirit and an ever evolving pictorial vocabulary.

6. Conclusion

We know what animation is because we all, more or less, grew up watching cartoons on television and movie theaters. It is entertainment, it is storytelling and most of the time it makes us laugh! But the module on *Studies in Motion: Experimental Animation* creates a platform for the students to experience and appreciate a far broader and encompassing idea of animation as a *serious art-form*. Keeping movement as the primary focus in their creative processes the students explored a variety of materials and media to create and animate abstract forms and came to realize, in their own works, that even simplest of the forms and motions could create meaningful and emotive experiences for the audiences. Through a painstaking process of making their very first short animation by creating hundreds of frames, each one subtly different from the other, the students could see motion as the core of art of animation and they practiced this art of motion in their works to experience *animation as a language with no rule!*

7. Acknowledgement

My sincere thanks to Dr Jignesh Khakhar, Faculty and Coordinator, New Media Design, National Institute of Design (NID), India and I am very much thankful to all the students of MDes New Media Design of batches 2015 and 2016 for their wonderful participation and valuable contribution in the module.

References

1. Eadweard Muybridge. Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge
2. Eric Dyer, Modern Master of the Zoetrope, https://vimeo.com/114912808. Creative Capital New York, http://www.creative-capital.org/, https://vimeo.com/creativecap. Eric Dyer, http://www.ericdyer.com/
3. Frukacz, Mariusz. T.: The Second Youth of a Sixty Year Old, Polish Animation after

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

1989. In.: Werner, Mateusz. Polish Cinema Now! pp. 81-102. John Libbey Publishing, England, UK (2010)
4. Bouhours, Jean-Michel. T.: Oskar Fischinger and the European Artistic Context. In.: Keefer, Cindy, Guldemond, Jaap (eds.) Oskar Fischinger 1900-1967: Experiments in Cinematic Abstraction, pp. 33. EYE Filmmuseum, Amsterdam, and Center for Visual Music, Los Angeles (2012)
5. Bouhours, Jean-Michel. T.: Oskar Fischinger and the European Artistic Context. In.: Keefer, Cindy, Guldemond, Jaap (eds.) Oskar Fischinger 1900-1967: Experiments in Cinematic Abstraction, pp. 35. EYE Filmmuseum, Amsterdam, and Center for Visual Music, Los Angeles (2012)
6. History of animation in India. Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation_in_India
7. History of animation in India. Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation_in_India
8. Sabnani, Nina: The Challenges of a Sleeping Giant. Design Issues, Vol. 21, No. 4, Indian Design and Design Education, pp. 94-105. The MIT Press, Cambridge (Autumn, 2005)
9. Bendazzi, Giannalberto. T.: Chapter 14: India. In.: Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets, pp. 388. CRC Press, Taylor & Francis Group, Boca Raton (2016)
10. Sabnani, Nina: The Challenges of a Sleeping Giant. Design Issues, Vol. 21, No. 4, Indian Design and Design Education, pp. 94-105. The MIT Press, Cambridge (Autumn, 2005)
11. Lounge loves: Pramod Pati: FD Masters - A great introduction to the avant-garde director from the 1960s and 1970s, http://www.livemint.com/Leisure/lL5uJiOojbSPl-5DwvtlauN/Lounge-loves-Pramod-Pati-FD-Masters.html
12. A Forgotten Pioneer, http://indianexpress.com/article/delhi/a-forgotten-pioneer/

“Juro que Vi”: manutenção das tradições populares através da animação

Sandro Santos[1] e Luiz Coelho[2]
sandroslopex@yahoo.com.br, artcoel@puc-rio.br
[Animação / Animation]

Resumo

Focamos na série de animação “Juro que vi”, material paradidático realizado para Rede Municipal de Ensino do Rio de Janeiro, que apresenta aos alunos as lendas e suas hibridizações com passar do tempo. A partir dessa produção observamos em que nível essa exposição de conteúdos animados contribuem para o resgate dessas práticas tradicionais.

Keywords
Animação; Cultura Popular; Identidade.

1. Juro que Vi: Histórico, design e recepção.

As animações que trabalham com temas folclóricos[3] e populares demonstram signos distintos e referências personalizadas que os bens hegemônicos comerciais e industriais não oferecem. A utilização dos mitos brasileiros atualiza costumes e características da cultura popular criando novos padrões estéticos e comportamentais.

Essa cultura material folclórica, que antes persistia apenas na oralidade popular e nas atividades festivas, se vê agora potencializada com a adição desse novo elemento, a animação. E é com esse pensamento que mergulhamos nas animações da série *Juro que Vi*.

A série apresenta lendas conhecidas do folclore nacional para as novas gerações, além do conjunto de valores morais ocultados em suas histórias. Com isso, a animação atualiza esses valores antigos através de uma maneira lúdica e contemporânea.

Acompanhando os estudantes da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, identificamos que a série *Juro que Vi,* se apresenta como uma ferramenta de linguagem e integração social, demonstrando a que nível essa exposição de conteúdos animados contribuem para o resgate dessas práticas populares.

2. Juro que Vi, interdisciplinaridade no processo audiovisual.

A escolha dos mitos brasileiros para dialogar com as questões da infância foi devida à possibilidade de interpretar e recontar histórias através desses arquétipos, apresentando angústias e dúvidas do ser humano. As brechas que existem na tradição oral devido à existência de várias versões permitem

1 PUC-Rio, Departmento de Design, e UFRRJ, Departamento de Belas Artes, Rio de Janeiro, Brasil.

2 PUC-Rio, Departmento de Design, Rio de Janeiro, Brasil.

3 Na Linguagem corrente, o termo folclore é aplicado, em geral, com sentido pejorativo: o que é risível, o que não deve ser levado a sério (folclore político, por exemplo). Essa depreciação tem certa base em uma tradição de estudos nos quais as manifestações culturais populares são tratadas como algo pitoresco, arcaico, anacrônico, inculto. Enfim, alguma coisa superada ou em vias de superação. (Ayala et al., 1987, p.9).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

incluir a esta versão do mito questões da atualidade. Como hoje projetos de mídia são formadores de valores, a série *Juro que Vi* faz um exercício de escuta dos espectadores (crianças) convidando-os para serem parceiros na criação do desenho animado. As crianças passam a contribuir na construção da narrativa a que são expostas no produto final, respeitando os papéis de cada um no desenvolvimento do desenho. A participação dos jovens aqui representada pelos alunos da Escola Municipal George Sumner, no bairro do Riachuelo, permitiu um outro olhar, mostrando possibilidades diferentes dos modelos padrões existentes na mídia. A escolha da escola se deu por meio do mapeamento feito através das Coordenadorias Regionais de Educação (CREs). A equipe buscava escolas que tivessem alguma prática de contação de história, assim encontraram no colégio George Sumner, o trabalho da professora Terezinha, que contava histórias através de tapetes.

> "Tivemos a benção de encontrar a professora Terezinha, que era uma contadora de história e já fazia um trabalho magnífico de contação com tapetes, e ela fazia uma interlocução com as crianças e também poderia nos responder diretamente porque estava em diálogo com as crianças mais do que a gente. Ela podia dizer se a nossa percepção e a nossa intuição fazia sentido" - Fala da produtora de Patrícia Alves Dias. (SANTOS, 2013, p.44).

O contato com as crianças permitiu mapear diversas questões da infância de hoje e suas necessidades. Os profissionais tiveram que desconstruir conceitos, na medida em que eram confrontados com as crianças. A ideia que a equipe técnica tinha do Curupira, por exemplo, como um anti-herói, um duende, um ser da floresta, foram modificados à medida que as crianças o colocavam como um protetor, um justiceiro. Assim o personagem assumiu uma postura de herói.

Figura 1 - Cartaz do filme O Curupira

Essa conversa com os alunos influenciou as outras produções e ajudou a reavaliar alguns conceitos dos adultos. Por exemplo, no filme *Iara*, se esperava que a questão da sexualidade fosse dominar a discussão com as crianças. Mas não, as questões relacionadas à beleza e ao consumo predominaram e elas foram transpostas para o filme. O mesmo era esperado para a interpretação da lenda do Boto, mas o que foi mostrado, ao invés de uma temática centrada na sedução e na sexualidade, foi a representação da família e suas novas formas. Esse contato com as crianças resultaram em métodos mais democráticos, como afirma a Produtora da série Patrícia Alves Dias.

> "Criamos uma metodologia de diálogo com as crianças, para podermos perceber do que elas sentem falta na mídia. A importância deste projeto é que as crianças puderam ter voz. Elas decidiram conosco, por exemplo, como cada personagem poderia ser." (MULTIRIO, 2005, p.20).

Sandro Santos e Luiz Coelho ▪ sandroslopex@yahoo.com.br, artcoel@puc-rio.br

Na película *Matinta Perera,* as questões referentes à velhice, ao tempo e à morte foram o foco. No *Saci* o trabalho infantil norteou a animação. Os aspectos históricos e sociais da contemporaneidade foram incluídos nas lendas através dos desenhos e das narrativas. Esse diálogo entre adultos e crianças está estampado nos filmes através dos anseios dos jovens que foram colocados nas películas, dos pontos de vistas das câmeras baixas do *Curupira*, da relação entre pai e filha no *Boto* e através da beleza das cores da *Iara*. Esse dialogo se apresenta na fala do diretor do curta Iara, Sergio Glenes.

> "(A equipe) perguntou às crianças: "Que cor deve ser o cabelo da Iara? Loiro ou moreno?" e uma delas respondeu: "Pode ser laranja, pode ser verde, pode ser azul, pode ser vermelho..." – uma possibilidade que não estava prevista pela equipe. Naquele dia, eu fui para casa e pintei o desenho da Iara com todas as cores". (MULTIRIO, 2005, p.46).

Figura 2 – Desenho da Iara produzido pelo diretor do filme Sergio Glenes.

Esse processo de troca, ocasionado por essa metodologia, em que respeita todas as vozes, fez diferença no resultado final e sensibilizou todos os que participaram do projeto. Essa qualidade aparece na observação da produtora Patrícia Alves Dias:

"Isto é, que é mais interessante. Você se deixar surpreender, e se possibilitar alterar aquilo que você estava pensando, o que você esta fazendo, para ouvir o que aquela criança quer te falar". (SANTOS, 2013, p.46).

3. Mito, memória e as novas gerações.

Os valores da tradição oral, como a coletividade, ausência de autoria e a ritualidade que regiam as sociedades antigas, eram passados e aprendidos unicamente a partir do contato entre as pessoas que compartilhavam os mesmos espaços e eventos sociais. Na atualidade os valores estão sendo difundidos das mais variadas formas. O que antes estava no indivíduo, nos ritos, na escola, hoje se encontra também na televisão e na internet. A família e a escola não têm mais a exclusividade na formação do indivíduo, as informações percorrem outros meios. Por isso a representação da diversidade na mídia é de extrema importância.

A permanência dessa "memória velha" nas novas mídias rompe as localizações geográficas e temporais e passa ser uma expressão que faz parte do contexto social de uma época. O que no passado se apresentava na forma de conto popular hoje se apresenta na forma de animação e de filmes. Tal persistência no tempo é possível pela identidade do homem atual com certas práticas do passado. Segundo Marcos Ayala e Maria Ignez N. Ayala (1987), essa produção anônima e coletiva, proveniente de grupos subalternos da sociedade, que se

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

denomina Folclore[4], ou melhor, trata-se da cultura popular como um dos testemunhos da atividade espiritual de um povo, ensinando o trabalho e o instinto, usando o conto e as fábulas como força de manutenção dessa memória e imaginação.

Ao escolher as lendas, a série usa características arquetípicas que se relacionam com os elementos da natureza como fogo, terra, água e ar. Essas histórias trazem além do peso das tradições brasileiras, questões universais que quando presentificadas se modernizam e se tornam atuais. Essas duas características, tradição brasileira e questões universais, trazem à tona a relação híbrida que constitui a identidade brasileira, pois os mitos nacionais têm três fontes essenciais formadoras – Portuguesa, Indígena e Africana. (Cascudo, 1976).

As lendas dos primeiros habitantes do Brasil foram modificadas no decorrer do tempo com a chegada dos portugueses e dos africanos. O elemento branco nas narrativas antigas tem uma influência modificadora na criação dos mitos nacionais, pois trouxera diversos mitos europeus que se mesclaram às lendas indígenas já existentes por aqui e ajudaram a alastrar essas histórias por todo território nacional. Porém essa interferência não conseguiu deformar por inteiro a lenda original, mantendo ainda uma parte de sua origem.

Muitos mitos nacionais foram construídos ao longo do tempo, e sua aparição nos relatos dos jesuítas e cronistas do Brasil Colônia mostra que muitas lendas tradicionais presentes hoje não surgiram na mesma época, sendo resultado do processo de hibridização de culturas durante o tempo. Podemos ver isso quando comparamos a lenda do Curupira, que era descrita no Brasil Colônia desde 1560, com os mitos Boto e Iara que não existiam antes da chegada dos portugueses e só aparecem no Brasil no século XIX. Esses registros confirmam sua presença em determinada época e muitos relatam sua interação com os indígenas, através da oralidade popular. Vemos isso nas cartas escritas no século do século XVI.

> "É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios, a que os Brasis chamam Corupira, que acometem aos Índios muitas vezes no mato, dão-lhes de açoites, machucam-n'os e matam-n'os. São testemunhas disto os nossos Irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles." (CASCUDO. 1976, p. 91).

Interessante que, com o passar do tempo, as narrativas se mesclam e transformam os seres ou suprimem características de outros. Por exemplo, o fato de montar num porco ou receber oferendas que era uma característica do Caipora hoje se encontra no Curupira. As diferenças regionais que especificavam o mito hoje se encontram absorvidas em um único ser.

Segundo Barthes (1957), o mito é constituído pelo tempo, transforma-se num símbolo que é composto de diversas memórias, de diversas

4 Segundo ele (William J. Thoms), tal palavra seria mais apropriada para designar o que considera "o saber tradicional do povo", que, a seu ver, não chegava a construir uma literatura. (Ayala et al., 1987, p.10).

Sandro Santos e Luiz Coelho ▪ sandroslopex@yahoo.com.br, artcoel@puc-rio.br

ideias, que são agregadas e suprimidas no decorrer do tempo, mas sua essência se conserva, e é essa característica "essencial" que podemos identificar ainda nas narrações da contemporaneidade. Essa imagem incompleta do mito, que diminui, ou melhor dizendo, que cria lacunas na sua própria história é por onde os novos conceitos são colocados e o mito é atualizado. As descrições visuais desses mitos são de uma variedade incrível e dependem do local de onde se está contando. Na atualidade isso não é diferente. Segundo Cascudo, o Curupira se apresenta de várias formas:

> "No Amazonas, geralmente, é um tapuio, de 4 palmos (Santarém) calvo ou de cabeça pelada (piroca), com o corpo todo coberto de longos pelos (Rio Negro); com um olho só (Rio Tapajos); de pernas sem articulações (Rio Negro); muciço e sem ânus (Pará); dentes azuis ou verdes e orelhas grandes (Solimões); e sempre com os pés voltados para trás e dotado de uma força prodigiosa." (CASCUDO, 1976, p.85).

Foi por meio dessa variedade de representações que a série *Juro que Vi* se permitiu uma nova versão dos mitos, amplificando por meio da animação o acesso à lenda, ajudando a manter vivo no imaginário carioca essas narrativas tradicionais, pois auxilia a memória da mesma forma que os livros fazem. Na sequência segue uma breve descrição de cada mito representado na série.

3.1. Curupira

> "A função do Curupira é proteger as florestas. Todo aquele que derriba, ou por qualquer modo estraga inutilmente as árvores, é punido por ele coma pena de errar tempos imensos pelos bosques, sem poder atinar com o caminho da casa, ou meio algum de chegar entre os seus." (CASCUDO, 1976, p.84).

Figura 3 – Imagem do filme O Curupira

O Curupira é o mito brasileiro mais antigo descrito no Brasil, sua aparição nos textos relata do século XVI feita pelos jesuítas. Seu relato mítico estava presente no povo indígena Tupi-guarani e por isso está presente em todo território nacional. O Curupira é conhecido como senhor dos animais e protetor das matas. Através de seu assobio e de suas pistas, engana os caçadores e os faz se perderem na mata. Pode se apresentar de várias formas dependendo da influência geográfica, cultural de cada região do país, através dessa viagem pelo país ganha vários nomes, Caapora, Caipora, Caiçara, Zumbi, pode estar acompanhado de porcos-do-mato e cachorros. Geralmente é representado como um pequeno menino com cabelos cor de fogo e pés para trás. (CASCUDO, 1976).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3.2. Iara

> "Em todo o Brasil conhece-se por mãe-d'água a sereia europeia, alva, loura, meia peixe, cantando para atrair o enamorado que morre afogado querendo acompanhá-la para bodas no fundo das águas." (Cascudo, 1984, p.453).

Figura 4 – Imagem do filme *Iara*.

Sua origem está na antiguidade, mas os relatos de sua forma de peixe-mulher só aparecem em final do século XIII, através dos navegantes europeus. Ao chegar ao Brasil esse fabulário ibérico se identifica com lendas regionais que se uniram e formaram uma só lenda. No Brasil colônia não existia lendas indígenas de seres com essa configuração, cabelos longos e voz encantadora. Existia sim, entidades aquáticas perigosas, tais como, o Ipupiara e a Cobra Grande. (CASCUDO, 1976).

3.3 Boto

> "O boto seduz as moças ribeirinhas aos principais afluentes do rio Amazonas e é o pai de todos os filhos de responsabilidade desconhecida. Nas primeira horas da noite transforma-se num bonito rapaz, alto, branco, forte, grande dançador e bebedor aparece nos bailes, namora, conversa, frequenta reuniões e comparece fielmente aos encontros femininos. Antes da madrugada pula para água e volta a ser o boto." (Cascudo, 1984, p.140).

Figura 5 – Cena do curta *O Boto*

Original do Amazônia, a lenda do boto justifica a ausência masculina na formação familiar. Nenhum ser aquático da época colonial brasileira tinha a caracterí stica de se transformar, seduzir ou engravidar. Sendo assim, suas características amorosas do boto só aparecem no Brasil do século XIX , ele é uma convergência de vários mitos amazônicos, Uauiará, Ipupiara e mãe-d'águas. É representado como um ser galanteador, elegante e sempre com chapéu. Responsável pelos filhos naturais, sem pai e de paternidade misteriosa. (CASCUDO, 1984).

3.4. Matinta Pereira

> "Mati, mati-taperê; nome de uma pequena coruja, que se considera agourenta. Quando, a horas mortas da noite, ouvem cantar a matitaperê, quem a ouve e está dentro de casa, diz logo: Matinta, amanhã podes vir buscar tabaco." (CASCUDO, 1984, p.484).

Sandro Santos e Luiz Coelho ▪ sandroslopex@yahoo.com.br, artcoel@puc-rio.br

Figura 6 – Cena do filme *Matinta Perera*.

Apresenta-se como um pássaro de mal agouro de conto triste que aparece a noite nas cidades atrás de tabaco, durante o dia pode se transformar em uma velha que pula de uma perna só. Conhecida como "o pequeno demônio das ruínas" que vem do seu nome Tupi *mati* que significa coisa pequena e *tapera* aldeia em ruinas. É um mito original do Pará e amazonas, sua origem tem base em lendas indígenas e se apresenta de diferentes modos. Junto com o Curupira é um dos mitos fundadores do Saci. (CASCUDO, 1984).

3.5. Saci

> " Saci-Pererê, entidade maléfica em muitas, graciosa e zombeteira noutras oportunidades, comum nos estados do Sul. Pequeno negrinho, com uma só perna, carapuça vermelha na cabeça que o faz encantado, ágil, astuto, amigo de fumar cachimbo, de entrançar as crinas dos animais, depois de extenuá-los em correrias durante a noite, anuncia-se pelo assobio persistente e misterioso, inlocalizável e assombrador." (CASCUDO, 1984, p. 686).

Figura 7 – Imagem do Filme *Saci*

Entidade presente nos relatos no Brasil a partir do século XVIII. Sua principal característica é a travessura, prega peças nas pessoas e nos animais, sua "presença" pode ser percebida através dos estalares dos bambus e da formação de redemoinhos. É representado como um negro de baixa estatura com cachimbo, gorro e possuidor de uma perna só. Essa imagem foi criada através da influência que convergiram a partir das três fontes formadoras do Brasil, o índio, o português e o Negro.

Na imigração feitas pelos Tupis no Brasil colônia fez o mito se confundir com outras lendas, a Mati-Taperê e o Curupira. (CASCUDO, 1984).

4. Impacto dos filmes no imaginário infantil.

No passado havia figuras clássicas, como o mestre, contadores de histórias que tinham a credibilidade e o poder de narrar, mas este poder foi diluído na cultura moderna em que o privilégio e a exclusividade de contar foram descentralizados. Hoje os meios de comunicação fazem esse papel e com tantas narrativas sendo feitas e divulgadas as histórias tradicionais correm o risco de serem esquecidas. Os livros, os filmes e todas as representações dessas lendas na atualidade têm o poder de resgatar e manter vivas as histórias desses seres no imaginário popular. Ao representar esses mitos nas animações, revemos os seus conceitos que foram construídos com passar do tempo, servindo de base para entender quem somos.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

5. Método, investigação e percepção. As lendas no imaginário das crianças cariocas.

Recorremos ao imaginário infantil para ver como está representada essa mitologia brasileira na memória das crianças e até que ponto os desenhos animados podem contribuir para a manutenção dessas lendas e práticas populares.

Em busca de respostas para essas questões, iniciamos uma investigação com os alunos da rede municipal de ensino, nove anos depois do início do primeiro filme da série de animação *Juro que vi*. O ponto de partida foi novamente a E. M. George Sumner, a mesma que realizou o processo de diálogo com os profissionais da Multirio em 2003. O trabalho de campo foi realizado na sala de leitura da escola, durante seis semanas, uma vez por semana, para observar até que ponto as animações atuam na construção do imaginário popular infantil. A pesquisa se dividiu em duas partes: A primeira com a professora da sala de leitura e a segunda com as crianças.

A primeira parte consistiu em uma conversa de apresentação com a professora de sala de leitura, Fátima de Oliveira Gastão, sobre os alunos e como o colégio abordava práticas relacionadas a cultura popular. A professora apresentou um belíssimo trabalho feito num período anterior sobre o mito Saci. Nesse trabalho os alunos construíram um grande livro, todo desenhado por eles. Segundo suas palavras, as lendas eram sempre revisitadas e realmente os alunos demostraram grande intimidade com as histórias. Ao final da segunda parte, que era o trabalho realizado com as crianças, lhe enviei um questionário qualitativo aberto, abordando sua percepção em relação das crianças com os filmes e mitos. Esse documento era para registrar as percepções que já havíamos conversado durante o processo de sensibilização realizado em sala de aula.

Apesar da autorização disponibilizada pelas Coordenadorias Regionais de Educação (CREs), que apenas restringira o uso de imagens, a professora se sentiu insegura e não respondeu o questionário, alegando que segundo sua diretora, precisaria de uma autorização específica, concedida pelas CREs, para responder o questionário. Mas se deixou a disposição para responder as perguntas através de telefone.

Devido a essa dificuldade de documentar o ponto de vista da professora, a investigação seguiu sem o questionário. Apesar desse fato, muitas das perguntas já tinham sido respondidas durante o processo de oficina com as crianças em que a professora estava presente. Sendo assim, a pesquisa seguiu com as percepções adquiridas em sala de aula e com os questionários respondidos pelos alunos.

As perguntas direcionadas à professora tinham o objetivo de documentar essa relação entre Estado e sociedade presente na manutenção dos bens simbólicos que acontecem no espaço escolar. De uma forma que vai do macro ao micro, o questionário correlaciona ações de políticas públicas, ao se referir a compra e produção de materiais paradidáticos pela Rede, a observações individuais do professor em sala de aula com esses materiais. Mas as respostas que não obtivemos de forma escrita vieram

Sandro Santos e Luiz Coelho ▪ sandroslopex@yahoo.com.br, artcoel@puc-rio.br

através da observação do material paradidático existente na biblioteca, dos trabalhos realizados pelos professores em sala de aula e da intimidade dos alunos com essas lendas.

A segunda parte do trabalho de campo foi uma atividade efetiva com trinta e uma crianças do 5º ano do ensino fundamental. Elas já tinham tido contato com os filmes, pois a exibição das películas era uma prática constante na escola. Assim começamos o trabalho com questões relacionadas à memória.

Utilizando a memória de evocação (Piaget, 1978), em que utilizamos a lembrança-imagem para evocar o objeto ausente, realizamos dinâmicas que se relacionavam com leitura e desenho. A observação mostrou que as crianças conheciam lendas e tinham alguma intimidade com elas. Lendo um texto de Câmara Cascudo sobre o Boto, mas sem identificá-lo, todos os alunos foram capazes de descobrir a personagem ao final da leitura. Abaixo segue o texto lido em sala.

> "Minha avó conta que num baile em que ela estava, no igarapé dos Currais, apareceram dois moços, alvos, bonitos e desconhecidos. Dançaram muito. Ela dançou com um deles. Beberam, também, muito. Antes, porém, de amanhecer, desapareceram eles, sem que pessoa alguma soubesse para onde tinham ido. A casa em que dançavam ficava distante do rio; mas no meio do caminho havia um poço com pouca água. Trecho do texto do livro Dicionário do Folclore Brasileiro, lido em sala de aula." (CASCUDO, 1984, p.140).

Partindo de "jogos de construção" (Piaget, 1978, p.53), no encontro seguinte dividimos a turma em quatro grupos com o objetivo que cada grupo escolhesse uma das lendas brasileiras para criar uma nova história. Os grupos praticamente se dividiram por gênero, dois de meninos e dois de meninas. Com uma dinâmica utilizando cartelas conduzimos a criação da história. As cartelas traziam comandos, tais como "Quem", se referindo a quem será o personagem da história e as cartelas seguintes eram "Onde", "O quê" e " Porquê". Com essas perguntas as crianças foram construindo a narrativa dando uma estrutura causal. Nessa fase, segundo Piaget, a criança tem necessidade de um simbolismo mais direto, que lhe permita reviver o acontecimento em lugar de se contentar com uma evocação mental. (Piaget, 1978, p.53). Para tanto, a partir da concretização que se deu através dos desenhos produzidos por eles ao responder as perguntas, foi possível identificar as características dos mitos presentes nas representações e a influência de outros elementos paradidáticos influenciando nas referências mentais que foram usadas para a construção da representação do mito.

Figura 8 – Imagem das crianças duarante a realização da animação.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

6. Considerações finais

Se esperava que todos os filmes escolhidos seriam da série de animação *Juro que Vi*. Mas o interessante foi que uma das quatro lendas escolhidas não foi nenhuma da série. Um dos grupos escolheu a Mula-sem-cabeça. Os outros grupos escolheram Curupira, Iara e Boto.

Vimos que na escolha dos personagens outros fatores influenciavam a construção do imaginário além da animação. Isso foi investigado na sequência com a aplicação de um questionário quantitativo aberto, com o intuito de saber quais as lendas que elas mais gostavam, aonde as conheceu e qual seria a importância delas.

O questionário respondido pelas crianças tinha o objetivo de dar visualidade a aspectos mais subjetivos e conceituais. Tentando mensurar a importância que essas lendas têm para essa juventude de hoje e mostrar qual o meio que eles estão tendo contato com essas histórias.

Em paralelo ao questionário se desenvolvia o trabalho prático, a criação de narrativa e a concretização dessa narrativa em animação. Nessa fase, a turma estava dividida em grupos e todos os grupos construíram narrativas em forma de pequenas frases. Os meninos criaram histórias tendo como o cenário principal a floresta e os personagens principais eram o Curupira e a Mula-sem-cabeça. Já as meninas escolheram a água como fundo e os personagem eram o Boto e a Iara. As narrativas eram curtas, mas apresentavam o personagem e seu arquétipo, como podemos ver abaixo.

> " Numa ilha havia muitos animais e também havia o Curupira. O Curupira gostava muito dos animais. Num certo dia, chegaram na ilha alguns caçadores. Chegando na ilha os caçadores começaram a atirar e com um tiro de sorte acertaram uma onça. A onça estava morta, mas o Curupira viu e foi salvá-la. O Curupira curou a onça. Os caçadores viram que não iam conseguir capturar os animais e foram embora. O Curupira e os animais viveram felizes para sempre. Narrativa feita por um dos grupos para a animação." (SANTOS, 2013, p.57)

Nos desenhos vemos um "realismo visual" que se expressa na construção do espaço subjetivo, relações métricas, esquemas representativos e um uso consciente da cor. Mesmo sem ter um modelo à vista das crianças, suas representações tinham aspectos dos mitos, as suas imagens mentais estavam construídas e por isso, conseguiram representá-lo. Elementos como os pés, cabeleira rubra do Curupira foram representados no desenho, a cor de rosa no Boto também estava presente. Conseguiram reconstruir a história usando elementos importantes na construção do mito, tais como o canto da Sereia e a proteção dos animais pelo Curupira. Dados como a ressurreição do animal morto que estava presente na animação também apareceu na animação das crianças.

No questionário, quando perguntadas sobre quais lendas brasileiras conheciam, as crianças falaram de várias existentes no país, porém algumas lendas estrangeiras também apareceram, como Vampiros, por exemplo. Elementos da indústria cinematográfica também surgiram confundindo o imaginário das crianças, Chuck (*O brinquedo assassino*) e

Sandro Santos e Luiz Coelho ▪ sandroslopex@yahoo.com.br, artcoel@puc-rio.br

Samara (*O chamado*). Quando perguntados quais lendas mais gostaram, o Boto liderou a votação, seguida de Curupira, Mula-sem-cabeça, Iara, A loira do banheiro e Saci etc.

No ponto que fala de onde conheciam as lendas, a Escola teve um papel fundamental, seguida da televisão e da família. Nesse quesito vemos que vários fatores influenciam o imaginário. Quando questionada sobre a importância de conhecer as lendas, a maioria teve bastante dificuldade, mas fizeram associações com o ato de ler, com a imaginação e como uma forma de trabalhar os medos e se proteger. Alguns alunos foram além, fizeram uma ligação com a memória, com a identidade e com a necessidade de não esquecer e continuar transmitindo essas histórias. E o caso de Fellipe: [14] "A importância das crianças conhecerem as lendas é porque são elas que vão preservar as memórias dos nossos antepassados". (Fellipe, 10 anos durante a oficina).

Foram seis visitas à E. M. George Sumner durante os meses de abril e maio de 2012. Nas últimas idas à escola houve a exibição dos filmes *Curupira* e *Boto* da série *Juro que Vi*, depois abrimos um debate onde voltamos a perguntar sobre os lugares onde tiveram contato com os mitos. A escola e a TV voltaram aparecer, além de atividades extraclasse promovidas por ONGs e por instituições particulares que também apareceram no discurso. Ao final do trabalho de campo as narrativas e os desenhos de cada lenda escolhida pelos grupos viraram um desenho animado, que foi exibido para a turma.

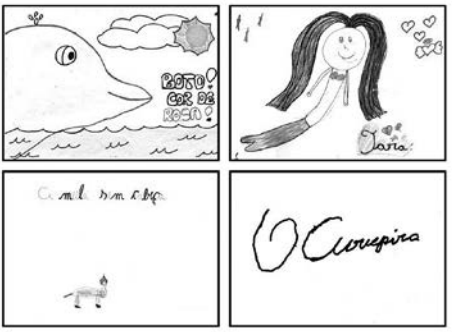


Figura 9 – Imagem dos títulos dos quatros filmes realizados pelos alunos.

Com o fim do trabalho de campo, podemos analisar que as mídias na atualidade ajudam na manutenção dessas tradições, mas não estão sozinhas. Outro elemento importantíssimo é a escola. Na atualidade a escola é um dos pilares da manutenção da narrativa tradicional, principalmente na área urbana, através dos livros e filmes ela mantém a prática de visitar esses mitos.

Os mitos na Antiguidade participavam das leis que regiam as comunidades tradicionais, e através deles trabalhavam valores como respeito, o medo, a bondade. Hoje, apesar de não pensarmos com as regras das tradições, quando essas lendas são contadas para as crianças tais questões arquetípicas são trazidas de volta e abrem espaços para a manutenção dos mitos no imaginário infantil.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Referências Bibliográficas

AYALA, Marcos; AYALA, Maria Ignez Novais. *Cultura popular no Brasil*. São Paulo: Editora Ática, 1987.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERNARDET, Jean-Claude; GALVÃO, Maria Rita. *O nacional e o popular na cultura brasileira*. Embrafilme: Editora brasiliense. S.A, 1983.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é folclore*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1982.

CANCLINI, Nestor. *Culturas híbridas*. São Paulo: EDUSP, 1998.

CANCLINI, Nestor. *Consumidores e cidadãos*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

CASCUDO, Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. Belo Horizonte: Editora Itatiaia,1984.

CASCUDO, Câmara. *Geografia dos mitos brasileiros*. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora S.A, 1976.

SANTOS, Sandro. *A imagem animada enquanto meio de manutenção das tradições populares na contemporaneidade brasileira*. Rio de janeiro: Dissertação PUC-Rio, 2013.

MULTIRIO. *Juro que Vi... lendas brasileiras*. Rio de Janeiro, 2005.

MULTIRIO. *Nós da Escola*. Ano 3, N 28. Rio de Janeiro, 2006.

PIAGET, Jean. *A Psicologia da Criança*. Rio de Janeiro: DIFEL / DIFUSÂO EDITORIAL, 1978.

ROLAND, Barthes. *Mitologias*. Rio de Janeiro: DIFEL, 1957.

Patrioska: Underground Animation as Social and Political Representation

Tiago Araújo[1], Paula Tavares[2] e Jorge T. Marques[3]
tiago.mar.araujo@gmail.com, ptavares@ipca.pt, jmarques@ipca.pt
[Animação / Animation]

Abstract

This paper presents the various phases of concept creation and production of the short-film "Patrioska" developed in the context of the Master Degree in Animation and Illustration at Instituto Politécnico do Cávado e Ave. This project has a critical approach towards a diversity of topics related to social, political and cultural subjects that define our contemporaneity, also approaching different themes related with the whole spectrum of human experience on a reality (society, ideology, culture and systems) and abstract level (psychology, spirituality, philosophy and humanism). Through research and reflection, a realm based in two distinct and opposing dimensions was built: the first one being defined by an oppressive, dominant and dystopian ideology and a second one that affirms itself as a utopian alternative and opposition towards the domination. This short-film shows us a whole caustic and highly codified aesthetics responsible for transmitting a message that ought to be integrated at an intellectual and intuitive level.

Keywords

Animation, Intervention, Dystopia, Utopia, Criticism, Society, Underground cinema.

1. Introduction

The main objective during the production of the short-film "Patrioska" was, through the formulation of symbolic structures and metaphors, to build a complete dimension that would represent, in a critical and incisive approach, a diversity of urgent issues of our day and time – the raw exposure of the functioning of some of the ideological structures that drive the *status-quo,* western societies and to also move and challenge the audiences to adopt a more transformative and conscious course of action in a political, social and cultural level (the empowerment of the individual). In this case, the production was focused on the synarchic structures of power within nowadays and the secrecy behind the political scene and the established foreign relations that are unknown to most of the public. But also, we have to consider some of the main questions that are present in this whole realm: how did the loss of awe, wonder and spiritual values drove mankind into a paradigm of matter that is now becoming dangerous and unfulfilling to the human spirit? In what way is this paradigm allowing the most irascible policies taking place in our day and time? Is this paradigm the driving force of an insatiable thirst and greed for power, wealth and control? How can we learn from our ancestors and their

1 Instituto Politécnico do Cávado e Ave, Escola Superior de Design 4750-810 Barcelos, Portugal

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

connection with nature and creation? How can we restore authenticity, wholeness and true meaning in a culture that finds value in externals and extreme alienation? These are some of the riddles that can be found within this production. To illustrate more effectively the core question of this fiction, Graham Hancock, the english historian and anthropologist, in one of his conferences organized by Tedx Talks entitled "The War on Consciousness", described a dialogue that he had with one of the shamans about the path that Western societies are taking in this specific time and century: "When I've asked shamans about the sickness of the West, they said it's quite simple: you have severed your connection with spirit. Unless you reconnect with spirit and do so soon, you're going to bring the whole house of cards down your head and ours [...]". This project was developed by a very small team in which the director concentrated a lot of tasks which consisted on script writing, pre-production, animation direction, production and final editing. Also, we must consider the academic nature of this project that also required assistance and mentorship from the selected tutors within the institution. The music and sound design was developed by Sérgio Rocha and the graphic design and identity by Rita Araújo. But to this same priority was connected the importance of creating a coherent narrative and language defined by an aesthetic singularity and absence of rigid linearity, a language that includes a whole group of references coming from Comics, Cinema and Fine Arts (Underground Comics in the United States; Japanese Animation and the exuberance and spirituality of dream-like realms; David Lynch's Cinema and the "pictorialism" of images; Surrealism and the impact of unconscious dimensions in Art and Self-Knowledge). These languages were also highly influenced by background theoretical research focused on different references of Western and Eastern Animation. The corrosion, visual linguistics and poetics that characterize the approach of social, political and cultural topics inside this production ends up inserting this short-film into Underground Circles far from the Mainstream.

2. Pre-Production

This phase concentrated most of the planning and brainstorming for the production. The narrative developed revolves around five deities of power that gather in order to debate themes related with domination, society, population control and *status-quo:* Mr. Tactus, Mr. Olfactus, Mr. Paladaris, Mr. Auditivus and Mr. Visionarius. The last one, Visionarius, is the head of the assembly with dystopian and ambitious projects that will clash against Auditivus, the secret agent and the representative of the utopian project and its values. By the determination of a nuclear conflict that is focused on the collision of antagonistic perspectives and conflict of interests – Visionarius representing the dystopian paradigm of capital and matter in opposition to Auditivus that symbolizes the paradigm of spirit and humanity. These characters were designed in order to reflect those same values, considering also the importance of the rest of the assembly members that played a vital role in building the main space of action and formulating various key-concepts.

Tiago Araújo, Paula Tavares e Jorge T. Marques ▪ tiago.mar.araujo@gmail.com, ptavares@ipca.pt, jmarques@ipca.pt

2.1. Conceptual Structure

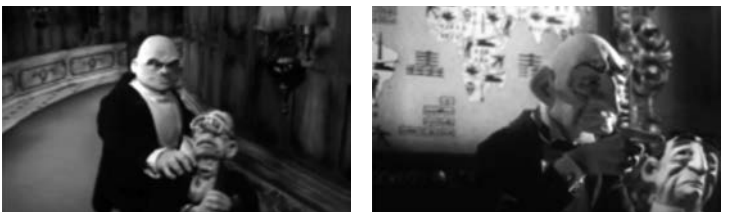
The research that revolved around the relationships between animation and social criticism was mainly focused on cinematographic references that were decisive in order to trace the conceptual structure of the film "Patrioska". It is crucial to emphasize the impact and importance that the following masterpieces had in the development of concepts that were essential in the enrichment of the narrative. The first one is "Darkness, Light, Darkness"(1990) directed by Jan Svankmajer, where we witness a visceral and progressive construction of the human body and the struggle between the various parts that represent the five senses. This reference can illustrate more or less the relationships between the various elements of the assembly which are also represented according to the five senses, but in the case of "Patrioska" they do not have a representation that consists only on body parts. Instead, each one of the senses is represented as a deity with a complete, autonomous identity, specific personality and role within the gathering. In Svankmajer's masterpiece, the five senses and the body parts are somehow trying to establish a coherent relationship between them but they also have to face difficulty and disorder between them. The same happens in "Patrioska" but in a more divided and hostile manner, where we can recognize a pyramidal hierarchy – somehow the five senses and the whole body they form can represent the consensus that is constantly negotiated between world representatives. Relationships like these are not always stable as they are prone to divisions and conflicts of interests – this way, we can affirm that "Darkness, Light and Darkness" is a masterpiece with a clear relevance in this production.

F.1,2 Screenshots of the short-film "Darkness, Light, Darkness" (1990) Jan Svankmajer

The short-film "Babylon" (1986), directed by David Sproxton and Peter Lord from Aardman Studios concentrates a highly obscure and a synarchism like dimension present in the dinner and gathering of aristocracy and high representatives – this same dynamic can be found in Patrioska and it is typical within various secret societies in the current world stage (Bilderberg Group, Trilateral Commission, Bohemian Grove, Skull and Bones, Club of Rome). It is essential to detect in this same short-film the close relationship between the narrative and the definitions within the 16th Century political treaty written by Nicolao Macchiavelli. "The Prince", a reflection about how persuasion and the false seduction of the people are important to consolidate power and to reform a specific ruling system – this treaty analyses the diversity of strategies and difficulties witnessed in the conquest of new territories, states and the legitimacy of power during

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

this specific time of history. From this perspective, "Babylon" evokes a variety of questions that are also prevalent in Macchiaveli's political treaty: it is better to be loved than feared, or to be feared than loved? The short-film developed tries to illustrate the fact that any type of leadership and dominance should not alienate itself to the attributes of cruelty and mercy that structure a whole scale related to the exercise of power, where a wise practice of leadership and control will determine the stability of that precise system [1]. "Babylon" is defined by a duality that Macchiavelli would consider essential in an appropriate structure of power: the dualism between love and fear, attraction and intimidation – two strategic and opposing powers crucial in the consolidation of power. This reference is of tremendous importance in the production, portraying the secrecy and unknown hostility inside the political game.



F.3,4 Screenshots of Short-film "Babylon" (1986) - Aardman Studios

The cinematographic wave taken forward by Estonian Film-Makers during the decades of 70s and 80s was clearly characterized by their firm resistance to *Goskino* (also known as the USSR State Committee for Cinematography in the Soviet Union. It was a central state directory body of Soviet Cinematography, being responsible for the general management and censorship function inside the regime) and the whole political and social scenery of the Soviet Union – films like "Vacuum Cleaner" (1978) directed by Avo Paistik, Hell (1983) directed by Rein Raamat, "Breakfast on the Grass" (1987) and "Hotel E" (1992) both directed by Pritt Pärn. These cinematographic projects mentioned here are characterized essentially by their critical representation supported by strong metaphors and dimensions, a system of codes that can be also found in "Patrioska". The Estonian productions stood out not only for their artistic identity and elaboration but for the philosophical density of their content, considering that the censorship applied by *Goskino*[1] in Moscow was considerably more rigid by demanding the supervision of the whole production during different stages. In Estonia, the same institution would only demand the evaluation of the final product from the whole process, giving the country a beneficial context to explore that same expression inside the Eastern Bloc – elevating Animation as a legitimate Art form and disrupting the hierarchical structure of the various Artistic forms within the Soviet Union, a political system that would frequently underestimate that same expression, seeing it only as a mere entertainment for the masses. It is crucial to consider Estonia as one of the most progressive and distinct republics in comparison with the different Slavic states of Eastern Europe during this specific time and historical context, a culture that shares strong similari-

Tiago Araújo, Paula Tavares e Jorge T. Marques ▪ tiago.mar.araujo@gmail.com, ptavares@ipca.pt, jmarques@ipca.pt

ties and geographic closeness with Finland [2]. "Hotel E" (1992) directed by Pritt Pärn is a post-soviet film in its essence and should be seen as the reflection and repercussion of a profoundly altered Eastern and Western Europe, the emancipation of Estonia as a sovereign state. In this cinematographic piece, we can clearly witness a separation between the dimensions of West and the East. The Western dimension is defined by trivia and the pointless unfolding of the American Dream, where the movement of characters is portrayed in a slow-motion and oneiric fashion, a world filled with mass media, consumer goods, secret lovers and junk culture. In contrast, the Eastern dimension is seen as a dark, dehumanized reality inhabited by standardized characters without expression, where culture, music and baroque masterpieces are hidden inside a huge round table that occupies the main space of action. The short-film ends up exactly when these two worlds collide, unmasking the disfunction present in both of these worlds and how these illustrate the Estonian identity crisis and the adaptation into an unknown European context [3,4]. The importance of these iconic films resides in their effective metaphorical structures that characterize the narratives, their message and how they tackle political

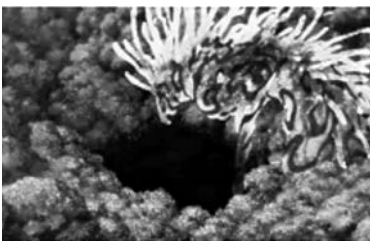
F.5,6 Screenshots of Short-film "Vacuum Cleaner" (1978) Avo Paistik

F.7,8 Screenshots of Short-film "Hotel E" (1992) Pritt Pärn

topics that define a very specific period in history. These references were crucial in order to develop coherent codes and symbols that would be responsible to build the essence and message behind "Patrioska".
When it comes to the impact of cinematographic references from Eastern Asia, "Mononoke Hîme" (1997) directed by Hayao Myiazaki is a film that had a decisive influence in the selected subjects within this project – ecological and spiritual themes that concentrate the alienation of mankind and how it reflects in a separation of man from Cosmos, Nature and the loss of awe and wonder in the human experience. It is quite intriguing to detect the similarities between the exuberance from the scenes of sacred forests characterized by the presence of divine and mythological entities and the content and aesthethics

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

developed by contemporary visionary artists like Alex Grey, Robert Venosa and Martina Hoffman – these are exactly a reflection about the urgency of spirituality in our present industrialized cultures. The research around "Shamanism and Archaic Techniques of Ecstasy" developed by the late Romenian anthropologist and historian Mircea Eliade (1907-1986) came as a form of dissidence towards the prevalence of material and cartesian values in the Western paradigm, as the author was responsible for a calling of European traditionalism, romanticism and esotericism that was dominant in the Romenian intellectual circles during the first half of the 20th Century [5]. The loss of spiritual values, meanings and the incapacity of acknowledging the beauty and transcendence in what is mundane and a result of natural and earthly processes is one of the nuclear issues that is clearly approached in "Mononoke Hîme". Considering that one of the key issues exposed in "Patrioska" is that same loss of awe and wonder in industrialized societies, Miyazaki's masterpiece had a crucial relevance in the conceptual structure of this short-film.



F.9 Screenshot of Feature film "Mononoke Hîme" (1997) Hayao Myiazaki

F.10 Lilacs (Oil in Canvas) Alex Grey;

F.11 Vision Tree (Oil in Canvas) Alex Grey

With similar relevance, the series of "Neon Genesis Evangelion" (1995) directed by Hideaki Anno, the political and power dynamics are represented in a synarchic and closed context which later influenced the development of "Patrioska". In these series, we can also witness the importance of psychosocial and spiritual topics – characters are defined by their density and complexity of inner worlds and the constant seeking for resolution of their internal struggles and desire for transcendence. A representation of the political, social and cultural context of Japan during the 90s [7,8]. Despite the relevance of Freudian and psychoanalytical concepts that is present in the psychological deconstruction of the characters and general narrative, the final solution proposed in "Neon Genesis Evangelion" (the transition from an individual ego existence to a collective domain) contradicts the whole Freudian doctrine, sharing profound similarities with the transpersonal perspective developed by the Czech psychiatrist Stanislav Grof. The transpersonal dimension of psychology focuses exactly in human consciousness, considering it one of the core structures from where most of the main ethical questions and issues carried by mankind are born. This way, the surpassing of a primal state of being (the domain of primary instincts closely related with war, greed and power that has driven the historical progress and the technological evolution with absence of ethical values) and the transition into an existence defined by an expanded consciousness, where human nature is not characterized by bestiality but rather by divinity [9]. The Human Instrumen-

Tiago Araújo, Paula Tavares e Jorge T. Marques ▪ tiago.mar.araujo@gmail.com, ptavares@ipca.pt, jmarques@ipca.pt

tality Project idealized in these same series consists on overcoming this primary state of being to give place to the transcendence of body, mind and identity, creating a collective, universal and divine state of existence [10]. "Neon Genesis Evangelion" can also be recognized by eschatological, poetic and mysterious components that define the whole progression of the series, leaving the spectator puzzled and full of questions – considering also the relevance of the internal lives of each individual character, giving us an atmosphere characterized by emotional and psychological density. This way, the importance of this reference in the production of "Patrioska" resides not only on the emphasis given to the emotional states of the characters (especially when it comes to the similarity between Ikari Shinji and Mr. Tactus, both characters are driven by intense dread, fear and submission) but also in the similar approach that it has towards same topics: the belief that human nature in its essence, is not driven by primary impulses of competition and survival of the fittest but is defined by cooperation, wholeness and connection to a larger and universal source rather than a small ego. This way, both "Neon Genesis Evangelion" and "Patrioska" can somehow share a similar message.

F.12 Screenshot of the Series "NeonGenesis Evangelion" (1995) Hideaki Anno

F.13 Screenshot of Feature Film "End of Evangelion" (1997) Hideaki Anno

Most of the questions and problems addressed in the previous films were present on the development of concepts inherent to the whole production of "Patrioska". The narrative in this short-film represents and reflects in a conceptual level, the mandala, which is the Circle of Life according to Buddhism – this circle is defined by various forms of being and existence, forms that are present in the Realms of Hell, Heaven, Animals and Hungry Ghosts. The most relevant realm is the Hungry Ghosts Realm, a realm inhabited by ghosts defined by thin necks, frail limbs, tiny mouths and huge empty bellies [9]. At first sight, the five characters of the assembly in "Patrioska" are similar to these creatures, in a sense that they all seek power and control in order to fill an existential void and overcome a fear of vanity and insignificance – according to Hungarian-Canadian physician, thinker and author Gabor Maté, this dimension is the one that characterizes clearly and starkly the current reality of the cultural, social and institutional panorama of Western societies [11]. To preserve the language of Comics and Illustration produced in the last several years and carry their whole dimension into Animation, traditional techniques of drawing with ink and Micron pens with support from digital drawing were the chosen media for this specific end – the transition from static to moving image, in order to confer vitality to whole fictional realms and visual vocabularies that have been developed in the past.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2.2. Character Development and Design

Tactus (character related to tact and touch) is the element of the assembly who represents a political class located in the surface, being visible and accessible to the people and the mass media and subjected to the evaluation and scrutiny of those same entities. Tactus is the element placed on the bottom of the hierarchical pyramid of power, representing the susceptibility of certain political representatives to the external pressure of institutional and financial interests.

Olfactus (character related to smell) is in fourth place in the hierarchical pyramid. This element is seen with huge nostrils, a suit made of smokes and chimneys located in the top of his head (constantly ruminating the smoke coming from the long chimneys). Olfactus is a more neutral character and can be seen as a metaphor for pollution and mass-industrialization.

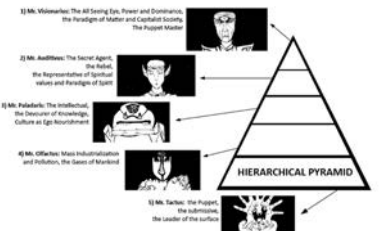
Paladaris (character related to taste and palate) can be found in the third place of the pyramid. He is dressed in typical bondage and sado-masochistic items, being morbidly obese and wearing rounded glasses. In his mouth, there is a thick book stuck which he is constantly sucking and chewing. His face is not defined by a distinct and strong expression, in his forehead we can even notice a second mouth characterized by defined lips and fierce teeth. The sinister and disturbing look of this character reveals us lust and the utilization of knowledge as an instrument for consolidation of power – knowledge as an ego nourishment that is devoured and hidden in order to never leave any piece available for the obedient and submissive.

Auditivus (character related to hearing) is the most humanized character within the assembly, presenting an elegant and seraphic physiognomy. He is the only element that presents himself as dissident and takes the second place of the pyramid – his role is similar to the one of an infiltrated and secret agent within a meeting, keeping his eyes stitched and closed during most of the narrative. The concept of the character Auditivus is based on the role of Gabriel the Angel as a messenger of God – the presence of a divine element symbolizes the loss of authentic spiritual and ecological values by modern societies.

On the top of the pyramid we find Visionarius, the highest representative and the one whose thirst of power is inconceivable. The central eye in his forehead represents omniscience, control and mass-surveillance: this eye presents a central pupil surrounded by tiny perfect circles (similar to the iconic symbol of the European Union), a symbol of order, supremacy, apparent perfection and total control. The structure of this character is essentially focused on a Machiavellian perspective around the paradigm of capital and matter. The core concept of the five senses is to illustrate effectively the relationships between various organs of political power. Each member is hierarchically determined inside the assembly and they have a degree of influence inside the gathering according to their specific placement. Vision and hearing are the two most influential senses here, as they are responsible for structuring most of the reality we perceive in order to shape our image of the world. Hearing and palate are secondary senses, having an intermediate level of influence inside the assembly. Tact is the less influential sense and represents hypersensitivity, illustrating the susceptibility of some world leaders to corporate and institutional interests. This structure aims to represent

Tiago Araújo, Paula Tavares e Jorge T. Marques ▪ tiago.mar.araujo@gmail.com, ptavares@ipca.pt, jmarques@ipca.pt

clearly the power structures of our day and time and the way that some hidden layers of power have more prevalence and unscrupulous dominance over the superficial control structures that are visible to the people.

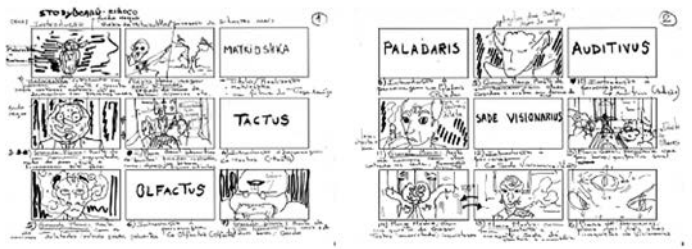


F.14 Drawings from the development and Design of characters phase (Olfactus, Paladaris and Auditivus)

F.15 Hierarchical Pyramid of the Five Senses

2.3. Storyboard, Script and Brainstorming

The script as much as the storyboard consisted in conducting elements of the project, without crystalizing or limiting the potentials and possibilities of the short-film. Much of the images and idealized concepts during the pre-production were subjected to reformulations. To avoid the stagnation and inflexibility of the work in progress, the script and storyboard were essential in guidance and determination of key ideas and visual compositions.
The two main options that came from the formulation of the main space of action that corresponded to the narrative, concepts and ideas inherent to



F16,17. Storyboard – Study and Sketches

"Patrioska" were the following: the inside of an industrial underground or machine – if we understand a political, cultural and economic system as a machine whose gears consist in a different set of beliefs, habits and ideologies, it is in the depths of that same machine where we find and understand the nuclear and essential structures of its functioning; the backstage of a theatre and *mise en scène* dynamics that are also typical in oligarchic and political relationships conceived in order to deceive the people. The first option that is referred here, the industrial underground, was the more adequate space of action for the assembly between the five representatives – the metaphorical potential present in this specific space is concentrated in how it can be a symbol of the functioning of societies and hierarchical structures. The storyboard was developed essentially in order to detect problems and a rehearsing method to plan possibilities and conflicts within the narrative.

As for the script, this element was central to the conception of the story and its insertion in the pre-construction of cinematographic dynamics and relationships between characters.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. Production

This stage was one of the most decisive in the project, focusing on the practical application of various ideas and concepts developed during pre-production. This way, this phase had to apply appropriately all the wide range of ideas with a coherent and intelligible method, in order for the intensity and content of the main message to be transmitted in a successful, understandable and emotionally convincing manner.

3.1. Planning, Development of the Animation and Cinematographic Language

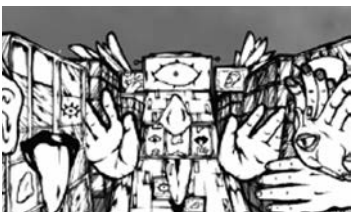
The narrative of the short-film "Patrioska" can be divided in four key moments: introduction; dystopian speech of Visionarius; utopian speech of Auditivus; end and collapse of the dystopian ideal. The opening, with the presentation of the film title, is also characterized by the introduction of the main space of action (the industrial underground and platform where the reunion of the five senses is taking place) and the individual appearance of each character and their name. But right before the appearance of these elements, the presentation is initiated with a key object of the narrative: a *matrioska* transformed into the figure of a smiling and suited politician (therefore, the name "Patrioska", the same object with a patriarchal connotation) that shatters progressively, driving the spectator into the title – with this first piece, we can understand the criticism that will accompany the whole story. Each character is introduced individually and is followed by their respective name. After the presentation of these elements, the following scenes highlight the relationship dynamics within the meeting, defining the assembly with a tense, conspiring and silent atmosphere. This tension is illustrated through a general capturing characterized by a progressive *zoom in* that includes the five characters and the austere environment of that same assembly. This moment also portrays the submission of Tactus in relation to the rest of the elements of the gathering, making the audiences acknowledge the latent hierarchy in this reunion.

F.18 Screenshot: Introduction of "Patrioska";

F.19 Screenshot: The Assembly of the Five Senses

After the introduction of space, characters and relationship dynamics, we advance to the dystopian speech of Visionarius, a moment that demonstrates his own predominance and influence within the circle of the five senses. The transmission of his own speech is accompanied by illustrative scenes of his own words: the huge metropolis managed by the capital; the oppression; alienation of the individual in relation to his own true self and the world; the suppression of consciousness; consumerism/production/objectification – these scenes are distinguished by their caustic, cruel

and disturbing nature. One of the scenes from the speech focuses on the metropolis of the five senses, introduces us a secondary character that occasionally appears during this film, a young and short haired woman with a flame located on the top of her head – a symbol of rupture and rebellion.



F.20 Screenshot: Travelling / Introduction to the Metropolis of the Five Senses

F.21 Screenshot: The Dystopian Speech of Visionarius

Ending this speech, the narrative is now again focused on Tactus. He finds himself terrified and overwhelmed with the whole dystopia that has been idealized by the head of the assembly and patriarch – it is important to underline the fact that Tactus represents the leader pressured by different lobbies and oligarchical structures. This moment stands out with a slow *zoom in* that concentrates the frightened expression of Tactus, moment which is also characterized by a rising tension. Tactus ends up crushed by his own gigantic fingers that are part of his own bizarre anatomy, symbolizing his collapse upon the imposed ideals by the patriarch. In this part of the story, we can observe a parallelism between the close shots of the crushing of Tactus and the shocking reaction of Paladaris and Olfactus when they witness the painful end of one of the members of the gathering. Visionarius is the only element who is capable to take pleasure from this uncomfortable situation, while Auditivus remains passive, silent and with eyes shut and stitched (an indifference that the other members of the assembly find suspicious).

The seraphic element decides to finally break his own silence. After the progressive *zoom in* in the conjunct shot that shows us the quietness of the angel towards the tense atmosphere of the gathering, we advance to a medium shot of Auditivus where we can watch the unfolding and undressing of the character and the liberation of its wings. We follow into a close shot of his face, where he finally affirms his position inside the reunion, unstitches his eyes and ends his blindness (an act that infuriates Visionarius when he realizes he has an opponent and dissident inside the gathering). It is in this exact moment of the narrative we witness the beginning of the antagonistic speech of the seraphim against the dystopian ideals of the patriarch Visionarius. Auditivus is responsible for the utopian speech which is accompanied by scenes related to utopia and the reforms needed in the West: the value of genuine Spirituality and Nature as inseparable parts of human existence; the importance of cooperation, balance and equilibrium; the Loss of the Ego and the Expansion of Consciousness; the Deconstruction of the *status-quo;* the Spirit as a form of emancipation and truth; Shamanistic practices and the appreciation of the tribal and primitive roots of humanity – scenes that are characterized by a cathartic, mystical and transcendent aes-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

thetic. The structure which is present in both speeches of Visionarius and Auditivus can be seen with the same dynamics: the rhythmical transition and parallelism between scenes that represent the defended concepts and close shots of the faces of both speakers.

F.22 Screenshot: The Utopian Speech of Auditivus

F.23 Screenshot: Muse with Deer on her lap

With the ending of Auditivus's speech, a gap of silence is opened in order to cut the intensity of the last scene and prepare the spectator for the final moments of the film. We advance to a conjunct shot where we witness the splitting of the conflict between two sides: the Seraphim-like creature is sole, static and assumes a clearly intransigent posture, while Visionarius insists in his fury and non-conformity towards the Angel, being supported by his two loyal servants, Olfactus and Paladaris who share the same perspective of the patriarch (taking the side of the assembly leader). An exchange of challenging glares between Auditivus and the other three members is established, Visionarius remains inflexible to the perspectives presented by the seraphic element and persists in taking forward his own ideals, moving away Olfactus and Paladaris from his side in order to start a private conversation with the Angel. When insisting on the prevalence and superiority of his ideals in relation to his opponent, he does not realize the presence of a phantasmagorical wolf whose jaws were positioned in order to devour him. The patriarch, in this particular situation, is now "getting inside the wolf's mouth" - the medium shot that shows the approach of Visionarius towards his rival is immediately cut to give place to a conjunct shot that concentrates the presence, dimension and ferocity of the phantasmagorical wolf and the lack of conscience of the patriarch about the dangers surrounding him. Paladaris and Olfactus are the only characters who react in terror towards the creature that endangers the life of the leader, while Auditivus enjoys the whole potentially fatal panorama. This scene ends with a close shot of the face of the seraphic element, who smiles perversely and takes pleasure from the imprudence of his opponent. After this, we advance into the closure / ending scene – we find again the young woman of the metropolis, this time in a ghost town where buildings are all covered in wild vegetation (nature has taken over; here the white tones become predominant, emphasizing peace and the placid charisma of this environment). The young woman is serene and her arms support the *matrioska* shaped as a smiling politician. The short-film ends up with a close-up of the woman that captures her peacefulness and beauty, but this same peace is interrupted by her furious throw of the *matrioska.* The wreckage and remains of the object spread through the composition and give origin to the end of the film, an end

which maintains open and flexible to a diversity of interpretations from the audiences and spectators. The sound design was a major contribution to emphasize the emotional intensity and darkness that was present and constant in some moments of the short-film, also contributing to an immersion that was crucial in order to allow the spectator to integrate these specific realms. The introduction is opened by the sound of machinery that characterizes the main space of action and the music is composed in order to reflect the tense atmosphere of the assembly and the relationship dynamics between the five characters. The speech of Visionarius is defined by an intense sound design composed with several layers of information that characterize an atmosphere of chaos, disorder and oppression which defines most of his words. The speech of Auditivus is accompanied by a kind of celestial, psychedelic soundtrack characterized by echoes and chants, emphasizing the ideas and images inherent to his words related to the reconnection with genuine spiritual values. The whole sound and musical structure of the film is defined by strong highs and lows that play a key contribution to the effective transmission of the essential messages.

4. Interpretation and Feedback

F.24 Photographic Record of the Shootings in "Eraserhead" (1978) David Lynch

F.25 Screenshot of the Short-Film "The Grandmother" (1970) David Lynch

The project, despite being defined by ideas and concepts of potentially difficult understanding and integration at first sight, the visual compositions and editing had the intention of imbuing the audiences into a whole emotional intensity that structures a fictional and metaphorical dimension (metaphors that are responsible for the coding of a message). The density of content in this short-film is characterized by a romanticism in which the conclusions extracted by the spectator will not be solely focused in a logical and intellectual analysis, but also in the experience and the emotions that are activated and will dismantle the comfort zone of the audiences – at the same time demanding the resolution of various riddles. We're upon a cinematographic language that is defined by and intellectual and experiential component, where the spectator surrenders him/herself upon the plot and its images, validating his own intuition and immediate understanding of that whole linguistic. To legitimize this view and demonstrate the importance of intuition, we can analyze David Lynch's perspective about the role of intuitive integration in the Arts at the level of the audiences and artistic practice – experience and intuitive perception as a place of authenticity and inner wisdom, what Lynch calls "inner knowingness". To sustain this point of view, the film-maker in his interview revolving "Mulholland

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Drive" (2001) refers to the constant crystallization of a whole range of audiences and the necessity of immediate translation of his films into words and speech, freezing the potential of the plot and reducing into trivial and rigid linearity – the interference of rational processes in the understanding of the film. What Lynch proposes is to give the audiences the legitimacy of an unconstrained interpretation, guided by their particular and individual intuitiveness. Lynch associates between music and cinema, emphasizing the essence of musicality as an abstraction and how cinema and its diversity of languages can also share this same quality. In music as much as cinema, words are insufficient in the effective translation of the content that defines those same expressions, because nothing replaces the direct experience and idiosyncrasy of the spectator when he is challenged by a specific work of art. It is about the multi linearity of experience that give legitimacy to the internal processes of the individual, rejecting the prevalence of a mass single perspective. Despite music being an abstract expression in its essence, cinema can also share this structural similarity – the fact that both of them are defined by an ephemeral, effervescent and temporal code. The questions proposed by Lynch are the following: can cinema, just like music, assume itself as an expression essentially invested in experience and temporarily suspend logical and intellectual dynamics? Can the spectator surrender completely to the moving image just like he surrenders automatically to the highs and lows of a musical composition? According to Lynch, cinema can also absorb these same qualities, concentrating itself in intuitive experience and abstractions that can be integrated according to intuition and the "inner knowingness". This way, the experience of cinema can be similar to the integration and systematization of a dream and its iconography, where verbal expression reveals itself as powerless in transmitting inner realms in an intelligible method, the dreamer is driven to believe in his own perceptions and understanding by being the only witness of his own internal dimensions. Transferring the knowledge of Lynch to the value that he recognizes in intuition and inner guidance to the project that has been developed and described in this article, we have to consider the whole political content that should be understood with clarity and intellectual distance. And the question that inevitably comes is the following: how can two distinct and contradictory components (intellectual and experiential components) can work harmoniously inside the visual linguistics of this short-film? Experience connects with intellect, it is important the emotional surrendering of the spectator and the belief in his own "inner knowingness" when witnessing these fictional dimensions as it is important the proper intellectual integration of symbols and the relationship they have with the whole contemporary, political and cultural context of our day and time. This way, it is important to find balance between these two forces in the understanding of the short-film. Reflecting also about the received feedback of the project, the first group of spectators in an informal context recognized the emotional intensity connected to the short-film – the stronger difficulty was found in the interpretation and connection between the two points of view of Visionarius and Auditivus (in this case, the antagonism present between these two views). The obstacle that might have

been found in the experience of the first group of spectators was in how their perception was solely driven in a rational and linear perspective in the understanding of the short-film. The amount of information characterized by symbols, riddles and archetypes and the integration of this iconography in the experience of the spectator can become difficult depending in his/her own context, idiosyncrasy and cultural baggage. But the new question that arises is: despite the importance of balance between the intellectual and experiential components of the short-film, which component is the priority here? In this case, we have reinforced again the concept of "inner knowingness" that Lynch recognizes in the spectator and the way this force drives us to the places associated to this experience – the acknowledgement of intuitive legitimacy of the spectator can also assume itself as an exercise of extreme humbleness, rejecting the authoritarian dynamic of the linear interpretation. The spectator here is not necessarily forced to decode the variety of meanings and integrate them according to the actual *status-quo* in order to formulate alternative realities – he/she can adapt those meanings and contextualize them according to his/her own life experience, supporting them in the evolving and transforming their perception and internal dimensions (the first step towards a deeper and future transformation, defined by depth and rupture).

Bibliography

1. Maquiavel, Nicolau – O Príncipe – Guimarães Editores 1997
2. Trossek, Andreas – When did it get Political? Bureaucracy and Estonian Hand-Drawn Animation – Via Transversa: Lost Cinema of the Former Eastern Bloc – Place and Location, 2008
3. Trossek, Andreas – A Century of Estonian Cinema: The Death of Dark Animation in Europe – Estonian Society of Art Historians and Curators
4. Laaniste, Mari – A Century of Estonian Cinema: Reflections of Self and Surrounding Circumstances in Pritt Pärn Films 'The Triangle' and 'Hotel E' - Estonian Society of Art Historians and Curators
5. Znamensky, Andrei – Quest for Primal Knowledge: Mircea Eliade, Traditionalism and "Archaic Techniques of Ecstasy" - University of Memphis
6. Hancock, Graham – Supernatural: Meetings with the Ancient Teachers of Mankind – Disinformation Books
7. Dennis, Ana Trujillo – Superflat o el Carater Híbrido de la Cultura Japonesa según Takashi Murakami – Universidad Complutense, 2013
8. Napier, Susan J. - World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation – The Asia – Pacific, 2005
9. Grof, Stanislav – Consciousness Evolution and Planetary Survival, Psychological Roots of Human Greed and Violence – Thirteenth International Transpersonal Conference, 1995
10. Tsang, Gabriel F. Y. - Beyond 2015: Nihilism and Existential Rethoric in Neon Genesis Evangelion – Journal of International and Advanced Japanese Studies, 2016
11. Maté, Gabor – In the Realm of Hungry Ghosts, Close Encounters with Addiction – The Zeitgeist Movement, 2008

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Anomalisa: uma análise do uso da impressão 3D na animação stop motion

Antonia Muniz[1], Luiza Novaes[2] e Claudia Bolshaw[3]
antonia.muniz@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br, mcbolshaw@gmail.com
[Animação / Animation]

Resumo

Keywords
Animation, stop motion, facial expression, acting, CGI.

Este artigo analisa os impactos do uso das novas tecnologias na narrativa de uma animação stop motion, tendo como estudo de caso o longa-metragem Anomalisa, de Charlie Kaufman e Duke Johnson. O estudo discute a relação entre o uso da impressora 3D como tecnologia e como recurso de intervenção na narrativa, assim como o uso da computação gráfica em técnicas artesanais de animação. O objetivo é explorar como essas dualidades estão relacionadas e seus impactos na produção e animação do filme stop motion em questão. Para tanto, estudamos o método utilizado no filme para criar a animação de expressões faciais dos bonecos das personagens e como esse método afeta a maneira do animador elaborar a interpretação da personagem no set de filmagem. Por fim, refletimos sobre as (re) significações presentes na narrativa, devido à escolha desse método.

1. Introdução

O termo Animação provém do latim animus/anima, que significa vida, alma. O ato de sequenciar imagens, animar, surge inicialmente no cinema para dar a ilusão de vida ao que está inanimado.

Peter Lord[1], escritor, diretor, produtor e animador de *stop motion* e sócio da Aardman Studios, acrescenta que a Animação é uma ilusão de ótica, um fenômeno que ocorre por causa da "persistência da visão. O olho humano retém a imagem por uma fração de segundo depois de vê-la, e se nesse pequeno espaço de tempo a imagem for substituída por outra sutilmente diferente, então é possível criar a ilusão do movimento".[4]

Esse ato ilusório é uma forma de criar narrativas que constroem um universo imaginário para o espectador. No fragmento Objetos Perdidos, Walter Benjamin[2] aborda novas interpretações de significados a partir da reinterpretação do que está sendo visto e observado.

> Objetos perdidos. O que torna tão incomparável e tão irrecuperável a primeiríssima visão de uma aldeia, de uma cidade na paisagem, é que nela a distância vibra na mais rigorosa ligação com a proximida-

1, 2, e 3 Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, Brasil.

4 LORD, P. e SIBLEY, B., 2015, p.20. Tradução livre: "persistence of vision'. The human eye retains an image for a fraction of a second after it has been seen. If, in that brief time-space, one image can be substituted for another, slightly different, image, then the illusion of movement is created."

> de. O hábito ainda não fez sua obra. Uma vez que começamos a nos orientar, a paisagem de um só golpe desapareceu, como a fachada de uma casa quando entramos. Ainda não adquiriu uma preponderância através da investigação constante, transformada em hábito. Uma vez que começamos a nos orientar no local, aquela imagem primeira não pode nunca restabelecer-se. (BENJAMIN, 1987, p.43)

Nessa passagem, Walter Benjamin convida o leitor a adentrar num universo e esquecer o que foi concebido anteriormente. A Animação, sobretudo a animação *stop motion*, faz o espectador ver a materialidade e o boneco, e ao mesmo tempo provoca-o a esquecer essa materialidade para vivenciar uma narrativa, uma ilusão. Para que esse esquecimento e essa ilusão aconteçam, é necessário um trabalho de produção cinematográfica onde uma profunda interação entre o animador e o boneco gera cenas que ganham vida na edição final e na recepção do espectador.

> No âmbito da comunicação estética, Bakhtin afirma que a interação com uma obra de arte, além de ser um processo ativo, é também um processo criativo. O sujeito que compreende, participa do diálogo continuando a criação da obra, multiplicando a riqueza do já-dito. (SOUZA, S. J., 1997, p.339) [3]

No filme Anomalisa[4], Charlie Kaufman e Duke Johnson provocam essa compreensão utilizando recursos da animação *stop motion*. Eles se apropriam da materialidade dos bonecos de forma única, propiciando uma leitura particular pelo espectador. Inicialmente o roteiro foi concebido por Charlie Kaufman para ser uma rádio novela, uma peça escrita para ser transmitida apenas por áudio. A adaptação para uma animação foi proposta por Duke Johnson. Essa transposição de mídia fez com que a história se re-significasse. A narrativa, antes apenas auditiva, ganhou visualidade e a história que é centrada no sujeito ganhou uma interpretação com bonecos de silicone.

2. Uso das tecnologias

A Animação de bonecos *stop motion* é a técnica que mais se assemelha a uma filmagem *live action*. Nela os animadores, assim como os atores em filmagens *live action*, se comunicam pela linguagem do movimento (LORD, 2015). A ilusão de movimento criada, principalmente quando aplicada a objetos materiais que personificam a emoção humana, seja ela em uma personagem humana ou em um animal humanizado, só é possível após o animador posicionar com precisão os objetos a serem animados para a captura das fotografias que serão sequenciadas.

Flávio Oliveira[5], professor pesquisador de Animação *stop motion* do Instituto Federal de Goiás, acrescenta que a Animação *stop motion* é uma técnica que engloba mais de uma linguagem:

> O cinema por si só já se configura como um processo de representação ligado a uma linguagem específica, a linguagem cinematográfica. A

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

> compreensão de uma história contada neste formato demanda um conhecimento do espectador; já as imagens da animação derivam de outro campo das artes visuais, o que nos remete a uma outra forma de linguagem, e na animação produzida com a técnica de stop-motion, a linguagem se torna mais complexa pois os bonecos estão muito mais atrelados à escultura do que a outra área qualquer do universo das artes plásticas. Dessa forma, temos outra linguagem em evidência, a escultórica. (OLIVEIRA, 2016, p.151)

Ao pensar no paralelo com a linguagem escultórica, adentramos no *stop motion* como uma técnica que explora a materialidade. Uma técnica que é influenciada diretamente pela tecnologia em diversos aspectos. Essa transposição do mundo real, através da fotografia, faz com que a técnica seja passível de ser explorada em materiais distintos, como areia, massa de modelar, madeira e metal entre outros. Essa possibilidade múltipla permite à animação *stop motion* transitar por diferentes campos do saber, e assim incorporar avanços tecnológicos da indústria não necessariamente cinematográfica, como a utilização da impressão 3D, tecnologia utilizada para a produção das expressões faciais dos bonecos do filme Anomalisa.

3. Como a tecnologia impactou a narrativa

O filme Anomalisa apresenta um drama pessoal do personagem principal Michael, que ao enfrentar uma crise de meia idade desenvolve uma espécie de síndrome Fregoli, síndrome que provoca no paciente uma ilusão, que o faz ver todas as pessoas como uma só. A história começa com a personagem Michael já no meio da crise, sem mostrar com certeza o ponto de início dos sintomas que ele enfrenta. A construção da personagem para o espectador é feita de forma sutil, o filme se passa todo dentro do que seria a visão do Michael, então, vemos na tela o que a mente dele interpreta do mundo ao redor, e assim a percepção desse universo acontece ao longo da narrativa.

Pelo filme ser apresentado a partir da visão da personagem, o espectador se envolve nas questões de Michael aos poucos e não se sabe o porque dele não conseguir ver os rostos das pessoas nem identificar as vozes individualmente, uma vez que todas as outras personagens do filme têm o mesmo rosto e uma mesma voz. A narrativa do filme possui uma estrutura básica, e apresenta conflitos marcados por quatro encontros. Primeiro o encontro de Michael com a sua ex-namorada, Bella, o qual define a ilusão dele, pois é nesse momento do filme que fica claro que ele esperava sair da ilusão Fregoli ao vê-la. Nota-se claramente a sua frustração de não ter reconhecido nela, como sugerido no filme, a pessoa que foi uma antiga paixão.

O segundo grande encontro, e o mais importante, é o encontro dele com a Lisa. Lisa é a única pessoa que ele vê e escuta diferentemente. Após um momento de delírio no banheiro, o rosto do boneco sai de registro, a parte inferior balança como se fosse sair do próprio rosto, essa é a primeira vez em que transparece a materialidade do boneco ao escutar a voz dela no corredor do hotel. Após esse breve devaneio ele vai imediatamente atrás dela.

Esse encontro se desencadeia numa cena de extrema importância

Antonia Muniz, Luiza Novaes e Claudia Bolshaw ▪ antonia.muniz@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br, mcbolshaw@gmail.com

para a história da Animação, é a primeira cena de sexo explicito em filme de longa-metragem de animação *stop motion*. A preocupação com a naturalidade da cena é bem presente. Ao mesmo tempo em que eles são evidentemente bonecos, a direção se preocupou em guiar os animadores a darem vida às personagens da forma mais natural dentro desse universo material do silicone. O filme apresenta a atividade sexual dos bonecos de uma forma natural, tímida e sincera.

Fig. 1 Making of Anomalisa, imagem de divulgação do filme

O terceiro encontro é o clímax da narrativa. Após termos a sensação de que Michael teria quebrado a barreira e feito uma conexão com outra pessoa, inicia-se uma sequencia de cenas reveladoras que posteriormente se mostram ser um sonho. Esse sonho é importante para a justificativa da utilização de bonecos no filme. A sequencia mostra Michael indo ao seu terceiro encontro, agora com um homem, o gerente do hotel que se declara apaixonado por ele e diz que ele deveria esquecer a Lisa. Essa reviravolta se passa no inconsciente de Michael, o qual se desespera com a possibilidade de voltar para a sua condição de não ver e ouvir os indivíduos.

Após isso, começa o desfecho do filme. Como um reflexo do seu encontro anterior, Michael perde o encanto pela Lisa, demonstrando mais ainda sua falta de interesse em se conectar com o outro. Lisa aos poucos, durante o café da manhã, se torna mais um rosto e voz na multidão de vozes e rostos iguais. Em seguida, a cena é cortada para ele chegando em casa, onde acontece seu quarto e último encontro com a sua esposa e seu filho. Eles estão dando uma festa surpresa em sua homenagem, e ele, que não consegue reconhecer ninguém, demonstra claramente o desinteresse pelos outros. Triste e frustrado, Michael termina o filme pensativo no pé da escada.

4. Materialidade e o Sujeito

Todas as escolhas tecnológicas feitas para a realização do filme foram aproveitadas como recursos narrativos para engrandecer a obra como um todo. A história foi escrita para ser uma peça sem imagem, uma *radioplay*, então tudo o que foi concebido inicialmente não foi pensado de forma visual, e sim para causar uma reflexão a partir da voz de três atores interpretando três personagens, sendo uma "personagem" a voz de todos os outros presentes na narrativa.

Dessa forma, na adaptação cinematográfica, mesmo não alterando os diálogos, foi necessário pensar toda a representação visual, como seria o recurso estético para representar o que antes era uma experiência com uma proposta completamente diferente. Anomalisa foi feito para ser uma experiência concretizada no inconsciente do espectador. Ao adaptá-la para um longa-metragem de Animação a experiência se transforma, ela se materializa como filme, ganha outros significados e outras formas de interpretação. Esse deslocamento de significado e significante que existe

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

entre as duas formas de veiculação da linguagem, verbal, e no outro verbal e visual, traz múltiplos significados para a obra.

A utilização da animação para criar visualidade possibilitou gerar interpretações e fazer jogos dentro desse universo fictício. O sujeito detentor da fala no filme é um boneco, um boneco que tem emoções enquanto personagem. Ele traz o indivíduo para dentro da narrativa, e tem o poder de condução de toda a história; o filme é visto pelo espectador por meio da visão subjetiva desse personagem, o mundo ficcional está dentro da síndrome Fregoli do Michael.

A partir da visão de Barthes[6] ao dizer que signos só existem na medida em que são reconhecidos, na medida em que se repetem, é interessante perceber a quebra do universo do filme de animação ao revelar sua essência. Na parte final do sonho de Michael, o boneco se revela tirando a humanidade presente no personagem por alguns segundos. Esse momento ganha diversos significados a partir das diferentes formas de leitura que podem ser feitas. Uma pessoa conhecedora de como é feita a animação de bonecos de *stop motion*, por exemplo, tem uma identificação direta de metalinguagem ao reconhecer a estrutura do boneco. Essa forma de apresentar a estrutura, e por sua vez a metalinguagem, só foi possível pela forma como foi definida a estética do filme.

Fig. 2 Cena do Anomalisa: momento em que Michael perde a parte inferior do rosto, imagem de divulgação do filme

Anomalisa apresenta os bonecos sem esconder a real natureza material deles. O filme trata de uma questão particular de um sujeito, que é representada por objetos que ganham vida. Para isso foi importante marcar a diferença entre o humano e o artificial, e assim escolheram por exaltar as imperfeições da animação *stop motion*, fazendo delas uma qualidade.

> A estratégia denominada fabricação é bastante frequente na animação artesanal. Trata-se do processo de re-animação da materialidade com propósitos narrativos. A fabricação está relacionada às técnicas de animação de objetos diversos, em que o recurso a ser animado é dotado de uma materialidade tridimensional. Através da fabricação, portanto, parte-se do 'mundo real' para a construção de infinitos mundos particulares e específicos, criando uma espécie de meta-realidade. (MARTINS, 2009, p.175) [7]

Para isso é importante ressaltar a escolha feita para a animação de expressões faciais. Anomalisa vai contra a tendência da perfeição que filmes de computação gráfica[5] estão imprimindo no mercado. Estúdios

5 Computação gráfica é uma tradução literal usada no mercado do termo em inglês CGI (Computer Generated Imagery). O termo CGI também é conhecido como 3D, por estar relacionado a animação produzida em programas de computador que simulam um ambiente virtual em três dimensões.

consagrados de animação *stop motion* como a Laika Studios[6], tendem a seguir esse padrão e ao fazer a animação das expressões faciais virtualmente, com softwares de computação gráfica, a animação da face deixa de ser *stop motion* e assim perde a identidade da técnica. Coraline[7], Para Norman[8] e Boxtrolls[9], procuram uma perfeição na animação das expressões faciais tão extrema, que faz com que os espectadores não percebam de forma imediata como foram animados, confundindo o *stop motion* com computação gráfica, o real com o virtual.

Nesses casos em que acontecem esses ruídos, a animação facial é inteiramente desenvolvida em computação gráfica, utilizando programas de animação 3D. Depois as expressões são impressas tridimensionalmente quadro por quadro, compondo um acervo de expressões prontas para serem inseridas nos bonecos durante a filmagem no estúdio. Nesse método, a animação das expressões faciais passa portanto a acontecer separadamente, e não mais simultaneamente com a animação corporal do boneco da personagem. Além disso, a animação tende a ser fluida tendo um tempo de movimentação muito realista, o que descaracteriza a marca do *stop motion* que é de ter um tempo próprio para o espectador ver a fisicalidade do material em movimento.

Outro agravante nesse método de trabalho é relativo ao planejamento. O estudo da cena é feito pelo animador de *stop motion* com a supervisão do diretor de animação. Uma vez aprovado, esse planejamento é passado para o animador de computação gráfica animar as expressões faciais em um *software* de animação 3D. Contudo, a animação da personagem como um todo pode ser prejudicada, uma vez que esse processo virtual é realizado com aproximadamente um mês de antecedência em relação à filmagem e animação final do boneco da personagem. Essa questão temporal é algo que atrapalha a liberdade de criação no momento mais crucial, que é o da filmagem. O animador que dá vida à personagem acaba preso ao que foi determinado muito tempo antes, perdendo assim o poder de implementação de possíveis sugestões surgidas para a personagem no set de filmagem.

Num filme como Anomalisa, com tantos diálogos, esse método iria prender muito a liberdade artística de criação do animador no set de filmagem. Sendo assim, eles usaram as impressoras 3D de uma forma diferente. A animação das expressões faciais aconteceram em duas partes. A parte superior da cabeça responsável pela emoção, reação e pálpebras (abrir e fechar dos olhos), e a parte inferior, com boca e nariz, responsável pela sincronia labial com a fala e eventual mudança na forma de falar para evidenciar alguma emoção. Assim, foi possível criar uma biblioteca de rostos genérica para cada personagem. Ademais, todos os personagens secundários, por terem o mesmo rosto, utilizavam da mesma matriz de biblioteca. Isso possibilitou um enorme número de combinações possíveis para o animador no set. Ele não precisava se fechar em algo completa-

6 Laika Studios é um estúdio de animação Americano, localizado em Oregon, EUA.
7 Coraline, EUA 2009, direção: Henry Selick, produção: Laika Studios.
8 Para Norman, EUA 2012, direção: Chris Butler e Sam Fell, produção: Laika Studios.
9 Boxtrolls, EUA 2014, direção: Graham Annable e Anthony Stacchi, produção: Laika Studios.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

mente determinado previamente, era possível sugerir interpretações mais condizentes respeitando a atuação colocada no boneco como um todo de forma ágil e imediata no set de filmagem.

Fig. 3 Making of Anomalisa, imagem de divulgação do filme

A diversidade e liberdade possível por usar essa biblioteca genérica só aconteceu pela escolha artística de revelação do boneco. Por serem materiais reais, sempre acontece uma deterioração por conta do tempo, a tinta perde a coloração original e com a utilização a peça sofre desgaste. Usando uma biblioteca genérica por dois anos de filmagem, isso acaba ficando sem controle. Anomalisa, portanto, se aproveita dessa deterioração a seu favor. Os bonecos, por não terem a intenção de ser nada além do que são, bonecos, mostram suas imperfeições por meio das animações de expressões faciais também. Muitas vezes a parte superior do rosto não encaixa perfeitamente na parte inferior, tanto fisicamente, deixando aparecer buracos, quanto pela cor, quando uma parte aparece mais escura que a outra, ou quando de um frame para o outro muda a tonalidade da pele. Isso funciona pela escolha de mostrar essa linha que divide as partes. Anomalisa é o primeiro filme distribuído mundialmente que utiliza esse recurso dessa forma, pois os estúdios geralmente apagam essa linha digitalmente na pós produção, ou a usam como parte do *concept* da personagem, como acontece no caso do primeiro longa-metragem de *stop motion* brasileiro, o Minhocas[10].

Fig. 4 Cena do filme Minhocas, 2013, imagem de divulgação do filme

Conclusão

A fotografia no *stop motion* é o registro estático de um momento de reflexão, planejamento, produção e atuação. Para Graça[8] o animador deve ter consciência das forças que, no mundo físico, fazem variar o movimento dos corpos para que na tela as ações sejam passíveis de se crer (p. 129). Ademais, ao desenvolver a técnica, Lord e Sibley explicitam esse processo. A animação em *stop motion* é realizada exclusivamente por animação direta (*straight-ahead*), já as demais técnicas, animação

10 Minhocas, Brasil 2013, direção: Paolo Conti e Arthur Medeiros, produção: AnimaKing Animation Studio.

em duas dimensões e computação gráfica, podem ser animadas tanto de forma direta como por posição chave (*keyframe*). O que diferencia a animação direta da por posição chave é o momento da elaboração do movimento. Segundo Richard Williams [9] (2009, p.62), em nossa tradução livre, "animação direta é o jeito natural".

O termo "animação direta" refere-se, portanto, à criação de imagens quadro-a-quadro que é conseguida durante o processo de filmagem, e não antes dele. Muitas técnicas diferentes qualificam-se como animação direta: massinha, bonecos, pixilation, pintura sobre vidro, além de algumas formas de recortes ou técnicas de colagem. Um fator comum a todas estas abordagens é que nada – ou quase nada – permanece depois que o filme foi registrado. De fato, muita improvisação é necessária da parte do animador durante o processo de filmagem, na medida em que pequenas mudanças sucessivas no objeto animado são vagarosamente incorporadas às cenas, sequencias e ao filme completo. (LAYBOURNE, 1979, *apud* MAGALHÃES, 2004, p.33) [10]

Williams (2009) acrescenta também que as vantagens da animação direta são ser mais fluida e natural; ser mais espontânea; ter o poder da improvisação; ser mais criativa (por poder acontecer conforme o boneco for sugerindo); e deixar o subconsciente aparecer "como autores que dizem que as personagens dizem o que vai acontecer e surpreender, magicamente" (WILLIAMS, 2009, p.62, nossa tradução livre).

Por sua vez, a escolha do método de trabalho influenciou diretamente na mensagem passada no filme. Por ser uma narrativa que tem uma representação muito forte da visão do sujeito, era importante que o processo de produção responsável por dar vida a esse sujeito respeitasse a sua integridade. Uma animação com o processo compartimentado, como a feita pelos demais estúdios para ganhar tempo, não teria sentido numa produção como Anomalisa. O corpo inteiro precisa receber essa voz, e ele precisa ser uma unidade.

Acreditamos que as expressões faciais revelam claramente a emoção em causa e que o corpo comunica a forma como lidamos com essa mesma emoção. No entanto, discordamos da ideia de que através do corpo não transparece informação emocional. O fato do corpo revelar como lida com determinadas emoções, pode criar uma série de reações padronizadas, ou seja, gestos que revelam igualmente a emoção vigente. (FERREIRA, TEXEIRA e TEIXEIRA, 2016) [11]

O animador atua numa produção como um ator e a sua interpretação é canalizada para a personagem. India M. Martins reforça essa corrente ao falar da National Film Board, uma escola Canadense que defende a animação como uma extensão corporal do próprio animador. Martins reforça que o animador experimenta os movimentos para depois representá-los na animação. Os animadores de técnicas artesanais acreditam, ainda, que a força e a tensão emanadas de seus corpos no momento da realização impregnam a animação. Isso se fortalece em outros cursos de animação pelo mundo. Muitos deles visam o aprendizado da atuação e expressão corporal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Anomalisa se torna um exemplo para reforçar essa importância de unidade. Por ter a interpretação do animador tão presente, o filme se tornou mais humano. Os bonecos que eram animados por pessoas, faziam por sua vez uma segunda representação e interpretação para um novo universo. A união da perfeição com a imperfeição, onde a personagem mexe o peito na respiração e ao mesmo tempo tem um registro de expressões faciais descombinados, traz a materialidade para um filme subjetivo que faz o espectador viver junto com o boneco as emoções e visões que ele tem daquele mundo tão particular e "só dele".

Referências

1. LORD, Peter, & SIBLEY, Brian. *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. New York: Harry N. Abrams, 2015.
2. BENJAMIN, Walter. *Rua de mão única: Obras escolhidas, volume II*. Editora Brasiliense: São Paulo.1987.
3. SOUZA, Solange Jobim. *Mikhail Bakhtin e Walter Benjamin: polifonia, alegoria e o conceito de verdade no discurso da ciência contemporânea*. In: BRAIT, Beth (org.). Bakhtin, dialogismo e construção do sentido. São Paulo: Editora da UNICAMP, 1997.
4. ANOMALISA, EUA 2015, direção: Charlie Kaufman e Duke Johnson, produção: Starburns Industries. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=4zj2TzXonl8
5. OLIVEIRA, Flavio Gomes. *Vida de Boneco: Um filme para pensar a respeito do uso de bonecos em produções audiovisuais*. Tese (Doutorado em Artes visuais) - Universidade Federal de Goiás, Goiania, 2016.
6. BARTHES, R. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 1978.
7. MARTINS, India Mara. *Documentário Animado: Experimentação, Tecnologia e Design*, Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
8. GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto*. São Paulo: Senac, 2006.
9. WILLIAMS, Richard. *The animator' s Survival Kit*. New York: Faber and Faber Inc, 2001.
10. MAGALHÃES, Marcos. *Animação Espontânea*. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.
11. FERREIRA, António; TEIXEIRA, Pedro Mota; e TEIXEIRA, José Pedro. 'Análise da longa-metragem "inside out" da Disney/Pixar: as emoções na personagem *Disgust*', in *Confia Conferência Internacional em ilustração e animação*. Ano 4. Portugal, 2016.
12. ROSE, Steve. *Master of puppets: Charlie Kaufman and the subversive allure of stop-motion*. The Guardian, 07 de janeiro de 2016.

O uso combinado de estéticas bidimensionais e tridimensionais em animação

Hélder Barbosa[1], Pedro Mota Teixeira[2] e Jorge Teixeira Marques[3]
helder.rgb@gmail.com, pmteixeira@ipca.pt, jmarques@ipca.pt
[Animação / Animation]

Resumo

Desde o nascimento da animação que podemos verificar projectos híbridos entre animação tradicional e imagem real. Mas só posteriormente com o aparecimento da tecnologia 3D no final do século XX, começamos a ver usos mais variados da integração de duas (ou mais) estéticas de animação distintas. Estas integrações vão desde o uso do 3D como processo rotoscópico, em alternativa ao vídeo - para criar uma maior dimensão e dinâmica - até ao uso assumido das duas ou mais estéticas (2D e 3D), deste modo acrescentando uma maior diversidade e dinâmica ao produto audiovisual obtido. O presente estudo foi realizado como base de sustentação para uma posterior integração num projecto prático de animação que está a ser desenvolvido no Mestrado de Ilustração e Animação, do Instituto politécnico do Cávado e do Ave.

1. Primeiros exemplos de híbridismo

> *"By making sequential drawings of a continuing action and projecting their photographs onto a screen at a constant rate, an artist now could create all of the movement and inner life he was capable."* [1].

Durante o final do século XIX e grande parte do século XX a representação gráfica da animação era maioritariamente bidimensional, independentemente da técnica usada - animação com células, desenho e pintura, areia ou recorte. No entanto no final do século XX, com a introdução das tecnologias digitais começaram a surgir outras abordagens, CGI (Computer Graphics Imagery) entre a qual se destaca a animação 3D. No entanto, muito antes haviam já surgido os primeiros exemplos de hibridismo, entre animação 2D e imagem real. Os filmes de James Stuart Blackton (1900), e Winsor McCay (1914), para além de serem projetos animados, fazem também uso de imagem real, ainda a preto e branco, tornando-se assim os primeiros exemplos da combinação de duas técnicas.

Mais tarde, Walt Disney, enquanto ainda na direção do Laugh-o-Gram Films, realizou o seu primeiro filme intitulado "Alice's Worderland" juntamente com Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudolph Ising, Carl Stalling, Isadore Freleng, Carmen Maxwell e a actriz que interpretou o papel de Alice, Virginia Davis. Não obtendo nenhum sucesso com este filme, Walt Disney, em 1923, muda-se para Hollywood. Depois

1, 2 e 3 Escola Superior de Design 4750-810 Barcelos, Portugal

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

de enviar o seu primeiro filme a um distribuidor, este recebe em troca um contrato para uma série de vários episódios que ficaram posteriormente conhecidos como "Alice Comedies", combinando animação bidimensional com imagem real [1] [2]. Esta série descreve as aventuras de uma menina que, depois de visitar um estúdio de animação, sonha que faz parte desse mundo animado e que vive aventuras com os

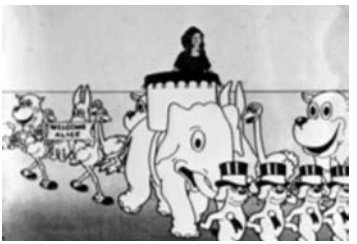


Fig. 1. Episódio "Alice Comedies"

Fig. 2. Episódio "Alice Comedies"

personagens. A menina entra neste mundo, mas em vez de se tornar ela também animada, ela mantém-se em imagem real contrastando assim com o mundo animado no qual é inserida.

Posteriormente, em 1964, a Walt Disney Studios lança o filme "Mary Poppins", outro exemplo do uso do hibridismo entre personagens animados bidimensionalmente e imagem real. Este filme descreve a história de uma ama com poderes mágicos que através de música ajuda duas crianças negligenciadas a aproximarem-se do seu pai. No decorrer do filme, é possível ver uma sequência na qual os personagens, entram num desenho a giz feito no pavimento da cida-

Fig. 3 e 4. Sequência animada do filme "Mary Poppins"

de, por um dos personagens – Bert - interpretado por Dick Van Dyke. Esta sequência é animada bidimensionalmente, com a excepção dos personagens principais, ajudando a reforçar a ideia de magia que gira em volta da personagem principal. [3] [4]

Mais tarde, em 1988, é lançado o filme "Who Framed Roger Rabbit que conta a história de um detective privado que tenta ajudar Roger Rabbit, um personagem animado, num caso em que este é incriminado por ter supostamente assassinado o dono da cidade onde os desenhos animados trabalham e vivem - Marvin Acme. Este filme é relevante no universo do hibridismo na animação, pois todo ele é híbrido, havendo apenas poucas sequências onde apenas existe apenas animação ou imagem real. Este exemplo é particularmente importante para este estudo,

Hélder Barbosa, Pedro Mota Teixeira e Jorge Teixeira Marques ▪ helder.rgb@gmail.com, pmteixeira@ipca.pt, jmarques@ipca.pt

pois existiu uma grande preocupação na realização deste filme, para que a integração destes personagens parecesse realista e consistente com o mundo real, mantendo ainda assim, linguagens distintas. Para que esta integração funcionasse foi necessário ter em atenção algumas questões como, a linha do olhar, a interação de personagens animados com objectos físicos e a relação da luz e sombra.

Fig. 5 e 6. *Frames* do filme "Who Framed Roger Rabbit"

Pode-se observar, neste exemplo, que houve uma grande preocupação para que os olhos dos personagens animados e dos actores se encontrassem de modo que a ilusão de conversa entre estes parecesse algo que estaria a decorrer no mundo real. Relativamente à interação entre personagens animados e objectos reais. Por exemplo, estando estes personagens no mundo real, qualquer reação proveniente de um comportamento destes, teria que ter consequências físicas visíveis no mundo real, quer se estivermos a falar de objectos a cair, a serem partidos ou até quando estes personagens estão a segurar ou tocar em objectos reais. Houve uma grande preocupação em que esta interação fosse o mais real e credível possível e para isso recorreu-se por vezes a marionetas, *robots* e outros engenhos que permitiram criar essas ilusões. Quanto à relação entre a luz e sombra, estes personagens animados coabitavam no mesmo mundo que os personagens reais, e dessa maneira a luz tinha que afectar ambos da mesma maneira para que a ilusão de que estavam no mesmo plano fosse possível. Para isso foram criadas várias camadas de luminosidade e de sombra para dar um aspecto realista e tridimensional aos personagens animados. [5]

Estes exemplos referidos, antecipam e preconizam o hibridismo entre animação bidimensional e tridimensional, servindo também como referência técnica de várias abordagens a linguagens visuais em prática, e oferecem uma primeira abordagem à problemática da combinação de linguagens que mais tarde se tornaram relevantes para a continuação deste estudo e posterior aplicação. Em particular o caso do filme "Who Framed Roger Rabbit?", tornou-se importante pela total introdução de personagens animados num ambiente real e pelo contraste que esta introdução cria no filme. Ao contrário do que se pode verificar nos outros dois exemplos, este filme introduz todos os personagens animados no filme tratando-os como atores e atrizes, invés de criar uma separação entre o que é a realidade e o que é a sequência animada, como é o caso dos dois primeiros exemplos referidos.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2. Hibridismo entre animação bidimensional e tridimensional

Em relação ao hibridismo entre técnicas de animação, é possível verificar dois tipos de abordagens principais: uma das abordagens usa o 3D como referência, e posteriormente há trabalho de carácter bidimensional para que a animação tridimensional se integre completamente no projecto; a outra abordagem usa a estética bidimensional e tridimensional mantendo as características das mesmas, quer o carácter visual plano da estética 2D quer a volumetria da estética 3D.

Em 1999 é lançado o filme "Iron Giant". Um filme onde Hogarth, um rapaz terrestre torna-se amigo de um gigante de ferro vindo do espaço, o qual é perseguido por um agente do governo. Este filme trata-se de um filme bidimensional, mas recorre ao 3D como forma de referência para alguns elementos, o mais evidente e com mais destaque é o gigante. Um dos desafios

Fig. 7 e 8. Exemplos da integração dos personagens tridimensional, quer com o personagem bidimensional quer envolvido num cenário bidimensional.

deste filme, segundo a equipa de animadores, foi a integração dos elementos 3D com os restantes personagens bidimensionais e com os cenários que também eram bidimensionais. Todavia a solução que estes encontraram para que o gigante se integrasse com o resto do filme, foi utilizar o 3D como rotoscopia, assim o personagem é 3D, mexe-se em 3D mas parece 2D. [6]

Outro exemplo semelhante ao anterior, é o filme "Tarzan" da Walt Disney. É a história de um rapaz que é criado por gorilas, até ser encontrado por outros humanos que aparecem na ilha onde o navio, onde seguia com os pais, naufragou. Este exemplo, tal como o anterior, é um filme de animação bidimensional, mas para que existisse uma maior envolvência e uma maior dinâmica, é usado 3D nas árvores e floresta. Neste caso para a pintura dos elementos tridimensionais, foi necessário recorrer a uma tecnologia chamada *Deep Canvas*. Esta tecnologia permite que os responsáveis pela pintura dos cenários, pintem diretamente nos objectos 3D recorrendo a mesas digitalizadoras. [7]

> *Once this three-dimensional setting was ready, the scene went to character animators, who drew in the figures in shifting perspectives by hand in each frame. Simultaneously, it went to background*

Fig. 9 e 10. Tarzan, personagem bidimensional integrado com os elementos 3D presente nos ramos.

Hélder Barbosa, Pedro Mota Teixeira e Jorge Teixeira Marques ▪ helder.rgb@gmail.com, pmteixeira@ipca.pt, jmarques@ipca.pt

> *painters, who'd nurture those bland gray undulations into convincing organic objects. Except that instead of using physical palettes and paintbrushes, they painted digitally, using a stylus, a digitizing tablet, and software that simulates many styles of brush strokes and paint mediums.* [7]

Outro exemplo, é o filme "Treasure Planet" (2002) da Walt Disney. Este filme conta a aventura de um rapaz chamado Jim Hawkins na sua busca pelo tesouro no espaço. O caso particular deste filme, difere um pouco dos casos anteriormente referidos. Neste filme, para fundir as duas linguagens, ambas tiveram que sofrer algumas modificações. A animação bidimensional foi realizada de forma mais robusta e volumétrica para que se integrasse melhor com os elementos tridimensionais. No que diz respeito à animação 3D, podemos ver que, neste filme, existem personagens bidimensionais que têm partes do corpo em 3D, todavia é importante mencionar num personagem chamado B.E.N., para a qual se integrasse com os elementos bidimensionais, foi necessário criarem vários pontos de deformação na malha 3D, para que este tivesse a mesma capacidade de deformação e o mesmo controle sobre este personagem, que é possível ter sobre os personagens 2D em geral. Criando assim um personagem que embora totalmente 3D comporta-se como um personagem 2D. [8]

Fig.11 e 12. Á esquerda personagem 3D (B.E.N.). Á direita personagem híbrido com elementos bidimensionais e tridimensionais, ambos presentes no filme "Treasure Planet".

Os três exemplos referidos, fazem uso do 3D como referência ou existe um tratamento 2D para que estes se integrem totalmente com o resto da linguagem, caindo assim na primeira abordagem referida. Existe uma outra abordagem que que é possível verificar, a qual, faz uso da animação bidimensional e tridimensional mas mantém, tanto o caráter plano da animação 2D como a volumetria e robustez da animação 3D. Um caso desta integração é a curta metragem "Off his Rockers" lançada em 1992. Aqui podemos ver todo um mundo e ambiente 3D com a excepção do personagem principal, um miúdo demasiado viciado nos jogos de computador para prestar atenção ao seu cavalo de baloiço. A criança é totalmente elaborada com um estilo bidimensional e todo o resto do mundo, incluindo o cavalo, é feito num registo 3D. Neste caso como referido, cada uma das linguagens mantém as suas características, não havendo um particular esforço de integração entre as duas.

Um exemplo contemporâneo bastante relevante é "The Amazing World of Gumball", uma série que conta as aventuras de uma família invulgar, no seu dia-a-dia. Esta série de animação destaca-se pela uso da cor,

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

personagens e humor, sendo no entanto relevante para este estudo o uso e a integração de técnicas mistas a vários níveis. Podemos ver uma integração de vários tipos de linguagens, desde animação 2D, animação 3D, animação *stop-motion* e uso de imagem real, tudo integrado num mesmo formato final e mantendo as características correspondentes a cada técnica, mas com propriedades específicas que lhes conferem coesão visual. Segundo os criadores, a razão por detrás desta combinação tão variada vem de um emprego passado comum aos dois, em que havia uma necessidade de fazer vários *pitchs* consecutivos recorrendo a vários estilos e técnicas. [9] [10] [11]

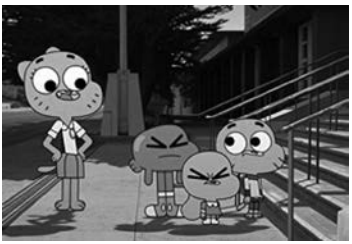


Fig.13 e 14. Exemplos da combinação de linguagens na série "The Amazing World of Gumball"

> *"The visuals go back to the pitch work we used to do in commercials," recalls Graves. "You pitch one style of design one week and something completely different the following week, and you put them together in one location. For the Gumball universe, the immediate family was designed as a cohesive unit, they all have one type of design. Then, the rest of the characters can be plasticine, CG, stop-frame, cut-outs; and the town is live-action."* [9]

Segundo estes, devido a utilização tão variada de técnicas e estilos gráficos, animar esta série tornou-se um desafio e é necessário um processo grande para a integração.

> *"We start working with an outline," explains Bocquelet. "Then we punch up the storyboards, turn to animatics, put the CG and 2D together, and then animate it."* [9]

Segundo a equipa, tudo começa por serem feitos desenhos muito rápidos e posteriormente colocá-los com os tempos correctos formando o *animatic* do episódio. Depois são então construídos os *backgrounds* (fundos) recorrendo a fotos *live action* e elementos 3D. Posteriormente o storyboard e *animatic* são colocados nos *backgrounds* posteriormente elaborados e depois começa o processo de animação, quer 2D quer 3D. Depois disto, vem o processo de pós-produção, adicionar luzes, sombras, reflexos e efeitos especiais. A forma como a integração entre linguagens foi conseguida neste exemplo torna-o um projecto com um resultado visual invulgar mas consistente, e uma excelente referência enquanto objecto de estudo no campo da animação híbrida. [10] [11] [12]

Hélder Barbosa, Pedro Mota Teixeira e Jorge Teixeira Marques ▪ helder.rgb@gmail.com, pmteixeira@ipca.pt, jmarques@ipca.pt

3. Aplicação do estudo realizado no projecto prático

Esta pesquisa pelo campo e história da animação híbrida seviu como fase preliminar e importante para sustentar um projecto de animação, o qual se encontra em fase de desenvolvimento, no âmbito do Mestrado de Ilustração e Animação do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. O filme em desenvolvimento retrata a história de um jovem insatisfeito e incompreendido com o tecido social que o rodeia, o que o motiva a construir uma máquina para poder alterar o estado das coisas. Após alguns testes iniciais exploratórios, achamos pertinente, a utilização de hibridismo entre linguagens de animação, não apenas como opção estética, mas também simbólica, com o objectivo de criar uma separação no mundo entre o que é feito pelo homem, representado em 3D e o que é natural e orgânico, representado em 2D. Esta separação foi distinguida para melhor poder aproveitar as características de cada linguagem. Assim o 3D foi usado em tudo o que é feito pelo homem, ou mecânico pois é possível criar e animar arestas mais acentuadas sem perder a integridade dos objectos e o 2D foi usado em tudo que era mais orgânico, porque tendo como base o desenho é possível ter uma aproximação mais natural e orgânica dos objectos que estão a ser representados. Todavia, esta divisão levantou algumas questões que levaram a criação de algumas excepções, nomeadamente os tecidos, pedras e formações rochosas. Segundo a distinção criada os tecidos, que são criados pelo homem, seriam tridimensionais no entanto se isso acontecesse, os personagens teriam que usar vestuário em 3D o que traria alguns problemas a nível de integração e animação, não criando também contraste entre 2D e 3D. No caso das pedras e formações rochosas estas, segundo a distinção, seriam bidimensionais, no entanto devido as arestas mais evidentes e a necessidade destes, serem elementos mais sólidos e robustos resolveu-se optar por usar estes elementos em 3D e não em 2D como estava inicialmente programado.

Falando agora do processo de animação, este é foi construído de um a partir da aprendizagem feita com alguns dos casos referidos anteriormente. Depois de ser criado um *storyboard* e de serem pensados os planos, são então criados os elementos 3D para que os personagens sejam posteriormente inseridos nestes. Posteriormente é realizada a animação 2D e 3D.

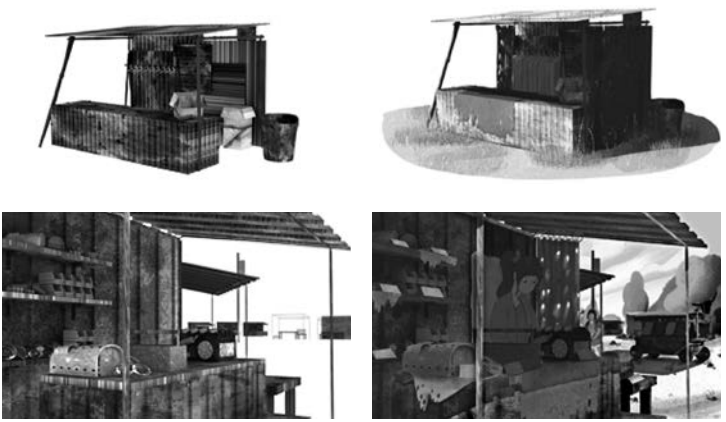


Fig.15 a 18. As várias fases do processo de construção dos elementos visuais híbridos desde o modelo 3D (fig.15) passando pela texturização 2D e iluminação (fig.16 e 17) até à combinação entre os elementos 2D, 3D e mistos, sejam estáticos ou animados no resultado final.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Quando cada parte da animação está finalizada, começa-se então a fase de pós-produção onde é então feita a integração final entre 2D e 3D. Para isso e para que seja possível fazer uma boa combinação entre as duas é necessário recorrer a exportação dos vários elementos 3D em camadas diferentes, com o fundo transparente, para que depois possam ser introduzidos os elementos 2D do cenário e mais tarde os personagens. No fim de todo o processo são adicionadas as luzes, sombras e efeitos especiais.

Relativamente a esta combinação, depois de vários testes, chegou-se a combinação pretendida e registou-se um resultado positivo deste hibridismo conseguindo uma boa integração e mantendo as características de cada uma das estéticas.

4. Conclusão

Em suma este estudo foi importante para perceber em que contexto o hibridismo entre linguagens é utilizado e compreender algumas estratégias de como pode este ser conseguido. E com base neste foi possível chegar a algumas conclusões. O uso do hibridismo é variado, desde o uso como base para rotoscopia, ou o uso assumido e a utilização desta diferença para enfatizar conceitos. Projectos como "Iron Giant", "Tarzan" e "Treasure Planet" são exemplos de como o 3D pode ser usado para criar uma nova dimensão e mais possibilidades tanto a nível dos personagens, como da criação de planos e movimentos de câmara mais ousados e dinâmicos. Em casos como a série "The Amazing World of Gumball" podemos verificar uma outra abordagem, neste caso ambas as estéticas combinadas, mantém as suas características, criando assim uma diversidade dinâmica na série. Por fim, devido ao estudo dos casos a cima mencionados e a posterior inclusão do apreendido no projeto prático, percebeu-se que que a combinação de 2D e 3D é algo que pode ser utilizado para criar dinâmica e outra dimensão aos projetos assim como, no caso do projeto prático mencionado, ser usada para enfatizar aspectos físicos ou conceitos na história. O hibridismo por acrescentar ou combinar variáveis normalmente não combinadas no processo de animar, quando surge como opção técnica e/ou estética pode adicionar complexidade ao processo, mas permite resultados inesperados e originais, que permitem também fugir um pouco a tendências estéticas e metodológicas das animações exclusivamente em 2D ou em 3D. Este facto faz com que o processo de trabalho seja um constante estímulo e uma procura de criar soluções que ora respeitem as linguagens autónomas, ora as integrem num objecto audiovisual final, coerente e apelativo.

5. Bibliografia

[1]. THOMAS, F. & JOHNSTON,O.. (1981). Illusion of Life, Disney Editions.

[2]. HYSTORY. Visitado a 10 de Abril de 2017. Em https://thankyouwaltdisney.org/history/

[3] TIMS, A.(2013). How we made Mary Poppins. Em https://www.theguardian.com/film/2013/dec/02/how-we-made-mary-poppins

[4] WALT DISNEY HOME ENTERTAINMENT (Produtor). (2004). Supercalifragilis-

ticexpialidocious: The Making of "Mary Poppins"[Documentário]. Estados Unidos da América
[5]. Who Framed Roger Rabbit - The 3 Rules of Living Animation. Em https://www.youtube.com/watch?v=RWtt3Tmnij4
[6]. The Making Of The Iron Giant 1999 Documentary . Em https://www.youtube.com/watch?v=5xVt_zIms90
[7]. DALY, S. (1999). "Tarzan" changes the face of animation. Em http://ew.com/article/1999/07/09/tarzan-changes-face-animation/
[8]. B.E.N.-Treasure Planet behind-the-scenes featurette. Em https://www.youtube.com/watch?v=BnglkaE_ToU
[9]. ZAHED, R. (2011). Gumball Begins Reign of Color. Em http://www.animationmagazine.net/tv/gumball-begins-reign-of-color/
[10]. Animation Process | Imagination Studios | Cartoon Network. Em https://www.youtube.com/watch?v=n6KcCz4IKGY
[11]. COWLEY, L. (2014). Interview with Ben Bocquelet, creator of "The Amazing World of Gumball". Em http://www.skwigly.co.uk/ben-bocquelet/
[12]. WEBB, C. (2012). Interview: Ben and Mic, the brains behind Cartoon Network's " The Amazing World of Gumball". Em http://www.mtv.com/news/2624227/interview-ben-and-mic-the-brains-behind-cartoon-networks-the-amazing-world-of-gumball/

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Shifting Sands: Contemporary trends in powder animation

Corrie Francis Parks[1]
cfparks@umbc.edu
[Animação / Animation]

Abstract

Keywords
Sand animation, hybrid animation, stopmotion, fluid frames.

Backlit animation capitalizes on the purity of light pouring directly into the camera and no technique maximizes the nuances of that light better than sand animation. This paper will discuss the historical variations on sand animation, the physical properties of the material that result in typical movement patterns, and the contemporary evolution of the technique that break from the historical trends, due to the adoption of digital capture and compositing.

1. Introduction

The mysterious art of powder animation is a technique to which I have deep personal connections as a practitioner, and one which represents the broader global trends of hybridization and handcrafted process in the animation field. This adoption of hybridity has brought a renewed interest to the technique, both for animator and for audiences. In this paper, I will give a brief overview of the technique and the common traits seen in historical and contemporary films that find their source in the unique properties of powdered material such as sand, salt, coffee and other dusts. Then I will discuss contemporary trends in the practice of this technique, based on new technology and accessibility. On occasion, I will speak generally about "sand animation" since this is the most common material in use, but the observations and conclusions apply to all powders used under the camera. The source of this research is from my own practice as an independent filmmaker cross-referenced with historical investigation and interviews with contemporary artists practicing powder animation techniques. Further discussion of the production process within the historical and contemporary context of landmarks films can be found in my book *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels* (CRC Press, 2016).

2. Common Aesthetic Traits of Sand Animation

First, a brief overview of the technique as it has been and is practiced by animators. In the sand animation studio, you will most often find a light table with the sand (or salt, or coffee, etc.) on top of a sheet of glass or Plexiglas. A camera mounted above the light table captures images as the animator moves the material in a stop-frame method. Most animators today will use a frame capture program such as Dragonframe to capture and review the animation as they are producing it. An animator will

1 University of Maryland, Baltimore Country, Visual Arts, 1000 Hilltop Circle, Baltimore, MD 21228, USA

Corrie Francis Parks ▪ cfparks@umbc.edu

use a variety of tools to create the images, paint brushes, sieves, feathers, pointed sticks, and cone-shaped tubes, but the most important tool is the hands. Touching the sand provides an immediate connection with the material, its volume, its texture, its warmth from the light below, create an atmosphere of creative flow, opening the mind to experimentation, flexibility and risk-tolerance. This experimental frame of mind, catalyzed from the physical qualities of the material, ultimately gives rise to some of the common aesthetic traits we see both in historic powder animation films and in contemporary practice.

A survey of historical sand animation will show some of these common traits while also exhibiting the stylistic variances between different artists. The fist common trait is the dominance of monochromatic imagery. Looking at work by sand pioneers from the 1970s, Nag and Gisèle Ansorge from Switzerland, Caroline Leaf and Eli Noyes, from the United States, one can see an almost exclusive use of black and white design within their varied personal styles. Later in their career, the Ansorges experimented with colored gels for backgrounds in *Le Chat* (1975), a technique we also see in Richard Quade's film *Sand Dance* (1988). Polish animator Aleksandra Korejwo developed a method of animating with colored salt, but the majority of powder animation films, even those created after the widespread adoption of digital post-production, are monochromatic.

A determining factor in this monochromatic approach is that sand is most often a silhouette technique. In fact, one of the first documented uses of sand was in Lotte Reiniger's *The Adventures of Prince Achmed* (1926). Walter Ruttman used sand to create special effects and transformations behind Reiniger's animated paper cut-outs, evidenced in what is most likely a staged but nonetheless informative photograph of the production.[1] In this studio shot, Reiniger poses animating cut-outs on the upper level of a room-sized multiplane, while Ruttman manipulates piles of sand with a large brush on a lower level of the multi-plane, with Karl Koch operating the camera in the background. In viewing the title sequence of *The Adventures of Prince Achmed*, a trained eye will recognize the swirling shapes behind the cut-out characters as piles of sand flattened into a two-dimensional silhouette. Because there is a physical amount of material on the glass, the artist can act as a sculpture, manipulate its volume, piling it up and spreading it thin. The form of this three-dimensional pile becomes flat when photographed, allowing for strong silhouettes and fluidly morphing shapes.

This physically transformative method of animating invites certain thematic elements to arise. Because the resulting sequence of images is one continuous evolution, we often see a stream-of-consciousness approach to the narrative structure. This is particularly evident in many of the Ansorge's films, in which fantastic creatures and surreal environments are connected through morphs and simple movements. In their working relationship, Gisèle primarily manipulated the sand on a multiplane while Nag operated the camera and took care of the editing. Gisèle's masterful command of the material combined with an unabashed approach to unconventional narrative led to films that explored

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

the inner psyche of their relationship and philosophy.[2]

Hungarian animator Ferenc Cakó also uses transformations to great effect in his philosophical films on the human condition. In *Ab Ovo*, (1987) and *Nest* (1997) Cakó presents detailed drawings in the sand which rapidly transform, leading the viewer into a visual experience of interwoven intellect. Cakó's cites the "constant room for improvisation" as the reason he prefers sand to hand-drawn animation, an affinity which led him to develop sand as a medium for live performance, in which the material is manipulated under a live video stream and projected to an audience.[3]

In these early sand animation films, the artists are not overly concerned with realistic movement, but instead focus on the overall flowing of the material through its transformations. An animator will generally choose to have detailed design with limited movement, or expressive movement with simple design. As Gisèle Ansorge advises, "I don't want to recommend this technique to perfectionists... on the contrary, it is great for those with some fantasy, amateurs of the unexpected, and those who are impressed by the impulses of a fleeting second."[4] We see the artists employ limited animation and strategic holds, moving only one part of the image to save time and effort. Often there is no background at all and the sand exists in an infinite white space, as in Caroline Leaf's *The Owl Who Married a Goose* (1974). The sliding, shifting nature of the sand is at the forefront of the audience's experience, as is the pure light coming from behind it. A sand artist may choose to make the sand the positive image, or allow the sand to cover the full frame and become the negative space, pulling the positive from the very light itself. Leaf manipulated both aspects masterfully in *The Owl Who Married a Goose,* switching from a positive dominant design to a negative dominant design halfway through the film. We see this also in Leaf's *The Metamorphosis of Mr. Samsa,* (1977) as the sand becomes the negative material in Gregor's dark room, and the positive material in the world outside his isolation.

The final aspect evidenced across sand animation films is the artist's reference to the material and the process itself. When the sand is thinly spread on the glass it is receptive to many different forms of mark-making, particularly the marks of fingers and hands. Texture can be created through a variety of tools, but it is also inherent in the grain itself, so artists are particular about the size and grain quality. The Ansorge's used ground quartz sand dyed with black ink, Aleksandra Korejwo has her specific recipe for dying salts, and Caroline Leaf used beach sand from her childhood vacation spot in Massachusetts.

Working directly under the camera, the artists never fully disappear because we see their decisions in every frame. "It's like doing a performance because you do it once and that's it. It's sort of nerve-wracking, but you do it at a speed where you can control it and feel good about it,"[5] says Caroline Leaf of the process. The mark of the hand connects with our primordial desire to dig in the dirt, so it is not uncommon to see the hand of the artist physically on the screen at some point in the work, or a revelation of the material during the ending or opening credits. The recent popularity

Corrie Francis Parks ▪ cfparks@umbc.edu

of sand animation performances, such as that by Ferenc Cakó and Kseniya Simonova, indicate that audiences are not only interested in the story and visual qualities of a film, but are fascinated by the artistic process and gain added meaning when they see a glimpse into the artist's creative practice.

3. Contemporary Practice

Now let us move to the new generation of sand animators and new applications of the medium. Previously, artists shot on film, but now nearly everyone in stop motion is shooting with a digital camera. The transformation of a physical grain of sand into a digital pixel has caused an evolution and a revolution that is currently expanding the creative applications of this mysterious material.

What attracts artist to the medium now is the same: the texture, the improvisational transformations, the high-contrast of positive and negative, and above all that primordial desire to dig in the dirt. Artists that have grown up in the digital era, or those who have successfully transitioned from film to digital, are embracing the desire to maintain a connection to physical processes. Most of what defines sand animation is still there: the obsession with texture, with light and dark, transformation and mark making. What has changed is the attainability of perfection.

Australian animator Marieka Walsh shot her first film, *The Hunter* (2011), on 35mm film. For her next film, *The Crossing* (2016), she used a DSLR camera and Dragonframe software to review frames as they are shot. Walsh explains, "Working on 35mm, I never saw anything until the negative was processed and at that point I was just happy the film processed okay. Now I become dissatisfied with the animation really quickly. But it has allowed me to improve my animation and add more detail. I have much more confidence."[6] Walsh's animation is highly detailed, with life-like movement across the entire frame and fine tonal renderings of intricate scenes. For her film *The Crossing*, Walsh closely followed live action reference footage for the movement of the characters. She also created full-frame sequences of ocean landscapes with subtle variations in texture and tones. Although this sometimes took her over 30 minutes to do one frame, the painterly quality of the material is exhibited as never before.

With the ability to rotoscope video footage or hand-drawn animation through stop-motion software programs, the tradeoff between detailed design and expressive movement is no longer so high. Often sand animation is assigned as an exercise in stop-motion classes at universities, so students become aware of the technique through their formal training, but find the lack of control intimidating. Creating hand-drawn test animation ahead of time makes the process friendlier to pose-to-pose animators as well as commercial investors. Now we begin to see more sand animation (as well as other fluid frame techniques such as paint-on-glass and clay painting) in paid commercial works because the concept can be visualized and revised before the time is invested in creating the final animation. In the advertisement *Coffee Art* (2013) for Canadian coffee giant Tim Horton's, ground coffee and beans take

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

the place of sand, telling the story of the coffee's journey from source to shop through artful transformations. Because creating the intricate full-frame designs in various grinds of coffee would be time intensive and the production schedule was tight, director Alan Poon and animator Dale Hayward animated most sequences on paper to pre-visualize the ad for the client. Using the hand-drawn frames as a guide layer in Dragonframe, they were then able to proceed with intricate coffee confident that the end result would be approved[7].

In *Coffee Art*, there is an illusion of spontaneity and improvisation, but in fact the whole production was tightly controlled out of necessity. However, the opposite illusion can be true as well. In his film *Zepo* (2015), Cesar Diaz Melendez applies character animation techniques developed through years of working as a traditional and stop-motion animator on feature film productions to create a believable little girl who moves with the dynamic timing and poses of traditional character animation, even though she is animated entirely straight-ahead. Melendez cites the improvisational aspect of sand as what draws him to the medium and even in a narrative film like *Zepo*, he will rarely storyboard or keyframe: "Sometimes if a scene is very clear in my head I can just start, but if not I draw a rough [sketch of the pose] and then I start. But it's always right before I start to shoot."[8] Despite his fluency in straight-ahead animation, Melendez notes that adding Dragonframe to his production workflow has actually slowed him down; "Before I worked very, very fast. Now I spend so much time looking at the monitors, always checking [the animation]."[9] For contemporary animators, there is certainly a balance to be found between the improvisation of straight-ahead animation and the security of reference footage. What frame-capture programs and digital cameras have done for the technique is widened the spectrum so more animators can find their place of comfort in the medium.

This new generation of powder animators also bring a level of digital fluency to the medium through compositing and physical-digital hybridity. In his film *The Well* (2013), Philippe Vaucher uses a virtual multiplane by animating each character separately and then compositing them onto a background layer in Adobe After Effects. Coming from a character animation background, working in layers allows Vaucher to adapt some of the techniques used in traditional animation, such as cycles and shooting sequences backwards. The challenge of creating cycles in a textural substance like salt or sand is that the texture evolves progressively so that small changes in add up to a large jump when the cycle goes back to the first frame. Additionally, fine details, such the features of a character's face, tend to be difficult to redraw precisely, so keeping a character on model is a challenge. In creating a walk cycle, Vaucher first moves his animation table along the north-south axis to create the up and down movement over the head, then redraws the character's body in the salt, using Dragonframe's onion skinning to align the limbs with the ground. He also hand-edits some frames in Photoshop to address the textural jump at the end of the cycle.[10] Working digitally also allowed Vaucher to change the color of his salt after the fact to suit the concept of the

film and to incorporate digital pans and zooms to aid the story-telling. The result is a carefully controlled style of animation that rests between cinematic hand-drawn animation and experimental technique.

Digital compositing also allows sand to invade more traditional forms of animation. In *Pilots on the Way Home* (2014), Priit & Olga Pärn aimed for a visual style reminiscent of drypoint etchings for this erotic film about three pilots wandering through a wasteland on their journey home. With the aid of Dragonframe's video reference feature, drawings were transferred from paper to onto a canvas of ultra-fine sand from the Piusa Caves in Estonia[11]. Sometimes one drawing might take a few days to recreate in the delicate sand, so much of the animation is efficient, making use of long holds and limited movements. The sand drawings are inverted and composited with other layers to achieve a final look that is thematically connected to the desolate psychology of the plot[12].

My own film, *A Tangled Tale* (2013), introduces a similar level of complexity in compositing with the ultimate goal of achieving a unique aesthetic outside that of traditional monochromatic sand. The final look of the film was developed by layering traditional sand animation and background elements (Fig. 1).

Fig. 1. This final image (bottom) from *A Tangled Tale* was created from several separately animated layers composited in After Effects.

As a first step, I shot the fish in black and white under the camera and then added color with a frame-by-frame hand-tinting process in Photoshop. In After Effects, I applied mesh warping to a still image of the plants, also created with sand, to give them a smooth undulation indicative of an underwater environment, which is virtually impossible to create under the camera. Finally, the delicate fishing line was drawn frame-by-frame in Photoshop. To bring all the elements together seamlessly, I applied a series of blending modes, masks, and effects, as well as digital pans and zooms.

From a personal standpoint, the benefits of working digitally were many. Coming from a character animation background, working in layers comes naturally to me and allows me to focus on one character in the animation stage to achieve lifelike movement. Vibrant color was also a priority, so adding complex, animated backgrounds to create an underwater environment was essential to the film's integrity. But perhaps the largest enticement for me was, and still is, the uncharted territory of hybrid sand animation. The film presented new questions about what could be achieved with sand animation if the full application of digital tools were applied. Since making *A Tangled Tale*, I have further explored the possibility of color and mixed media in several commissioned projects,

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

testing the flexibility of the hybrid process within different contexts. One of the side effects is that often this sort of animation falls outside the typical "look" of sand described at the beginning of this paper. As such, the digital tools act as a partial erasure for the hand of the artist, obliterating the viewers connection to the process. Educating the viewers then becomes an important element of production, whether it is through a "Making of" video or some glimpse of the process within the film itself, should that understanding be a desired outcome or the work.

4. Conclusion

In summary, the new generation of powder animators have embraced the material for the unique qualities it has always exhibited. Recent films maintain an awareness of the individual grain, seen in texture and tone. Animators approach the sand table as sculptors of light, manipulating positive and negative spaces. We still find moments of fluid thought seen in morphs and transitions and loose narrative structure, even as there is a tightening of control over the individual grain and the precision of movement. Embracing this uncontrollable material requires flexibility and acknowledging the undeniable presence of the artist. As is typically the case, introducing digital technology to the traditions of powder animation does not necessarily save the artist time, but rather expands the scope of possibility for the medium by offering many more pathways of exploration. Ultimately, the magic is in the material itself and we are just at the beginning of the discoveries this animation technique has to offer.

References

1. Starr, Cecile, and Robert Russett: Experimental Animation: Origins of a New Art. Da Capo, New York, NY (1988) 77.
2. Ansorge, Nag and Gisèle. Captured in Drifting Sand. (2005) DVD.
3. Cakó, Ferenc, Email interview, 17 June 2014.
4. Starr and Russett. 77.
5. Leaf, Caroline. Telephone interview. 26 Mar. 2014.
6. Walsh, Marieka, Telephone interview, 16 May 2013.
7. Hayward, Dale, Email interview, 15 December 2015.
8. Melendez, Cesar Diaz. Telephone Interview. 21 May 2014
9. Melendez.
10. Vaucher, Philippe, Personal Interview. 21 September, 2014
11. TRIK SHOW: Olga & Priit Pärn Making of "Pilots on the Way Home". StopTrik International Film Festival. Online Video. https://youtu.be/7pUOgPDXxTg
12. Suárez, Gonzalo: Interview: Priit Parn - The Legend of Estonian Animation. Cineuropa Shorts, 22 July 2015. Web.

A narrativa visual de "A Trilogia da Margem" de Suzy Lee

C. Rebeca Comin Silva[1], C. Isabel Pires dos Santos[2], Diana da Silva Costa[3]
carolcominsilva@gmail.com; {cristina.santos, diana.costa}@ipbeja.pt
[Narrativas e Teoria / Narratives and Theory]

Abstract

The following article presents a direct relation between the textual narrative structure and the visual narrative of picture books. We will also analyze if the correlation between the composition and the visual elements of the image will be able to tell a history according to the literary structure. To make the correlation, three works of the illustrator Suzy Lee were selected as a study case. This three works belong to "The border Trilogy" and its study evidence visual narratives can transmit to the reader the characteristics of the time, the space and the characters, through the plastic construction and selection of symbolic elements used by the Illustrator.

Keywords

Narrative, visual narrative, picture book, Suzy Lee, children illustration.

1. Introdução

O presente artigo tem por objetivo geral a análise estrutural das narrativas visuais da ilustradora Suzy Lee[4] ao propor uma relação direta entre a estrutura de textos literários e a narrativa desenvolvida em livros de imagem. A proposta desponta a partir de uma curiosidade sobre a capacidade da imagem fixa em narrar histórias que estruturalmente necessitam de elementos de ordem temporal e de desenvolvimento de um acontecimento transformador a partir da definição de narrativa proposta por Nicole Everaert-Desmedt, no seu livro *Semiótica da Narrativa* [1].

O projeto de pesquisa desenvolve-se sobre os conceitos emergentes do tema a serem definidos num primeiro momento e, a partir destas definições, iniciamos o processo de análise de três obras da ilustradora Suzy Lee que compõem a *A Trilogia da Margem* [2], uma série de três livros de imagem produzidos pela ilustradora cuja margem central é elemento decisivo para a ilustração e para a narrativa. São elas *Espelho* [3], *Onda* [4] e *Sombras* [5], e sua análise terá por fundamento a estrutura de narrativas literárias proposta pela autora Cândida Vilares Gancho em seu livro *Como analisar narrativas* [6], publicado em 2002, pela Editora Ática, com o qual firmamos um método de análise comparativo.

Através da presente análise pretendemos compreender como se desenvolvem as narrativas através de imagens em relação as narrativas textuais ao observar se elas obedecem as mesmas regras de composi-

1, 2 e 3 Instituto Politécnico de Beja, Departamento de Artes, Humanidades e Desporto, Lab:ACM - Laboratório de Arte, Comunicação e Multimédia, Beja, Portugal

4 Premiada ilustradora sul-coreana cujo trabalho com ilustração e livros de imagem iniciou há mais de dez anos. É Bacharel em Pintura pela Seoul National University e Mestre em *Book Arts* pela Camberwell College of Arts em Londres. Na sua lista de publicações encontram-se catorze títulos e alguns já foram publicados em dez línguas diferentes.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ção que estas, e se os elementos plásticos desenvolvem função ativa no processo de narração da história. A partir desta análise será possível um melhor entendimento sobre a composição gráfica das narrativas através de imagens e da capacidade comunicativa dos meios visuais. Neste ponto, será importante também referir, o contributo do estudo da relação entre a imagem e a narrativa textual, da responsabilidade das autoras Carole Scott e Maria Nikolajeva [7].

2. A narrativa

O termo narrativa pode ser entendido a partir de uma conceção básica do ato de relatar histórias. Dentro desta perceção a narrativa é "a representação de um acontecimento", como nos sugere o autor Nicole Everaert-Desmedt [1], para quem representar carrega implicitamente o sentido de interpretação e reorganização dos fatos, enquanto acontecimento significa "uma transformação do estado S para S' " experimentada por algo ou alguém sem a qual não haveria sentido para a prática do narrador [8].

De acordo com a perspetiva semiológica a narrativa organiza elementos que carregam um sentido capaz de ser assimilado e interpretado devido à sua contextualização temporal e social [9]. Portanto, o entendimento da história depende da facilidade com que os ouvintes ou leitores identificam os significantes (elementos escolhidos para a representação: palavras, imagens, gestos, sons) e atribuem a eles os devidos significados (extraem o sentido do que lhes é comunicado), tarefa que pode ser facilitada ou complicada pelo autor da história, já que é ele o responsável por eleger os significantes da narrativa.

As relações entre narrativa e imagem se estabelecem a partir deste sentido semiológico, já que a imagem também consiste num sistema de relações entre significantes e significados [10]. A representação pictórica utiliza-se de códigos visuais (formas, cores, texturas) para os quais são atribuídos significados capazes de serem interpretados pelos seus espectadores, com a finalidade de cumprir com a sua função comunicacional.

Mas, apesar desta capacidade comunicativa da imagem, considera-la como método de narrativa pode suscitar alguns obstáculos. A imagem imóvel como a da pintura, da fotografia ou da ilustração, por exemplo, depara-se com a questão da sucessão temporal com a qual não consegue lidar a priori. A ação de transformação de um estado em outro sobre a qual referimos acima é outra dificuldade que a imagem fixa encontra em termos de representação, pois entre S e S' houve uma ação modificadora do sujeito, do cenário, ou de outro elemento da narrativa. S é uma representação diferente de S'. É com base nestas relações divergentes que propomos os livros de imagem enquanto casos de estudo, pois propõem uma narrativa que se apresenta apenas através de imagens sem empregar elementos textuais [11].

Nestes casos, o autor da narrativa é um ilustrador que desenvolve a difícil tarefa de contar uma história apenas através de imagens. Na estrutura destes livros os elementos podem ser divididos em duas partes, como nos sugere Ligia Cademartori. São eles os "elementos plásticos", como a cor, a composição, a luz que "consiste no modo de expressão da

representação artística", e os "elementos narrativos", como as cenas e os personagens descritos pela imagem [12].

Entre as obras de livro de imagens disponíveis escolhemos uma série de três obras da artista plástica e ilustradora Suzy Lee: *Espelho* [3], *Onda*[4] e *Sombras*[5], publicadas em 2003, 2008 e 2010 respetivamente. Os três volumes pertencem a uma série a qual a própria artista definiu como *A Trilogia da Margem*, em referência à utilização da margem central do livro como elemento constituinte da ilustração e da narração. Estes trabalhos surgiram a partir de um projeto anterior da artista quando criou uma versão de *Alice in Wonderland* de Lewis Carroll com fotografias e ilustrações recortadas, que constituiu o projeto final do seu mestrado em *Book Arts*, publicado pela editora Edizioni Corraini no ano de 2002 [13].

A artista conta ainda com outros trabalhos de sua autoria que se inscrevem no género do livro de imagens, como por exemplo *La Revanche des Lapins*, publicado em 2003, *The Rabbit Hole,* de 2005 e *My Bright Atelier*, de 2008. Entretanto iremos manter como objeto de estudos apenas as três obras de *A Trilogia da Margem*, principalmente porque é necessário mantermos uma linha condutora neste projeto e todas as três obras apresentam semelhanças fulcrais para o estudo da narrativa visual ao apresentarem uma mesma personagem, a dobra do livro enquanto elemento constituinte da imagem, uma linguagem plástica semelhante e a dicotomia entre real e imaginário que nos propõem estas três histórias da ilustradora.

3. Análise da narrativa visual a partir da estrutura do texto literário

Segundo Cândida Vilares Gancho "a narrativa é estruturada sobre cinco elementos principais: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador." [14]. Ao partir desta abordagem, que se detém na análise da narrativa em prosa, pretendemos proceder com a análise das três obras da ilustradora Suzy Lee que compõem a *A Trilogia da Margem*.

O enredo pode ser definido como a sucessão de acontecimentos que conduzem a história do seu ponto inicial para o final, sendo o conflito a sua base estrutural. [15] O conflito é o "elemento dramático" [16]. responsável por criar a dinâmica da transformação do estado S para o S' ao perturbar a normalidade do momento inicial e pedir por uma ação que encerre a tensão e recupere o estado habitual do início da narrativa.

Ao identificar o conflito toda a narrativa pode ser estruturada na seguinte ordem: introdução, conflito, clímax e conclusão [17]. No momento inicial o autor apresenta os personagens, o cenário e o tempo da narrativa a fim de situar o leitor na história. Depois segue o momento de quebra da situação inicial ao apresentar o conflito, cujo clímax representa o momento de maior indagação sobre o futuro da narrativa. Por fim a resolução do conflito restaura o sentido de normalidade inicialmente referido, mas com algumas alterações nos personagens ou na composição cênica que indicam a transformação ocorrida em decorrência dos fatos passados.

Das três obras aqui abordadas *Espelho* [3] é a que apresenta uma estrutura narrativa um pouco diferente das demais ao não apresentar um espaço e tempo reconhecidos. Não é possível identificar em que lugar

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

especificamente a personagem se encontra já que a composição das ilustrações conta apenas com a representação da personagem em si e utiliza alguns elementos plásticos para representar o momento de interação da personagem com o mundo imaginário, assim como acontece nas outras duas narrativas. Entretanto não existe problema algum enquanto leitores, situarmos a personagem no tempo e espaço imaginário da história, como acontece nos contos de fada, por exemplo.

Na narrativa *Onda* [4], o espaço da costa litorânea é perfeitamente reconhecido por causa dos significantes escolhidos pela ilustradora, ou seja, pelas dunas, pelas gaivotas e pelo elemento mar representado pela cor azul (Fig.1). A vestimenta da personagem central e da figura que a acompanha revelam que se trata de um ambiente de alta temperatura, e a presença do sol é afirmada pela sombra dos elementos que se projetam no chão, bem como pelo uso de uma sombrinha. Portanto, trata-se de um belo dia de verão.

Em *Sombras* [5] a cena inicial é completamente negra onde lê-se apenas a onomatopeia "CLICK" (Fig. 1). Esta introdução é fulcral para a compreensão da narrativa que vem a seguir, pois carrega um profundo sentido simbólico sobre o momento de iluminação, quando a personagem se tornará capaz de adentrar o mundo da imaginação. Portanto, é necessário que a ilustradora nos fale de antemão que a escuridão era a representação da normalidade, antes dos acontecimentos se desenvolverem. Na cena iluminada o objeto que desce do teto e termina nas mãos da personagem juntamente com o sentido do "CLICK" inicial apontam-nos para uma cena interior onde a luz é artificial. Por fim o género dos objetos apresentados e a sua disposição um tanto quanto desorganizada imediatamente remetem o leitor para um quarto de arrumos. E novamente é a vestimenta da personagem que nos sugere a época do ano: provavelmente um dia quente de verão.

Em relação ao enredo, o elemento tempo pode ser observado em diferentes perspetivas. A partir da proposta de leitura da imagem feita

Fig. 1: Partes das cenas introdutórias de *Onda* e *Sombras*.

C. Rebeca Comin Silva, C. Isabel Pires dos Santos, Diana da Silva Costa ▪ carolcominsilva@gmail.com; {cristina.santos, diana.costa}@ipbeja.pt

acima, a primeira informação temporal a que temos acesso é sobre a época em que se passa a narrativa. O tipo de vestimenta e os objetos que se apresentam no cenário indicam um dia de verão da contemporaneidade (objetos como o aspirador (Fig.1) indicam a modernidade da cena). Para além disso a temporalidade na narrativa também assume um tempo de duração, que abrange o número de horas, dias, meses, anos ou gerações que abrange a narrativa [18].

No estudo de caso aqui presente a ilustradora/autora escolhe para a sua narrativa um suporte cujo formato em si já agrega um valor temporal: o livro, cuja sequência de páginas conta com este elemento temporal já implícito da sequenciação. Em ambos os trabalhos estudados o desenho e a sua composição também cooperam para a sensação de tempo decorrido quando a personagem e os demais objetos representados se movimentam ao virar de cada página, e criam consecutivos eventos sem fendas temporais, o que torna a narrativa de fácil leitura [19]. Sendo assim, tanto a multiplicidade das imagens que se alternam a cada nova página, quanto a ordenação destas mesmas imagens numa sequência lógica de significação permitem a construção da ilusão temporal dentro da narrativa.

Após o momento introdutório todas as três obras apresentam uma sequência de cenas que representam os "acontecimentos naturais" [20], que possuem a função de conduzir o leitor até o momento do conflito de maneira que a narrativa se torne credível. Utilizando *Onda* [4] como exemplo, a ilustradora coloca a personagem em diferentes posições e expressões diante do mar, até que ela se sinta confiante para atravessar a margem e interagir com a água. Por já existir uma relação com o mar a cena de conflito que se segue não causa estranheza no leitor, pois a sequência de acontecimentos obedece uma lógica plausível (Fig. 2).

Seguindo a estrutura narrativa Susy Lee propõem o momento conflituoso (Fig. 3) que em todos os casos é representado pela ilustradora a partir dos

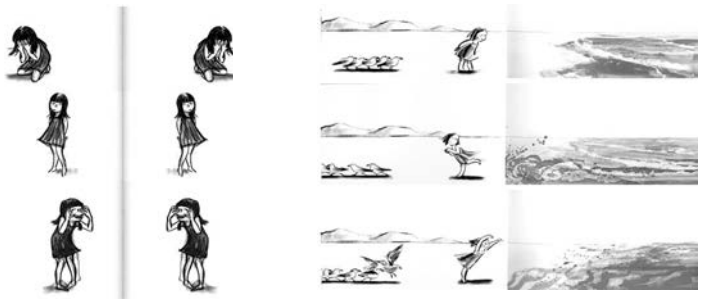


Fig. 2: A sequenciação e a movimentação dos elementos da imagem

elementos plásticos escolhidos para a representação. As curvas imponentes da grande onda que se levanta no mar traçadas pelo movimento preciso do pincel e que se projetam sempre para a frente em diagonal reforçam o carácter agressivo do elemento. A técnica de *dripping*[5] aplicada sobre a figura

5 *Dripping* é uma técnica de pintura onde o artista deixa cair sobre o suporte gotas de tinta do pincel ou de outro instrumento de sua eleição, direcionando e controlando o gotejar a partir do movimento das suas mãos.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

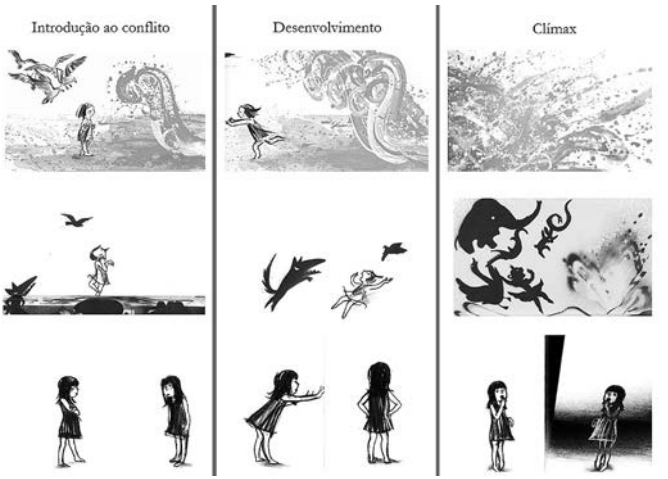


Fig. 3: As fases do conflito

complementa o aspeto caótico e violento que o mar adquire quando está agitado e reforçam o sentido de tensão do conflito. No mundo das sombras o personagem que salta contra a personagem projeta-se com agressividade caracterizada pela direção diagonal do seu movimento e pelas formas pontiagudas que finalizam o seu contorno corporal e do olhar. O clima de tensão é reforçado pela expressão de medo apresentada pela personagem central que arregala os olhos e abre a boca o máximo que pode no que parece ser a expressão de um grito assustado. Seu corpo também se projeta para trás em oposição ao movimento do elemento agressivo o que demonstra a tensão existente entre eles. Já na narrativa *Espelho* [3], o conflito é percebido diretamente a partir da expressão facial da personagem que demonstra descontentamento com sua imagem refletida no espelho ao inclinar o corpo para a frente, franzir a testa e cerrar os lábios.

O desenlace das narrativas começa a aparecer na *Onda* [4] quando o mar recua e retoma seu lugar limitado ao lado direito da imagem, enquanto do lado esquerdo a figura da personagem reaparece. O estado de normalidade é reestabelecido a partir das conchas e estrelas do mar que conduzem a personagem novamente para um momento lúdico (Fig. 4). O azul do mar, agora também cobre o céu e colore o vestido da personagem completando o sentido transformador que a narrativa deve desenvolver. Nas páginas finais a personagem também revela uma diferença significativa com o mar quando a ilustradora a coloca curvada diante do grande mar, de olhos fechados e as mãos tranquilamente pousadas na água, e assim representa a gratidão da personagem diante do seu novo amigo que lhe proporcionou alegria, diversão e novas descobertas.

Em *Sombras* [5] a resolução do conflito advém dos elementos do mundo das sombras que resgatam a personagem puxando-a para o seu lado da história e afugentam a figura maléfica. Na representação a ilustradora transforma a personagem também em sombra e usa um elemento visual de cor branca para representar o poder da unidade de todos os elementos contra o mal que se aproxima (Fig. 4). Neste caso tanto o sentido de união

é evocado através da mescla das formas de sombras transformadas numa só, quanto o poder que emana desta unidade. Aqui, assim como na *Onda* [4] a narrativa contém uma outra viragem ao aproximar-se do fim, ao juntar personagem e vilão numa relação de amizade. Ao ver-se sozinho e pouco potente diante da união dos outros elementos das sombras a figura maléfica começa a chorar. Os seus olhos perdem a forma de meia-lua pontiaguda e tornam-se arredondados, as orelhas descaem assim como a cauda e desta forma a ilustradora convence o leitor de que o vilão não é assim tão mal (Fig. 9). Na cena a seguir as formas pontiagudas que expressavam a sua violência eminente começam a ganhar uma forma mais arredondada, indicando a transformação da narrativa. A partir de então o elemento plástico da cor cobre ambas as páginas representando a imersão completa da personagem no mundo das sombras e novamente a alegria da brincadeira inicial é restaurada, até que uma voz de fora se projeta na cena da esquerda para a direita em forma de cone. Este elemento pertencente ao mundo da realidade desperta a personagem do seu sonho imaginativo e a traz de volta para o mundo real, onde o cenário sofre alterações significativas a nível organizacional em decorrência da brincadeira com as sombras. E mais uma vez o vestuário da personagem também sofre modificações ao ser colorido com o mesmo tom de amarelo que cobria o mundo imaginário da personagem. O conflito deixa na narrativa as suas consequências e nos personagens as suas marcas.

No *Espelho* [3] a queda do espelho no chão revela o desfecho da história (Fig. 4). O desaparecimento da imagem dupla e o regresso da personagem para o estado de solidão refletem a volta ao estado inicial de normalidade, entretanto a transformação percebe-se na posição oposta em que Suzy Lee coloca a figura em relação a página inicial.

Transpondo agora para outro elemento da narrativa, abordaremos a descrição da personagem para a qual Suzy Lee dedica igual criatividade. Em

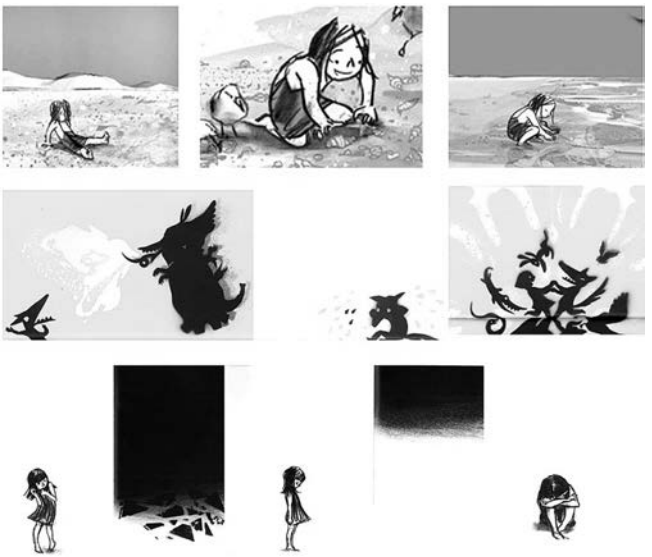


Fig. 4: O desfecho das narrativas

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

uma narrativa escrita são considerados personagens os elementos cujas ações causam interferência no enredo [21], e cujo enredo lhes provoca certas alterações [22]. É esta relação de ação e transformação que garante a evolução do personagem dentro da história. Em narrativas mais curtas a apresentação dos personagens costuma ser sucinta, expondo dos sujeitos apenas o que o leitor precisa saber para compreender as suas ações e reações.

Nas três presentes obras a semelhança entre a protagonista da história é evidente, pois a proporção da figura revela uma criança cuja forma física apresenta um individuo saudável que é capaz de correr, saltar, brincar (Fig. 5). Na leitura tradicional ocidental a sua vestimenta indica que se trata de alguém do sexo feminino, de cabelos lisos, rosto e olhos mais arredondados e uma estrutura corporal considerada normal. Todas estas características transmitidas pelo desenho podem ser facilmente lidas

Fig. 5: A caracterização da personagem em *Espelho, Onda e Sombras* respetivamente

pelo leitor, mas existem outras perceções que podem ser extraídas da leitura da imagem e que nos ajudam a identificar outras características definidoras da mesma. As expressões do rosto e do corpo da personagem, por exemplo, podem ser lidas de maneira que nos informe sobre o estado de espírito [23] em que se encontra a nossa personagem, e o estudo das suas ações pode revelar características ideológicas ou morais que sejam integrantes da personalidade do sujeito.

Na Fig. 6, apresentamos as expressões faciais e corporais da personagem em *Sombra*. Tendo esta narrativa como exemplo vamos observar como a ilustradora nos concede todas as informações necessárias para a caracterização da personagem.

Fig. 6: Expressões faciais e corporais da personagem.

Em *Sombras* [5], as expressões faciais e corporais colaboram para as mesmas leituras. A personagem de características inventivas e dinâmicas das cenas iniciais, passa pelo momento de terror durante o conflito e encerra a narrativa com a alegria natural de uma criança para a qual é permitido o momento imaginário. Nesta narrativa é importante ressaltar ainda uma cena onde uma característica moral é facilmente percebida, quando o seu antagonista, ao sentir-se

C. Rebeca Comin Silva, C. Isabel Pires dos Santos, Diana da Silva Costa ▪ carolcominsilva@gmail.com; {cristina.santos, diana.costa}@ipbeja.pt

Fig. 7: Personagens secundários de *Onda* e *Sombras* respetivamente.

só e amedrontado, começa a chorar. Neste momento a ação da personagem ao aproximar-se dele, acenar-lhe e sorrir demonstra a sua capacidade em ter empatia pelos outros e generosidade em perdoar suas maldades iniciais. A mesma atitude é notável quando a menina, em *Onda* [4] se aproxima do mar e pousa as suas mãos delicadamente sobre a água como sinal de agradecimento e união com o elemento que inicialmente também estava em relação de antagonismo com ela.

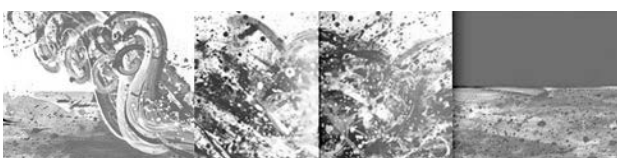
Nas narrativas propostas por Suzy Lee, a personagem, além de protagonista também se encarrega da narração da história, pois é ela quem, com suas ações, nos apresenta o cenário, nos informa sobre suas características e nos relata como foi sua interação com seus elementos. Portanto, encontramos nestas histórias um narrador-personagem, que consiste em alguém que além de ser parte ativa do enredo também tem a função de esclarecer o leitor sobre os fatos da narrativa [24].

Podemos ainda citar os personagens secundários da história. Suas participações nos fatos são menos importantes e não afetam diretamente o curso do enredo [25], mas a presença destas personagens colabora na caracterização do personagem principal. No caso de *Onda* [4] a figura feminina (Fig. 7) presente na cena conduz o leitor para uma leitura da função materna da personagem que a põem em segurança e liberdade para desenvolver sua brincadeira despreocupadamente. Em *Sombras* [5] os personagens secundários garantem a leitura da diversão (Fig.7). Notadamente, sem a presença destes elementos o mundo das sombras seria menos excitante, além de que é a presença destes elementos que garantem a leitura da personagem como alguém criativo.

Fig. 8: A transformação do antagonista em *Onda*.

Fig. 9: Transformação do antagonista em *Sombras*

Por fim os personagens antagónicos ou vilões da história. A ilustradora sempre aborda a figura do antagonista como algo ou alguém que posteriormente deixa essa função de inimigo. A onda que cresce monstruosamente à frente da personagem, depois de rebentar, regressa ao seu lugar e deixa na areia conchas e estrelas do mar para a persona-



CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

gem se divertir (Fig. 8). A sombra maléfica que tenta atacar a personagem, chora e sente-se amedrontada, abandona as suas intenções de maldade e integra-se no grupo de amigos (Fig. 9). Portanto as transformações que o conflito proporciona alcançam não só o cenário e a personagem principal, mas também tem forte ação sobre os antagonistas.

4. Conclusão

A partir do estudo de caso dos livros de imagem de Suzy Lee é possível encontrar uma relação de semelhança entre a estrutura da narrativa textual e da narrativa visual. A ilustradora foi capaz de articular os elementos plásticos da imagem juntamente com os elementos narrativos e assim construir uma sequencia de imagens na qual facilmente se lê a narrativa.

Essa possibilidade advém do fato de a utilização dos elementos plásticos terem sido utilizados pela ilustradora de forma a que pudéssemos reconhecer os vários momentos da história. A utilização da cor por exemplo, facilita o entendimento do leitor em relação ao momento em que a personagem deixa o mundo real e passa para o mundo imaginário, em *Sombras* [5]. É também nesta narrativa que os traços do desenho possibilitam o reconhecimento de elementos ameaçadores, cuja finalização do desenho sugere agressividade. Em *Onda* [4], a técnica do *dripping* é explorada de forma a reforçar o ambiente de agitação e caos. Em *Espelho* [3], a escolha da ilustradora em apresentar poucos elementos em cena reforça o carácter de solidão requerido pela narrativa. Sendo assim, tanto as escolhas dos elementos (significantes) quanto a sua aparência formal destacam-se como primordiais para a adequada perceção e interpretação da história que é contada através de imagens.

Ao apresentar a estrutura da narrativa textual como modelo comparativo, também propomos um método que pode ser utilizado por outros ilustradores cujo intuito seja contar a história apenas através da imagem. As adequações da imagem aos segmentos da estrutura narrativa do enredo, das personagens, do tempo e do espaço, garantem fluidez na leitura e interpretação da história de forma a que se estabelecem como uma metodologia de trabalho bem-sucedida.

Ainda como considerações finais, o presente estudo cumpre a função de reforçar a capacidade comunicativa da imagem, pois ao insistir em estudar um método de leitura do livro de imagens observa que os elementos visuais, quando empregues de forma inteligente, não necessitam de outros meios para interpretação da mensagem.

Por fim, ressaltamos a importância de trabalhos como o desenvolvido pela ilustradora Suzy Lee que propõem a imagem como único e suficiente meio de comunicação. Ao propor este tipo de projeto às crianças, a ilustradora/autora desperta a capacidade percetiva das crianças quando permite que elas por si mesmas encontrem os significantes da narrativa e atribua a eles os seus significados. Uma atividade que, segundo Fanny Abramovich [26], é essencial no atual contexto social, onde as imagens se tornam o meio mais utilizado na propagação de mensagens e desperta para a necessidade de um incentivo no ensino e aprendizado da leitura de imagens.

Referências

1. Everaert-Desmedt, N. (1984). *Semiótica da narrativa*. Coimbra: Livraria Almedina.
2. Lee, S. (2012). *Trilogia da Margem: o livro-imagem segundo Suzy Lee*. São Paulo: Cosac Naify.
3. Lee, S. (2009). *Espelho*. São Paulo: Cosac Naify.
4. Lee, S. (). *Onda*. São Paulo: Cosac Naify.
5. Lee, S. (). *Sombras*. São Paulo: Cosac Naify.
6. Gancho, C. (2002). *Como analisar narrativas*. São Paulo: Editora Ática.
7. Scott, C.; Nikolajeva, M. (2000). The Dinamics of Picturebooks Communication. Children´s Literature in Education, 31(4), 225-239. Disponível em http://eds.a.ebscohost. com. Consultado a 31 de maio de 2017.
8. Everaert-Desmedt, N. *Op. Cit*., p. 3.
9. Aumont, J. (2014). *A imagem: olhar, matéria, presença*. Lisboa: Texto e Grafia, p. 188.
10. Idem, p. 182 e 184.
11. Abramovich, F. (2010). *Literatura Infantil: gostosuras e bobices*. São Paulo: Editora Scipione, p.20.
12. Cadermatori, L. (n/a). *Para pensar o livro de imagens*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 3. Disponível em http://grupoautentica.com.br/download/roteiros/roteiro_livro_ de_ imagens.pdf . Consultado a 14 de março de 2017.
13. Girão, L. (n/a). *A narrativa Pictórica na "Trilogia da Margem" de Suzy Lee*. Encontro Internacional de Pesquisadores em Arte Oriental, p 721. Disponível em http://www.academia.edu/22664999/A_Narrativa_Pict%C3%B3rica_na_Trilogia_da_Margem_de_Suzy_Lee. Consultado a 14 de março de 2017.
14 Gancho, C. *Op. Cit*., p. 5.
15. Idem, p. 10-11.
16. Timbal-Duclaux, L. (1993). *Eu escrevo contos e novelas*. Lisboa: Editora Pergaminho.
17. Gancho, C., *Op. Cit*., p. 11.
18. Idem, p.20.
19. Scott, C.; Nikolajeva, M., *Op. Cit*., p.
20. Timbal-Duclaux, L., *Op. Cit*., p. 69.
21. Gancho, C., *Op. Cit.,* p. 14.
22. Timbal-Duclaux, L., *Op. Cit*., p. 91.
23. Philip Hallawell, 2006, p. 76.
24. Gancho, C., *Op. Cit*., 28.
25. Idem, p.17.
26. Abramovich, F., *Op. Cit*., p. 23.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Alice Através da Pós-modernidade: Identidade e Devir numa Dinâmica Criativa Irreversível

Larissa Guimarães Averbug[1]
larissaverbug@gmail.com

[Narrativas e Teoria / Narratives and Theory]

Resumo

Keywords
Alice, Lewis Carroll, pós-modernidade, transmidialidade, narrativa, autoria, obra aberta, arte, ilustração, literatura.

Esse artigo tem como objetivo apresentar Alice do ponto de vista da pós-modernidade, pontuando alguns exemplos de sua retórica contemporânea. Pretende-se mostrar como esse fenômeno cultural construiu, durante a modernidade, uma identidade influenciada especialmente pelo ilustrador John Tenniel; identidade essa que está em vias de fragmentação e assume, hoje, múltiplas faces em devir. A dinâmica criativa das obras culmina em desdobramentos múltiplos do texto no campo da imagem, do design e da arte, inserindo Alice na cultura pós-moderna.

1. Introdução

Dentre as narrativas mais revisitadas da língua inglesa, *Alice's adventures in wonderland* (1865) e *Through the looking-glass and what Alice found there* (1871), de Lewis Carroll (1832-1898), destacam-se no cenário pós-moderno. Traduzidos para as mais diversas línguas, os contos atravessam fronteiras espaço-temporais, intrigando o imaginário do leitor: desde a criança vitoriana até o adulto contemporâneo. Alice é transmidiática: a dinâmica criativa da obra explodiu em livros impressos e digitais, em mais de cem filmes de sequência viva e animação, virou *game*, atingiu o teatro e a música, encantou John Lennon, cortou o coração e a cabeça dos "alicinados". Alice foi art nouveau, art déco, pop art, conquistou profunda identificação com o movimento surrealista e foi reinventada por influentes designers e artistas contemporâneos.

O leitor é convidado a mergulhar nessa narrativa extraordinária, em que não é possível distinguir entre conto e biografia, imaginário e realidade, sonho e pesadelo, lirismo e horror, significante e significado. Através da sutileza do humor *nonsense*, do duplo sentido e do múltiplo sentido, *Alice* aborda temas profundos como (in)sanidade e sociedade; lança voo em direção à libertinagem da imaginação; dá acesso à nostalgia dos jogos da infância e, por isso, torna-se impulso criativo. *Alice* ensina-nos a vislumbrar o mundo de olhos fechados. "Somos só crianças crescidas, querida./Inquietas, até que o sono nos dê guarida." (CARROLL, 2002, p. 130).

1 Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Departamento de Artes & Design, Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea – Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Larissa Guimarães Averbug ▪ larissaverbug@gmail.com

2. Identidade e Devir numa Dinâmica Criativa Irreversível

> Há romances que desbloqueiam o imaginário, que fazem explodir as estruturas fixas, estereotipadas, que transformam o universo cotidiano, que criam um passado, um presente, um futuro e uma *dinâmica criativa irreversível*. São os que misturam uma série de acontecimentos bizarros ou extraordinários à evocação de uma vida banal, que criam personagens com alguns aspectos muito cotidianos e com outros míticos. São aqueles em que o humor permite fazer a delimitação entre o real e o imaginário, entre o fantástico e o cotidiano (HELD, 1980, p. 18, grifo nosso).

Jacqueline Held parece descrever a experiência daquela menina que, ao se entediar com a insípida realidade, cai no buraco infinito de seu imaginário. Em seu percurso, Alice encontra estranhas criaturas com aspectos míticos e, ao mesmo tempo, muito cotidianos: a Lagarta é azul, o Chapeleiro é maluco, o Gato de Cheshire sorri e o Coelho Branco, apressado, tira um relógio de bolso do colete. Através do humor *nonsense*, a narrativa extraordinária permeia a realidade cotidiana e o imaginário fantástico do sonho.

Em 1862, a *dinâmica criativa irreversível* foi iniciada por Lewis Carroll (1832-1898), como contador de histórias, durante o passeio de barco com as três meninas Liddell. A narrativa tinha como protagonista sua favorita, a irmã do meio: Alice. Foi por solicitação dela que a história fantástica da menina que caiu na toca do coelho se transformou em livro poucos anos depois. No Natal de 1864, Carroll presenteou Alice com seu manuscrito, cumprindo, assim, a promessa de materializar o conto: "para agradar a uma criança que eu amava (não me lembro de nenhum outro motivo), escrevi a mão e ilustrei com meus próprios desenhos toscos" (Apud CARROLL, 2002, p. 8, nota n. 1). O manuscrito *Alice's Adventures Under Ground* (**Fig. 1**) foi feito artesanalmente com caligrafia, tinta e 37 ilustrações. Seus desenhos, carregados de fantasmagoria, nutrem o gosto pelo estranho e pelo macabro, com certa dose de humor. Seu traço, carregado de sentimento, é trêmulo e frágil e, por isso, comunica-se diretamente com o interlocutor-criança; é, de fato, endereçado a uma criança especial: sua musa literária inspiradora, Alice Liddell. Aliás, a menina posava também do *status* de sua modelo fotográfica favorita.

Fig. 1. *Alice's Adventures Under Ground*, manuscrito original de Lewis Carroll (1864).

Carroll encontra na fotografia a expressão visual de sua *poiesis*. Sua produção como fotógrafo, contudo, contrastava com sua inexperiência como

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ilustrador, pois seu estilo fugia totalmente dos padrões de refinamento aceitos na era vitoriana. Inseguro de seu desenho, Carroll convidou o famoso chargista John Tenniel para ilustrar *Alice's Adventures in Wonderland* – versão refinada do texto original, publicada em 1865 – e a segunda narrativa *Through the Looking-Glass and what Alice Found There*, em 1871.

Com a morte do autor – e a liberação dos direitos reservados do texto –, novos ilustradores se lançaram no mercado editorial. Os sucessores de John Tenniel, contudo, teriam pela frente o enorme desafio de superá-lo, devido ao posto adquirido de ilustrador oficial das *Alices* – os críticos saudosistas o colocaram nesse pedestal, rejeitando passionalmente aqueles que ousassem tomar seu lugar.

Uma tradição visual de *Alices* nasceu nos passos de seu fundador John Tenniel. Seus desenhos se tornaram fonte de consulta canônica para esses ilustradores – que imitam as características de seus personagens, suas escolhas de pontos-chave da narrativa, suas cenas e os cenários. Pode-se afirmar que uma identidade *Alice* foi construída em termos de fenômeno cultural; identidade essa que persistiu durante a modernidade, estruturada na tradição desse ilustrador arraigadamente vitoriano. Segundo Adriana Peliano (2012) – presidente da Sociedade Lewis Carroll do Brasil –, a visível influência de Tenniel pode ter sido muito perigosa, já que corrobora a construção de uma imagem estereotipada e repetitiva, imagem esta que se impregnou no imaginário coletivo, aprisionando Alice justamente onde ela não deve estar: no lugar-comum e no senso-comum. Em contrapartida, a iniciativa dos surrealistas Max Ernst e Salvador Dalí – que ilustraram Alice de forma bastante inovadora, primando pelo caráter aberto do texto – foi fundamental ao incentivar novas experimentações visuais.

O tcheco Jan Švankmajer (**fig. 2**)[2] é um exemplo de artista pós-moderno, cuja abordagem de *Alice* é distinta e criativa. Inspirado pela estética surrealista, o cineasta foi capaz de descer às camadas mais subterrâneas do pesadelo – ressaltando o caráter *under ground* da narrativa. Numa mescla entre sequência viva e animação, sua *Alice* se transforma em uma boneca macabra ao ficar pequena; seu Coelho Branco é mais assustador que a Rainha de Copas. Os personagens estão sempre manipulando objetos estranhos ou pontiagudos e isso garante um constante desconforto no espectador, atiçando seu olhar tátil: é possível sentir o toque da ponta dos dedos através do olho. O filme, como quer a estética surrealista, entranha-se no inconsciente.

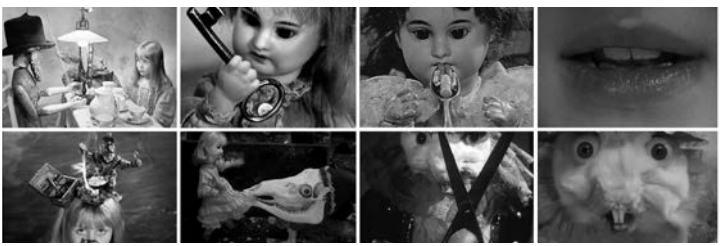


Fig. 2. *Alice* de Jan Švankmajer (1988).

2 Confira o filme completo no YouTube através do link: https://www.youtube.com/watch?v=1lPokzlhG4s

Larissa Guimarães Averbug ▪ larissaverbug@gmail.com

Alice pôde, portanto, atravessar sua identidade moderna através da ponte erguida pelos surrealistas para a pós-modernidade. Aliás, é a partir daí que *Alice* mergulha nas intercessões entre arte, ilustração e design. A narrativa se torna transmidiática e extrapola as margens do livro, multiplicando-se desordenadamente em arte, cinema, fotografia, *game*, cultura pop e cultura material. *Alice* ganha múltiplas faces e personalidades, à maneira de uma colagem pós-moderna. Esse fenômeno cultural teve, portanto, suas estruturas abaladas, tal como o sujeito moderno: "as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui, visto como um sujeito unificado." (HALL, 1999, p. 7).

Artistas e ilustradores contemporâneos andam na contramão daquela suposta fidelidade à obra – vigente desde Tenniel –, apresentando novas leituras e desleituras. Para Rafael Cardoso (2013, p. 68), "as imagens podem gerar outras imagens, formando cadeias de enunciados que se perpetuam quase sem se reportarem mais, de modo direto, ao artefato que deu origem ao processo. Quem se der o trabalho de juntar os enunciados gerados, terá uma noção do repertório discursivo." Dentro dessa nova dinâmica, os signos de *Alice* se apresentam em um movimento de reconstrução e ressignificação: não constituem uma identidade fixa, mas fluem no devir dos signos vivos e mutantes. O fenômeno cultural se desenrola como a própria cultura: "em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento." (HALL, 1999, p. 39). *Alice* não é foco, mas caleidoscópio.

3.2. Uma Obra Aberta

Segundo Roland Barthes, a verdadeira origem e a voz da obra já não estão na escrita, mas na leitura – ou seja, está na recepção e não mais na produção. Barthes foi um dos pioneiros na conquista da autoridade do leitor no século XX: "Sabemos que, para devolver à escrita o seu devir, é preciso inverter o seu mito: o nascimento do leitor tem de pagar-se com a morte do autor." (BARTHES, 2004, p. 6). Em *Alice*, contudo, origem e destino, sujeito e objeto, autor e leitor se hibridam no processo de interpretação da obra. O universo narrativo já não pertence apenas ao texto e às ilustrações originais, mas inclui aquilo que é extratextual – como o envolvente processo criativo de Carroll. Além de matemático e escritor, ele era exímio fotógrafo; gostava de fotografar jovens meninas, dentre elas Alice Liddell,

Fig. 3. Fotos diversas tiradas por Lewis Carroll.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

às vezes nuas ou seminuas, em poses e cenários lúdicos. No imaginário do artista pós-moderno, essas imagens são solo fértil para a criatividade e culminam em novas narrativas híbridas, que mesclam conto e biografia.

Um exemplo disso está nos *game American McGee's Alice* e em sua continuação *Alice Madness Returns*, que contam outra história, realmente perturbadora, sobre Alice Liddell. Os games recriam o país das maravilhas como um profundo pesadelo sanguinário, assombrado pela insanidade mental, pela violência e pela pedofilia. É interessante observar como a doce Alice de Carroll

Fig. 4. *Alice: madness returns* (2011), continuação do *game American McGee's Alice*.

se transmuta na mente criativa do *game* designer American James McGee. Os personagens são, em sua maioria, os mesmos de Carroll, porém reconstruídos ao nível máximo do macabro; o *nonsense* é maximizado à insanidade mental. Por mais que a história tenha sido distorcida diante da obra e da biografia do autor, não deixa de ser uma das muitas versões plausíveis do país das maravilhas. De fato, esses *games* não são um simples jogo repetitivo e cíclico, mas uma forma singular de contar histórias. Esse é, precisamente, um ponto de convergência entre mídias: o *game* se aproxima do livro e da literatura, numa tendência que se pode chamar *de narrativização do game*.

Em contrapartida, vê-se um processo de *gameficação do cinema* em *Alice através do espelho* (2016) – dirigido por James Bobin e produzido por Tim Burton. Isso está presente não só na estética do filme, mas no roteiro guiado por uma dinâmica dos *games*. Como num jogo eletrônico, Alice atravessa etapas para atingir um objetivo final, pula de plataformas flutuantes em movimento,

Fig. 5. *Alice through the looking glass* (2016).

Larissa Guimarães Averbug ▪ larissaverbug@gmail.com

dirige uma máquina do tempo que voa em alta velocidade, enfrenta rivais e tudo isso acontece num ritmo de deixar o espectador sem fôlego.

Esse ritmo acelerado dos jogos eletrônicos se reproduz na dinâmica da própria pós-modernidade: "o poder de se mover com a velocidade do sinal eletrônico – e assim o tempo requerido para o movimento de seus ingredientes essenciais se reduziu à instantaneidade." (BAUMAN, 2001, p. 18). Para Marshall McLuhan (2011, p. 28): "o meio é a massagem[3]. Nenhuma compreensão da mudança social e cultural é possível sem um conhecimento de como os meios operam como ambientes". Os meios atuam como extensões do homem: "a roda é uma extensão do pé. O livro é uma extensão do olho. A roupa, uma extensão da pele. A circulação eletrônica, uma extensão do sistema nervoso central." (MCLUHAN, 2011, p. 33-42).

A tecnologia eletrônica é, de acordo com McLuhan (1972), um retorno à aldeia global e à maneira tribal de pensar e interagir com o mundo. Os meios eletrônicos apelam para uma interação sensorial, que gera a retomada de elementos primitivos, característicos da cultura auditiva e tátil. Sintetiza seu pensamento em uma frase: "A nova interdependência eletrônica recria o mundo à imagem de uma aldeia global." (MCLUHAN, 1972, p. 58).

Nessa aldeia global, onde os espaços (reais e virtuais) estão cada vez mais conectados e saturados de informação, as distâncias e o tempo se encurtam. David Harvey (2008) fala da compressão espaço-temporal, do espaço aniquilado por meio do tempo – e do rápido tempo de giro. Bauman (2001, p. 8) complementa essa ideia ao afirmar que "associamos 'leveza' ou 'ausência de peso' à mobilidade e à inconstância: sabemos pela prática que quanto mais leves viajamos, com maior facilidade e rapidez nos movemos."

Leveza e *Rapidez* são abordadas também como duas tendências literárias dentre as *seis propostas para o próximo milênio* de Italo Calvino (2015). Esses conceitos se referem à subtração do peso na própria linguagem e estrutura narrativa, como uma estratégia estilística do fazer literário – que está em sintonia com o ritmo ágil e impetuoso do mundo. Segundo Gilles Deleuze (2011), as narrativas de Carroll têm essas características, pois se desenvolvem numa sucessão de ações e acontecimentos puros, que enfatizam o que o autor chama de "efeitos de superfície" – compatíveis com os dois conceitos de Calvino. As *Alices* fluem líquidas como a modernidade de Bauman; seus significados não se fixam como pedras, mas flutuam, imprecisos como fumaça. É por isso que *Alice* se desdobra em formas tão distintas que tendem ao infinito. Humpty Dumpty tem consciência disso quando questiona o significado do nome próprio de Alice:

> "Um nome deve significar alguma coisa?" Alice perguntou ambiguamente./"Claro que deve", Humpty Dumpty respondeu com uma risada curta. "Meu nome significa meu formato... aliás um belo formato. Com um nome como o seu, você poderia ter qualquer formato
> (CARROLL, 2002, p. 200).

3 Trocadilho criado por McLuhan de sua célebre expressão: *O meio é a mensagem*. Traduzido para o português, a brincadeira com os nomes perde muito do sentido; entretanto, no inglês, o título de seu livro *The medium is the massage* revela diferentes interpretações da palavra *massage* (massagem): a princípio é um termo para denotar o *inventário de efeitos* que cada meio e mídia produz, massageando a percepção humana; aí também está o trocadilho com *mass-age* (era das massas); e claro, pode-se subentendê-la como *message* (mensagem) e, consequentemente, mess-age (era do caos).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Há 150 anos, Carroll criou, através do *nonsense*, uma narrativa multidimensional: uma obra aberta. Segundo Eco (2012), a "obra aberta" é aquela cuja ambiguidade da mensagem estética permite sua abertura para a iniciativa do leitor, que complementa seu sentido; uma das finalidades principais de muitas poéticas contemporâneas é, justamente, a ambiguidade. Nessa linha de pensamento, a obra só poderia ser consumada através do leitor. Muitas das obras contemporâneas, para Eco (2012, p. 39),

> não consistem numa mensagem acabada e definida, numa forma univocamente organizada, mas sim numa possibilidade de várias organizações confiadas à iniciativa do intérprete, apresentando-se, portanto, não como obras concluídas, que pedem para ser revividas e compreendidas numa direção estrutural dada, mas como obras "abertas", que serão finalizadas pelo intérprete no momento em que as fruir esteticamente.

Na relação "produção-obra-fruição", apesar de existirem diferenças entre o intérprete-fruidor (aquele que escuta ou lê uma poesia em silêncio, por exemplo) e o intérprete-ex ecutante (quem declama a poesia em voz alta para o público), Eco (2012, p. 39, nota n. 1) encara ambos como manifestações de uma mesma atitude interpretativa. No que diz respeito à *Alice*, entretanto, fica claro que o intérprete-executante (ilustrador, artista, designer) interfere na leitura do intérprete-fruidor (leitor). Enquanto o leitor cria uma interpretação virtual em seu imaginário, o intérprete-executante traz à tona sua leitura visual da obra e, assim, acaba por contribuir mutuamente com o autor. Entre palavras e imagens, um novo texto multimodal chega ao leitor.

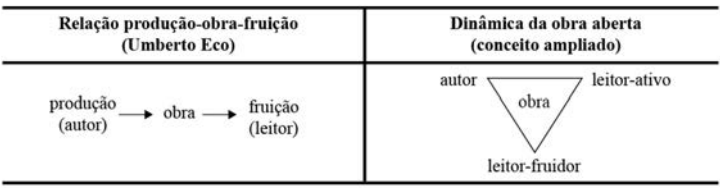


Fig. 6. Esquema sobre a dinâmica criativa da obra.

Dessa forma, pretende-se aplicar o conceito de Eco a leitura de *Alice*, ampliando-o: mais do que uma obra aberta à iniciativa do leitor, *Alice* se torna um dispositivo catalisador para novas criações, ou seja, para novas obras abertas. Nesse processo, a obra estabelece a interação entre autor, leitor-fruidor e leitor-ativo. A obra não se encerra em si mesma, mas se torna impulso para o novo, à medida que estimula a contínua produção de novas criações, especialmente no campo da imagem. A obra começa no autor, mas não termina no leitor-fruidor; quando *Alice* encontra o leitor -ativo, a obra se multiplica: fruição se torna ação. E, finalmente, quando ela encontra o devir do artista, – e já não há compromisso efetivo com o texto e com sua leitura, mas com sua desleitura –, a obra se torna o próprio impulso criativo da arte, extrapola as margens do livro e vai habitar o mundo, enriquecendo o imaginário visual de *Alice*, num ciclo infinito.

Larissa Guimarães Averbug ▪ larissaverbug@gmail.com

Acredita-se que o *nonsense* seja um elemento catalisador desse processo criativo. Após ouvir Jabberwocky, o célebre poema *nonsense*, a própria Alice desvenda o segredo de seu encantamento: "'Parece muito bonito' disse quando terminou [de ouvir o poema], 'mas é um pouco difícil de entender!' (Como você vê, não queria confessar nem para si mesma que não entendera patavina) 'Seja como for, parece encher minha cabeça de ideias...' (CARROLL, 2002, p. 145). Dentro dessa dinâmica, os leitores -ativos criam novas obras abertas e, consequentemente, estabelecem-se novas relações de autoria e coautoria.

O designer e artista indonésio Roby Dwi Antono é justamente um desses leitores-ativos, cuja produção autoral é claramente inspirada em *Alice*. Seu trabalho culmina numa fusão de estilos artísticos, como o pré-rafaelismo, o surrealismo e a *pop art*. Contudo, diferentemente da arte moderna, a obra contemporânea de Roby é – como supõe Harvey (2008, p. 62) sobre a arte pós-moderna –, anti-áurica e antivanguardista, pois, assim como a *pop art*, evoca imagens da cultura de massa, explorando arenas culturais abertas a todos. Declaradamente influenciada pelo surrealismo *pop* de Mark Ryden e Marion Peck, a linguagem híbrida deste jovem artista envolve o espectador numa doçura macabra.

Múltiplas temporalidades estão presentes no mesmo espaço pictórico desta obra aberta: Adão, Eva e a serpente; disco-voador; dinossauros; brinquedos, personagens de filmes e séries de tv, que remetem à infância dos anos 1990 – *Mars Attacks!,* Power Rangers, Batman (que, curiosamente, traja o símbolo do Superman). As figuras híbridas de Roby mesclam homem-superhomem, animal-homem, mulher-objeto, etc. A primeira imagem, vista na **il. 6**, intitula-se *Pesta Tiga* em bahasa indonésia – que, em inglês, significa *Three Party* – e é uma clara paródia à *Tea Party* (Chá Maluco). Segundo o artista – em entrevista para a revista *Mymagz* –, a obra aborda trindades como: nascimento, vida e morte; mente, corpo e alma; passado, presente e futuro; homem, mulher e criança.

Fig. 7. Roby Dwi Antono (2011-2013).

Estão presentes, em todas essas imagens, elementos do universo narrativo de Carroll: Alice, Alice Liddell, bule e xícaras de chá, Coelho Branco, Corça, Ovelha. A primeira imagem, todavia, chama atenção ao

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

referenciar o momento marcante em que Alice sofre a perda do nome próprio. Pode-se perceber isso através da presença da Corça, símbolo desse melancólico trecho narrativo:

> "Então, no final das contas a coisa realmente *aconteceu*! E agora, quem sou eu? *Vou* me lembrar, se puder! Estou decidida!" Mas [...] tudo que conseguiu dizer [...] foi: "L, eu *sei* que começa com L"/Nesse instante apareceu uma Corça vagando por ali; olhou para Alice com seus olhos grandes e meigos [...]./"Como você se chama?" finalmente a Corça perguntou. Que voz doce e suave tinha!/"Quem me dera saber!" pensou a pobre Alice (CARROLL, 2002, p. 169-170).

Como se pode ver, a obra de Carroll – ainda que seja um produto de seu tempo –, levanta grandes questões da pós-modernidade. A perda do nome próprio representa a contestação das identidades pessoais, a identidade infinita, num mundo em que nome e sobrenome já não definem quem você é. "A perda do nome próprio é a aventura que se repete através de todas as aventuras de Alice. Pois o nome próprio ou singular é garantido pela permanência de um saber." (DELEUZE, 2011, p. 3). Esse é o motivo da melancolia de Alice: ser abandonada à própria sorte "anuncia tormentos mentais e a agonia da indecisão, [...] prenuncia um medo paralisante do risco e do fracasso, sem direito a apelação ou desistência" (BAUMAN, 2001, p. 27).

Considerações Finais

> Quem é você?" perguntou a Lagarta. Não era um começo de conversa muito animador. Alice respondeu encabulada: "Eu... eu mal sei, Sir, neste exato momento... pelo menos sei quem eu era quando me levantei esta manhã, mas acho que já passei por várias mudanças desde então" (CARROLL, 2002, p. 45).

É possível dar continuidade à resposta de Alice à Lagarta: já fui uma ingênua menina vitoriana, uma adolescente *gamine*, uma criança depravada, uma adulta drogada, uma assassina louca, uma feminista questionadora; já fui surrealista, pop art, pornô, psicodélica; livro, filme, música, fotografia, obra de arte, artesanato, produto, subproduto; jogo, boneca e até brinquedo sexual eu já fui.[4] Antes de ser múltipla, *Alice* é dual. Seu sentido é sempre o duplo sentido. A força de *Alice* está no paradoxo, na subversão do bom senso, como sentido único, e do senso comum, como designação de identidades fixas; a força de *Alice* está no devir, no jogo do sentido e do não-sentido (DELEUZE, 2011).

4 Esse trecho foi inspirado no artigo (não-publicado) *Alicenations*, da artista e pesquisadora Adriana Peliano – especificamente nesta passagem: *"In a forest of mirrors Alice travels in landscapes of otherness. She had many incarnations. Art nouveau, art deco, surrealism, pop, pop-corn, psychedelic, futuristic, gothic, naive, dark, steampunk, lowbrow, New Age, kawaii – who is she? She is, by turns, a sweet and ingenuous girl, a questioning feminist, a depraved child, an uncanny doll, a mad an bloody assassin, a dragged adult, a tarot arcane, a seeker of worlds beyond conscious through, an armor-clad and shielded warrior – always another, fluid and mutating."*

Larissa Guimarães Averbug ▪ larissaverbug@gmail.com

Aqueles críticos saudosistas do ilustrador John Tenniel quiseram sentenciar *Alice* à prisão perpétua, atrás das grades do bom-senso e do lugar comum – o que, durante muito tempo, resultou numa pequena sentença de morte para o devir das narrativas. "Mas que absurdo!", finalmente protestou Alice, "Que ideia, ter a sentença antes do veredito!"[5] Uma reação de contrapartida, portanto, tornou-se inevitável àquelas palavras de ordem: de mãos dadas com os surrealistas, a menina rebelde deu seus primeiros passos em direção à liberdade pós-moderna, retomando o devir que lhe era de direito.

Como foi visto ao longo do artigo, a contestação da identidade moderna de *Alice* abriu espaço para sua inserção na cultura pós-moderna e, consequentemente, para as suas muitas encarnações possíveis hoje. Todas encarnações citadas são verídicas e fazem parte dessa narrativa viva e mutante, que se desenrola para além das mídias e a partir de múltiplas linguagens de diferentes artistas. Apesar de não ser concebida para isto, a narrativa multidimensional de Carroll se tornou transmidiática. Diferentemente das produções atuais em que a convergência das mídias é gerenciada estrategicamente – num processo sistematizado, coordenado e unificado para gerar a experiência narrativa do produto cultural ou da marca –, o fenômeno cultural *Alice* se deu de maneira orgânica e caótica, através de vários produtores dispersos no tempo e no espaço – cada um contribuindo separadamente para um grande projeto coletivo e atemporal, que culminou nessa *dinâmica criativa irreversível*. Acredita-se, como foi dito anteriormente, que um importante elemento catalisador desse grande processo seja o *nonsense*.

O conteúdo *nonsense* das narrativas tem marcantes traços não lineares e uma pluralidade de significações, que não são guiadas por uma hierarquia unilateral, tangenciando o conceito de rizoma. Nesse sentido, as narrativas de *Alice* se assemelham às formas de leitura da era digital. Alice pode, portanto, ser transportada de um ponto da narrativa para outro qualquer. Assim como o usuário da *internet*, a menina pós-moderna se sente perdida entre *links* e *hiperlinks*, mergulhada em meio a efervescência da era da informação: caindo, caindo, caindo, pela toca do coelho, vê múltiplas estantes repletas de objetos estranhos, mapas, quadros, livros e, como no devaneio de Borges, seu "corpo precipitar-se-á longamente até se corromper e dissolver no vento gerado pela queda, que é infinita".[6]

Alice perde-se (e acha-se) diante de sua identidade fragmentária e caleidoscópica, múltipla e híbrida. Vive as mesmas crises da pós-modernidade: a descentração do sujeito, a perda da identidade e do nome próprio, a identidade infinita. A menina pós-moderna é uma colagem de todas as *Alices* ao mesmo tempo (passado, presente e futuro), numa compressão espaço-temporal de provocar vertigem: já não se pode distinguir entre realidade e sonho, original e simulacro. Finalmente, ela é transportada da era vitoriana diretamente para a aldeia global de McLuhan: perdida na era das massas (*mass-age*), regida pela lógica do caos (*mess-age*): "'Acorde, Alice querida!'"[7]

5 CARROLL, 2002, p. 121, trecho adaptado.

6 Trecho do conto *Biblioteca de babel* do livro *Ficções*, de Jorge Luis Borges.

7 Trecho do último capítulo do livro *Alice no país das maravilhas*.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Referências Bibliográficas

BARTHES, Roland. "A morte do autor". In:____. O rumor da língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUMAN, Z. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CALVINO, Italo. Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CARROLL, Lewis. Alice: edição comentada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002. Introdução e notas de Martin Gardner.

DELEUZE, Gilles. Lógica do sentido. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ECO, Umberto. A Estrutura Ausente: introdução à pesquisa semiológica. São Paulo: Perspectiva, 1995.

_____. Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2012.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

HARVEY, David. Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

HELD, Jacqueline. O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica. São Paulo: Summus Editorial, 1980.

MCLUHAN, Marshall. A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1972.

_____. O meio é a massagem: um inventário de efeitos. Rio de Janeiro: Ed. ímã, 2011. Design Gráfico e co-criação de Quentin Fiore.

PELIANO, Adriana. Através do surrealismo e o que Alice encontrou por lá. Dissertação de Mestrado – Pós-graduação em Estética e História da Arte, USP, São Paulo, 2012.

Crianças Prime1r⁰: realização de filmes de animação com crianças do Ensino Básico

Paulo Oliveira Fernandes[1] e José Alberto Rodrigues[2]
paulo.fernandes@cinanima.pt, jarodrigues@cinanima.pt
[Narrativas e Teoria / Narratives and Theory]

Abstract

This paper presents the program Children's fırst, an initiative carried out by the Educational Service of CINANIMA – International Animated Film Festival of Espinho, with the support of the Ministry of Education - National Plan for Cinema, and it is destined to primary schools children, with the purpose of providing the contact with the animation of images and the direction of animated films in educational context. In addition to the technical issues associated with animation cinema, this program is based on pedagogical concerns and is developed with resource to methodologies of project and didactics of the animated image. In its first year (2015/2016 school year), 139 children from 7 classes of primary schools were involved. At the end of the process the films were screened in two special sessions included in the programme of the 40th edition of CINANIMA and were published in DVD. These have been offered to all students, teachers and partners of this programme.

Keywords
Cinema; Animation; Education; Project; Curriculum.

1. Introdução

O CINANIMA - Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho – é um espaço privilegiado de encontros e partilha da linguagem do cinema de animação. Desde 1976 que o CINANIMA exibe ininterruptamente o que de melhor se fez e fazna animação mundial, sendo ponto de encontro dos maiores nomes da animação nacional e internacional. Trata-se de um dos festivais de cinema de animação mais antigos e conceituados da Europa e mesmo o terceiro mais antigo do Mundo.

Na génese do CINANIMA está uma forte vertente formativa que marcou, e continua a marcar, o percurso de muitos animadores e realizadores nacionais e internacionais. Desde as primeiras oficinas de Gaston Roch, às famosas animatonas (maratonas de animação) de Abi Feijó e de André Lulec, passando ainda pelos workshops da década de 2000, muitas foram as iniciativas de formação do festival. Na década de 1990 assiste-se àcolaboração com as escolaslocais de Ensino Básico e Secundáriopara a realização de oficinas de animação, sob a orientação de grandes nomes da animação internacional, tais como Jean-Luc Slock, Jaroslav Baran, Wilson Lazaretti, Monique Renault, Fernando Galrito, José Miguel Ribeiro, Fernando Saraiva, entre muitos outros.

1 CINANIMA, Serviço Educativo, Espinho, Portugal. I2ADS – Instituto de Investigação de Arte e Design e Sociedade.

2 CINANIMA, ServiçoEducativo, Espinho, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A criação de um Serviço Educativo que permita a realização de ações de formação de forma continuada ao longo do ano, começa a ganhar forma a partir da década de 2010. Surgem nesta fase algumas oficinas de animaçãopara crianças e jovens e realizadas fora das datas do festival e que incluem a produção dos filmes como "O gato e o escuro" (2010) e o "O macaquinho de nariz branco" (2012).

Em 2014, com o apoio institucional do Plano Nacional de Cinema (PNC) da Direcção-geral de Educação, torna-se formalmente possível a criação do Serviço Educativo CINANIMA. Inicia-se nessa altura a construção de um programa educativo destinado às escolas do Ensino Básico e Secundário, a nível nacional, das quais destacamos: o programa **Cinanima Junior** - sessões de cinema de animação para todos os ciclos de ensino; o

Figura 1 - Logótipo do programa CRIANÇAS PRIME1Rº criado por Dino Vázquez

programa **Oficina Anima** - Oficinas de Animação destinadas a alunos de todos os níveis de ensino; e o programa **Crianças Prime1rº** – para a realização de filmes de animação com crianças do 1º ciclo do ensino básico.

Nos capítulos seguintes apresentamos o programa **Crianças Prime1rº** através da exposição de todo o processo do trabalho realizado nas escolas, estratégias e preocupações pedagógicas subjacentes à metodologia usada.

2. Metodologia do programa CriançasPrime1rº

O desenvolvimento de uma prática educativa que utiliza a metodologia de projeto significa que o professor se preocupa com a construção de aprendizagens significativas para os seus alunos, isto é, aquilo que se ensina faça sentido para a criança. No campo da educação a metodologia de projeto é normalmente entendida como uma organização do processo de ensino e de aprendizagem em torno de atividades práticas significantes. A sua origem remonta à passagem do século XIX para o século XX, com os pedagogos John Dewey e William Kilpatrick que, baseando-se no construtivismo de Jean Piaget e Lev Vigotsky, constroem uma teoria pedagógica onde o processo de aprendizagem resulta da própria ação do aluno. A sua base é originalmente publicada em 1918 por Kilpatrick em "The Project Method", onde defende o conceito de projeto enquanto método pedagógico, em alternativa a um ensino transmissivo [1]. Esta conceção relaciona-se com a teoria da experiência de Dewey na qual as crianças adquirem o conhecimento resolvendo questões práticas em situações sociais. Para o "Método de Projeto" a essência está no "ato intencional" que conduz o aluno a uma predisposição para agir, ou seja, a motivação.

Esta conceção progressista da educação tem-se mantido presente nos discursos educativos, convivendo e disputando o espaço pedagógico com outras conceções mais conservadorase defensoras de um ensino mais transmissivo. No entanto, nas últimas décadas o conceito de projeto tem reaparecido com mais força nas narrativas escolares tomando as

designações de "Pedagogia de Projeto", "Aprendizagem Baseada em Projetos", "Abordagem por Projeto", "Trabalho de Projeto" ou ainda "Projetos de Trabalho". A diferença entre elas está na extensão e intenção que o projeto assume no currículo escolar. "Uma pedagogia de projeto faz dele o princípio organizador geral do currículo, enquanto um trabalho de projeto permite a coexistência com outras formas de trabalhar" [2].

Numa análise aos programas do 1º ciclo do ensino básico verificámos que a sua execução implica que os professores possibilitem aos seus alunos a realização de experiências de aprendizagem ativas, significativas, diversificadas, integradas e socializadoras que garantam o sucesso escolar de cada aluno [3]. Além disso, o sistema vigente de monodocência neste nível de ensino visa assegurar uma continuidade pedagógica do currículo, de modo a que funcione como um todo coerente e transdisciplinar e não como um conjunto de disciplinas fechadas em si mesmo. Neste sentido promove uma gestão articulada do currículo em que as diferentes áreas do saber se contaminam e se complementam, funcionando como um sistema de vasos comunicantes no qual se enquadra a pedagogia de projeto.

3. A didática da imagem animada

O cinema de animação provoca consensualmente um fascínio e uma familiaridade sobre as crianças que as remete para o mundo da magia, da imaginação e do brincar. Estabelece-se à partida uma ligação afetiva que facilita aaprendizagem.

É nossa intenção aproveitar estes estímulos enquanto potencial educativo, construindo uma estratégia que fomente em cada aluno a capacidade para desenvolver aprendizagens dentro de um espaço motivador, participativo e colaborativo. Consideramos aqui o cinema de animação como um veículo de comunicação em que o aluno pode construir o seu conhecimento a partir das suas interpretações e experiências, desenvolvendo o espírito de observação, a imaginação e o pensamento crítico [4].

Uma didática da imagem animada na sala de aula permite igualmente ao professor a capacidade de diversificar as suas estratégias de ensino, seja na construção de novas dinâmicas de grupo, ou na utilização de recursos tecnológicos que habitualmente não fazem parte do quotidiano da sala de aula [4].

O cinema de animação tem uma linguagem própria que é ao mesmo tempo: estética; tecnológica; científica; histórica; narrativa; audiovisual, entre muitas outras. Trata-se, portanto, de uma linguagem multidisciplinar que atua nas fronteiras de várias áreas do saber. No currículo escolar do 1º ciclo do ensino básico isso traduz-se na presença nas áreas do "Português", "Matemática", "Estudo do Meio" e "Expressões". Neste sentido, a utilização de uma didáticada animação de imagens promove uma melhor compreensão dos conteúdos escolares e a sua integração de forma ativa, significativa, diversificada, integrada e socializadora, resultando na obtenção de melhores resultados escolares para os alunos.

Algumas entidades nacionais e internacionais têm vindo a trabalhar, com muito sucesso, nesta área. Em Portugal destacamos o trabalho que está a ser realizado pelo Centro Lúdico da Imagem Animada da Asso-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ciação de Ludotecas do Porto, pelo Fernando Saraiva e sua equipa. Na Dinamarca, o "Center for Education and Animation" inserido no "The Animation Workshop" tem transportado a didática da imagem animada a outros continentes. No Brasil,o projeto "Anima Escola" integrado no "Anima Mundi – Festival Internacional de Animação do Brasil", desenvolve um trabalho de referência com escolas do Ensino Fundamental.

Na Bélgica destacamos o exemplo da produtora "Camera-etc" criada em 1979. Atualmente dirigida por Jean-Luc Slock, organiza workshops criativos para crianças, jovens e adultos na Bélgica e noutros países. Segundo "Camera-etc" os filmes de animação são uma forte ferramenta socioculturalque permite aos participantes encontrar novos meios de expressão.Entre os seus objetivos, a "Camera-etc" tem em vista a promoção do património cultural e o apoioà criação de filmes, incentivando todos a aprender e disseminar a linguagem audiovisual. Para isso, proporciona ao público os meios para descodificar a linguagem audiovisual, incentiva a expressão e a criatividade de cada indivíduo através da realização de filmes, promove a formação para o desenvolvimento e sensibiliza o público para temas específicos para estimular o exercício de uma cidadania responsável. Este objetivo é perseguido através da organização de cursos e workshops de férias, parcerias com escolas, associações, centros culturais, parceiros internacionais de formação e produção de filmes.

A metodologia da "Camera-etc" assenta num verdadeiro projeto de grupo em que a realização de um filme de animação chama a si um conjunto completo de conhecimentos, "know-how" e habilidades sociais numa experiência de aprendizagem divertida e prática que contribui para a educação e cidadania. Coordena workshops em escolas primárias e secundárias com uma duração de 10 dias de trabalho com os formadores da "Camera-etc", no qual os alunos (normalmente uma turma) fazem um filme de animação, descobrindo assim cada passo do processo cinematográfico: escrever o argumento, fazer os personagens e o cenário, som (vozes, efeitos sonoros e música). Geralmente a sequência das oficinas é o seguinte: dia 1- Apresentação do tema e introdução aos filmes de animação; dia 2 – Criação do argumento e do storyboard; dias 3 a 7 – Criação dos personagens e do cenário, fotografando imagem a imagem. A edição é realizada por animadores no estúdio "Camera-etc"; dias 8 e 9 – som, efeitos sonoros, diálogos, música. A mistura do som é feita por animadores no estúdio "Camera-etc" e finalmente no dia 10 – exibição do filme e avaliação do trabalho realizado [5].

O desenvolvimento destes projetos mostra-nos que a didática da imagem animada nas escolas é uma realidade mundial e que tem crescido nas últimas décadas, decorrente também da "democratização no acesso às tecnologias de informação e comunicação" [6]. Estes programas são concebidos sob a crença de que a arte é fundamental para uma educação equilibrada, que permite aos alunos combinarem teoria e conhecimento técnico, desenvolvendo ao mesmo tempo a criatividade através de experiências de aprendizagem ativas, significativas, diversificadas, integradas e socializadoras facilmente adaptadas a qualquer idade.

4. Apresentação do CrianÇasPrime1r⁰

O programa **Crianças Prime1r⁰** foi lançado no ano letivo 2015-2016 eé dirigido a todas as escolas do 1º ciclo ensino básico de Espinho com o objetivo de realizar um filme de animação. Na sua génese estão preocupações educativas e sociais que utilizam o cinema de animação pelo seu potencial pedagógico.

O **Crianças Prime1r⁰**foi concebido como um programa de coadjuvação curricular entendido como suporte e reforço interdisciplinar aos professores do 1º ciclo do ensino básico, mobilizando o cinema de animação para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas diferenciadas e articuladas numa perspetiva de gestão flexível do currículo. Deste modo, o programa propõe-se ao desenvolvimento de projetos pedagógicos em cada uma das turmas, através da exploração e questionamento do meio e utilizando a didática da imagem animada para a realização de curtas-metragens de animação.

A acompanhar o programa foi realizado um curso de formação de professores, na área da didática da imagem animada e do cinema de animação, que possibilitasse aos docentes uma aproximação aos conceitos, práticas e processos que seriam implementados no decorrer do programa.

Em termos metodológicos o **Crianças Prime1r⁰** articulou-se dentro do programa do 1º ciclo do ensino básico e das suas quatro áreas do saber: Português, Matemática, Estudo do Meio e Expressões, ocupando espaços assumidamente multidisciplinares, trabalhando nas fronteiras dessas disciplinas. Este esquema pode ser ilustrado como uma espécie de "eixo de transmissão" colocado no centro do currículo, representado como uma área que integra as áreas do saber da Matemática, Português, Estudo do meio, e Expressões, fazendo-as mover e interagir pela sua ação.

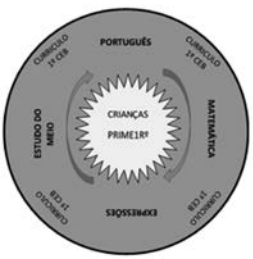


Figura 2 – Esquema gráfico da articulação do programa **Crianças Prime1r⁰** com o currículo do 1º Ciclo do Ensino Básico

A tema proposto (comum a todas as turmas) foi "Espinho: história, cultura, tradições e personalidades" permitindo aos alunos o contacto e o estudo dos vários conteúdos ligados ao conhecimento histórico e cultural da sua região, mas também abrindo possibilidades a narrativas originais.

5. Desenvolvimento do programa Crianças Prime1r⁰

O conceito de projeto implica a organização dos conhecimentos como um todo coerente, que se estrutura a partir da articulação entre os saberes das diferentes disciplinas, atuando nas suas fronteiras. Deste modo, o programa **Crianças Prime1r⁰** assume-se como uma oportunidade para a transdisciplinaridade, promovendo a integração de saberes, nascendo da reflexão sobre o currículo para a construção das atividades a desenvolver.

No ano de arranque do projeto – 2015-2016 - estiveram envolvidas sete turmas do 1º ciclo do ensino básico, todas do concelho de Espinho. A escolha das turmas envolvidas foi feita através da manifestação de interesse por parte dos professores e a escolha foi realizada internamente por cada uma

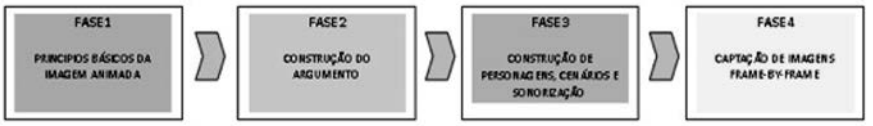
CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

das escolas. Para a duração do programa tivemos como referência a realização de 4 sessões de 2 horas e 7 sessões de 5 horas para cada turma, perfazendo um total de 43 horas distribuídas por 11 sessões. A periodicidade das sessões era a de uma vez por semana durante 11 semanas. Esta estimativa seria posteriormente acertada, tendo em conta a especificidade de cadaum dos projetos que estavam a ser desenvolvidos nas diferentes turmas.

Desde o primeiro momento procurámos clarificar junto dos professores o posicionamento deste projeto face à organização escolar e curricular. O 1º ciclo do ensino básico é rico em propostas de projetos provenientes de entidades externas. No entanto, muitos deles funcionam como suplementos e decorrem "de fora para dentro" do currículo, com intervenientes/formadores externos, por vezes pouco conhecedores das realidades escolares. A nossa experiência como professores do ensino básico dá-nos um conhecimento mais informado (e formado) através da *praxis*que nos permite a construção de um plano de trabalho centrado no currículo deste nível de ensino, funcionando deste modo numa lógica de "dentro para fora", isto é, do currículo para a construção das atividades, em concordância com o esquema apresentado na figura 2.

Entre os meses de outubro e dezembro (1º período letivo) foram realizadas as reuniões preparatórias com os professores para a planificação do trabalho. A primeira sessão com as turmas teve lugar durante o mês de dezembro, com o intuito de ser feita a apresentação do orientador aos alunos, havendo ainda espaço para uma pequena experiência de animação. Para uma melhor operacionalização distribuíram-se as escolas pelos dois trimestres seguintes. Assim, entre os meses de janeiro, fevereiro e março, equivalente ao 2º período letivo, estivemos em quatro das sete escolas. Posteriormente, em março, abril e junho (3º período letivo) estivemos nas restantes três escolas. O orientador deslocava-se a cada uma das escolas uma vez por semana, nas horas definidas de acordo com o plano estabelecido.

Figura 3 – Fases de desenvolvimento do programa **Crianças Prime1r0**



O trabalho com os alunos foi organizadopor quatro fases: 1 – Princípios da animação; 2 – Construção do argumento; 3 – Construção das personagens e cenários e captação de vozes e sonorizações; 4 – Captação de imagens *frame-by-frame*.

Figura 4 – Alunos do 1º ano da Escola Básica de Guetim mostrando o taumatrópio construído por cada um deles

Na primeira fase de exposição dos princípios da animação foramexplorados e construídos alguns brinquedos óticos ondeprocurámos associar o caráter lúdico ao sistema de funcionalidades da atividade, permitindo ao aluno o desenvolvimento da

mesma de forma divertida, cativando-lhe o interesse e a motivação.

Na segunda fase surgiu a exploração temática, na qual se procurou o tema específico de cada turma e que serviu posteriormente para a construção da história e do argumento para o filme. Essa construção partiu sempre dos conhecimentos e vivências das crianças. A exploração foi feita essencialmente através do diálogo,pedindo às crianças que contassem histórias ou relatassem experiências vividas. Em algumas turmas foram realizadas dramatizações de textos criados pelos alunos ou improvisações de situações relatadas. Estas atividades eram continuadas pelo professor da turma nas suas aulas, propondo atividades de investigação, escrita criativa, composições em grupo, entre outras. Com estas propostas foram trabalhados conteúdos da disciplina de Português tais como a gramática, oralidade, a leitura e a escrita.

Os temas partiram sempre do imaginário ou dos relatos das crianças, que posteriormente iam sendo aprofundadas, por exemplo com convidados que vinham à sala de aula ou em visitas de estudo.

O desenvolvimento destas temáticas possibilitaram igualmente articulações com a disciplina de Estudo do Meio, seja pela indústria ou profissões tradicionais da região ou pelas tradições e festas locais.A construção de itinerários, inserida no programa de Estudo do Meio do 2º ano,ou a possibilidade da utilização dos símbolos da cidade Espinho foram outros dos pontos de partida para a construção da história.

Figura 5 – Alunos do 3º ano da Escola Básica Sá Couto no mercado do peixe na feira de Espinho.

Da escrita ao desenho foi o passo seguinte, com as crianças a representarem graficamente os textos por si escritos. Procurámos aqui o ponto de vista das crianças, a sua interpretação e ao mesmo tempo a sua forma de expressão.

Figura 6 – A praia de Espinho desenhada por um aluno 2º ano da Escola Básica Espinho 3.

Estes desenhos foram depois a referência para o desenvolvimento dos planos e sequência utilizada nos filmes, uma vez que não foi produzido (pelo menos de forma formal) qualquer *storyboard*.

Após a construção do argumento é chegada a fase de construção das personagens, dos cenários e da captação de algumas vozes (narração e diálogos) e sonorizações. Tratou-se, portanto, de uma fase com forte presença da expressão plástica e expressão dramática.

Figura 7 - Construção de umapersonagem do filme "A praia de Espinho", realizado pelos alunos do 2º ano da Escola Básica Espinho 3.

Na maioria dos filmes foi utilizada a técnica de recortes ani-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

mados, mas também a animação de bonecos tridimensionais e pixilação.

Seguiu-se a quarta e última fase na qual se fizeram as captações, imagem a imagem. O processo de conceção de um filme de animação é demorado. Para cada segundo de filme são necessárias captar, por norma, 24 imagens, embora possamos reduzir esse número para 12 imagens, captando a mesma imagem duas vezes (técnica de *doubleframe*). Isto implica forçosamente um elevado número de horas e um trabalho paciente e meticuloso de alteração de cada uma das imagens entre as capturas, até se ter a animação pretendida dentro do tempo estipulado.

Figura 8 - Captação de imagens por um aluno do 3º ano da Escola Básica Silvalde, para o filme "Vamos andando".

Estamos portanto a mobilizar o pensamento matemático necessário para a decomposição do movimento e do tempo. Para cada segundo que passa o aluno tem que dividir a animação em doze imagens diferentes, tendo em conta que o movimento não fique nem demasiado lento, nem demasiado rápido.

Nesta fase o trabalho foi realizado em grupos de dois alunos, numa sala separada dos restantes. As captações das imagens devem ser realizadas num ambiente calmo para que o aluno se possa concentrar. Além disso é necessário um grande controlo da luz para garantir a qualidade técnica do filme. O aluno (em articulação com o colega que capta a imagem através do computador) compõe as personagens e o cenário a cada imagem.

A montagem e edição de cada um dos filmes foram posteriormente feitas pelo orientador do programa **Crianças Prime1r0**. Após a sua conclusão os filmes foram exibidos numa sessão de cinema, no final do ano letivo,para os alunos, professores e restantes intervenientes no processo.

6. Conclusão do processo e considerações finais

Figura 9 - DVD Crianças Prime1r0 2016

A 6 de novembro de 2016 foram realizadas mais duas sessões de cinema com os filmes realizados, desta vez abertas a toda comunidade educativa, em particular para pais e encarregados de educação das crianças. Nessa sessão foram ainda entregues, a cada um dos alunos, o DVD **Crianças Prime1r0 2016**, editado pelo Serviço Educativo CINANIMA. Estes DVD's foram posteriormente distribuídos por todas as escolas do território nacional e lusófono que pertencem ao Plano Nacional de Cinema, acompanhados de um folheto de enquadramento da iniciativa.

Todos os filmes foram também submetidos a concursos de cinema da especialidade e mostras de projetos e práticas educativas, tendo o filme "A

praia de Espinho" sido selecionado para o Festivais: *IndieJuniorAllianz*– 1º Festival Internacional de Cinema Infantil e Juvenil do Porto e Anima Mundi – Festival Internacional de Cinema de Animação do Brasil. O programa **Crianças Prime1r⁰** está igualmente a ser alvo de apresentações em seminários e conferências para a divulgação e partilha do mesmo pela comunidade educativa e científica, no qual destacamos a presença no 3º Encontro Internacional de Oficinas e Formadores de Cinema de Animação integrado no Festival de Animação de Lisboa – Monstra, no 4º Congresso de Literacia Media e Cidadania e na Conferência Internacional de Cinema: Arte, tecnologia e Comunicação integrada no Avanca Film Festival 2016 – Encontros Internacionais de Cinema, Televisão, Vídeo e Multimédia.

A pertinência do programa **Crianças Prime1r⁰** tem vindo a ser demonstrado no interesse suscitado através das solicitações que temos vindo a receber, nomeadamente para a sua exibição no programa televisivo Cinemax-Curtas da RTP2, ou no texto publicado pela revista NOESIS.

O *feedback* recebido tem sido extremamente positivo com vários professores a mostrarem interesse em participarem em futuras edições. Atualmente o programa **Crianças Prime1r⁰** está a finalizar o seu segundo ano de desenvolvimento com a participação de mais 123 crianças e a realização de mais seis filmes de animação.

Por fim, éimportante realçar a importância pedagógica deste projeto. Num tempo em que as crianças se tornam reféns de um excesso de "outras seduções", provocadas pelos média e pelas tecnologias de informação e comunicação, é importante que a escola seja capaz de criar ambientes de aprendizagem estimulantes baseados em projetos claros, coerentes e com valor educativo indubitável.

Como se apresentou, o programa **Crianças Prime1r⁰** está sustentado em modelos de práticas educativas de referência a nível mundial e em metodologias educativas de reconhecido valor. Sabemos que ainda temos um longo caminho a percorrer mas a rumo está tomado. Resta-nos agora esperar que os nossos parceiros se continuem a rever nestas ações e que outros se juntem para nos apoiar na continuidade deste projeto educativo.

Referências

1. Kilpatrick, W.: O Método de Projeto. Edições Pedagogo. Viseu (2008)
2. Santos, M., Fonseca, T. e Matos, F.: Que se ganha com o trabalho de projeto? Noesis. 76, 26--29(2009)
3. Departamento de Educação Básica: Organização Curricular e Programas - 1.o Ciclo. Lisboa: Ministério da Educação(2004)
4. Fernandes, P. O., Rodrigues, J. A.: O cinema de Animação na Sala de Aula. Invisibilidades - Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes. 1, 104--113 (2011)
5. Camera-etc, http://www.camera-etc.be/home/
6. Fernandes, P. O., Rodrigues, J. A. & Cruz, I.: Animated films in the classroom using digital tools: Three pedagogical projects. In Atas da CONFIA - International Conference on Ilustration& Animation. and Ave, pp. 281-293.IPCA - Polytechnic Institute of Cavado. Ofir (2012)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Quando a palavra e o desenho (se) combinam: sobre a escrita de Leonel Neves e a ilustração de Tóssan

Sara Reis da Silva[1]
sara_silva@ie.uminho.pt

[Narrativas e Teoria / Narratives and Theory]

Abstract

This study focuses on the literary writing that Leonel Neves (1921-1996) especially dedicated to children, in particular, his books of poetry and short stories that were published with "drawings" by Tóssan (1918-1991). It is this set of works, totaling twelve, that we will analyze, aiming at elucidating, besides the most relevant literary singularities, the main aesthetic recurrences of visual and graphic composition, as well as some of the characteristics that distinguish the intersemiotic synergy celebrated between words and images.

Keywords
Leonel Neves, Tóssan, children's literature and illustration after 25th April 1974.

Conquanto sobejamente conhecidos pelos mediadores de leitura mais atentos – educadores, professores, bibliotecários, entre outros –, os nomes de Leonel Neves (1921-1996) e de Tóssan (1918-1991) (pseudónimo de António Fernando dos Santos) e as suas respectivas obras, em concreto, em conjugação, não foram ainda alvo (tanto quanto conseguimos apurar) de um estudo mais aprofundado no qual se deixem registadas as suas principais isotopias verbo-icónicas ou as suas singularidades.

Com efeito, a maioria da produção literária que Leonel Neves dedicou à infância, iniciada muito posteriormente à edição vocacionada para o leitor adulto – note-se que o seu primeiro livro, *Janela Aberta*, veio a lume em 1940 e a sua primeira obra para os mais novos, intitulada *Sete Contos de Espantar* (Atlântida, 1975), foi editada apenas após o 25 de Abril de 1974 –, é ilustrada por Tóssan, amigo de infância do autor (Neves, 1985: 140). A aliança da escrita de um à ilustração de outro no sentido da concretização de obras dedicadas aos leitores mais novos observa-se num elevado número de publicações – em concreto, mais de uma dezena –, praticamente todas editadas nas décadas de 70 e de 80 do século XX. Desses volumes, analisaremos quase a sua totalidade, ou seja, doze, deixando de parte um décimo terceiro, a obra *Extraterrestre em Lisboa* (Pedra Formosa, 1993), por ter sido impossível a sua leitura e/ou consulta, dado o reduzidíssimo número de exemplares presentes em biblioteca ou em colecções particulares.

Natércia Rocha integra **Leonel Neves** numa "nova geração de escritores que se impõe desde os primeiros anos deste período" [20], em concreto e designadamente após o 25 de Abril de 1974. A este autor

1 Universidade do Minho, Instituto de Educação, Campus de Gualtar - Braga, Portugal

Sara Reis da Silva ▪ sara_silva@ie.uminho.pt

dedica esta investigadora três esclarecedores parágrafos da sua *Breve História da Literatura para Crianças em Portugal*, destacando da obra do autor aspectos como "a fantasia agarotada, nascidas tanto do acotovelar das pessoas como do encontro com a natureza." [20], o humor, a crítica, a alegria, a "doce malícia" [20], o amor e a compreensão, a observação e a ironia [20]. Conclui afirmando que, nas suas obras, Leonel Neves "quer abrir o mundo das crianças à alegria, à tolerância e à fraternidade." [20]. Também José António Gomes situa Leonel Neves "entre os autores que contribuíram de forma decisiva para a renovação da poesia para a infância no período 1950-1980" [19]. Sublinha, igualmente, que este «veio dar continuidade à tradição dos bestiários poéticos, entre cujos cultivadores mais recentes se haviam salientado Afonso Lopes Vieira, Sidónio Muralha e Alice Gomes." [18].

Com efeito, a escrita para a infância de Leonel Neves, repartindo-se pela poesia e pela narrativa breve (conto, novela e um «romancinho» que intitulou *Um Cavalo da Cor do Arco-Íris*) é, pois, uma das mais marcantes do período imediamente posterior ao *terminus* da ditadura salazarista. Inaugurada apenas em 1975, a sua produção literária para crianças é cuidada, bem disposta, perspicaz e reveladora de uma interessante capacidade de observação do mundo deste autor "que primou pela discrição" [22].

As suas **narrativas**, disseminadas em oito volumes, ora são compostas por textos breves ou contos, ora por outros um pouco mais extensos, que, muitas vezes, revelam marcas da narrativa de mistério ou detectivesca, muito ao "sabor policial" [22]. Foi precisamente com o texto narrativo, mais especificamente com *Sete Contos de Espantar* (Atlântida, 1975) que inaugurou a sua obra dedicada aos leitores mais jovens. Nos textos desta colectânea, a maioria das acções desenvolve-se em torno de figuras pautadas pela diferença, pelo bizarro, pelo equívoco por um apelativo *nonsense*. Senhores misteriosos, de chapéu alto e malinhas minúsculas, bruxos de barbas brancas que, afinal, são apenas cientistas, ou motoristas invisíveis, são algumas das figuras que compõem uma original galeria que, nos volumes posteriormente editados, se alarga substancialmente. Não deixa de ser curioso o facto de a personagem detective João Careca, figura carismática, já participar num dos contos desta colectânea inaugural, em concreto em "A pulseira roubada", sendo, depois, retomada, em 1984, no volume *João Careca. Mestre Detective* (Livros Horizonte, 1984). Carismático é, igualmente, Zé Palão, "pescador de bacalhau nos mares da Terra Nova e grande contador de histórias..." [3] e protagonista das cinco histórias que integram o volume precisamente intitulado *Histórias do Zé Palão* (Livros Horizonte, 1977). Sobre ele não se inibe o narrador de dizer que é "um homem bom, trabalhador e alegre... e é por isso que sou amigo dele" [3], mas que "é mentiroso, muito mentiroso, a pessoa mais mentirosa que eu já conheci." [3]. E é desse traço que decorre o cómico de carácter e de situação que distingue esta compilação, aspecto que é revitalizado em outras narrativas do autor. Em *O Polícia Bailarino e outros contos* (Livros Horizonte, 1979), o humor é, igualmente, nota dominante, pas-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

sando inclusivamente pela presença da figura idiota[2] (chamemos-lhe assim) que o título anuncia. É, pois, uma salutar "traquinice" [20] que pontua este e outros textos. Ligeiramente distinto é o «romancinho» *Um Cavalo da cor do arco-íris* (Livros Horizonte, 1980), narrativa mais extensa, composta por dez capítulos, seguidos de uma nota final. Neste caso, pressente-se, acima de tudo, um elogio da Natureza, da Terra e do Homem, bem como do sonho e da esperança num futuro melhor. Esta mensagem humanista, emoldurada pela bondade, a compreensão e uma certa ingenuidade, pode também ser lida nesse texto paródico que é *O Soldadinho e a Pomba* (Livros Horizonte, 1981), conto que não deixa de se diferenciar simultaneamente pela alusão aos afectos familiares e pela temática pacifista, tratada com particular subtileza. A esta narrativa seguiu-se a edição de outros dois volumes: *João Careca, Mestre Detective* (1984) e *O Mistério do Quarto Bem Fechado* (1985). Prendendo a atenção do leitor pelos diálogos vivos e pela expressividade das descrições dos espaços e das próprias figuras que participam na acção, estes textos alicerçam-se em segredos e mistérios e na surpreendente (e também, muitas vezes, divertida) capacidade de resolução que o seu protagonista demonstra. Denominador comum a vários textos de Leonel Neves é, efectivamente, "uma boa dose de ironia acessível aos jovens leitores" [22], uma linha manifestamente original à data da edição das suas obras. Em suma, genericamente, o discurso das narrativas da autoria de Leonel Neves demarca-se pelo poder da descrição, por exemplo, das personagens, cujos traços são pormenorizadamente referidos, a partir de uma adjectivação assídua e expressiva, responsável, não raras vezes, pelo efeito cómico, decorrente da própria caricaturização, eficazmente recriada por via visual, como mais adiante teremos oportunidade de dilucidar.

Também no caso da **poesia**, contida nos volumes *Bichos de Trazer por Casa* (Comuna, 1978), compilação que integra dezasseis composições poéticas, *O Livrinho dos Macacos* (Livros Horizonte, 1978), composto por dez poemas e um conto, *O Menino e as Estrelas* (Livros Horizonte, 1979), que engloba dez poemas, e *Uma D*úzia de Adivinhas (Livros Horizonte, 1981) que, como o título anuncia, guarda doze textos poéticos, observam-se a presença sugestiva de segmentos dialogais muito vivos, bem como de apelativos efeitos cómicos, além da forte presença animal e da assiduidade de temáticas como a infância, o elogio da diferença, os afectos (por exemplo, entre as pessoas e os animais), "a delicadeza de um olhar amoroso" [22] e uma subtil crítica social, como se pressente no poema "Natal de Pobres", incluído em *O Menino e as Estrelas*.

Do ponto de vista formal, são comuns as composições poéticas relativamente breves, por vezes, até, a unidade estrófica, como sucede, por exemplo, num elevado número de poemas da obra *Uma Dúzia de Adivinhas*. Em contrapartida, os poemas que reflectem um certo pendor narrativo, como se observa em "Pombo-Correio" e "Hipopótamo", am-

2 Sobre este assunto, *vide* Silva, 2015.

Sara Reis da Silva ▪ sara_silva@ie.uminho.pt

bos contidos em *Bichos de Trazer por Casa*, possuem uma maior extensão. Recorrente é, ainda, o recurso a estratégias técnico-expressivas como o discurso directo, em particular em frases interrogativas, a apóstrofe (como em "Senhor Peru»" ou "Coruja", presente em *Bichos de Trazer por Casa*) e a repetição (em certos casos, recorrendo, por exemplo, a segmentos que funcionam como refrão). Veja-se, a este título e exemplificando estratégias como a aliteração, o poema intitulado "Rato", incluído em *Bichos de Trazer por Casa*, texto no qual não deixam de ecoar certas influências do trava-línguas:

> «Raivoso, o rato com fome
> ratou a rica terrina,
> à terrina rara e fina,
> rijos retratos de queijo.
>
> Rota, a terrina que eu vejo
> a rir do rato, contou-me:
> "Quem rata e ri? Pense e diga.
> O raio do rato ratou-me,
> ratei ao rato a barriga...» [4]

A tendência para o jogo substantiva-se não apenas nas palavras – por exemplo, pelo recurso à antonímia, como em "Peixinho Vermelho", incluído em *Bichos de Trazer por Casa* – e nos sons, por exemplo, através da aliteração – como em "Rato", presente em *Bichos de Trazer por Casa* –, mas também em certas formas que adopta, como o acróstico, por exemplo, nos poemas ambos intitulados "Adivinha", incluídos em *Bichos de Trazer por Casa* e no pórtico de *O Livrinho dos Macacos*:

> "**C** om quatro patinhas, o rabo curtinho,
> **O** relhas compridas, peludo – é verdade –
> **E** sempre a mexer o nariz quando come,
> **L** ouco por cenouras e alfaces, louquinho,
> **H** á tanto no campo como na cidade.
> **O** nome não digo. Qual é o seu nome?" [1].
>
> "**M** ama, em pequenino; e também pede colo.
> **A** nimal que chora e que ri como um tolo,
> **C** om a mão se coça, como com a mão,
> **A** nda muitas vezes de pé, com dois pés,
> **C** omo um homem quase – e não é homem, não.
> **O** nome do bicho... digam vocês!" [5].

No mesmo sentido deverá ser entendida a presença da escrita concreta, visual ou experimental, por exemplo, logo na abertura de *Uma Dúzia de Adivinhas*:

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

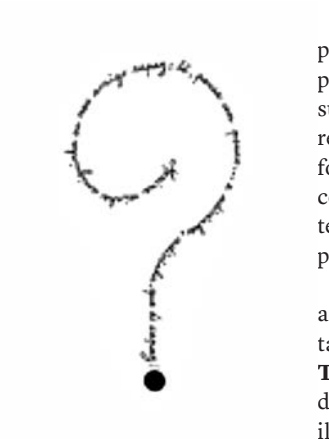


Fig. 1. Ilustração de *Uma Dúzia de Advinhas* [9]

O próprio apreço que o poeta revela por formas poéticas com as quais se pretende que se descubra algo, como sucede no caso deste último volume referido, ou seja, as ressonâncias que de formas poético-líricas da tradição oral, como a adivinha, a sua poesia parece ter, redunda, igualmente, nessa especial propensão para a ludicidade.

As obras de Leonel Neves nas quais aqui colocámos especial ênfase têm também a assinatura do artista plástico **Tóssan**. Importa assinalar que o legado de Tóssan não se cinge à sua actividade ilustrativa. Com efeito, este autodidacta, um artista isolado, sem escola, detentor de um espírito irreverente, além de ter publicado dois livros de desenhos em nome próprio, intitulados *Cãopêndio* (1959/2015) e *Fidelidade1835*, foi também caricaturista, cenógrafo e caracterizador no TEUC, gráfico, retratista, decorador e vitralista. Foi, ainda, pintor, tendo realizado muitas exposições em diversas galerias e na Sociedade Nacional de Belas Artes. Em 1963, fundou, juntamente com Augusto da Costa Dias (1919-1976) e Mário Castrim (1920-2002), o *Diário de Lisboa Juvenil*. Fez cartazes e capas de discos, entre outros. Todavia, aquilo que da sua obra talvez tenha ficado mais marcado na memória de uma geração tenha sido o seu trabalho criativo como ilustrador de obras para a infância e a juventude, não apenas de Leonel Neves, mas também de outros relevantes autores, como Sidónio Muralha (1920-1982) ou Maria Rosa Colaço (1935-2004), entre outros.

Manuela Bronze, por exemplo, na sua sintética apresentação diacrónica sobre a ilustração portuguesa para a infância, situa Tóssan no terceiro período, correspondente aos anos imediatamente após o 25 de Abril de 1974, designando-o "As cores da Liberdade". Considera que, nesta fase, "la mancha gráfica comienza a definirse en la página, articulando texto e imagen como un todo coherente, mucho más afirmativo visualmente y reflejando la creatividad y el estilo del designer-ilustrador" [16]. Com efeito, fixando a nossa atenção nos volumes que nos propusémos analisar, constata-se que as ilustrações ou os desenhos, como surge registado na capa ou na folha de rosto dos volumes que compõem o *corpus* deste estudo, que Tóssan partilha com os livros de Leonel Neves possuem um espaço e um impacto visual evidentes, articulando-se eficaz e elegantemente com cada um dos textos, sejam eles poéticos ou narrativos (neste caso, para crianças ou para jovens). Nota-se um especial talento e sentido estético, aliás, já apontados por outros investigadores. Alice Gomes, por exemplo, regista "Outro ilustrador que é preciso pôr em relevo (e eu o fiz) é Tóssan, recentemente reaparecido nos livros de Leonel Neves" [17]. Natércia Rocha, por seu turno, coloca Tóssan a par de Maria Keil, Armando Alves e João Machado, por exemplo, afirmando que "a ilustração continua a trazer assinaturas de mérito." [20]. Simi-

Sara Reis da Silva ▪ sara_silva@ie.uminho.pt

larmente, José António Gomes assinala que, "entre os anos cinquenta e setenta, se assiste à revelação ou à confirmação do talento de vários ilustradores", realçando, junto ao nome de Tóssan, os de Maria Keil, Câmara Leme, César Abbott, José de Lemos, Jorge Pinheiro, Armando Alves, Fernando Bento e Leonor Praça.

Fig. 2. Capa de *Uma Dúzia de Adivinhas* [9]

Nos livros de Leonel Neves que Tóssan ilustrou e cujos arranjo e/ou estrutura gráfico/a e capas, muitas vezes, também concretizou (como foi o caso de *Bichos de Trazer por Casa*), sobressái, em cada uma das capas, a singular assinatura deste artista, uma identificação que evidencia a particularidade de ser escrita em letra caligráfica, minúscula e com um acento agudo no "o" colocado na vertical. Constrói-se, assim, com subtileza, também e desde logo, um pormenor visualista que passa a representar uma marca, um registo individualizante (Fig. 2).

Fig. 3. Ilustração de *Sete Contos de Espantar* [1]

Genericamente, os desenhos de Tóssan diferenciam-se pela finura e a elegância do traço a preto, como testemunham os pequenos quadros visuais que individualizam cada um dos animais poetizados em *Bichos de Trazer por Casa* ou que ilustram os textos de *O Menino e as Estrelas*. Exemplos deste estilo são, igualmente, as ilustrações patentes em *Sete Contos de Espantar* – uma por conto, quase todas colocadas no final de cada um dos sete textos (Fig. 3)– e em *Um Cavalo da Cor do Arco-Íris* (Fig. 4).

Fig. 4. Ilustração de *Um Cavalo da Cor do Arco*-Íris [8]

Os seus desenhos tendencialmente sintéticos, sem excessos, ora apenas de linha, como mencionámos, ora com mancha parcial ou totalmente colorida (de cor plana) ou não, reflectem, ainda, uma tendência para uma certa geometrização das formas, opção estética que serve na perfeição o gosto pela representação em traços caricaturais de figuras humanas e animais, por vezes, estilizados. Em muitos casos, a ilustração ostenta, de facto, uma configuração pautada pela originalidade, decorrente, em larga medida, da hiperbolização ou da miniturização de aspectos, por exemplo, do retrato físico das personagens, não raras vezes, distinguindo-se pela forte componente humorística. Veja-se, por exemplo, o seguinte segmento visual (Fig. 5).

Fig. 5. Ilustração de *O Mistério do Quarto Bem Fechado* [12]

O jogo de perspectivas e de dimensões é, na realidade, uma das marcas da ilustração de Tóssan.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Fig. 6. Índice de *Histórias do Zé Palão* [3]

Fig. 7. Ilustração de abertura de *Histórias do Zé Palão* [3]

Acresce, ainda, a referência a outras estratégias visuais manifestamente expressivas que, com frequência, resultam numa original composição pictórica e gráfica. É o caso, por exemplo, do recurso a uma disposição desformalizada e muito visual ou concreta dos caracteres ou da tipografia como se verifica, por exemplo, no índice da obra *Histórias do Zé Palão* (Fig. 6).

Outro aspecto que consideramos merecer alusão reside na inclusão de uma ilustração a ocupar a totalidade de uma página, situada logo após a capa e mesmo antes da ficha técnica e da folha de rosto da obra, como sucede em *Um Cavalo da Cor do Arco-Íris* e *Histórias do Zé Palão* (Fig. 7).

Em síntese, como procurámos dilucidar, a ilustração de Tóssan, muito reconhecida, afigura-se, a vários títulos, pessoalíssima, combinando ou conjugando-se expressivamente com a escrita para a infância de Leonel Neves.

Concluímos este estudo, retomando algumas das ideias-chave que procurámos deixar registadas acerca da escrita para a infância de Leonel Neves que conta com as ilustrações e, em certos casos, com parte do grafismo/design da autoria de Tóssan. Vindos a lume no período do pós 25 de Abril de 1974, as obras aqui valorizadas reflectem uma libertação estética a vários títulos. Relembre-se que, em 1950, foram promulgadas pormenorizadas *Instruções para Literatura Infantil* pela Direcção dos Serviços de Censura. E talvez não seja coincidência o facto de a quase totalidade das obras de Leonel Neves e de Tóssan terem sido editadas na colecção «Pássaro Livre» da editora Livros Horizonte. Temáticas como os afectos, a multiculturalidade, o direito à diferença, a paz ou a própria liberdade, por outras palavras, "facetas inusitadas de um mundo-outro que partilha, ainda assim, muito da vida dos homens" [15], consubstanciam-se diversamente nos textos de Leonel Neves analisados e ganham uma configuração especial por via da composição visual de Tóssan.

Com efeito, os textos de Leonel Neves distinguem-se por um discurso literário também ele muito próprio, sem "preconceitos" ou censuras lexicais, por exemplo, ou que não se inibe de usar vocábulos pertencentes a registos de língua como a gíria e o calão, outrora arredados da escrita especialmente vocacionada para o pequeno leitor, e que, do ponto de vista das estratégias técnico-expressivas, opta pelo recurso a processos aliterativos, a trocadilhos, à ironia e ao humor, por exemplo, como mencionámos. Paralelamente, a ilustração de Tóssan, respondendo muito positivamente a esta construção literária, focaliza os principais aspectos dos textos, designadamente traços de certas personagens, e dota cada um dos volumes de uma pluralidade de outras leituras, de leituras perspectivadas a partir da própria ilustração, de uma composição que testemunha o sentido estético

do ilustrador em pauta, o seu sentido de humor e até a capacidade que possui de "piscar o olho" ao leitor mais avisado, por exemplo, com a recriação de figuras humanas nas quais é possível perceber aspectos semelhantes a personalidades reais e marcantes[3] do período do pós 25 de Abril de 1974.

Por tudo aquilo que foi dito e que procurámos aqui equacionar, sendo incompreensível a falta de recepção crítica de que têm padecido, até à data, as obras analisadas, parece-nos absolutamente inegável os relevantes lugares que Leonel Neves e que Tóssan ocupam na História da Literatura e da Ilustração Portuguesa para a Infância.

Referências
Bibliografia activa

1. Neves, Leonel (1975). Sete Contos de Espantar. Atlântida Editora, Coimbra (ilustrações de Tóssan).
2. Neves, Leonel (1976). O Elefante e a Pulga. Livros Horizonte, Lisboa (ilustrações de Tóssan).
3. Neves, Leonel (1977). Histórias do Zé Palão. Livros Horizonte, Lisboa (ilustrações de Tóssan).
4. Neves, Leonel (1978a). Bichos de Trazer por Casa. Editorial Comuna, Lisboa (ilustrações de Tóssan).
5. Neves, Leonel (1978b). O Livrinho dos Macacos. Livros Horizonte, Lisboa (ilustrações de Tóssan).
6. Neves, Leonel (1979a). O Polícia Bailarino e outros contos. Livros Horizonte, Lisboa (ilustrações de Tóssan).
7. Neves, Leonel (1979b). O Menino e as Estrelas. Livros Horizonte, Lisboa (ilustrações e Tóssan).
8. Neves, Leonol (1980). Um Cavalo da Cor do Arco-íris. Livros Horizonte, Lisboa (ilustrações de Tóssan).
9. Neves, Leonel: Uma Dúzia de Adivinhas. Livros Horizonte, Lisboa (1981) (ilustrações Tóssan).
10. Neves, Leonel: O Soldadinho e a Pomba. Livros Horizonte, Lisboa (1981) (ilustrações de Tóssan).
11. Neves, Leonel: João Careca Mestre Detective. Livros Horizonte, Lisboa (1984) (ilustrações Tóssan).
12. Neves, Leonel: O Mistério do Quarto Bem Fechado. Livros Horizonte, Lisboa (1985a) (ilustrações de Tóssan).
13. Neves, Leonel: "Leonel Neves" In: Soares, Luísa Ducla (coord.). A Antologia Diferente. De que são feitos os sonhos (ilustrações de Vítor Simões). Areal Editores, Porto pp. 139-147 (1985b)
14. Tóssan. Cãopêndio. Bruáa, Figueira da Foz (2015) (1ª ed. – 1959, Portugália Editora).

Bibliografia passiva

15. Bastos, Glória: Literatura Infantil e Juvenil. Universidade Aberta, Lisboa (1999).
16. Bronze, Manuela: "100 años de libros ilustrados en portugués para niños. Una contribución para un estudio profundo y extenso sobre la ilustración y sus autores en Portugal" In: MARTOS NUÑEZ, Eloy et. al. (coord.) (1998). Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil: Historia Crítica de la Literatura Infantil e Ilustración Ibéricas. Editora Regional de Extremadura, Cáceres, pp. 35-39 (1998).
17. Gomes, Alice: «As Figurinhas» In: A Literatura para a Infância. Torres e Abreu

3 Por exemplo, o Coronel e o Capitão representados, lado a lado, em *O Soldadinho e a Pomba*, parecem ter similitudes com Ramalho Eanes e com Vasco Lourenço, por exemplo.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Editores, Lisboa, pp. 26-35 (1979).
18. Gomes, José António: A Poesia na Literatura para a Infância. Edições Asa, Porto (1993).
19. Gomes, José António. Para uma História da Literatura Portuguesa para a Infância e a Juventude. MC/IPLB, Lisboa (1997).
20. Rocha, Natércia. Breve História da Literatura para Crianças em Portugal. Nova edição actualizada até ao ano 2000. Caminho, Lisboa (2001)
21. Silva, Sara Reis (2015). "O idiota e a representação do (im)poder na literatura para a infância" In: Álvares, Cristina, Curado, Ana Lúcia e Sousa, Sérgio Guimarães (org.). Figuras do Idiota. Literatura, Cinema, Banda Desenhada.Universidade do Minho-Centro de Estudos Humanísticos, Braga pp. 243-252 (2015).
22. Veloso, Rui (s./d.): Obras de Leonel Neves – disponível online em http://magnetesrvk.no-ip.org/casadaleitura/portalbeta/bo/documentos/biblio_leonelneves_b.pdf (consultado no dia 21 de Março de 2017).

As câmaras de Hitchcock: dolly zoom na animação

José Pedro Teixeira[1], Pedro Mota Teixeira[2], e António Ferreira[3]
{Jteixeira, Pmteixeira, Amferreira}@ipca.pt
[Cinema e Literatura / Cinema and Literature]

Resumo

A narrativa cinematográfica e a forma como é apresentado o plano ao espectador são da maior importância e serão cruciais no momento de transmitir uma sensação ou sentimento. Apenas o visível pela câmara, será igualmente visionado pelo espectador e desta forma o realizador deve recorrer a todo o tipo de enquadramentos, ângulos e movimentos de câmara que justifiquem essa narrativa. Assim sendo, o presente artigo pretende fazer uma abordagem ao movimento de câmara "dolly zoom", eternizado por Alfred Hitchcock no filme "Vertigo", e transmutado para o mundo virtual e para os filmes de animação.

Keywords
3D, Animação, Câmara, CGI, Cinema, Imagem, Vídeo.

1. Introdução

O Cinema é a técnica e arte de fixar e reproduzir imagens que suscitam impressão de movimento, assim como a indústria que produz estas imagens. Existem vários parâmetros espaciais que influenciam a forma como se comunica a narrativa cinematográfica: escala ou tamanho; contorno, textura e densidade; posição; angulo, tipo, cor e reflectividade de luz; resolução optica [3]. Assim sendo, escolhendo os parâmetros mais correctos, o autor conseguirá transmitir uma narrativa mais casual através de uma linguagem cinematográfica mais próxima do "normal", ou criar estranheza recorrendo a escalas diferentes daquelas que o olho humano está habituado a ver, contornos, texturas e densidades fora do comum, posicionamento e ângulos díspares do mundo real. Não sendo fácil a sua execução, foi um dos aspectos que levou Alfred Hitchcock a desenvolver uma narrativa visual que transmitisse uma sensação de vertigem aos espectadores que visionavam o filme "*Vertigo*" (Figura 01). A fim de se aproximar do efeito desejado, e compreendendo a diferença visual gerada no ecrã entre uma câmara próxima de um objecto com uma objectiva grande angular e uma câmara posicionada longe desse mesmo objecto mas utilizando uma teleobjectiva, desenvolveu um efeito visual que conseguiu gerar um descolar dos diversos planos, gerando uma sensação de vertigem e desconforto nos espectadores, que interiorizavam a situação do personagem principal, personagem este que sofria de vertigens enquanto subia as escadas de uma torre [34]. Este efeito é obtido executando dois processos que alteram as características de posicionamento da câmara e do angulo da objectiva/lente. Em primeira instância posiciona-se a câma-

1, 2 e 3 Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Campus do IPCA Vila Frescaínha S. Martinho 4750-810 Barcelos, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ra longe do objecto que se vai filmar e utiliza-se um angulo de objectiva/lente apertado (p.ex. 300mm) e à medida que o tempo vai passando, aproximando a câmara do objecto em questão, vai-se alterando o angulo da objectiva/lente de forma a se tornar grande angular (p.ex. 16mm), procurando sempre obter a mesma dimensão do objecto nas diferentes fases do tempo. Este efeito permite assim descolar os diferentes planos de acção obtendo uma enorme profundidade de campo visual e gerando assim uma estranheza vertiginosa ou sensação "*vertigo*".

Fig. 01 – Vertigo [34]

Tendo obtido um resultado fascinante, narrativamente interessante e capaz de transmitir uma enorme estranheza perante os espectadores, rapidamente foi adoptada por outros cineastas que o tentaram recriar nas suas obras a fim de gerar a sua própria narrativa visual. É um efeito interessante que permite gerar um plano com alterações visuais, capaz de ser uma alternativa aos planos estáticos, mas que por muitas vezes utilizado por outros cineastas, sem qualquer contexto narrativo, e atribuindo-lhe assim um significado grotesco.

O efeito "*vertigo*", após a sua extensa exploração e adaptação nos mais diversos produtos cinematográficos, adquiriu uma nomenclatura extensa que o apelidou de várias formas: "*vertigo zoom*", "*vertigo shot*", "*vertigo effect*", "*Hitchcock zoom*", "*Hitchocock shot*", "*push pull*", "*zolly*", "*trans-trav*", "*smash zoom*", "*stretch shot*", "*jaws shot*", "*smash shot*", "*trombone shot*", "*retrograde zoom*", "*zido*", "*contra-zoom*", "*triple reverse zoom*", "*optical compression*", "*telescoping*", "*reverse zoom*", "*reverse tracking shot*", "*back zoom travelling*", "*dolly out/zoom in*" e o mais comum e recorrente "*dolly zoom*".

2 O efeito "dolly zoom" no cinema

Tendo obtido tanta notoriedade no filme "*Vertigo*", por ser uma transformação única e especial no seguimento da narrativa e nunca antes visionada num plano cinematográfico, o efeito "*dolly zoom*" começou então a ser explorado no mundo do cinema por outros cineastas que procuravam obter resultados igualmente espectaculares nas suas narrativas visuais. Nalguns casos o resultado é surpreendente e justifica bem a sua utilização.

Alguns dos filmes que utilizaram este efeito visual, *dolly zoom*, tornaram-se icónicos só por si, tendo uma boa narrativa visual, coerência, bom desempenho dos actores e excelente realização, tornando-se em grandes marcos da história do cinema. Filmes como "*Marnie*" [14] (Figura 02), "*Jaws*" e "*E.T.*" [7;4] (Figuras 03, 04), "*Raging Bull*" e "*Goodfellas*" [20;6] (Figuras 05, 06), "*Poltergeist*" [16] (Figura 07), "*Scarface*" [23] (Figura 08), "*Quis Show*" [19] (Figura 09), "*Pulp Fiction*" [18] (Figura 10), "Apollo 13" [1] (Figura 11), "Lord of the Rings: Fellowship of the Ring" [30] (Figura

12), "*Road to Perdition*" [22] (Figura 13), "*Shaun of the Dead*" [24] (Figura 14) e "*The Descent*" [29] (Figura 15) são exemplos que representam este efeito aplicado com coerência na sua narrativa.

O mais icónico dos filmes a utilizar este efeito após o "Vertigo" será o "*Jaws*", no momento em que o tubarão ataque um grupo de crianças que brincam na água. A forma estranha e eficaz com que a narrativa visual nos guia para a percepção do problema por parte do personagem Brody, interpretado por Roy Scheider, garante e transmite ao espectador todo um

Fig. 02 – Marnie (Alfred Hitchcock, 1964)

Fig. 03 – Jaws (Steven Spielberg, 1975)

Fig. 04 – E.T. (Steven Spielberg, 1982)

Fig. 05 – Raging Bull (Martin Scorsese, 1980)

Fig. 06 – Goodfellas (Martin Scorsese, 1990)

Fig. 07 – Poltergeist (Tobe Hooper, 1982)

Fig. 08 – Scarface (Brian de Palma, 1984)

Fig. 09 – Quiz Show (Robert Redford, 1994)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Fig. 10 – Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994)

Fig. 11 – Apollo 13 (Ron Howard, 1995)

Fig. 12 – Lord of the Rings (Peter Jackson, 2001)

Fig. 13 – Road to Perdition (Sam Mendes, 2002)

Fig. 14 – Shaun of the Dead (Edgar Wright, 2004)

Fig. 15 – The Descent (Neil Marshall, 2005)

acontecimento de surpresa, estranheza, insegurança, inutilidade e impotência perante a situação [15]. A Figura 16 ilustra bem toda a estrutura e mecanismos necessários a fim de se realizar todo este efeito, obrigando a dotar a câmara de um mecanismo de rodas para a deslocar no espaço executando um *travelling* frontal, uma adaptação do solo arenoso com tábuas de madeira para possibilitar uma deslocação rápida e estável da câmara, e mecanismos de alteração da distância focal na lente da câmara.

No entanto, existem exemplos que demonstram exactamente o contrário. A má utilização e aplicação do efeito não traz sentido lógico na narrativa ou é utilizado de forma excessiva, provocando desconforto e até desatenção do espectador em vez de o focar na narrativa [3]. Acabam por ser meros exercícios técnicos de realização e incorporação deste efeito visual nos filmes ao invés

Fig. 16 – Rodagem do filme "*Jaws*" (1975)

Fig. 17 – Jules and Jim (François Truffaut, (1962)

Fig. 18 – Le Samourai (Jean-Pierre Melville, 1967)

Fig. 19 – The Quick and the Dead (Sam Raimi, 1994)

Fig. 20 – The Quick and the Dead (Sam Raimi, 1994)

Fig. 21 – La Haine (Mathieu Kassovitz, 1995)

Fig. 22 – Spy Game (Tony Scott, 2001)

da sua expressividade narrativa. É possível visionar este acontecimento em filmes como "*Jules and Jim*" [9] (Figura 17), "*Le Samourai*" [11] (Figura 18), "*The Quick and the Dead*" [31] (Figuras 19 e 20), "*La Haine*" [10] (Figura 21) ou "*Spy Game*" [25] (Figura 22).

No caso do filme "*The Quick and the Dead*", a execução técnica é excelente, adicionando um ligeiro *tilt* ao nivelamento da câmara, e proporcionando uma narrativa contínua de insegurança quanto ao duelo. No entanto falha no uso abusivo deste efeito. Após serem executados

Fig. 23 – The Quick and the Dead (Sam Raimi, 1994)

Fig. 24 – The Quick and the Dead (Sam Raimi, 1994)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

cinco *dolly zoom* sobre os duelistas, o realizador apresenta-nos mais cinco efeitos de *dolly zoom*, sobre os espectadores do duelo, armas dos duelistas e relógio da torre, originando uma sequencia vertiginosa de acontecimentos que desconcentra e quebra a atenção do espectador (Figuras 23 e 24).

3 O efeito "dolly zoom" na animação

Após obter enorme notoriedade no mundo do cinema de imagem real, foi a vez de o mundo do cinema de animação adoptar o efeito *dolly zoom* na sua narrativa visual [2].

Em primeira instância, o filme "*The Lion King*" [12] (Figura 25) utilizou este tipo de efeito visual. Por se tratar de um filme de animação tradicional 2D, a noção de profundidade de campo é transmitida através da alteração da dimensão dos diferentes planos, suportados com um desfoque. Não se trata assim de uma alteração espacial da câmara, mas uma simulação em desenho do efeito pretendido. O resultado é o esperado, e foca a atenção do espectador para o problema que surge aos olhos do personagem principal, munindo-o de insegurança, incerteza e medo.

Fig. 25 – Lion King (Roger Allers e Rob Minkoff, 1994)

Com o avanço da tecnologia, as produtoras de filmes de animação 3D, tentaram também integrar este tipo de efeito *dolly zoom*. Os filmes da Pixar "*Toy Story* 2" [32], realizado por John Lasseter, Lee Unkrich e Ash Brannon e "*Ratatouille*" [21], realizado por Brad Bird e Jan Pinkava são excelentes exemplos desta incorporação. No filme "*Toy Story* 2" o efeito é utilizado após o incidente que danifica o braço de Woody. Enquanto este sonha que é rejeitado pelo seu dono humano que o deixa cair sobre um baralho de cartas, este efeito é aplicado transmitindo ao espectador uma sensação de estranheza, desconforto, rejeição e queda para o abismo, tal como Woody está a vivenciar (Figura 26). Por se tornar de um sonho, esta forma de comunicar alicia o espectador na continuidade da narrativa, não gerando quebras para a sua compreensão. Já em "*Ratatouille*" o efeito é utilizado no momento em que a personagem principal ouve o discurso de um chefe de cozinha na televisão. Devido à distância entre a personagem

Fig. 26 – Toy Story 2 (John Lasseter, Lee Unkrich e Ash Brannon, 1999)

Fig. 27 – Ratatouille (Brad Bird e Jan Pinkava, 2007)

e a televisão, e tendo este segundo num plano mais distante, o discurso do chefe torna-se um pouco longínquo, no entanto o director do filme percebeu que utilizando o efeito de câmara *dolly zoom*, seria possível aproximar o elemento em primeiro plano (personagem principal) do segundo plano, tornando o discurso ainda mais poderoso e capaz de atingir o interesse deste [17]. A figura 26 ilustra bem esta situação, em que o discurso do chefe se torna o centro de toda a atenção.

Mais recentemente, o efeito foi também utilizado numa das já famosas curtas metragens da Pixar "*Toy Story Toons: Hawaiian Vacation*" [33]. Neste caso, o efeito tem como objectivo tornar notória a percepção do personagem Ken que afinal não irá de férias para o Havai. Afasta o personagem do mundo de fantasia e aproxima-o da realidade que está a ser vivida naquele instante (Figura 28). Torna-se cómico pela sua expressão atabalhoada quando compreende o sucedido e alimenta o visionamento do excerto por parte do espectador [8].

De igual forma, no mundo do pequeno ecrã é possível visualizar este efeito em acção, desta feita na série de desenhos animados "*The Amazing World of Gumball*" [28], no episódio 16 da primeira tempora-

Fig. 28 – Toy Story Toons: Hawaiian Vacations (Gary Rydstrom, 2011)

da, exibido em televisão a 3 de Agosto de 2011. Esta série de desenhos animados é um caso interessante de ser analisado. A utilização de personagens bidimensionais simples, com poucas características ou adereços, permite uma excelente comunicação com o público alvo infantil e um retorno aos exageros da animação tradicional. Este aspecto é aliado à composição dos espaços em que são inseridos, na qual existe uma mistura entre cenários pintados em estilo fotorrealista e fotografias de objectos/locais do mundo real. Esta fusão permite a utilização de diferentes realidades e ainda trabalhar composições tridimensionais em

Fig. 29 – The Amazing World of Gumball, Temporada: 01; Episódio: 16 (Ben Bocquelet, 2011)

ambientes assumidos como bidimensionais, obtendo efeitos de câmara como o *dolly zoom* tridimensionalmente.

4. O efeito dolly zoom em Blender

Softwares de animação 3D, tal como o Blender, permitem ao utilizador gerar câmaras virtuais que irão converter o que nelas estiver enquadrado em imagens de duas dimensões, quer estáticas, quer em movimento (vídeo) [5], tornando imagens técnicas de utilização num produto de imagem final para consumo [26]. Desta forma, o Blender disponibiliza câmaras

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

virtuais que serão o ponto de comunicação e transmissão de informação entre o software e o resultado final. Estas câmaras dispõem de todas as características que as câmaras vídeo do mundo real: tamanho do sensor, resolução da imagem obtida, qualidade da imagem obtida, posicionamento no espaço, *travelling* vertical, horizontal e oblíquo, rotação nos eixos, sistema de múltiplas câmaras, etc. Têm ainda a vantagem de ser capazes de produzir movimentos irrealistas, que dificilmente se conseguiriam obter no mundo real ou impossíveis de todo, e capazes de alcançar qualquer tipo de cenário, seja em condições extremas (p.ex: altas temperaturas como perto de lava ou do Sol) e espaços inatingíveis pelas suas características físicas (p.ex: pequenas tubagens ou o interior do corpo humano) [27].

Este efeito pode ser obtido posicionando uma câmara no ambiente 3D e enquadrando no seu plano o sujeito principal da ação. Podemos começar por posicionar a câmara afastada do sujeito e alterar a sua distância focal para teleobjectiva a fim de o captarmos num grande plano, em seguida, e ao longo do percurso temporal será necessário alterar o posicionamento da câmara, aproximando-a do sujeito e em simultâneo a esta deslocação, será necessário alterar a distancia focal da objectiva a fim de se tornar em grande angular. A velocidade de alteração destas características, quer da objectiva, quer do posicionamento da câmara, deve ser executado à mesma velocidade, a fim de se obter um tamanho semelhante do sujeito no filme, alterando e distorcendo o espaço que o rodeia. Desta forma será possível gerar o efeito com as características ideais e máximas, obtendo o resultado perfeito. As figuras 29 e 30 ilustram este efeito em acção e a recriação da cena que o eternizou no filme "*Vertigo*" em ambiente 3D, a figura 29 o enquadramento executado pela câmara e a figura 30, uma imagem em planta que demonstra as alterações.

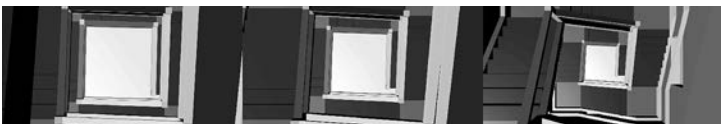


Fig. 30 – Recriação do efeito *dolly zoom* do filme "*Vertigo*" em Blender.

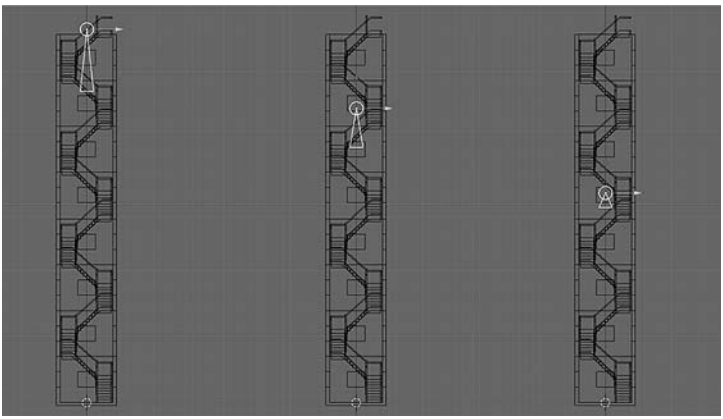


Fig. 31 – Esquema em planta das alterações da câmara em Blender

5. Conclusão

> "*The ability to composite many layers of imagery with varied transparency, to place still and moving elements within a shared 3D virtual space and then move a virtual camera through this space, to apply simulated motion blur and depth of field effect, to change over time any visual parameter of frame – all these can now be equally applied to any images, regardless of whether they were captured via a lens-based recording, drawn by hand, created with 3D software, etc.*" [13].

A evolução tecnológica do mundo digital quer a nível de *hardware*, quer a nível de *software*, aliado ao desenvolvimento de conteúdos vídeo, permite perdurar este tipo de efeitos visuais como o *dolly zoom*. Vários são os exemplos que o utilizam, obtendo narrativas fortes e assertivas. O facto de a câmara ser gerada num mundo virtual permite uma manobrabilidade maior deste efeito, maior precisão e confere mais segurança em obter o resultado ideal.

A utilização das tecnologias digitais permite prolongar e perdurar esta narrativa, nos maios diversos tipos de filmes, sejam eles foto-realistas ou *cartoon*.

References

1. Apollo 13. Direção: Ron Howard. Produção: Brian Grazer. Universal Pictures (1995)
2. Castello-Branco, P. *Pure Sensations? From Abstract Film to Digital Images*, Animation: na interdisciplinary jornal, SAGE, pp 26-39 (2010)
3. Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press (1978)
4. E.T. the Extra-Terrestrial. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy e Steven Spielberg. Universal Pictures (1982)
5. Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. JohnLibbey, 2007. P. 173-196.
6. Goodfellas. Direção: Martin Scorsese. Produção: Irwin Winkler. Warner Bros. (1990)
7. Jaws. Direção: Steven Spielberg. Produção: Richard D. Zanuck e David Brown. Universal Pictures (1975)
8. Jones, M. *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*, Animation: an interdisciplinary jornal, SAGE, pp. 226-243 (2007)
9. Jules and Jim. Direção: Françoise Truffaut. Produção: Marcel Berbert e Françoise Truffaut. SEDIF. (1962)
10. La Haine. Direção: Mathieu Kassovitz. Produção: Christophe Rossignon. Canal+ (1995)
11. Le Samourai. Direção: Jean-Pierre Melville. Produção: Raymond Borderie e Eugène Lépicier. S.N. Prodis. (1967)
12. Lion King. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Walt Disney Pictures (1994)
13. Manovich, L. *Image Future*, Animation: an interdisciplinary jornal, SAGE, pp 25-44. (2006)
14. Marnie. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos da América: Geoffrey Stanley Productions. (1958)
15. Morin, Edgar. *O cinema ou o Homem Imaginário*. Traduzido do francês por António- Pedro Vasconcelos. 1ª ed., Relógio D'Água Editores, Setembro de 1997.
16. Poltergeist. Direção: Tobe Hooper. Produção: Frank Marshall e Steven Spielberg. MGM (1982)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

17. Power, P. *Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation*, Animation: na interdisciplinary jornal, SAGE, pp. 108-127 (2009)
18. Pulp Fiction. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Miramax Films (1994)
19. Quiz Show. Direção: Robert Redford. Produção: Robert Redford. Hollywood Pictures (1994)
20. Raging Bull. Direção: Martin Scorsese. Produção: Irwin Winkler e Robert Chartoff. United Artists (1980)
21. Ratatouille. Direção Brad Bird. Produção: Brad Lewis. Pixar (2007)
22 Road to Perdition. Direção: Sam Mendes. Produção: Richard D. Zanuck. Dreamworks Pictures (2002)
23 Scarface. Direção: Brian de Palma. Produção: Martin Bregman. Universal Pictures (1983)
24. Shaun of the Dead. Direção: Edgar Wright. Produção: Nira Park. Universal Pictures (2004)
25. Spy Game. Direção: Tony Scott. Produção: Douglas Wick. Universal Pictures (2001)
26. Teixeira, J. *Agnes: Metodologias na produção de um filme de animação em Blender*. Arquivo ESAP-Guimarães Dissertação de Mestrado. (Mestrado em animação Digital) – Escola Superior Artística do Porto – Guimarães. (2013)
27. Teixeira, J. Teixeira, P. Ferreira, A. *A câmara virtual animada e a câmara escura*. CONFIA (2016)
28. The Amazing World of Gumball: The Kiss. Direção: Ben Bocquelet. Cartoon Network (2011)
29. The Descent. Direção: Neil Marshall. Produção: Christian Colson. Celador Films (2005)
30. The Lord of the Rings. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne e Peter Jackson. WingNut Films (2001)
31. The Quick and the Dead. Direção: Sam Raimi. Produção: Joshua Donen. Japan Satellite Broadcasting (1995)
32. Toy Story 2. Direção: John Lesseter. Produção: Helene Plotkin. Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios (1999)
33 Toy Story Toons: Hawaiian Vacations. Direção: Gary Rydstrom. Produção: Galyn Susman. Pixar Animation Studios e Walt Disney Pictures (2011)
34. Vertigo. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Interpretes: James Stewart; Kim Novak; Barbara Bel Geddes e outros. Argumento adaptado: Alec Coppe e Samuel Taylor. Musica: Bernard Herrmann. Estados Unidos da América: Alfred Hitchcock Productions. (1958)

Emulated Defects: adding physically accurate flaws on flawlessly rendered pixels

Sofia Lacerda[1], Sahra Kunz[2]
sofia.monteiro.lacerda@gmail.com, skunz@porto.ucp.pt
[Cinema e Literatura / Cinema and Literature]

Abstract

While sharing many analogies with motion picture filmmaking, computer animated films are not burdened by the limitations of the physical or technical means of photographing real-world scenes. Unlike live-action photography for film, which has always been done within (though sometimes also taking advantage of) the limitations of the mechanical means used to capture images - namely and especially cameras, lenses and film stock - , computer animated films rely mostly on computer generated imagery alone. Though certainly having its own drawbacks, these digital images are not bound by the same rules as traditional image capture. Accompanying the increase of the use of CGI in visual effects for live-action film, a tendency towards an approximation to real-world, physically accurate cameras (in all aspects, including their defects) in the making of CG animated fiction films is becoming clear. The technical shortcomings and what have traditionally been considered downright errors of real world cinematography, which are being emulated in animation fiction films, might improve viewing experience by approximating the rendered frame to the familiar image of cinema.

Keywords

Film, cinematography, 3D, computer animation, CGI, digital visual effects, camera, lens, distortion, chromatic aberration, grain.

1. Quality and Realism

Not only has the industry (especially Hollywood) always pushed for technical innovations and improvement for quality's sake,[3] major *novelties* in filmmaking technologies have historically been used as marketing strategies and publicised as much as film stars and genres. [1]

The general tendency in mainstream motion picture production has almost always been, and continues to be, to aim for the *cleanest* possible image, both photographically and technically (from an operator's perspective). Overall, from the very beginning of cinema history, technological progress has led to cameras becoming more portable and compact, lenses faster, sharper, prone to less distortion, and film stock becoming increasingly accurate and sensitive, and thus less grainy. [2]

One of the most obvious reasons for such a movement would be that, along with so many other aspects of film production, a seamless,

1 e 2 Universidade Católica Portuguesa, CITAR – Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa, Escola das Artes, Rua Diogo Botelho, 1327, 4169-005 Porto, Portugal.

3 Author Kristin Thompson states that "photographic beauty became a staple of Hollywood's quality product." [3].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

discrete camera and optimal image quality play a major role in creating and maintaining *suspension of disbelief*.

In broad terms, willing suspension of disbelief refers to the acceptance of the reader or spectator of a story (told in a medium such as prose, poetry, theatre, film) of things that may be illogical or unrealistic, for the sake of the enjoyment of said story. Filmmakers should hence aim for an "*Involuntary response (or lack of response), created when questioning certain details is made impossible by the distraction of the mind"* [4]. The responsibility of creating this "arrangement" the audience concedes in - ideally unwittingly - falls upon the filmmakers. One of the many ways the illusion is established is by not calling attention to the mechanics of filmmaking, avoiding the audience's attention being placed on the technical aspects of the film, or - worse - on *the act of watching a film,* rather than the plot.

While the idea of aiming for extreme subtlety and better concealment of the craft behind the making of a motion picture has been prevalent historically, even within mainstream Hollywood, some tendencies take advantage of the shortcomings of technical means for aesthetic purposes have surfaced.

Soft focus photography is an early example of deliberately employing mechanical defects in lenses for stylistic and aesthetic purposes. From the mid 1920s into to the 1930s the style adopted by a majority of cinematographers working within the Hollywood Studio System was the Soft Focus style. Heavily influenced by portrait photography, many techniques were used to somewhat blur an image - or parts of it - while maintaining a focused subject. Sometimes gauze or scrims were used in front of the lens - as well as light sources - for obtaining various degrees of diffusion, however (totally or partially) uncorrected spherical and chromatic aberration[4] (the later for black and white images only) in a lens could also obtain and enhance the Soft Focus effect. Explained by cinematographer Karl Brown in his article "Modern Lenses" published in 1922 by American Cinematographer [5]:

> Most soft focus lenses depend upon spherical aberration, chromatic aberration, or a combination of the two in various degrees. The unusual soft focus image shows a more or less firm main image overlapped and underlaid with a less intense out-of-focus secondary image, the spread and intensity of which can be varied (...).

Images obtained using soft focus techniques are often described as dream-like and ethereal, and while having somewhat practical advantages in glamour photography (by rendering any imperfections less noticeable and softening facial features overall) the *general feeling* of the effect has led to its communicating very specific meanings to film spectators. Soft focus and misty effects (especially blurred highlights) are often used in dream sequences or to convey hallucinations and flashbacks, for example.

Towards the end of the 1930s, concurrent with a continuation of the soft focus style, technical advances in coated (faster) lenses, more sensi-

4

Sofia Lacerda, Sahra Kunz ▪ sofia.monteiro.lacerda@gmail.com, skunz@porto.ucp.pt

tive stock and more powerful light sources were being put to use by a new emerging trend of staging and shooting in depth - or what is known as deep-focus cinematography [6]. Deep-focus refers to shots which have more than one plane of either props or action in good focus simultaneously, and can be achieved on film by manipulating depth of field (through objective and film stock choice and lighting) or optical and printing tricks such as matting[5], rear-projection[6], and, more commonly, a split-field diopter.[7]

Often pointed out as a master of the Deep-Focus Style due to its use in *Citizen Kane*, his collaboration with Orson Welles released in 1941, cinematographer Gregg Toland indicates realism as the reason behind epic experimentations with deep staging and extreme deep focus in *Citizen Kane* and some of his prior works: "Both Welles and I (...) felt that if it was possible, the picture should be brought to the screen in such a way that the audience would feel it was looking at reality, rather than merely a movie." [7, 8]

Also, according to Bordwell [9], the realism achieved in *Citizen Kane* is that of time and of space, in the sense that deep staging and focus allow for fewer cuts (by allowing more of a scene to be staged - and clearly discernible - within a single shot) and that it better resembles how the human eye sees - with great depth of field and "completely automatic" focus changes.[8] Toland's claims to realism have some following. Film critic André Bazin, for instance, one of the main proponents of realism as a quality to which film should aspire, points to *Citizen Kane* as an admirable step towards film realism, precisely because the increased depth of field allows further freedom for staging (in depth), rather than editing and *découpage.* [10].

Toland argues that film's reduced depth of field (compared to that of the human eye), despite being accepted by filmgoers out of habit, is a "conventionalised artificiality which bespeaks the mechanics and limitations of photography" [11] and will therefore prevent the audience from accepting the film as reality by calling attention to technique and method of production.

Despite being recognised and lauded for its technical aspects and cinematography from its release date to the present day, Welles' and Toland's heavy stylisation in *Citizen Kane,* including extreme depth, was at the time criticised as artifice and as failing to achieve one of the goals of "good" cinematography, that of serving the story without making the audience conscious of the craft.

> *Of course, audiences have become accustomed to seeing things this way on the screen, with a single point of perfect focus and everything falling off*

5 matting refers to the process of selecting part of an image or shot for replacing it with other elements, and can be done in various ways, from hand drawn mask, chemical processes and of course digitally.

6 rear projection is a technique in which previously recorded footage is projected from behind a translucent screen, in turn placed behind the actor or scene. The scene and the projection are then filmed together - the projection as background;

7 split-field or split-focus diopter refers to using an attachment on the lens which "splits" the image in two, one side of the lens focusing nearer and the other on a farther distance.

8 "While the human eye is not literally a universal focus optical instrument, its depth of field is so great, and its focus changes so completely automatic than for all practical purposes it is a perfect universal-focus lens." [12]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

> *with greater or less rapidity in front of and behind this point. But it is a little note of conventionalised artificiality which bespeaks the mechanics and limitations of photography.* [13]

After the end of the Studio System, heavily influenced by European cinematographies such as Nouvelle Vague and Italian Neorealism which stylistically reflected their much "looser" modes of production, American film from the 1960s and especially into the 1970s does free itself somewhat from "virtuous" cinematography. Cinematographer Andrew Lazlo describes an approach to his own work - which can illustrate a sort of paradigm shift in the late 1960s and 1970s - he calls *good/bad cinematography*:

> *(...) gravitating away from the standard, studio-type lighting of pretty, pleasant images and towards a technically imperfect, at times rough photography. (...) Even if the photography wasn't perfect, "good" photography, it would be preferable to making the "look" of the film fall within the line of convention.* [14]

From the 1960s onwards rules are frequently broken if justified by storytelling and *author* style. The directors and cinematographers that came to prominence in the New Hollywood are the first generation of American filmmakers to have been brought up watching films in theatres. As the ethereal soft-focus picture came to be used especially to signify dreaming or flashbacks (as in the example given above), so many other results of the craft - be it mechanical limitations such as optical defects or techniques invented to overcome them, such as split diopters - came to play certain roles and take on certain meanings, familiar to filmgoers. Film production since the New Hollywood generation (fluent in film language) somewhat embraces camera limitations and the pictures that result from them - utilising their significance and further cementing it in film grammar through using known image-styles in films - while at the same time relying on and ever pushing for more advanced technology.

2. Digital Cinematography

In recent years there has been a notable rise in the use of computer generated imagery (CGI) in aiding film and video production and, though certainly having its own limitations, CGI is not bound by the same restraints as traditional image capture.

Cameras, however, continue to be of importance in the digital three dimensional world of CG imagery. Whereas in live action shooting the camera-setup is the essential piece in image-getting in a number of different ways,[9] the camera in computer generated imagery serves one single fundamental purpose (which it also shares with the real-world camera): defining the point of view for an image within the three dimensional space. The live-action camera exists and moves in the real world captur-

9 the live action camera setup serves multiple essential purposes for acquiring (multiple) images to simulate motion: focusing light rays onto a light-sensitive plane and moving the film strip at a definite speed are some examples.

Sofia Lacerda, Sahra Kunz ▪ sofia.monteiro.lacerda@gmail.com, skunz@porto.ucp.pt

ing actual, substantial light from a certain position in which its placed. The camera in digital visual effects and animation is used fundamentally for defining a viewpoint or perspective from which to look at the *virtual* three dimensional world - and its various assigned attributes.

2.1. Emulating Real World Physical Cameras

While cinema cameras, tangible objects with mass and weight that they are, obey laws of physics that govern how they can move and function (mechanically, optically, etc.), cameras in the digital realm share no such constraints, the only rules shaping how they operate and how they are restrained being those imposed by the software written for them. According to author Rickitt "However, because the audiences are so familiar with the look produced by the traditional film camera, the virtual camera has had many of the characteristics of a real camera imposed upon it." [15]

The main force behind the development of computer graphics for audio-visual production has been its use for visual effects, mainly to produce elements that are to be seamlessly integrated with live action footage. CG imagery integration with live action demands an impeccable matching of the *perfectly* computer-rendered elements with the flawed, distorted traditionally captured footage.

Though seemingly crisp and clear to the audience watching a film, the various steps from capturing to printing or encoding and projecting the image for distribution all might somewhat degrade image quality. For purposes of discussing which of those processes play a part in seamless CG imagery integration, however, we must focus on the ones which occur before the making of a digital plate for compositing work. Those would mainly concern film stock and lens.

The main aspect to bear in mind regarding images shot on a determined stock and integrating CG elements into those images is *film grain,* as the lack of grain in digital elements is quite striking if put over a filmed plate. Digitally-acquired live action shots do not have grain but do have analogous[10] image noise, which will create the same displeasing effect. Blending CG elements into a live-action plate therefore requires that CG and live action elements share the same quantity and quality (grain size, distribution, softness, etc.) of grain [17], which can be achieved either by overlaying matching grain on the rendered elements alone or on the composite made with a plate which has been digitally cleaned of grain and noise. For such a purpose, either a computer program may render the properties and qualities of an emulsion (either emulating existing emulsions or creating virtual ones), or else real stock can be digitalised.[11]

Other than matching grain and noise, the optical properties of the lens used for image-capturing must match those of the added elements.

10 The *effect* of film grain results of discerning individual particles of silver or dye that make up the photographic emulsion. It is increased by projection/magnification of the image and by observing the frames in rapid sequence (which results in the particles appearing to move). Digital images, on the other hand, are captured by a sensor which is not made up of silver or dyes, but of pixels. A less than perfect conversion of the light of a scene into an electronic signal results in "random variations in pixel values" [16], which can be perceived much in the way film grain is;

11 the film is captured against a medium grey background;

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

As discussed above, the camera in a virtual three dimensional environment has no need of a lens for focusing light. The lens in 3D image generation serves rather as a means of controlling a necessary set of attributes such as angle of view (a.o.v.), perspective and depth of field (d.o.f.) - attributes upon which lens choice *does* have an influence in real photography. The virtual lens and camera have, as a result, adopted the characteristics of *familiar* actual lens and camera set-ups: focal length which influences and a.o.v. based on gate/sensor size and camera distance, aperture which along with focal length and sensor size determines d.o.f., for instance.

Other than the theoretical overall features of a lens, the materiality of a photographic lens[12] causes a number or undesirable effects. As professor Michael Langdon affirms, "(...) every good lens is really a skilfully solved set of problems concerning the control of light". [18] Even the best photographic lenses cannot solve all the issues brought about by the interaction of multiple elements that constitute the compound lens.

> *"Firstly, these errors are due simply to imperfections in the individual optical components and are very difficult to avoid, even when the best components are used. Secondly, errors in fabrication and in the alignment of the individual optical components can result in further aberrations."* [19]

Of the noteworthy aberrations caused by poorly resolved optics, we shall define the two which are most commonly emulated in CGI rendering:

Chromatic aberration is caused by light dispersion, which leads to different wavelength components of a refracted white light ray to be focused at different points (on the optical axis - longitudinal aberration or on the image plane - lateral aberration). Colour fringing is mostly the result of lateral chromatic aberration. As all the other types of aberration listed here, its effects tend to worsen at the corners of the image and can generally be minimised by stopping down.

Pin Cushion and Barrel Distortion occur when the field of view is larger - pincushion: straight lines curve outwards especially near the edges of the frame- or smaller - barrel (see fig. 2): straight lines curve outwards especially near the edges of the frame - than the image plane. Both types of distortion can take place at the same time causing "complex" (also called "moustache") distortion.

All other aberrations[13] tend to manifest as a lack of sharpness in some parts of the frame. Some are hardly discernible from one another, and also not as common in modern lenses, factors which can explain why these have not been applied as much to CGI and animated film. A selec-

12 photographic lenses are more often than not composed of various elements with different properties than complement and correct each other;

13 *Spherical Aberration* causes light rays to focus at different points of the optical axis after being refracted by a spherically shaped (high curvature) lens. *Coma* is caused by light rays that hit the lens at an angle, and are focused on different points (off the optical axis) by different zones of the lens. Quite similar to spherical aberration, only causing a "tail" rather than uniform "blurriness" around a point. *Astigmatism* is caused by light rays that hit the lens at an angle (off-axis) are spread out in a line (can be radial or tangential). *Curvature of Field* results of a curved focal plane which creates a lack of sharpness of a flat object towards the edges of the frame.

Sofia Lacerda, Sahra Kunz ▪ sofia.monteiro.lacerda@gmail.com, skunz@porto.ucp.pt

tive lack of sharpness is very commonly used to degrade image quality for "expressive" purposes (some examples have been discussed above), but these other defects tend not to match an actual, existing camera-lens set-up, rather being used to create overall distortion.

Fig. 1 *The Haunting* (example of deep focus)

Fig. 2 *Silence* (example of chromatic and spherical aberrations, barrel distortion)

In terms of effectiveness and productivity, and taking into account the ever-growing need to seamlessly integrate digitally rendered assets with less than perfect imagery from live-action capture, it is no wonder the visual effects industry has adopted a similar terminology and methodology - "filming" digital assets, using programs which aim to perfectly mimic the physical behaviours, flaws and errors included, of the equipment used to capture the real scene.

3. Camera and Lens in Computer Animated Fiction Films

This tendency in rendering bleeds through to computer animated fiction, for which the need to keep absolute likeness to captured imagery (otherwise risking the suspension of disbelief, as is the case with digital visual effects) is probably of less importance.

Pixar's *The Incredibles* (2004) is arguably one of the computer animated films of the early 2000s that most heavily relies upon deep composition in its staging. *Monsters Inc.* (2001), the studio's previous film for instance, features extreme depth of field in a large quantity of shots and sequences, but these are not especially designed for multiple *relevant planes of action*. *The Incredibles,* on the other hand, does have a large number of shots composed so that separate planes in the frame each contribute with important narrative information, much in the way of the deep staging techniques of live action filming (described earlier). Whereas in the case of live action depth of field is the by-product of the optics of the lenses used, in CGI and computer animation depth of field is not an inevitable aspect of the image. The CG image without modification - an image that appears sharp from the closest to the furthest point from the "lens" - is what all the manipulation and technical apparatus used for deep focus in live action aim at producing. What might be interesting to point out, in the case of *The Incredibles,* is that while honouring the split focus technique and being able to effortlessly get the same or even an idealised version that effect, the filmmakers still simulate depth of field and other techniques such as rack focusing[14] in those "deep" shots.

14 changing the focus distance during the shot;

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Throughout the film depth-of-field is also generally simulated following the way it would be expected in live action - shallower inside and longer in exterior shots, with some exceptions., the most notable of which being night and dimly-lit scenes - such as the cave scene - one supposes for the sake of intelligibility.[15]

While telling an original story, Gore Verbinski's *Rango* (2011) draws heavily on Spaghetti Western films and on the Western genre in general.

Fig. 3 & 4 Deep staging and focus in *The Incredibles*

A genre as old as cinema itself, the Western is not related with one but with a myriad styles and techniques of cinematography, but still (perhaps precisely due to its privileged place in early cinema and during the Classical American Cinema period) is one of the film genres most commonly associated with *film stock* and its characteristics, particularly grain, format and colour. As are all other computer generated images, the shots in *Rango* are rendered with no defects such as grain and distortion, and yet its status as a pastiche justifies that these be added on top of the rendered images. Compositing supervisor Nelson Sepulveda describes the process of post-production in *Rango* saying "[it] mucks it up and makes it look more like a piece of film: a little bit of chromatic aberration, a glint on the highlights". [20] The film features "simulated film grain and the lens flares of the anamorphic lenses used for super wide-screen ratios".[16] [21] One other aspect that approximates the approach to *Rango's* cinematography to that of live-action filming is the work of cinematographer Roger Deakins as a consultant, whose role is, in his own words, "to make the animated film that they're working on look like live-action." [22]

In Pixar's most recent films, and as digital imaging technology advances, the tendency has come to be not to render images according to the principles of how a lens and camera work, but to model the lenses and cameras used on concrete, actual lenses and cameras. The most commonly reason given by artists and technicians for such a choice is realism. Despite featuring highly stylised animal characters, like talking fish and other sea creatures with various given human attributes, several aspects of the film *Finding Dory* (2016) have been described as realistic, and amongst those, its cinematography and rendering of the underwater environments: the filmmakers who "had to select cameras and lenses to mimic in order to make

15 in a live action scenario these would typically feature shallower depth of field from to using larger apertures due to less available light;

16 however, a major visual influences for Rango, Sergio Leone's Spaghetti Westerns, were not shot with anamorphic lenses despite widescreen and anamorphic processing. These films were shot on a format - Techniscope (2-perf) - which uses spherical lenses. [24]

Sofia Lacerda, Sahra Kunz ▪ sofia.monteiro.lacerda@gmail.com, skunz@porto.ucp.pt

the film look realistic." [23] The Pixar short film that precedes *Finding Dory* in theatres, *Piper* (2016), was again lauded by its realism despite featuring heavily stylised bird characters that are also not anthropomorphised but display a human-like range of emotions. Piper's director Alan Barillaro states that "computers are getting to that place where, like a live action director, you can make a specific lens choice to your own taste, and a filter, and all of a sudden have a style that's unique to you." [25]

Fig. 5 Rango (2011)

Fig. 6 Piper (2011)

Conclusion

Being relatively recent, the computer rendered image, as well as all the changes brought about by digital film production, might create a somewhat hostile response from the viewer, as technical *disruptions* tend to do - the introduction of sound, colour and recently high frame rates have had this same sort of response. [26] Whereas there is no doubt about the takeover of digital techniques over the analogue and traditional ones in (at least in mainstream) film production, many features of digital images are shunned by filmmakers, film-goers and film critics alike. Film stock, for example, has evolved from coarser to finer grain and digital capture - as well as CG - creates grainless images which are in many ways the definitive ideal of such evolution. *Unnatural,* however, is still (after more than two decades of generalised professional digital image capture and creation) a commonly used word to refer to the clarity of digital images. [27]

The traditional film theory idea of realism, as posed by Bazin and briefly mentioned above, is that of the closest possible relationship of the filmed image to human perception. Hence, when speaking of *realism* in digital imagery and in animation in particular - a concept so many animators and filmmakers mention when talking about the emulation of traditional image capture - one finds the strictly traditional film theory concept of "realism" cannot apply, as most of what is built and rendered in a computer lacks a (direct) real-world referent - or are distorted to the point of detaching from their referent.

Professor Stephen Prince discusses *Jurassic Park* (1993) and the watery-creature from *The Abyss* (1989), among other works of CG, in an 1996 essay, stating that the realism of CG imagery (creatures, characters and otherwise) can only be perceptual, when corresponding to the experiences and expectations of the viewer - when the virtual objects move as a similar object would move, reacts to light as it would in the real world and so on. These anchors "[enable] viewers to correlate those images with their own spatio-

temporal experience, even when the digitally processed image fails in other ways to obey the experience (...). Satisfying the viewer's demand for reference permits, in turn, patterned or stylish deviations from the norm." [28]

All the aspects of traditional cinematography brought to CG imagery discussed here can do little to anchor scenes depicted in animated films to reality, but can maybe evoke *film image* itself, lending a sort of familiarity or habituation to this new type of image. The emulation of the grain produced specifically by a batch of a certain brand of film stock can do nothing to approximate the viewer's experience of seeing a film to that of perceiving the real world, but it might make that image correspond to their references of film-going. The heightened sense of realism given by emulating these aspects mechanically/traditionally capturing an image comes, then, from the rendered frame bearing resemblance to *other* cinema frames.

References

1. Borwell, D. & Staiger, J. (1991), *Technology, style and mode of production* in Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (Eds.), *The Classical Hollywood Cinema - Film Style and Mode of Production to 1960* (pp.). London: Routledge.
2. Thompson, K. (1991), *Initial standardization of the basic technology* in Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (Eds.), *The Classical Hollywood Cinema - Film Style and Mode of Production to 1960* (pp. 262-280). London: Routledge. p. 280
3. Ibid. p. 280
4. Thompson, R. (2009). *Suspend the Suspension of Disbelief*. http://www.rogerebert.com/letters/suspend-the-suspension-of-disbelief (15/02/2017)
5. Thompson, K. (1991), *Major technological changes of the 1920s* in Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (Eds.), *The Classical Hollywood Cinema - Film Style and Mode of Production to 1960* (pp. 281-293). London: Routledge. p. 288
6. Bordwell, D. (1991), *Deep-Focus Cinematography* in Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (Eds.), *The Classical Hollywood Cinema - Film Style and Mode of Production to 1960* (pp. 341-352). London: Routledge. p. 348
7. Toland, G. (1941, February). Realism for Citizen Kane. *American Cinematographer.* Retrieved from http://www.theasc.com/site/wp-content/uploads/2016/04/Kane-Complete-Story.pdf p. 54 (15/02/2017)
8. Bordwell, D. op. cit. p. 348
9. Ibid. p. 348
10. Bazin, A. (2005) *What is Cinema?.* Berkeley: University of California.
11. Toland, G. op. cit. p. 55
12. Toland, G. op. cit. p. 55
13. Toland, G. op. cit. p. 55
14. Lazlo, A. (2000), *Every Frame a Rembrandt*. USA: Focal Press. p. 59-60
15. Rickitt, R. (2007), *Special Effects - The History and Technique.* New York: Billboard Books. p. 179
16. Langford, M. (2011), *Advanced Photography*. USA: Focal Press. p. 457
17. Rickitt, R. op. cit. p. 83
18. Langford, M. op. cit. p. 56
19. Ibid. p. 58
20. Cohen, D. S. (2011) *The Ballad of Rango : the art & making of an outlaw film*. London:

Titan Books. p. 128
21. Ibid. p. 128
22. http://jimhillmedia.com/editor_in_chief1/b/jim_hill/archive/2013/05/14/huffington-post-how-cinematographer-roger-deakins-helped-blur-the-line-between-live-action-and-animated-features.aspx (05/11/2016)
23. Pixar Unveils its New Animation Tech. 3D World, Issue 209 (July, 2016) pp. 20-21
24. http://www.imdb.com/title/tt0060196/technical?ref_=tt_dt_spec (12/03/2017)
25. http://www.telegraph.co.uk/films/2016/06/18/how-pixar-hatched-piper-the-cutting-edge-tech-behind-their-cutes/ (05/11/2016)
26. http://kk.org/thetechnium/pain-of-the-new/ (27/09/2016)
27. Ibid.
28. Prince, S. *Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory.* Film Quarterly, Vol. 49, No. 3 (Spring, 1996), pp. 27-37 University of California Press

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The Three-Dimensional Imaginary: the narrative, time and the virtual

Eliane Gordeeff[1]
eligordeeff@gmail.com

[Cinema e Literatura / Cinema and Literature]

Abstract

This paper aims to analyze 3D animation as a representational instrument of diegetic imagery in a live-action movie production. The visual issue of the image and its simulation of the real, as well as the very moment in which it is inserted, in addition to how time is presented by this visual narrative, are the points taken into consideration in this work. The movie chosen for these analyses is *Life of Pi* (Ang Lee, 2012), more specifically, the dream sequence of the main character. Therefore, the narrative characteristics are considered according to the studies by Gérard Genette and Gaudreault & Jost, and the concepts of time in cinema, by Andrei Tarkovsky. The moments represented in 3D animated images are also aesthetically analyzed considering the work of George Sifanos on animated image, and of Edmond Couchot on digital image. The characteristics of this sequence are furthermore analyzed taking into account Gilles Deleuze's concepts of time-image.

Keywords
Animation 3D, Diegetic-Imaginary, Dream-image, Recollection-image, Crystal-image, Life of Pi.

1. Introduction

Today, the great majority of movie productions use digital effects. When you watch any film on DVD or in the cinema theatre, the credits make it abundantly clear. And a significant amount of them use animated effects, sometimes with great impact. Such was the case of *Life of Pi* (Ang Lee, 2012). The Sino-British-American production received several awards, among which: The Academy Award Oscar for *Best Director*, *Best Cinematography*, *Best Special Effects*; *Harold Lloyd Award* for the *International 3D Society* [1] and the *44th Annie Award* for *The Best Character Animation in a Live Action* production "for the animation of the Bengal tiger" [2].

This work aims to analyze 3D animation as a representational instrument of diegetic imagery in a live-action movie production, taking as an example Ang Lee's film[2]. The visual issue of the image and its simulation of the real, as well as the very moment in which it is inserted, in addition to how the time is presented by this visual narrative, are the points taken into consideration in this work – especially the "dream" sequence of the character Pi Patel, while drifting in the Pacific Ocean.

1 Animator, professor and PhD student in Multimedia at the University of Lisbon, Faculty of Fine Arts (CIEBA- Research Centre for Studies in Fine Arts) - Portugal, and at the University of Paris 8 (EDESTA) - France.
This work was supported by CNPq, National Council for Scientific and Technological Development - Brazil

2 The film is an adaptation of Yann Martel's novel "Life of Pi" (2001). The novel tells a fantastical story of a young Indian boy who survives on a lifeboat in the company of a Bengal tiger.

Eliane Gordeeff ▪ eligordeeff@gmail.com

It is difficult to determine the genre of the film. Imdb.com itself classifies it as "Adventure, Drama, Fantasy" [3]. The film enjoys a cohesiveness and visual beauty that is built through a perfect harmony between the filmed images and their digital counterpart, from the backgrounds to the visual effects and the characterisations. These images create moments of reality and of fantasy, with the same sense of "truth" as the photographic image (that is to say, the live-action image). It results in a hybrid production – live-captured and computer-animated images (at a technical level) – which presents real and fantasy images (at the narrative and image level).

The analysis presented in this text focuses more particularly on the dream sequence of the character[3], but goes on to consider the film as a whole, for a better understanding of its specificities. Therefore, the narrative characteristics are explored reflecting Gérard Genette's and Gaudreault & Jost's studies, and Andrei Tarkovsky's concepts of time in cinema. The moments represented in 3D animated images are also aesthetically analyzed referencing the work of George Sifanos on the animated image, and of Edmond Couchot on the digital image. The characteristics of this sequence are furthermore analyzed according to Gilles Deleuze's concepts of time-image.

This text is a piece from a Doctoral Thesis research in Multimedia (under the supervision of Professor João Queiroz) at the University of Lisbon in collaboration with concepts developed in the classes of "*Les Anachrologies du Cinéma*" (taught by Professor Frédéric Sabouraud), at the *University of Paris 8*. It is to be noted that all citations originally in French were translated into English for the sake of reading fluency.

2. Life of Pi, the movie

Life of Pi begins in Canada, with the character of Pi Patel, adult, telling his story to a writer, known to a friend of his father. He talks about his birth, his family and the origin of his name, about his search for God, why they moved from India to Canada and about the sinking of the ship in the Pacific Ocean. This situation forces him to spend time with a zebra, a hyena, an orangutan and a Bengal tiger, a ferocious animal, aboard the small boat. However, the feline (named Richard Parker) abandons Pi when they arrive on the Mexican coast. This boat journey is the most involved part (taking up most of the film), being the narrative and visual description of the moments Pi spent with the Bengal tiger, in a lifeboat, and how they managed to survive.

The story of this adventure is interspersed with moments of conversation, between Pi and the writer (the contextual reality of the movie).

At the end, the writer demands to know the true story because he doesn't believe Pi's fantastical version. So, Pi tells him what he told representatives of the ship insurance company – that he was stranded on the boat with his mother (the orangutan), a sailor (the zebra) and the cook (the hyena). And he (the tiger) killed the cook, who had killed his mother beforehand. Ultimately, these employees, as well as the writer, preferred the first version of the story.

3 Between 1h24min -1h26min of the film (without opening credit).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

So, there are three stories in the film: the conversation between the characters, the story told by Pi and the real one, – which he told the insurance company's auditors.

The staging of this adventure was achieved through different atmospheres and environments that were mostly created using digital technology. The image of the actor representing young Pi (Suraj Sharma) was captured on a chromakey background[4]. Most of the background scenery, animals (which were animated) and the various effects were produced through virtual work, whether 3D animation or creation and digital manipulation of images. Only then was the final composite image of the film obtained by additions in post-production stage[5], merging all the elements that make up the hybrid image of *Life of Pi*.

At the end, when the public becomes aware that the whole story being watched is not the "real" one, it comes as a surprise. However, at the same time, this revelation puts all the narrative-visual information provided by the images throughout the film in their rightful place. And one understands the overriding theme in the story of Pi – the moral of the film – is his search for the divine. The fact that in the film the character divides into a human and a wild equivalent (the tiger), can simply be interpreted as the means the protagonist uses – as sometimes, psychologically a person does in real life (to surpass moments of trauma) –, to accept his own wild side.

3. Life of Pi, the narrative

The narrative begins with Pi telling his life story in voice-over to the writer, with images of his father's zoo in French India at the time he was born. That is, a *narrated discourse* [5](p.191) is presented to the public by a *self-diegetic narrator* [6](p.252), since it is a narrative being given by the main character of the diegesis, who is recounting his own life. Therefore, it is also a narration from after the time of the events, speaking about a time that has already passed.

The narrative unfolds with the focus on Pi. He is the storyteller-character who best knows the story and it is through his eyes that the public "sees". Therefore, as explained by Genette [7](p. 206), this is an *internal focalization[6] - which is an element of monstration[7] of the narrative given by the character. According to Aumont [10](p.84), there are two types of focalization*: one has the focus on a character (Pi) – the audience sees the character and his actions – and the other has the focus through the character (Pi) – the audience sees what the character sees. Or secondly, according to Gaudreault & Jost [11] (p.131), respectively, there is an *internal focalization* and a *primary internal ocularization*[8]. They also gave name to the phenomena of *null ocularization*

4 Artifice through which the character is filmed on a green or blue background, and in the post-production phase the image of the digital scenery is added on this background.

5 "The operations that take place after the shooting of a film, aiming to produce the final version: assembly, calibration, mixing in particular (not to mention possible alterations to the final image, which digital permits in very flexible and diverse ways)" [4] (p. 215).

6 Reference from *Understanding Fiction* (1943) by Cleanth Brooks and Robert Penn Warren, which proposed the expression "focus of narration" [8](p. 203).

7 In other words, what is given to perceive, visually to the public [9](p. 26) .

8 The *ocularization* "characterizes the relationship between what the camera shows and what the

Eliane Gordeeff ▪ eligordeeff@gmail.com

- when the public is shown effects and elements that are part of the visual narrative, but not necessarily seen by some character (such as *plongée* cameras, where sea and sky blur – and *secondary internal ocularization* – when "the subjectivity of the image is constructed by *raccords*, by a contextualization" [12] (p. 133) (as in the case of the transitions between the present-past, where the present scenery is replaced by images of the past).

With the presentation of several sequences from Pi's past, throughout the narrative, there is a temporal variation of the chronological linearity of history – past-present (first past, then present). What is shown throughout the film is, present-past-present-past- [...] -present, namely in which the narrative is split by a process of *analepsys* where the time sequence is broken by past moments. However, the two life moments experienced by Pi are systematically presented to the public concomitantly: as a narration in the present time but with images of the past. In other words, a process of *ocularization*, which is a visual *monstration* – what the camera shows –, presents the past, whereas *auricularization*[9], which is the auditory *monstration* – what is heard – happens in the present. Despite speaking about the past, it occurs in the diegetic present. In other words, there is a narrative, which as per Genette occurs at the main diegetic level, which is *intradiegetic* – the present's diegese in the film, the dialogue between Pi Patel and the writer. Therefore there is likewise what is told within the diegesis itself, the life of Pi, which is revealed at a *metadiegetic* level [14] (p. 238) – another story (from the past) folded into the main story.

This story is told within the other story. Inside the main narrative chronology, it is like a previous level (something that happened in past), but deeper into the character's story. This is his story, something that he personally recounts, it's in his imagination, revealed as part of a diegetic imaginary, because after all, both the character and his stories are part of the same diegesis. And in this case, it is "imaginary" in a second interpretation of the word, because, at the end of the film, it is revealed that it was an invented story. It reinterprets the violent reality of the shipwreck and its consequences, to be psychologically processed[10] by the then teenager Pi Patel.

However, even at a *metadiegetic* level, the fanciful narration of events on the Pacific Ocean, there are moments that are *meta-metadiegetic*: in the sense they are on an inner level within the main narrative – a dream, part of the character's memory, that is recounted from the point of view of this particular character to another. In other words, they are dream sequences, unreal images, that even Pi does not know how to recognize[11]. For example, at this particular moment: purely dreamlike images emerge, of fantastic animals, and galaxies – vaporous forms, which dissolve and metamorphose.

character supposedly sees. [...] While 'focalization' continues to designate the cognitive point of view adopted by the narrative"[11] (p. (130).

9 In the film, the *primary internal* is verified – when the sound is heard by the public, but without reference to apparent action (it is not known if it is heard by the character) – *secondary internal* – when the sound is audible and is heard by the character, sometimes in sync with an action of the scene – and *zero* – when the intensity of the sound is changed due to the distance of the character, or for reasons of intelligibility of the dialogue [13] (p. 134).

10 Psychological explanation for replacing bad experiences with other images [15].

11 Pi writes that he: "can't distinguish dreams from reality anymore" [16].

There is a certain confusion between the narrative levels (the *meta-diegetic* and the *meta-metadiegetic*), which Genette calls *metalepse* [17](p. 239).

When the audience knows the real story of what actually happened, there is a kind of peripeteia, in the sense that the narrative is moving towards one particular conclusion, but it unfolds in another way. This is because throughout the film, we are presented with a story, and in the end, we realize that it was a connotative story in contrast to "reality". *Life of Pi* also plays with beautiful images and creative transitions, condensing a life into approximately two hours of viewing time. It is one of the characteristics of Cinema, the condensation of time through ellipses and cuts. But it is also more than that.

4. *Life of Pi*, the temporalities

In this analysis, the subject's concept of time is approached not in chronological terms, but in filmic ones [18](p. 15) – as experience and category [19] (p. 287-8). As Tarkovsky[12] notes about cinema:

> For the first time in the history of the arts, in the history of culture, man found the means to take an impression of time. And simultaneously the possibility of reproducing that time on screen as often as he wanted, to repeat it and go back to it. He acquired a matrix for actual time. [22](p. 59)

For the filmmaker,

> Cinema came into being as a means of recording the very movement of reality: factual, specific, within time and unique; of reproducing again and again the moment, instant by instant, in its fluid mutability – that instant over which we find ourselves able to gain mastery by imprinting it on film. [23](p. 88)

Life of Pi shows the life of a young man, at his most difficult moment: when he needs to leave his country, loses his family and undergoes great hardship in a shipwreck. It is the lifetime of the character that is represented in the movie. A time that can be called "real" history: his childhood, with his religious questions, his relationship with the emotional (his mother) and the rational side (his father) of life, and then, his adolescent love. It is a time known to everyone, because this is the same relationship that each human being has with his/her "own" lifecycle recorded in one's memory. Where memory and time "are like two sides of the same coin" [24](p. 55).

Another approach to time is experienced during the period that he spends at sea, adrift[13]. It is a time "without" time. There is no measure-

12 Tarkovsky died in 1986 so he did not live to see the digital revolution. The filmmaker did not accept "the point of view that the montage is the main element of a film" [20](p.109), because for him, "the cinematographic montage joins pieces of time, which are printed on the segment of the film" [21](p.113). However, despite some points of view and statements are incoherent to a production like *Life of Pi*, which, as already mentioned, was completely composed every frame, other statements and concepts of Tarkovsky do not lose the force when watching the film.

13 It is known that it is a long period.

Eliane Gordeeff ▪ eligordeeff@gmail.com

ment of the passing of time, but some clear visual references to day and night. At various moments of the film, there is a complete "out of time" displacement – with the representation of dreams and fantastic images, with animals and luminous Hindu symbols. This "out of time" period is a moment without time reference. It takes place in relation to a notion of time that is passing, and in relation to the temporal coherence of the elements shown: the giant squid, animals from his father's zoo, the symbol of Vishnu, the appearance of his mother, the sunken ship. This moment of diegesis, by contradiction, is also rich in another kind /perception of time, that of time as experience. For it is not a definite time, but several significant "other times" of the various elements that make up the sequence – which creates a simultaneity of times that occur concomitantly.

The sequence is also notable for its measured pace – and there is a subjective camera, a virtual one that descends through the ocean (the screen). Metamorphoses create images that follow each other as if in a dream. There is even a time embedded, encrusted. It is not a time captured by the film, as described by Tarkovsky, but there is a sense of time created by the succession of elements, that has been created virtually. In addition, there are several different abstractions of time present in each frame, because it is not only the movement expressed through time, but time as a set of meanings (of elements) presented by the visual narrative until this moment in the film – they are records of Pi's life. It is not time as a vector of duration, but time as a psychological category and representational weight that predominates, thanks to the visual impact of the actual image itself.

5. Life of Pi: reality vs. fantasia in 3D animation: dream-image, recollection-image, crystal-image

One of the film attractions is the almost indiscernible mixture between what is diegetic reality and what is Pi's imaginary – as well as what is a shot image and what is virtual. This guessing game has a connection with the very seed of Cinema – a result of the union between technique and art. At this point, there are two aspects to be examined. One is in relation to the image as fantasy, which is different from the image that pretends to be an imitation of reality. And the other, is in relation to the simulation of a real image, to represent that same fantasy.

The sequence that is to be the focus of this analysis is the one where Pi / Richard Parker looks at the water and sees all the fish. Through a subjective camera using *zoom in*, it shows: a shark, a giant red squid, a whale that is caught by the squid, and then transforms into scattering zoo animals; a red deep-sea fish, and various other disparate elements such as fish roes and then galaxies, as well as the Vishnu symbol and the face of Pi's mother with the *tilak* on her forehead. Still *zooming in*, the camera passed through the *tilak* and through it appears a shipwreck on the seabed. This sequence finishes with a quick *zoom out*, that stops at a *close-up* of the young Pi.

It is natural for the public to understand this as a dream sequence, a daydream or an epiphany of Pi's. Even the way images emerge onto the screen, how they move and how they transform, awakens in the public its own references to mental images of dreams, of deepening. Perception is

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

always imbued with images and information from the individual's own private repertoire, in one's memory, as observed by Henri Bergson [25].

However, George Sifanos[14] notes that "mental images are not natural", but abstract [26] (p.56). These images preserve the whole, not the detail[15]. And citing Rudolf Arnheim, he points out that one can "visualize the volumes [...]. Although one can see a certain difficulty in perceiving the third dimension" [27](p.56). And he explains that this simplification of the form's visualization of the mental image distinguishes it from the image obtained by visual perception. "The mental image is content with the recognition of its object" [28](p.56), since, when seeing something familiar to one's memory (a mental image), quickly a process of identification[16] takes place and that memory is revived. And then, there is a tendency to delve into the memory, and remember the details. It is the tendency "towards the 'completeness' of the image" [29](p.57), which almost always fails, because "the mental image lies between memory and forgetfulness" [30](p.58). It is susceptible to manipulation because it is unstable and can be modified [31](p.65).

Returning to the sequence of the film, its images present the characteristics mentioned by Sifanos, although they are 3D-generated. Indeed, the elements presented are arranged in isolation, where they float in an ethereal-aquatic space. The volume of forms is identified and the three-dimensional sensation exists – it is identifiable, differently from the explanation of Sifanos[17]. The images of these isolated elements, which have appeared previously on the screen, at other times in Pi's life, mix and transform randomly, without apparent logical objective or motive[18].

This sequence is also a moment when, in fact, nothing happens[19], which results in *optical and sound images*, instead of action images (*sensory-motor images*), which according to Deleuze [33], are images in which the spectator participates, more or less, by identification with the characters [34](p. 9). The fact the subjective camera propitiates this participation, and

> we no longer know what is imaginary or real, physical or mental, in the situation, not because they are confused, but because we do not have to know and there is no longer even a place from which to ask. It is as if the real and the imaginary were running after each other, as if each was being reflected in the other, around a point of indiscernibility. [35] (p. 15)

14 French researcher of the aesthetics of the cinema of Animation.

15 The Gestalt even explains in this way how human perception is processed.

16 It is the same as the afore mentioned explanation by Bergson.

17 This will be developed later.

18 As the study of psychology explains, our unconscious images are disguised, when they are in conflict with the conscious. Thus, a thought considered harmful, inadequate, or even a traumatic experience is nuanced or replaced by other ideas or acceptable images [32](p. 97) – created by an association of ideas. So, for Pi, the orangutan (which had a cub) represented its mother, while his own ferocious side ("bad", according to the character itself) is represented by the Bengal tiger – a ferocious animal, which he (as a young man) tried to approach unsuccessfully.

19 There is movement of floating elements and of camera, but nothing more.

Eliane Gordeeff ▪ eligordeeff@gmail.com

At this moment, the presence of the three-dimensional animated technique stands out. The possibility of creating an image that has the same visual characteristics as a photographic image, and therefore linked to the real as Barthes affirms [36], would lead, as Sifanos states, to a moment that "tends to be considered an objective reality" [37](p. 70). Although it is an artificially generated image, it is false, virtual – at three levels: technical, narrative and material. In the sequence, it represents the mental image of the character, his diegetic imaginary (since it is part of diegesis), a naturally less defined, more abstract image – still according to Sifanos [38](p. 56). So, the result is an irony: it is not, despite of a sense of reality of these images, but thanks to them that the force of the sequence is so intense. As Edmond Couchot and Norbert Hillaire observe, when referring to the reality of the images of *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993)[20],

> With this film is exposed a whole philosophy of cinematographic ultra-realism. To give the public the feeling – or rather, the certainty – that what they see is true, real, that is to say, as a camera would have filmed it sixty-five million years ago. The reality, even the most fictional, is what the camera films, at least in a certain cinema. [39](p. 44)

They are all fictions – and this is known before going to the movies, it is an unreal image. However, the projected image carries a degree of "truth", of existence, which convinces and removes the audience from the action of identification, of what is real and unreal. This is the goal of all cinematic productions: to lead the viewer to a point of abstraction. For this reason, the use of 3D was indispensable to achieve this[21]. The public is floating, in the action of the "attentive recognition", as Deleuze, observes thus:

> [...] I abandon the extending of my perception; I cannot extend it. My movements, which are subtler and of another kind, revert to the object, return to the object, to emphasize certain contours and take 'a few characteristic feature' from it. And we begin all over again when we want to identify different features and contours, but each time we have to start from scratch. [...], we constitute a pure optical (and sound) image of the thing, we make a description [40](p. 62).

This happens when the abstract/different elements follow each other. They look like fish eggs, and then galaxies, followed by the whale that metamorphoses into scattered animals. "The optical (and sound) image in attentive recognition does not extend into movement, but enters into relation with a 'recollection-image' [...]" [41](p. 64).

In line with Deleuze's reasoning, the sequence is an *optical and sound image*, as mentioned before. It is a visual description, where sensory-motor movement is minimal. However, it is also a virtual image, a *recollec-*

20 Which were also mainly produced in 3D.

21 Without addressing the issue of the ease and security of the film's production as a whole, if the film had been made with real animals instead of virtual ones.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

tion-image[22]. Resulting from a flashback, there is an image that suggests "a new sense of subjectivity" [42](p. 66), "temporal and spiritual" [43](p. 67), different from *movement-image*. However, within this virtual image there is another one embedded. When Pi / Richard Parker looks at the sea, it opens space for the *dream-image*[23], of states

> [...] *in the diffuse condition of a dust of actual sensations, external and internal, which are not grasped in themselves, escaping consciousness.* [...], *but becomes actual in a different image, which itself plays the role of virtual image being actualized in a third, and so on to infinity* [...]. [44](p. 77-78)

Therefore, although both are virtual, the first (*recollection-image*) playing the role of the actual image of the second (*dream-image*). The result is a *crystal-image*, which contains the two instances of the image in itself – actual + virtual – as Deleuze explains:

> *For the time-image to be born, on the contrary, the actual image must enter into relation with its* own *virtual image as such; it is necessary from the outset pure description must divide in two, 'repeat itself, take itself up again, fork, contradict itself'. An image which is double-sided, mutual, both actual and virtual, must be constituted. We are no longer in the situation of a relationship between the actual image and other virtual images, recollections, or dreams, which thus become actual in turn: this is still a mode of linkage. We are in the situation of an actual image and its own virtual image, to the extent that there is no longer any linkage of the real with the imaginary,* but indiscernibility of the two*, a perpetual exchange.* [45](p. 358)

Pi's dream works as a mirror, which reflects the elements of his memories. There is a kind of *short-circuit*[24] between the two levels of images – thus, per Deleuze, he is the one who tells, and remembers what happened as well as details of the dream he had.

Conclusions

As story and image, *Life of Pi* hearkens back to myths such as Homer (Greek), Jonas and the Whale (Christian), as well as films such as *Moby Dick* (John Huston, 1956)[25], or *The Old Man and the Sea* (Alexander Petrov, 1999)[26]. The latter, a short film made through glass painting in an incredibly realistic way, coincidentally also carries moments of *optical and sound images* – as Petrov was very faithful to Ernest Hemingway's book in creating the mental images described by the character of Santiago. Just as Lee does, through a subjective camera, Petrov also makes the spectator dive into the sea, there-

22 In French, *image-souvenir*.

23 In French, *image-rêve*.

24 Deleuze explains: "This sort of direction already appears in links through flashback: in Mankiewicz, a short circuit is produced between the character who tells a story 'in the past' and the same person in so far as he has surprised something in order to be able to relate it [...]" [46](p. 92).

25 https://www.youtube.com/watch?v=9kHQe12BWSw

26 https://www.youtube.com/watch?v=W5ih1IRIRxI

Eliane Gordeeff ▪ eligordeeff@gmail.com

fore inducing a sense of participation [47]. Regardless of the difference in techniques – *Life of Pi* is hybrid, and Petrov's film is animation painted on glass – both can seduce the audience. Time is the essence in both narratives, just like within the films as within their literary originals[27].

However, the time in this film is not only a vector of narrative work, but also a sensation, and it is almost the *great narrator* (author) who commands. It is *Chronos* (the Greek god of time) who orders everything. But there is also the time of opportunities – *Kayros*. Firstly, every moment is an opportunity to find the deity for Pi Patel – even in childhood, when he made a bet with his brother. And every moment of learning of the story takes place when the characters are feeding themselves – during family lunches and dinners, as well as moments after the shipwreck. Feed the body, but also feed the spirit.

On the other hand, adapting the *short-circuit* as observed by Deleuze, it can be considered an estrangement between two elements. And it can extend to various moments and levels of the film:

- it agrees with the *metalepse*, in narrative terms (already mentioned);
- with *ocularization* (the image) which presents the past, while *auricularisation* (the sound) transmits the present;
- with the use of 3D animation, to represent the dream moments of Pi. It adds more illusion and restlessness in the public: it is the vision of a dream, but the images simulate real ones.

The dream sequence is another moment in which the movie plays with the spectator. The elements, the apparitions from Pi's memory, also make the spectator awaken his/her own memories, and recognize where he / she has already seen them throughout the film. What this means, is that it is Pi's memory which awakens the equivalent memory of the spectator. The difference is that for the character it has another meaning, one which, the public is invited to decipher, in order to understand more deeply what the character feels. Moreover, the beauty, the aesthetics of that moment transports us to our own dream, our own memories, our own inner experience, our own time within the dream time of the film.

However, it must be admitted that the impact of the image, whether real or virtual, has always been in context – both Lev Kuleshov [48] and Gestalt effects prove this. In the case of the movie being watched, the audience's empathy and the excitement that is aroused. As Sifanos [49](p. 243) states:

> With their rigidity and accuracy, the calculations in the infrastructure can create feelings of admiration as well as indifference or boredom that can provoke the 'inanimate'. As a result, the possible "fascination" of synthetic images with respect to their mathematical infrastructure has something to do with the metaphysical sensation that arises from mathematical perfection.

It should be highlighted that the virtual image makes a difference not because it is-virtual, but because of its high degree of visual realism. On the

27 *The Old Man and the Sea* was based on the homonymous novel by Ernest Hemingway's of 1952.

other hand, it must be emphasized that our reaction to the sophistication of the simulation has also been witnessed in previous generations without access to the same level of technology. There have been other kinds of simulations before, which were very good for their time: as the animated puppet King Kong designed by Willis O'Brien (1886-1962), and the novice Ray Harryhausen (1920-2013) for the film, *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933) proves. And the public marveled at its artifice, in exactly the same way.

Nonetheless in the case of *Life of Pi*, a symbiosis / identification is created, too, independent of the technical nature of its images. The film is a representation of time, not just that of Pi Patel, but of all humans, whether they are believers or not. It is a time in which we ourselves question the meaning of life, its paths and temporalities. Within this context it is worth observing the political stance of the film. It tells the story of an Indian, an immigrant, baptized in three religions (Hindu, Catholic and Muslim), who teaches Kabala – an element of Jewish culture – at a University of Canada. In other words, he is accepted by Western society and he accepts in himself, all the paths that lead to the divine. It is undoubtedly a profound message, through hybrid images in motion.

References

1. http://www.businesswire.com/news/home/20121203005339/en/"Life-Pi"-Director-Ang-Lee-Receive-Harold
2. http://annieawards.org/40thannieawards/
3. http://www.imdb.com/title/tt0454876/?ref_=fn_al_tt_1
4. Aumont, J., Marie, M. Dictionnaire Théorique et Critique du Cinéma. 3rd édition. Malakoff, Armand Colin (2016).
5-8. Genette, G. Figure III. Poétique (Col.). Paris, Éditions du Seuil (1972).
9. Gaudreault, A., Jost, F. Le récit Cinématographique. Armand Colin Cinéma (col.). Malakoff, Armand Colin (2005).
10. Aumont, J. (et al.). L'Esthétique du Film. Nathan Université (Col.). Édition Fernand Nathan (1983).
11-13. Gaudreault, A., Jost, F. Op. cit.
14. Genette. G. Op. cit.
15. Atkinson, S., Tomley, S. (Ed.). The Unconscious is the True Psychical Reality. In: The Psychology Book, p. 92-99. New York, DK Publishing (2012).
16. Lee, A. Life of Pi. 2012: 1:26:00.
17. Genette. G. Op. cit.
18. Metz, C. Langage et Cinéma. Paris, Éditons Albatros (1977).
19. Aumont, J., Marie, M. Dictionnaire Théorique et Critique du Cinéma. 3rd Edition. Malakoff, Armand Colin (2016).
20-24.Tarkovsky, A. Le Temps Scellé : de l'enfance d'Ivan au Sacrifice. Paris, Éditions de l'Etoile/Cahiers du Cinéma (1989).
25. Bergson, H. Matière et Mémoire : Essai Sur la relations du corps a l'esprit. 3rd. Edit. Paris, Éditeur Félix Alcan (1903)
26-31.Sifanos, G. Esthétique du Cinéma d'Animation. Condé-Sur-Noireau/Paris, Éditions Cerf-Corlet (2012).

Eliane Gordeeff ▪ eligordeeff@gmail.com

32. Atkinson, S., Tomley, S. (Ed.). Op. cit.
33-35. Deleuze, G. Cinéma 2 L'Image-Temps. Paris, Les Éditions de Minuit (1985).
36. Barthes, R. Rhétorique de l'image. In: Communications, 4, 1964. Recherches sémiologiques. pp. 40-51; http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027
37-38. Sifanos, G. Op. cit.
39. Couchot, E., Hillaire, N. L'Art Numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art. Paris, Éditions Flammarion (2003).
40-46. Deleuze, G. Op. cit.
47. Metz, C., Essai sur la Signification au Cinéma. Tomo 1. Paris , Éditions Klincksieck (1994).
48. Koulechov, Lev: L'essence du cinéma... c'est le montage (1920). In: Banda, Daniel & Moure, José: Le cinéma: naissance d'un art 1895-1920. Éditions Flammarion, Paris (2008).
48. Sifanos, G. Op. cit.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Adapting Shakespeare for Virtual Reality: Defining an Integrated Research Framework

Hannes Rall[1], Elke Reinhuber[2] and Wibke Weber[3]
{rall, elke}@ntu.edu.sg

[Cinema e Literatura / Cinema and Literature]

Abstract

Keywords
Shakespeare studies, virtual reality, adaptation, digital animation, theory and practice integration.

This article describes the larger research context and the research strategy to gain more insight into qualitative criteria for successfully adapting a Shakespeare text for VR in an animated version. It details the selection criteria for a suitable text for this kind of adaptation and explores visual storytelling options for practical creation.

1. Introduction

The authors engage in an interdisciplinary international research project that aims to investigate the narrative and visualization challenges of adapting a classic Shakespeare play as a short digital animation piece in virtual reality (VR). This is done in an integrated approach that combines scholarly research and practical creation: Theoretical findings will inform the screenwriting, storyboarding and visual development process of the short Shakespeare animation, vice versa results from practical creation will feed back into the scholarly research. Ideas developed in theory can be tested in the practical experiment(s), successful artistic outcomes will lead to new ideas for adaptation theory.

This article describes the larger research context and the research strategy to gain more insight into qualitative criteria for successfully adapting a Shakespeare text for a new platform within the medium of animation. The investigators were led by a major research question that determined the methodology under which the initial steps of the research were carried out: *What are the qualitative criteria for successfully adapting a Shakespeare play for a digital platform using animation and VR?* To answer this question, the researchers started with a literature based inquiry into the field of studies on filmic adaptations. Animation is a form of film, albeit with very unique characteristics. Therefore, it is essential to first provide the necessary context of the bigger discussion pertaining to the adaptation of written text for the screen.

1, 2 Nanyang Technological University, 81 Nanyang Drive, 637458 Singapore, Singapore.

3 ZHAW Zurich University of Applied Sciences, Theaterstrasse 15c, 8401 Switzerland.

2. General Challenges of Adapting Classic Literature for Film and Animation

2.1. Adaptation of Literature for Film

Adaptation of classic literature for film in general has a long tradition of highly controversial academic debate that often focuses on questions of fidelity versus the adapted text(s) [1]. This scholarly debate echoes the often-heated discussions between book readers and film audiences, frequently trying to establish a superiority of one version over the other. Two of the most prominent examples of such debates are the controversies over Peter Jackson's recent adaptations of *The Hobbit* [2] and the significant narrative deviations the *Game of Thrones* TV-series took compared to the book series [3].

In addition to the debate over the narrative changes another major point of debate is rooted in the inherent need for visualization when a adapting a written text for the screen, as Marciniak [4] explains: "It was an obvious fact that each act of visualization narrowed down the open-ended characters, objects or landscapes, created by the book and reconstructed in the reader´s imagination, to concrete and definite images." In other words: A reader of a book often cannot help but to come to a filmic adaptation with his/her very own set of expectations as pre-defined by their own imagination. "This (...) likely explains much of the disappointment expressed by readers when their vision of a favorite character or sequence from a favorite book stands at odds with the visual interpretation in a filmic adaptation" as Rall and Jernigan point out [5, p. 41].

More than anything else such observations can support the notion that for filmic adaptation change is inevitable, a thesis vehemently supported by John Glavin [6, p.4] in his introduction to *Dickens on Screen*: "To make a good film or indeed any other sort of film, must mean inevitably to refuse, to disrupt, to subvert, the makings of fiction." Olivier Cotte concurs in his book on Oscar-winning animation [7]: "The adaptation of a written text into a story suitable for on-screen viewing often requires radical changes." While this can therefore be seen as a shared requirement between live action film and animated adaptations, there are differences as well.

2.2 Potential and Challenges of Animated Adaptations

Paul Wells [8, p. 199] points out that "animation is after all, a distinctive film-form which offers to the adaptation process a unique vocabulary of expression unavailable to the live-action film-maker." Animation is by no means bound to realism or representation in its execution – it is not relying on actors in front of the camera or physical locations. Therefore, its ability to express internal states of mind though imaginative visualization is only limited by the artistic ability of the animator(s). Wells further notes that "animation accentuates the intended ‚feeling' of the text through its very abstractness in the use of color, form and movement (...) animation simultaneously literalizes and abstracts." [8, p. 208] Such expressiveness through manipulation of shapes and movements can be

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

achieved at a much lower cost compared to live action-simply by choosing an adequate technique and level of stylization. Rall and Jernigan [5, p. 39] posit that „adapting literature for film in general, and for animation in particular, poses extremely difficult challenges, most especially concerning how to account for narrative voice and interior psychological monologue without simply over-relying on voice-over narration."

Therefore, the challenge for an animated adaptation is to define the criteria that will inform the selection of the changes to be made. How can the content of the adapted text be related to the narrative and design choices for its animated counterpart? In the opinion of the researchers it is the most promising approach to complement theoretical considerations with carrying out a practical experiment by creating an animated adaptation themselves: New theories can be tested on the spot, entirely new findings can occur. But which author can offer a rich body of animated adaptations for theoretical comparison and well-known-plays with high potential for practical creation?

3. Why Shakespeare?

3.1. Shakespeare's Universality

"Adaptations are obviously not new to our time, however; Shakespeare transferred his culture's stories from page to stage and made them available to a whole new audience." [9, p. XXVIII] On the basis of this quote one could already make an argument that Shakespeare being a pioneering adaptor, making him subject to adaptation himself would seem entirely appropriate. Yet another very important aspect of Shakespeare's work in terms of adaptation affinity is how little he concretely describes in his texts. The actual look of the characters, clothing and locations is almost entirely left to the imagination of the audience or reader. This renders his texts very open and (unless otherwise instilled by theatrical tradition) with very little pre-conceived notions how things should look in an adaptation.

This, in return, leads to the global (and lasting) appeal of his plays that transcends time and spatial imitations. Roberta E. Pearson [10, p. 91-92] reflects: "The humanist Shakespeare, set free from the stifling historicism of a particular English heritage is a transcendent genius who wrote of universal themes and emotions and created emblematic characters recognized by all." Pearson further cites Fiona Shaw [11]: "His plays can be reset in any time and any place because what we recognize in them isn't the dates and the towns, it's the emotions and the experiences and the personalities familiar to everyone everywhere." Pearson [10, p. 91-92] adds: "A humanist Shakespeare is a cosmopolitan who speaks to all the world in contemporary terms." This offers an explanation for the high number of filmic adaptations. As the probably most popular author for filmic adaptations, Shakespeare's works present many options for comparative studies. His work can arguably be seen as exemplary in terms of investigating parameters for transforming classic literature for film in general and animation in particular. If an animation director aims to create an adaptation with global appeal

and lasting impact, even to the generation of "digital natives", Shakespeare is offering the ideal source material. Besides very nature of Shakespeare's plays themselves animation has much to offer that qualifies it as an excellent medium of choice for adaptation.

3.2. Previous Shakespeare Adaptations for Animation

"You know, he's the great poet, and animation can aspire to a poetic imagery and feeling." [12]. This quote by John Canemaker further attests to the specific (and unique) qualities that animation can bring to a Shakespeare adaptation. Vice versa, a certain type of Shakespearean text is particularly well suited for animated adaptations. The authors have selected exemplary pieces from the rich body of animated Shakespeare adaptations that can support this claim. John Canemaker [13] identifies some of the most outstanding animated Shakespeare adaptations with Jiri Trnka's *A Midsummer Night's Dream* (1959), George Dunning's uncompleted animation of *The Tempest* (ca. 1980) and Barry Purves's *Next* (1989). Acknowledged by Wells [8, p. 211] and Bendazzi [14, p. 114], likewise, Canemaker's own adaptation *Bottom's Dream* (1983) surely belongs in this list as well (Fig. 1). It is of note that *A Midsummer Night's Dream* keeps returning as an inspiration for animators – a fact to which the authors will revert to in further course.

Fig. 1. Film still from *Bottom's Dream* (1983), directed by John Canemaker. © John Canemaker.

The most comprehensive effort to date to produce a series of animated adaptations that represent a whole range of Shakespeare's work were the first and second TV-series of *Shakespeare: The Animated Tales*, made by Channel 4 in Wales in collaboration with Russian animation directors and animators (1992/1996). The series was also created with significant input from the Shakespeare Institute, namely its Director at the time, Stanley Wells. The adapted works included *Macbeth*, *Romeo and Juliet*, *A Midsummer Night's Dream*, *Twelfth Night*, *The Tempest* and *Hamlet* in the first series (1992). The second series (1994) consisted of adaptations of the plays *Richard III*, *The Taming of the Shrew*, *As You Like It*, *The Winter's Tale*, *Othello* and *Julius Caesar*. All episodes used abridged scripts to fit the thirty-minute format of the series and employed a variety of animation techniques including traditional cel animation, stop motion and painting on glass. *Hamlet* was awarded with an Emmy. The series provides also an important benchmark for comparison as the researchers themselves are collaborating with the Shakespeare Institute and its new Director, Prof. Michael Dobson for their own project. 25 years on and for a digital medium.

Dobson [15] confirms the outstanding quality of the former series: "There was that very successful series (...) made by Channel 4 in Wales and a team of Russian animators, *The Animated Tales* (...) and they are really good. It's a handling that suits Shakespeare better than orthodox cine film I think." Bendazzi [14, p. 198] concurs: "Many films carried the

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

traces of the Russian school and showed genuine artistic ambition long with masterful execution." The generally high artistic potential for creating successful Shakespeare adaptations in the medium of animation can therefore be ably demonstrated by the rich body of work already created. But which play from Shakespeare's rich canon would make an ideal candidate for an animated transformation in a fully immersive environment?

In his seminal article on animated adaptations [8] Paul Wells compares three animated adaptations of *A Midsummer Night's Dream* in his closing section: John Canemaker's animated short *Bottom's Dream* (1989), Jiri Trnkas's feature length *A Midsummer Night's Dream* (1959) and Robert Saakyants' version, an episode from the aforementioned BBC/Christmas Film TV series *Shakespeare: The Animated Tales* (1992). Wells' previous deep scholarly engagement with this specific Shakespeare text gave the investigators the idea to also consider *A Midsummer Night's Dream* for a theoretical and practical exploration 20 years on. The existing studies [8, 16] provide a rich basis for theoretical comparison based on the analysis of different adaptation modes in a historical context. But is *A Midsummer Night's Dream* also a play that would conduct itself particularly well for a VR adaptation? If so, why? And what other considerations would come to mind? Before an answer to these questions can be seriously conceived, a re-engagement with the general challenges of visual storytelling in VR in general and animated adaptation in particular is essential.

4. Shakespeare in Virtual Reality

4.1. State of Research, Approach and Research Challenges

The researchers' goal is to theoretically examine the narrativity and practically produce a digital adaptation of a scene from a major Shakespeare play in VR. Based on the outcome of our scholarly investigations, a major Shakespeare play is to be chosen for adaptation as a fully immersive 360-degree environment. Virtual Reality (VR) is another trend coming from wearable technology, which is touted by Mark Zuckerberg as the obvious next step for video [17]. A major type of VR used by digital filmmakers is 360° videos. These can be viewed on a headset, making it Virtual Reality, or through a smartphone or video player such as YouTube where the viewer can navigate the video through changing the angle of the phone or clicking and dragging the video to change direction. This opens up new ways audiences can engage with stories [18].

Figure 2 demonstrates the specific challenge of telling a linear narrative in VR. In a traditional 2D-screen setting (Fig. 2, left) the viewer's attention to the narrative is clearly directed by the flat screen in front of him. Even with stereoscopic projection in a traditional theatrical environment, this concept of a directed viewing experience remains fully intact. In a fully immersive 360-degree environment (Fig. 2, right) however, the spectator can freely choose to explore the 3-dimensional world that surrounds him. There is no "guarantee" that the viewer will look at a certain space (where the narrative visually unfolds) at a certain point in time.

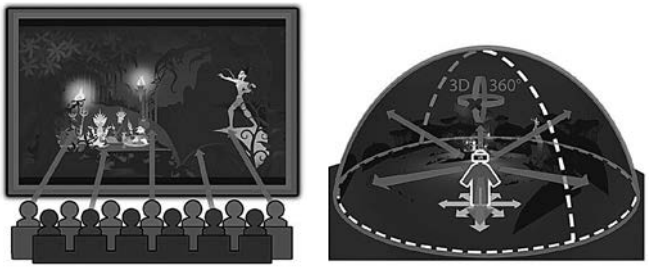


Fig. 2. Traditional 2D Screen (left) vs. Virtual Reality (right). Illustration © Hannes Rall, Lim Wei Ren Darren and Sulaiman Bin Abdul Rahman

How to tell fictional content as a linear or non-linear narrative within such an environment however remains a highly relevant and unresolved topic today. VR and 360° make the audiences feel like they are actually there, the viewer becoming a participant instead of a mere observer. Audiences can explore the full picture on their own terms, and decide how to interpret what they see themselves. Consequently, audiences are more in control of what they see, playing the 'editor' by changing the perspective they are viewing from as audiences are no longer passive viewers but need to interact with the film to get the best view of the scene around them, to make the most of the experience. However, due to the very novel and rapidly changing nature of the technological developments studies on VR story design and narrative techniques are entirely lacking. Publications such as Parisi's book *Learning Virtual Reality: Developing Immersive Experiences and Application for Desktop, Web, and Mobile* often focus on the technology aspects or psychology aspects [19, 20].

Currently, conferences such as *The Immersive Storytelling Symposium* in New York 2017 (http://immersive.parsons.edu/) or the *Future of Storytelling Festival* (https://futureofstorytelling.org/) have started to engage in aca demic discussion. Still this remains an emerging field of investigation, with many questions yet to answer to. When it comes to adaptation, the specific storytelling challenges for fictional narratives and plays in VR need to be considered:

- How do you direct the spectator's attention to follow a linear narrative, if the spectator can look where he wants?
- Or would it be more adequate to give up on such a traditional form of storytelling altogether instead favoring an open-ended, non-linear approach-an immersive experience instead of a plot-driven-story?
- What is the added value of VR and 360°?
- How does all of this relate to the Shakespeare play chosen for adaptation?

4.2. Selecting the Right Play

It appeared to be a consequential and logical next step for the research to seek advice to address this complex problem from two renowned experts on Shakespearean adaptation, who are collaborators in the project: Prof. Michael Dobson and Dr. Erin Sullivan from the Shakespeare Institute in Stratford-upon-Avon. Dobson is the Director of the Shakespeare Institute since 2011 and one of the most distinguished Shakespeare scholars

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

worldwide. Sullivan has extensively researched on modern Shakespeare adaptations and publishes the research-blog Digital Shakespeares. We interviewed Dobson, Sullivan, and Canemaker by using a semi-structured interview guide. The interviews took between 2 and 3 hours each and were recorded as video files. Afterwards, the verbal part of the interviews was transcribed and analyzed in terms of relevance for the specific visual storytelling challenges of an animated VR project.

Two plays were named by the interview partners in unison as suitable choices for a VR adaptation: *The Tempest* and *A Midsummer Night's Dream*. The presence of supernatural elements in both plays suggests a suitability for animation that can visualize these aspects like no other medium, as Dobson [15] points out: "As far as which plays beg to be done in 3D and in 360° I mean I think *The Tempest* is the most obvious because it's a play that's about special effects. There is actually somebody in the play, part of whose job in the play is to produce special effects." For *A Midsummer Night's Dream* Dobson advocates that "any of the comedies that involve the supernatural, anything with the fairy in it is going to work very nicely, Oberon's invisibility, the way Puck pops up places, you all expecting Puck to pop up is something that Midsummer Night's Dream can do." Wells [8, p. 210] makes a similar argument: "The 'openness' of the animated vocabulary is especially conducive to fantastical or supernatural contexts, and more readily defines and naturalizes 'magical conditions'. Shakespeare's *Dream* is an appealing text for animators in this light (...)." Sullivan [21] adds: "I think that *Midsummer Night's Dream* has appealed to people working in digital media, (...) because there's a kind of analogy of the digital world as a kind of fairy magic (...). I think they found that play useful for thinking about what the digital world can do." Going forward both plays will be further explored as adaptations by the research team through visual and narrative development, taking on the challenge of addressing narrativity in VR.

4.3. Narrative Options for Adaptation in VR

In addition to the arguments brought already forward by Dobson, Sullivan and Wells, *Tempest* and *Dream* offer qualities that qualify them for VR adaptation above other works from Shakespeare's canon. One of the possible narrative modes in VR is a deviation from a classical linear narrative replacing it with a offer to the spectator(s) to discover a digital world at their own discretion. Both plays possess a high potential for imaginative world building that answers to the narrative requirements of exploring a fully immersive environment. "I mean that and *The Tempest* are the ones that have most invited really elaborate painting because there is so much visual, small details in *Midsummer Night's Dream*" as Dobson [15] confirms.

Canemaker [12] offers further observations about the storytelling options for VR and the resonance of the text(s) with animation's very own artistic toolset, particularly animated metamorphoses, "*The Tempest* and *A Midsummer Night's Dream* have that marvelous metamorphic quality (...), it could be quite wonderful with *Midsummer Night's Dream* to follow Puck as he flies from one thing to another, and maybe the

lights come on over here, and a light attracts you this way, or then something else might happen over here. It could be quite effective and quite beautiful." What Canemaker describes is a combination between the spectator-driven-exploration mode and the author-driven-storytelling mode. This narrative hybrid will also be explored by the investigators in the further course of the project: A look somewhere in the VR environment might set off a story that captivates the spectator's attention, sounds or music might direct the viewer's attention and so on.

Exploring the multitude of narrative options available in VR and adjusting them to the actual requirements of a specific Shakespeare adaptation will be at the center of the next step of research. This will include investigations into telling an author-defined linear story in VR as well as coming up with a structure that allows the viewer to create the narrative. Hodgkinson [22] refers to these two narrative modes as "story-telling" versus „story-giving": Describing the former as a narrative model where "the viewer then becomes a recipient, experiencing the story in the way that the story-teller intends" as opposed to the latter in "which the story is presented, but it is up to the player to experience." These two models basically compare a directed reception ("story-telling") of the story with a non-directed exploration ("story-giving") of a narrative. It is certainly another option in VR to allow the viewer to become a performer him- or herself. But for this study, the investigators have decided to focus on a timeline-based narrative without involving the viewer as another actor in the play. The idea is to leave the underlying story largely unchanged yet to compare the modes of delivery.

Between these two opposite ends of the narrative spectrum possibilities for a plethora of narrative hybrids open up. These may include switching from one mode to the other, if it serves the effectiveness of the storytelling or experiencing the virtual world(s) through subjective perspective(s). This might answer particularly well to Shakespearean content as Dobson [15] explains: "That does actually happen in *The Tempest*, in that everybody who gets washed up on Prospero island has a totally different experience of it. You could go there as Stefano, and you would be drunk and it would look a certain way. (...)You'd go there as Ariel or live there as Ariel, get pinned in a pine tree and tortured, all sorts of things could happen to you. *The Tempest* is already sort of on the edge of video game territory in that respect."

As it stands, the investigators find themselves at the beginning of a process that will consider and explore all of the aforementioned narrative options in relation to the texts to be adapted: *A Midsummer Night's Dream* and *The Tempest*. This will be approached by screenwriting and storyboarding, informed by the previous theoretical findings on Shakespeare adaptation in general and the earlier animated adaptations in particular. The outcomes of these explorations will determine, which of the two plays will be chosen for final production in VR. Yet, besides the crucial aspect of deciding how to transform(s) the original narrative-the other big question pertaining to a visual adaptation needs to be answered to: What will it all look like?

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

4.4. Parameters for Visual Development

For clarity's sake, the authors separate the narrative and the visual development in this essay, but these are of course strongly related. In essence the story and its depiction of character will largely drive the visual development, design serves storytelling, form follows function. In that way the sequence in this paper mirrors the usual sequence of story and visual development in pre-production. But a strong visual idea might also inspire a new story idea in return-it is a mutually beneficial and (in our case) simultaneous process. This is all the more true for a medium that strongly benefits from the richness in its world-building: visual opulence will fascinate the spectator and resonate with a character-driven voyage of discovery. Yet such opulence must not be confused with an abundance of realistic detail: in fact, the work of the great poet himself points into the opposite direction.

A large number of previous and current virtual reality projects are employing a hyper-realistic approach in their visuals, often defined as the ultimate goal in the mainstream CGI industry [23, p. 18]. The researchers seek to deliberately move away from this stylistic direction because Shakespeare suggests a different approach: There is a high factor of stylization present in the Bard's language. Therefore, it appears logical to define a visual design that answers to this artificial quality in the language with an artificial quality in the images. Asked about this idea, Michael Dobson [15] agreed: "The very nature of Shakespeare's art is that it's not realistic (...) You don't want to be given an incredibly hyper-realistic set that tells you everything you need to think and that tells you exactly where you are in which day and what day of the week it is and what the characters had just had for breakfast. That's not the point." And: the major shortcoming of photo-realism is obvious, as Jarvis [23, p. 18] points out: "In its purest form, there is only one style possible with photorealism, and that is photorealism itself." With such lack of variety, how could the design ever correspond with the narrative content of a specific Shakespeare play-distinguishing it from others? Therefore, the researchers aim for a visual style that will embrace strong stylization instead of photo-realism, abstraction instead of concreteness – allowing room for the spectator's imagination to fill in the gaps-to explore uncharted territory in their minds.

Recent animations provide further evidence that non-photorealistic can be successfully employed for compelling storytelling in VR. Most known is probably *Pearl* because it received an Academy Award nomination for Best Animated Short Film in 2016. The characters are created in a "cartoony" style with predominantly flat colors. The director Patrick Osborne states about this approach: "I was trying to simplify color and shape". He adds: "It's simple and beautiful too and connects people." [24] Hannes Rall used an even more puristic design style for his 2016 Shakespeare adaptation *All the World's a Stage* (Fig. 3) that received the highest praise from the German Film Assessment Board FBW, "With *All The World's A Stage* Hannes Rall has fully succeeded in

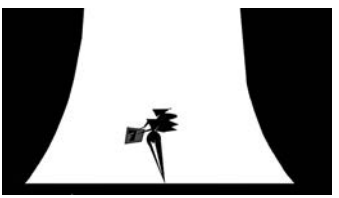


Fig. 3. Film still from *All the World's a Stage* (2016), directed by Hannes Rall. © Hannes Rall

creating a congenial adaptation of one of the most famous monologues from the history of theatre." [25]

Combined with the finding that non-photorealistic approaches for VR can be particularly suitable for an animated Shakespeare adaptation, these comments clearly indicate a path going forward for visual development: To build on the previous puristic and highly stylized design ideas and apply them to the new medium.

5. Conclusion and Outlook

In summary, the investigators were able to define selection criteria that enabled them to choose *The Tempest* and *Midsummer Night's Dream* as plays that are suitable for an animated VR adaptation. Dobson, Sullivan and Canemaker all emphasized the supernatural elements in specific Shakespeare plays as strong qualifiers for animation in general and VR in particular. Moreover, the necessity of a stylized approach for visualization was identified to answer to the artificial quality of Shakespeare's language. The specific narrative challenges of VR have been identified as well: How can the attention of the viewer be directed to follow a linear story? Which narrative mode answers better to the requirements of the Shakespeare-adaptation(s) at hand: "Story-telling" or "story-giving", or a hybrid between both? To answer these questions, the further course of the investigation will consist of an integrated discourse between theoretical research and practical experiments: Storytelling options will be explored through screen-writing, storyboarding and animations. All of this will always be entirely determined the intent to create an adaptation that respects and reflects the source material, yet takes chances to re-invent it for a new medium. In that respect, Erin Sullivan [21] offers a fitting closing remark, how to transform the Bard for new media: "I think looking for how to stretch different media and how to be really creative with them, I think for me is often the ways that adaptations take off (...). I think the extraordinary ones are the ones that just really embrace their artistry in an extreme and exciting way."

References

1. Stam, R.: Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In: Naremore, J. (ed.) Film Adaptation, pp. 54--76. Rutgers University Press, New Brunswick, NJ (2000)
2. Cunningham, M.:. A Tolkien nerd's thoughts on The Hobbit: An Unexpected Journey. https://arstechnica.com/staff/2012/12/a-tolkien-nerds-thoughts-on-the-hobbit-an-unexpected-journey/
3. Smith, I.R..: Game of Thrones: Adaptation and Fidelity in an Age of Convergence, http://blog.commarts.wisc.edu/2015/04/09/game-of-thrones-adaptation-and-fidelity-in-an-age-of-convergence/
4. Marciniak, M.: The appeal of literature-to-film adaptations. Lingua accommunitas 17, 59--67 (2007)
5. Rall, H., Jernigan, D.K.: Adapting Gothic Literature for Animation. In: Lee Brien, D., Piatti-Farnell, L. (eds.) New Directions in 21st-Century Gothic : The Gothic Compass , p. 39--53. Routledge, London (2015)

6. Glavin, J. (ed.): Dickens on Screen. Cambridge University Press, Cambridge, New York (2003)
7. Cotte, O.: Secrets of Oscar-winning Animation. Focal Press, Waltham (2007)
8. Wells, P.: Thou art translated: Analyzing Animated Adaptations. In: Cartmell, D., Whelehan, I. (eds.) Adaptations: From Text to Screen, Screen to Text, pp. 199--213. Routledge, London (1999)
9. Hutcheon, L., O' Flynn, S.: A Theory of Adaptation. Routledge, New York (2013)
10. Pearson, R.E.: Heritage, Humanism, Populism: The Representation of Shakespeare in Contemporary British Television. In: Voigts-Virchow, E. (ed.) Janespotting and Beyond: British Heritage Retrovisions Since the Mid-1990s, pp. 87--97. G. Narr Verlag, Tübingen (2004)
11. Shaw, F.: Great Britons, Season 1, episode 10, TV Mini-Series, BBC 2002, quoted in [10]
12. Canemaker, J.: Interview with H. Rall. NYU Tisch School of the Arts, New York City (Feb 27, 2017)
13. Canemaker, J.: E-mail to Hannes Rall. NYU Tisch School of the Arts, New York City. (Feb 3, 2017)
14. Bendazzi, G.: A World History of Animation. Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets. CRC Press, Taylor & Francis, Boca Raton, FL (2016)
15. Dobson, M.: Interview with H. Rall. Shakespeare Institute. Stratford-upon-Avon (Dec 12, 2016)
16. Osborne, L.: Mixing Media and Animating Shakespeare Tales. In: Burt, R., Boose, L.E. (eds.) Shakespeare: The Movie II: Popularizing the Plays on Film, TV, Video and DVD, pp. 140--153. Routledge, Lomson New York (2003)
17. Popper, B.: Mark Zuckerberg says virtual reality is the obvious next step for Facebook. http://www.theverge.com/2015/7/29/9069675/mark-zuckerberg-says-virtual-reality-is-the-obvious-next-step-for
18. Watson, Z: Virtual reality, 360 video and the future of immersive journalism. http://www.bbc.co.uk/blogs/collegeofjournalism/entries/d8d91ad3-f3a8-45f2-a002-b1ed25d5bcac?ns_mchannel=social&ns_campaign=bbc_college&ns_source=twitter&ns_linkname=corporate
19. Parisi, T. Learning Virtual Reality: Developing Immersive Experiences and Application for Desktop, Web, and Mobile. O'Reilly Media, Sebastopol, CA (2016)
20. Dobricki, M., Pauli, P.: Sensorimotor body-environment interaction serves to regulate emotional experience and exploratory behavior. Heliyon 2 (10): e00173 (2016) DOI: 10.1016/j.heliyon.2016.e00173
21. Sullivan, E.: Interview with Hannes Rall. Shakespeare Institute, Stratford-upon-Avon. (Dec 12, 2016)
22. Hodgkinson, G.: Lock up your stories – here comes Virtual Reality. 28th Annual Conference of the Society for Animation Studies The Cosmos of Animation. Singapore: Nanyang Technological University (2016)
23. Jarvis, N.: Photorealism versus Non Photorealism: Art styles in computer games and the default bias. Master thesis, University of Huddersfield (2013)
24. Osborne, P. as quoted by Desowitz, P. in 'Pearl': How Google Spotlight Turned a VR Short Into an Oscar Contender. http://www.indiewire.com/2017/01/pearl-google-spotlight-vr-short-1201767021/
25. FBW (2016). All the World's a Stage, http://www.fbw-filmbewertung.com/film/all_the_world_s_a_stage

A dualidade imagética em Edward Gorey

Eve Ferretti[1] & Pedro Mota Teixeira[2]
eve850@gmail.com; pmteixeira@ipca.pt
[Cinema e Literatura / Cinema and Literature]

Resumo

Este artigo faz uma análise do trabalho de Edward Gorey, ilustrador e escritor americano considerado uma das principais referência de um género por muitos designados de nonsense, relacionando-o com o cinema de autores como Tim Burton e Alex Proyas. Nesta perspetiva, procuramos destacar os principais aspetos ligados às personagens, narrativa, plasticidade e composição, e como estas dimensões técnicas, estéticas e estruturais se encontram de certa forma valorizadas na imagem ilustrada de Gorey, da sua concepção gráfica às influências que exerce num determinado cinema contemporâneo.

Keywords

"Nonsense"; Ilustração; Animação; Macabro; Composição.

1. Introdução

Edward St John Gorey (1925-2000) nasceu em Illinois, estado de Chicago, nos Estados-Unidos da América. Foi um ilustrador e escritor reconhecido pelo seu trabalho no campo da ilustração e literatura num tom denominado de *nonsense*. As suas ilustrações a preto e branco revelam uma elegância clássica num tom macabro e com um certo sentido de humor. Gorey ilustrou obras de escritores como Edward Lear, precursor deste género, juntamente com Lewis Carroll, para além de capas de livros como por exemplo, Drácula de Bram Stoker, A Guerra dos Mundos de H. G. Wells ou Os Gatos de T. S. Eliot. Em 1978, ganhou um Tony Award na categoria de *Costume Design* numa produção de "Dracula", da Broadway.

O tom negro e satírico da sua obra, com seus ambientes ominosos inspirados na época vitoriana e eduardiana, não deixa indiferente uma geração de autores contemporâneos que partilham de uma visão assente nas paródias desconcertadas que caracteriza este *nonsense,* em temas diversos do quotidiano e assuntos relacionados com hábitos humanos, paisagens, objetos mundanos, plantas, animais, morte, etc...

Em Gorey, julgamos encontrar uma preocupação de composição gráfica que toca o figurino teatral e a "personagem cinematográfica". Somos da opinião que o valor desta composição assenta não só na especificidade da realização destas temáticas, mas também, nas poses das personagens que, de alguma forma, nos impressionam, indo ao encontro daquilo que, por um lado, Eisenstein define através do termo "attractability" — num cruzamento entre o "acttractiveness" e "affectiveness" — da arte, num

1 e 2 Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Tecnologia, Campus do IPCA – Lugar do Aldão 4750-810 Vila Frescainha S. Martinho BCL, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

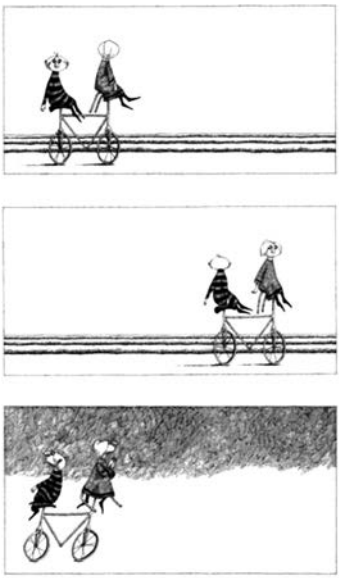


Figura 1. The Epiplectic Bicycle (1969), de Edward Gorey.

discurso que inclui a sua admiração pelo trabalho, por exemplo, de Walt Disney e Lewis Carroll [1].

Por outro lado, sentimos que esse "sentido de atração" resulta em Gorey, de uma certa habilidade gráfica carregada de negrume e elegância. Parece-nos que o autor acrescenta qualidades ao desenho que impele a um conceito que Teixeira apelida de "ilustrador cinematográfico" [2] numa clara analogia às possibilidades projetadas de personagens que nos cativam pela sua expressão gráfica mas também pela sua capacidade em nos sugerir uma "quase narrativa", ou até, um "quase-movimento". Se olharmos, por exemplo, para The Epiplectic Bicycle (1969), tocamos quase um padrão comum aos comics com os princípios enunciados por Scott McCloud [3] — de "claridade", "persuasão" e "intensidade" — na sua obra Making Comics (2006) que apelida de "writing with pictures" . Princípios esses que privilegiam uma forma visual de contar uma narrativa assente em aspetos que destacam a interpretação da personagem, a acção e o enquadramento. Estes princípios principiam o cinema, nomeadamente, o cinema de animação.

Esta proximidade entre desenho e cinema tem na sua génese a noção da importância da concepção de esquissos e de um estudo visual como uma etapa obrigatória do ciclo da produção cinematográfica. Georges Méliès, o realizador de "Le Voyage dans la Lune" (1902), afirmava no princípio do século XX "La composition d'une scène demande naturellement l'établissement des croquis et maquettes des décors et costumes" [4]. Méliès compreendeu bem a importância do desenho como um processo fundamental na preparação dum filme e nas suas mais diversas fases da produção cinematográfica.

Para Tavares [5], que cita Leonardo da Vinci, "o desenho era *cosa mentale*, processo intelectual que serve todas as disciplinas, que comunica e desenvolve, que é processo e gestão. Sendo conotado numas áreas com o simbólico e a subjectividade e noutras com a cientificidade inerente à geometria e matemática". Assim, se o desenho é pensamento, a planificação de uma narrativa "découpé" em várias sequências abre caminho para um processo de visualização fundamental, especialmente numa fase preparatória de uma produção fílmica. Julgamos que esta espécie de "desenho cinematográfico" serviu de inspiração a vários autores contemporâneos como Tim Burton e Alex Proyas.

Eve Ferretti & Pedro Mota Teixeira ▪ eve850@gmail.com; pmteixeira@ipca.pt

2. A dimensão cinematográfica em Edward Gorey

Grande parte dos desenhos de Gorey dispensam comentários. Alguns trazem na subtileza da imagem, a narrativa do que poderá ter ocorrido, sem necessariamente recorrer a inclusão de texto ou incluindo o texto num reforço irónico da mensagem "enquadrada". Enquanto "ilustrador cinematográfico", Gorey mostra mais valias na planificação de passagens "nuas e cruas", trazendo, ao invés de violência e ação melodramática, ironia e comicidade num desenho ausente de cor e carregado de ironia, numa perspetiva crítica muitas vezes à moral e aos bons costumes. Nunca foi sua intenção escrever para crianças. Entendemos que, se o autor exerce um certo fascínio em algum público infantil, será porque nos conduz muitas vezes através de um certo assombro fascinante criados através da representação de ambientes, figurinos e composições gráficas, promovendo uma linha visual que nasce do fingimento "como aquela criança que simula o ataque epilético apenas para se divertir" [6]:

> "O trabalho de Gorey pode não ser para todos, mas não se divide entre infantil e adulto, e sim entre tipos de pessoas: as que conseguem rir ou se sentir atraídas por um humor misterioso e às vezes macabro, e as que se sentem indiferentes ou profundamente incomodadas por terem sido tomadas pelo desconforto"

Assim, entendemos que ela pode produzir e trazer ao de cima "a criança que existe em nós", da mesma maneira que Tim Burton nos seduz e comunica com um público que não é exclusivamente infanto-juvenil, mas também não é exclusivamente adulto. Se esta dimensão de "humor macabro" em Gorey estimulou a visão de autores contemporâneos do cinema de imagem real como Tim Burton ou Alex Proyas, então na animação encontrou a simbiose perfeita. Pois a animação encontra no desenho a sua realização pessoal procurando, num "quadro-a-quadro", uma versão emancipada e expressiva de um filme. Foram precisamente estes valores que encontramos na ilustração de Gorey que esteve na origem da criação de um genérico animado para a abertura de um programa de televisão da PBS denominado de "Mistery! (1984)", apresentado por Vincent Price. Os desenhos de Gorey ganham vida estimulados pela riqueza da expressão gráfica do seu autor projetando a ilustração para uma dimensão de maior envergadura. Isto porque, como descrevemos anteriormente, o papel da ilustração e potencial das personagens de Gorey estimulam um trabalho autoral numa perspetiva desconcertante que Deleuzes descreve como o de "autor trágico" que encontra por exemplo em Hitchcock [7]:

> "(...) o plano nele, como sempre no cinema, tem exactamente duas faces, uma voltada para as personagens, os objetos e as acções em movimento, a outra voltada para um todo que muda à medida do desenrolar do filme. Mas, em Hitchcock, o todo que muda é a evolução das relações, que vão do equilíbrio que elas introduzem entre as personagens ao território que elas conquistam em si mesmas".

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. Edward Gorey e o cinema contemporâneo

É neste sentido que julgamos perceber em "Dark City", de Alex Proyas, uma narrativa crescente que nasce num primeiro momento do despertar amnésico da personagem principal num passo em direcção à "figura de pensamento", deixando espaço para um modelo de culpado e de inocente ao pensamento que se vai moldando — incluindo o espetador no filme — numa "espécie de equilíbrio, desolado, desesperado ou até monstruoso" [8].

Figura 2. Esquerda: "Dark City", de Alex Proyas (2005); Direita: The Gashlycrumb Tinies (1963), de Edward Gorey.

Se, por um lado, a figura sinistra munida de um guarda-chuva, aberto, por cima de um conjunto de crianças, presente na ilustração da capa do livro "The Gashlycrumb Tinies" (1963) — apresentando a morte de uma criança para cada letra do alfabeto, socorrendo-se de rimas que, de certa forma, alivia da sensação desagradável do tema da morte de vinte e seis crianças — remete, de facto, para a figura da morte; por outro lado, também nos remete para um universo paralelo e imaginativo. Universo esse, presente também em "Dark City" (1998), de Alex Proyas, onde figuras negras, esguias e macabras, de chapéu comprido, coabitam, com a população humana, sem estes terem a consciência disso, alterando realidades e dimensões. Assim, julgamos poder tecer algumas considerações, nomeadamente, se olharmos para as crianças, e as "substituirmos" pela população humana, adormecida e entorpecida, sob o controle total deste ser estranho, controlando tempo e espaço, à semelhança da ilustração de Gorey. Se "Dark City" valoriza o mesmo estilo negro e enigmático, projetando ação e interpretação através de actores de carne e osso, é quando somado aos efeitos especiais da tecnologia do digital, num conceito de uma espécie de "imaginação romântica" que ganha convição: "(...) the digital combination of live-action and software-based animation in the film image can also signify in a manner synonymous with the Romantic Imagination" [9].

Figura 3. Esquerda: The Pinguim, em "Batman Returns (2005), de Tim Burton; Direita: The Pinguim (1941), de Bob Kane.

Se existe um espaço de contemplação nesta estranha figura de "The Gashlycrumb Tinies" (1963), é interessante perceber que a mesma sensação nasce da personagem dos comics, do Pinguim ou Oswald Chesterfield Cobblepot, criada em 1941, por Bob Kane e Bill Finger, inspirado na mascote dos cigarros "Kool" — que apresentavam o desenho de

Eve Ferretti & Pedro Mota Teixeira ▪ eve850@gmail.com; pmteixeira@ipca.pt

um pinguim com uma cartola e uma bengala, por analogia à imagem de senhores de classe social alta em smoking, aos dos pinguins imperadores [10] — quando comparado com a versão de Tim Burton, em "Batman Returns" (1992). Analisando com detalhe, é fácil reconhecer que Tim Burton, alterou significativamente a imagem da personagem, assumindo um figurino de estilo vitoriano aliado a um ar tenebrosamente negro, de cartola, capa e guarda-chuva, numa inspiração "Goreyana" que não tira o mérito à genialidade de Burton no redesign do arqui-vilão, enquadrando-o num cenário mais meritório de Gotham City e eliminando qualquer vestígio de cor, "jovialidade" ou humanidade da personagem original dos anos 30, tornando-a assustadoramente disforme, pesada e retorcida.

Figura 4. Do lado esquerdo, ilustrações de Edward Gorey. Do lado direito, as personagens de Tim Burton, em Corpse Bride (2005).

Nesta perspetiva, percebe-se que Gorey exerce um fascínio no universo dos admiradores do *nonsense*, nomeadamente, em Tim Burton. Assistimos, por exemplo, em "Corpse Bride" (2005), mais do que um olhar subjugado ao desenho, a um "casting" visual detalhado na figuração, nos guarda-roupas, nas expressões faciais das personagens e na majestuosidade da pose herdado de Gorey. Assim, as personagens surgem-nos com um ar "elegantemente" pesadas, sejam homens de *smokings*, mulheres sedutoras vestindo roupas de padrão vitoriano com plumas ou crianças inocentes com laços no cabelo. As personagens e ambientes de Tim Burton ganham assim as mesmas qualidades dos desenhos de Gorey, e que segundo Wilkin [11] não representam meras ilustrações, mas antes: "trabalhos artísticos realizados por ele mesmo, extraordinariamente variados e inusitados".

4. Conclusão

Em suma, sugerimos que existe na ilustração de Gorey uma identidade dupla, entrópica, uma espécie de "dualidade", ou seja, se por um lado, ela aspira a página do livro na medida em que foi criada para esse efeito, por outro lado, aspira, de facto, uma dimensão maior, tornada mais dramática, quando "retratada" no cinema por autores contemporâneos através da tecnologia digital. Dessa visão, tiraram partido alguns autores cinematográficos que se inspiraram para a criação de universos, figurinos e metáforas visuais numa linha negra e *nonsense* a partir de autores como Edward Gorey. Neste último, julgamos identificar assim esta dualidade nos desenhos "adormecidos" das páginas e capas de livros, e numa outra dimensão inspiradora de uma ação mobilizadora inspiradora para o cinema contemporâneo.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Referências

1. Eisenstein, S. (1988) Eisenstein on Disney, London: A Methuen Paperback
2. Teixeira, P. M, Gomes, R., Ferreira, A. & Tavares, P. (2016): O Storyboard: Ensaio de uma Narrativa Planificada, CONFIA 2016
3. McCloud, S. (2006) Making Comics. HarperCollins Publishers, New York
4. Trindade, E. (2013) Desenho e Cinema, Tese de Mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
5. Tavares, P. (2013) O Desenho como ferramenta universal O contributo do processo do Desenho na Metodologia Projectual, Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo
6. Micoanski, A: Edward Gorey: Uma Breve Introdução. Universidade Federal de Santa Catarina (http://qorpus.paginas.ufsc.br/como-e/edicao-n-013/edward-gorey-uma-breve-introducao-angelica-micoanski/) Consultado em 2017.
7. Deleuzes, G. (2000) A Imagem-Movimento, Lisboa: Assírio & Alvim.
8. Bazin, A. (2005) What is Cinema?, Volume 1. University of California Press.
9. Kearney, R. (2006) 'The Joyous Reception: Animated Worlds and The Romantic Imagination', in Buchan, S. (ed.) (2006) *Animated Worlds*, United Kingdom: John Libbey Publishing, pp. 4 -5
10. Beeb, R. Willie The Kool Penguin: The Cigarette Mascot That May (Or May Not) Have Inspired The Creation Of A Batman Villain (2014) (https://nothingbutcomics.net/2014/07/08/willie-the-kool-penguin-the-cigarette-mascot-that-may-or-may-not-have-inspired-the-creation-of-a-batman-villain/) Consultado em 2017
11. Wilkin, K. (2002) The World of Edward Gorey, PaperBack p. 26

Telltale Games' the Walking Dead and the shift in video game storytelling

Ana Catarina Lopes[1]
a8615@alunos.ipca.pt
[Jogos Digitais / Digital games]

Abstract

In the past few years we've seen the rise of storytelling in video games. We see video games with compelling narratives which make the core part of the gameplay, in turn it makes the game mechanics, such as puzzles or action elements, be of secondary aspect. The player now takes a significant role in the storyline, as they are forced into making decisions that will influence the course of the game and the world around it. However, only recently this has been explored, mostly due to the popularity of games like The Walking Dead (2012, Telltale Games). They show that video games can be a very powerful medium for telling stories. They have all the multimedia of film plus the interactivity, allowing for interesting experiences that can lead the player to think and to question themselves. The player holds the power to choose where the story will lead. The Walking Dead is also part of a recent phenomenon referred to as the "daddification" of games, in which the game's storyline revolves around a father figure and a daughter-companion, as the father figure the main protagonist and the latter the deuteragonist.

Keywords

Game design, narratives, storytelling, decision making.

1. Introduction

In the early years of video game development, games were simple due to technological constrains. They would employ simple visual graphics that didn't give much information of what the game was about, there were no characters, no plot, no story, mostly just a simple fun and challenging mechanics (e.g. *Pong*) [1]. With the rise of computer graphics and technology, we started seeing distinct characters and elements in the game world, which start allowing simple storylines (e.g. early Nintendo's *Super Mario* games).

Text adventure games were also on the rise, marking the beginning of interactive fiction. These games would describe scenes and actions, just like a paragraph in a book, the player in turn would type commands to tell the game what to do next. Then, with memory advancements the players could save the state of their progress and play for longer periods of time; with the graphical advancements words and pictures were brought together, allowing for immersive stories and simpler interactions [1].

Even though video games started employing narratives, it didn't always mean that they were good or diverse, as they were written mostly

1 Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Design, Vila Frescaínha S. Martinho 4750-810 Barcelos, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

by the developers themselves. As the creator of the *Bioshock* series, Ken Levine, has said, "most video game people have read one book and seen one movie in their life, which is 'Lord of the Rings' and 'Aliens' or variations of that. There's great things in that, but you need some variety." [2]

Games like *Bioshock* (2008) started shaping the way the medium tries to tell stories [3]. At this point we start having more writers involved from the very beginning of the development of the game, shaping it to better accommodate the story and not the other way around [4] [5].

With the release of Telltale Games' *The Walking Dead,* and its following success and critical praise, we began seeing a change in what video games can be and what they can do. The game stirs away from the trend of a shooting or puzzle mechanic, becoming more of a "walking simulator". It's an interactive narrative where the player must make decisions about the game's world and characters, while sometimes prompting them to carry out simple tasks.

The game is set in third-person view, but the camera doesn't follow the player as most third-person games tend to do, instead it follows a cinematic approach, making it look like a TV show or a movie (Fig. 1).

The Walking Dead is set in a post-apocalyptic world overridden by the undead (referred to as zombies or walkers). The story centers around a man named Lee, whom the player controls, and a young girl named Clementine. When the game begins, Lee is on his way to prison in a police car, when suddenly the driver runs over what appears to be an undead person and it crashes. The driver dies, but Lee manages to survive and tries to find help. On his way, he gets into a house only to find a little girl, Clementine, and her undead baby-sitter, who he kills, with the help of the girl, to save themselves. He then makes it his responsibility to take care of Clementine and becomes a father figure to her [6].

Fig. 1. Screenshot of a player's choice in The Walking Dead. The player, Lee (*left*), must choose a response to tell Clementine (*right*). There is also a timer displayed in the *bottom* of the screen which indicates how much time the player has left to make said decision.

2. Game Design: Choices vs Problems

At its core, game design consists of designing decisions for the player to make. A chain of decisions makes up for the gameplay. However, there are two types of decisions: choices and problems, and the medium tends to use the first broadly to describe any kind of decision in a video game gameplay [7].

To summarize, problems direct players to a goal, while choices let the players choose their goal. While choices tend to be made between two or more similar outlets, where there is no right answer, a problem is usually made between two or more different outlets, in which one is the obvious right decision and the other the wrong decision.

We see this linguistic problem very often mentioned by critics and players as the "illusion of choice" [3] [8] [9].

Ana Catarina Lopes ▪ a8615@alunos.ipca.pt

Fig. 2. Screenshot of the game *Bioshock* (2008) of a scene where the player is prompted with the decision to either harvest a little sister for her ADAM or to rescue her.

In the storyline of the first *Bioshock* (2008) game, there are non-playable characters (also known as NPCs) called "little sisters". These characters produce a resource called ADAM that the player will need throughout the game. However, the player is forced to decide their fate each time they run into one these characters: they could save the little sisters and get a small amount of ADAM or they could kill the little sisters and get the total amount of ADAM they have. These decisions influence the end scene of the game as the player is prompted to one of three different endings depending on his actions, however the decisions made don't affect gameplay or the storyline significantly, nor the game's main objective.

Even if this scenario may look as a choice at first, it is in fact a problem, since one of the player's goals is to get the most amount of ADAM there is clearly a good and a bad solution to attain it. It is up to the player to decide whether to spend more time on workarounds and saving more little sisters to get that resource, or just get it the quickest way possible by killing them.

2.1. Moral Choices

Even though *Bioshock's* decisions are seen as a problem it's easy to see why they might get confused with a decision. It still faces the player with a moral question: should I save this little girl and get a small reward (but be benefited in the future) or should I let her die and get a bigger reward now?

This decision isn't a hard one to make, it's easy to see what is the good and bad decision from a moral standpoint, taking in consideration the average player, their moral background and the environment they live in.

However, this doesn't bring much depth to the narrative, in most cases the game itself gives a lot of importance to these decisions only to let the player down in the end, as they weren't really that relevant for the story.

From a game developer's perspective, it's easier to follow game decision mechanics like this as it doesn't force developers to create divergent paths or levels for the game. The use of morally ambiguous choices would force this to happen [9].

Even if not perfectly, the Telltale's *The Walking Dead*'s mechanic centers around the player making morally ambiguous choices. There is no clear good or evil choice, it will all depend on each player, they must choose (in a short amount of time, to add more pressure to the decision) which choice best fits the situation they're in.

The implementation of these decisions make for a richer experience, as it forces the player to stop and question themselves within that extreme virtual environment. It forces the player to address their actions through a moral perspective.

Fig. 3. Screenshot of *The Walking Dead* season 1 game, where the player must decide which one of the of two supporting characters will they save while letting the other die. The player's choice will probably result in the character they think will be the most helpful in the long run.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Throughout the game, we're prompted to choose between dialog options (Fig. 3), whether it is to kill person A or person B, or stealing someone else's supplies. These decisions will always have an impact on the narrative and how other characters perceive you, the player [10].

2.2. Meaningful choices

The Walking Dead manages to make players feel emotionally invested in the story throughout the game, much like after reading a book or watching a movie. Even after long after the player finishes the they are still left with an emotional attachment to the story and characters. This happens in games in the likes of *The Walking Dead* as they usually implement meaningful choices [9].

As defined by Brice Morrison, a choice will require the four components to be meaningful [11]:

1. Awareness - the player must be somewhat aware they are making a choice (perceive options);
2. Gameplay Consequences – the choice must have consequences that are both gameplay and aesthetically oriented;
3. Reminders – the player must be reminded of the choice they made after they made it;
4. Permanence - The player cannot go back and undo their choice after exploring the consequences;

These four components are also found in choices we make in real life, if we can recreate them in a video game then we will be able to induce emotional reactions from players, they will remember it and discuss it even after they've left or finished the game [11].

The Walking Dead implements these components in most of their choices.

The player is always aware they are making a choice: be it by saving or killing a character or even the phrase/tone they use to reply to another character.

The choices will affect the story and the relationship they have with other characters, no matter how small the action may seem. The game may also prompt messages like "X will remember that" in those moments.

The player will be reminded throughout the story of the decision they made previously, mostly by other characters mentioning it, giving more weight to the choices they make.

For the permanence component, *The Walking Dead* manages it by using an autosave feature: the moment the player decides, the game will save its state not allowing the player to revert their decision, much like in real life.

3. Storytelling

In *The Walking Dead*, the player must be an actor in the storyline, instead of a mere spectator. They can also interact with characters and environments (although in a limited way). The interactivity it offers gives for an additional layer of immersion, which is more difficult, or even impossible, to obtain in movies or TV shows in the same levels video games allow [3].

For the player to be emotionally invested in the video game's story, as

well as in any other storytelling medium, the characters must be convincing and well written. Making them more human makes it easier for the player to empathize with them, even with the character the player is controlling [8] [12].

In most video games, the playable character is an empty vessel for the player to project themselves onto [12], which is also true in *The Walking Dead*, but we also get the information of who Lee was, what he did before the apocalypse and the person he is now and the player will probably base their decisions taking this into consideration. The game forces the player to view themselves acting in someone else's shoes, to feel empathy with this character, while still projecting themselves onto them [13].

Another common game design trope is making the player feel like the hero, by saving the day, but in *The Walking Dead* this is completely ignored. The player controls an average person tasked with making tough decisions in a harsh environment. As said before, there is no right or wrong decisions, and no matter what the player chooses, in the long run there will always be a devastating consequence in the game's story.

This, in turn, makes the decision process gradually become a more stressful task, as it is usually a decision between the bigger and the lesser evil, and as such there is no way for the player to "win". In the end, the player might end up feeling emotionally drained and/or frustrated.

The game manages to do an excellent job at making the player connect and be emotional invested with the story, as it uses what other media have been doing well for years while also adding the interactivity that video games allow. Due to this factor, and the addition of meaningful and moral choices, key emotional moments of the narrative will reflect on the player in ways that cannot be achieved by books or movies until now [9].

4. The "dadification" of games

In the past few years we've seen a growth of games where we the main protagonist is an adult male aided and in charge of taking care of a female child/teen, much like a father-daughter relationship. This trend is seen in games like *The Walking Dead*, *Bioshock Infinite* (2013) and the *Last of Us* (2013).

As the medium grows older, so do the game developers that have been working in bigger companies. They start getting married and having children and this brings a shift and reflection onto the stories they create for video games [14].

In a way, this phenomenon can be compared to the damsel in distress trope, that has been very common in video games throughout the years [15].

The damsel in distress originated in literature and art but soon also rose to video game narratives, since it is easy to implement in the medium. It usually involves a beautiful young woman placed in a dire predicament by a villain or monster and who requires a male hero to achieve her rescue. Often after rescuing the princess, the hero obtains her hand in marriage [14]. Variations of this phenomenon are seen in some *Super Mario* and *Legend of Zelda* games, for example.

In the case of *The Walking Dead*, *Bioshock Infinite*, *The Last of Us* and games of the like, the daughter-companion doesn't get romantically

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

involved with the playable character and they're also not in distress, per se. If we break down the stories in the mentioned games, the player finds the girl and must take her to a safe place. Before the player finds her, she is helpless, innocent and weak, but as time goes by she grows stronger and loses that innocence. She switches from damsel in distress to a side-kick that helps the player throughout the game very quickly.

Instead of an innocuous and vague, sort of like an object or an objective to pursue, the female character in these games is a well-rounded one, we see her evolve throughout the game/narrative as she goes through traumatic events and learns the reality of the harsh environment they're in, and how to be more independent. This depth helps the player sympathize with her and give a bigger complexity to the narrative.

In the case of *The Walking Dead* the player must take care of Clementine and as such, each choice the player makes will not only influence their own story but it'll also influence the girl we're in charge of protecting. It makes the player ponder in a more parental perspective, even if they're not a parent themselves (Fig. 4). How can the player tell which less notable character is worth helping or killing? This added variable (Clementine) makes the player ask the question: "what will this do to her?". In a way, she's what makes their choices matter to them [16].

Fig. 4. Screenshot of a scene from The Walking Dead season one, where the main character (Lee) teaches Clementine how to use a gun for her to be able to fend for herself if ever needed. The events leading to this scene shows a growth in Lee as he learns what it means to be a role model and do what is best for Clementine, it also shows the nature of their relationship (father-daughter-like).

However, in the *Last of Us* or *Bioshock Infinite*, Ellie and Elizabeth (in order) act more as an important part of the plot and as a companion, as they are a vital part in helping the player in fighting scenes.

Even while all of this is true, in both these cases the characters aren't the protagonists, the narrative could've existed without them but it couldn't have existed without the male protagonist. As Jess Joho mentions about this phenomenon, "Though comparatively innovative, they all still bear the conventions of a pistol-packing, middle-aged, chip-on-his-shoulder, badass-male protagonist." [14] which doesn't do much to bring more diversity to mainstream video game protagonists. However, with the release of the sequels to these games there is another shift: the previous daughter-companions become the protagonists of both the game and the narrative, bringing a slight change into mainstream video games.

As the player grew accustomed to the child daughter-companions being the object of their affection, in the sequels we see teenagers or young adults much more mature than their actual age, as they went through traumatic events that made them become colder, desensitized and survivors. There is a visible growth and independence. This contrast in turn might make the players feel uncomfortable.

This discomfort is what makes these sequels (and even their predecessors) so relevant and important. As Jess Joho said "because in worlds like The Walking Dead (and many other videogames), the narrative

relies on the language of gore, death, and hardship. Equal treatment for young female protagonists might seem especially unpleasant in that context. But the alternative sends a clear message about who has a place in videogame worlds, and who doesn't." [14]

In a sense, "the father must die in order to the next generation to assume his mantle." [14]

5. Conclusion

We're starting to see a shift in the video game storytelling, bringing rich narratives into the medium and changing what a video game can and should be [5]. One fine example of this is Telltale Games' *The Walking Dead*. A game that manages to make the player have actual impact in the game's narrative and character relationships, as the game has different outcomes for different decisions.

It also manages to bring an immersive experience as the player becomes emotionally invested in the characters and is forced to make difficult and morally ambiguous decisions under pressure, all while thinking of the sake of their daughter-companion.

The rise of the "daddification" phenomenon also brings for richer narratives, and while at first, they might not seem any different from the strong middle aged male protagonist, the added variable of the daughter companion creates a more diverse storyline and interesting game design choices, although not perfect. In the games' sequels, the daughter-companion, now older and beaten by the world, becomes the main protagonist, bringing a change onto the mainstream male video games protagonists. In a way, the prequels prepared us for this change.

By merging all of these parts together, we end up with games like *The Walking Dead*: a rich and meaningful storytelling experience.

Video games have come a long way but still need a lot of work to keep maturing, they can be a very powerful medium for storytelling, sending messages, teaching and even educating people emotionally by putting them in different environments as it can achieve diverse levels of emotional attachment, being more immersive than other media such as literature or film.

The Walking Dead has already started to shape the industry, allowing for more diverse types of games and for broader audiences. We see a rise in story driven games with choices, such as *Life is Strange* (2015), *Dreamfall Chapters* (2014) and *Until Dawn* (2015).

References

1. S. Byrne, "The Evolution of Video Game Stories: From Nolan Bushnell to Blizzard Entertainment and beyond," CNET, 02 December 2016, https://www.cnet.com/news/video-game-storytelling-evolution-bushnell-schafer-morhaime/

2. S. Totilo, "GAMEFILE: 'Bioshock' bucks convention; 'Warcraft' sells big & more," MTV, 29 January 2007, http://www.mtv.com/news/1551079/gamefile-bioshock-bucks-convention-warcraft-sells-big-more/

3. S. Martin, "Narrative Design and the Future of Video Game Storytelling," Ceros Blog,

10 March 2017, https://www.ceros.com/blog/narrative-design-video-game/
4. D. Floyed, "Video Games and Storytelling," Youtube, 17 February 2008, https://www.youtube.com/watch?v=1jdG2LHairo [Accessed 25 May 2017].
5. N. Druckmann, "The Future of Video Game Storytelling," IGN, 13 January 2014, http://www.ign.com/articles/2014/01/13/the-future-of-video-game-storytelling
6. "Telltale Games' 'The Walking Dead' and the Power of Storytelling," Critical Hit, 07 November 2012, http://www.criticalhit.net/gaming/telltale-games-the-walking-dead-and-the-power-of-storytelling/
7 D. Floyd, "Video Games and Choice," Youtube, 14 March 2009, https://www.youtube.com/watch?v=jlOXAtPvMDk [Accessed 06 June 2017].
8. shehrozameen, "Story Telling and Interactivity in Video Gaming," Artifice, 26 February 2017, https://the-artifice.com/video-gaming-story-telling-interactivity/
9. M. Hebert, "Choice in Video Games," Augmenting Realities, 2013, https://sites.duke.edu/lit80s_02_f2013_augrealities/choice-in-video-games/
10. J. McDonell, "Beyond Good and Evil: Morality and consequence in The Walking Dead," Gamespot, 25 November 2012, http://www.gamespot.com/articles/beyond-good-and-evil-morality-and-consequence-in-the-walking-dead/1100-6400562/
11. B. Morrison, "Meaningful Choice in Games: Practical Guide & Case Studies," Gamasutra, 19 November 2013, http://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20131119/204733/Meaningful_Choice_in_Games_Practical_Guide__Case_Studies.php
12. J. Gronli, "Critically Playful: Story is what you make of it," TechnologyTell, 30 April 2013. [Online]. Available: http://www.technologytell.com/gaming/110603/critically-playful-story-is-what-you-make-of-it/
13. K. Ferk, "Storytelling in Literature versus Video Games - Literary Narrative vs. Digital Narrative," Versopolis, http://www.versopolis.com/review/37/storytelling-in-literature-versus-video-games
14. J. Joho, "The Dadification of Videogames, Round Two," Killscreen, 2015 November 2015, https://killscreen.com/articles/dadification-videogames-round-two/
15. T. Jones, "Troublesome Tropes: The Damsel in Distress," Pop Primer, 10 February 2015, http://pop-primer.com/2015/02/troublesome-tropes-the-damsel-in-distress/
16. I. Studios, " We Don't Talk About Kenny: Telltales Walking Dead Season 2," Youtube, 01 December 2015, https://www.youtube.com/watch?v=vGl12Sv9SNs [Accessed 06 June 2017].

Vertigo and Competition in Hypercomics: author-driven ludicity and user-generated narrative

Carolina Martins[1]
maildacarolina@gmail.com
[Jogos Digitais / Digital games]

Abstract

In *Les jeux et les hommes* (1958), Roger Caillois prophesied the obsolescence of literary gaming. However, by paying attention to the author's description of the categories of competition games (*agôn*) and vertigo games (*ilinx*), the relevance of for a study focused on the relation between the composition of a multicursal structure with its space of inscription and consequent reading movements becomes evident. Therefore, if we consider the correlation between the formal and spatial characteristics of hypercomics (screen and gallery), and the reader's movement, we can verify that that relation confers the characteristics of both competition and vertigo games to those works. By evoking the interaction with, as well as the absorbency and unfolding of the spaces proposed by hypercomics, their reading schemes and dynamics shall also be considered, as reflected by each work's composition, its insertion within the space of reception, and by the architectural dimensions of that space. The ocular movements and locomotion imposed by the inscription of the work shall also be considered, having their genesis in the authorial manipulation and resulting in a dual sensation of vertigo that stimulates the reader to *complete* the work. Thusly, my aim is to reflect not only upon the authorial influence with regards to competition in literary games, but above all, on the medium itself, which given its architectural restrictions, also plays with the author. Ultimately, this mutual influence will present itself through the dynamics and spatial experience, which only the reader can bring to life.

Keywords

Hypercomics, vertigo, competition, literary gaming, spatial experience.

1.

With the intention of carrying out an archaeology of Experimental Poetry, Ana Hatherly studied Portuguese labyrinths of the 17th and 18th centuries, which she considered to be manifestations of game pleasure and worship. These exercises inaugurated a relation of "virtual *agôn*"[1] between author and reader, one that is built through the "assimilation of the linguistic and visual enigma, paradigm of the labyrinth of the meaning of the world that one hopes has as many readings as possible, summoning not only one's senses but also one's intelligence"[2][2]. In Caillois' perspective, competition is a category that integrates games with a physical character, as well as games with an

1 FCT PhD Programme in Materialities of Literature | University of Coimbra, CLP, Portugal.
2 All Portuguese translations are of my entire responsibility.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

intellectual one. This differentiation is reflected not only in the motivation of the reader to achieve victory, but also in the type of personal effort required to reach a specific goal, which will either be mostly physical or mostly intellectual. Included in this latter type are baroque labyrinths, Oulipian exercises, hypertextual fiction, and finally, hypercomics (whether read on screen or in the gallery). All of these have as their common denominator a composition aimed at competition, in the sense that they are created by taking into account the participation, performance and commitment of the reader[3].

The level of formal complexity of the works, which gives them ludic characteristics (but does not necessarily make them games), begins with the moment of their conception, between medium and author, and ends when the reader makes contact with a given work and deciphers it. By "deciphering" I mean "*reading* capacity", and not exactly reaching an ending, which can turn out to be impossible with some works. Consequently, the first challenge is for the author to accept the restrictions of the medium, and to take advantage of them in terms of creative method. Which is to say, to master the environment where a given work is inscribed, in ways that should entice the reader. The author can activate the "mastery of the creative gesture"[3], as Hatherly would say, and unfold the environment to act on the interconnections between spaces which will, in their turn, translate several dimensions of reading and ways of relating to the work. This happens when the structure and composition of works are thought up by taking into account the participation of a reader who will confer them meaning. The reader must correspond to the needs of the text, which in turn must be interpretatively appealing, as well as calling for the intervention of bodily movements.

2.

In the context of gallery hypercomics, the challenge that is proposed by the architecture itself, must take into account the connection between the language of comics and a particular space, which will condition the insertion and interaction of the fragments of a given work in a context that, at the outset, is not "natural" for its reception.

In "Images in Space", Daniel Goodbrey highlights the importance of space as a factor for the expansion or constriction of a work:

> "Architecturally mediated comics exhibit a clear tension between the freeform exploration inherent to three-dimensional space and the fixed progression dictated by the arrangement of panels in a sequence. Further complicating this relationship, architectural spaces may also impose their own raster of reading on a sequence of panels."[5]

Goodbrey's work, *The Archivist* (fig. 1), makes use of the Pumphouse Gallery, not only as space of inscription/support, but also as an inspiration for the story. The design integrates both interior and exterior gallery

3 By taking into consideration Aarseth's definition of ergodic text, which relies on the necessity of an *extraordinary* performance by the reader, I argue that hypercomics can be considered ergodic texts. See: Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. London: The John Hopkins University Press.

Carolina Martins ▪ maildacarolina@gmail.com

spaces, turning it into a kind of metaspace, since it illustrates a day in the life of the archivist who works there, and who is responsible for the Hieronymus Pop estate.

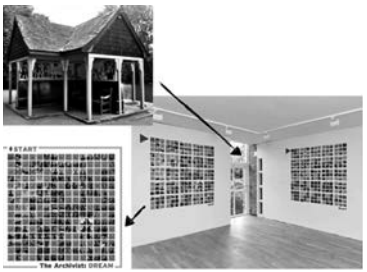


Fig. 1 *The Archivist* (2010) at Pumphouse Gallery

Standing inside the room, the reader can choose between one of the boards displayed on the three walls. Each board exhibits a composition that employs graphic devices that help the reader get through all the possible readings. At the same time, those routes are surrounded by panels that distract the reader from their chosen path, causing saccadic eye movements that draw out small spirals (fig. 2). Besides these ocular movements, the work also calls for the rotation of the body (also a spiral), when reading the three walls, and when contemplating a fourth. This one is actually a window with a view to the rest of the work, which stands outside, portraying an imaginary concert that takes place in that same space (fig. 1).

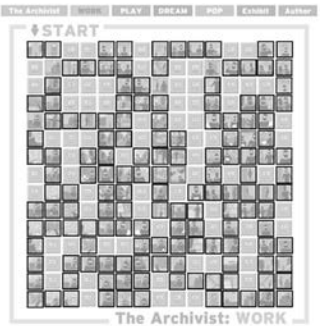


Fig. 2 *The Archivist* (2010) at e-merl.com

Another example of how the reconfiguration of spaces is connected with eye and whole body movements is *PoComUK* (fig. 3), where the main sequence of the narrative was thought up having in mind the direction in which the public circulates within the gallery (ICA). This resulted in a reversed reading movement (in relation to the Western paradigm). The same happens with the directions of the actions inside the panels, which occur in that same reversed direction (fig 4).

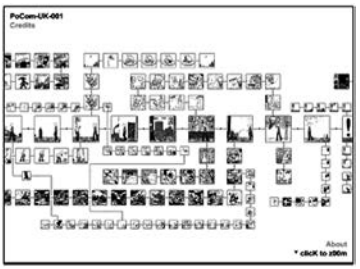


Fig. 3 *PoComUK* (2008) at e-merl.com

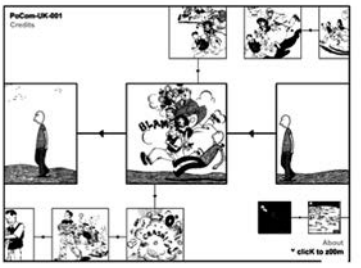


Fig. 4 *PoComUK* (2008) at e-merl.com

This way of reading establishes itself as a performance in which the readers find themselves in a world that is firstly molded by the environment, which waits to be animated. This is particularly evident in works such as Dave McKean's *The Rut*, in which the environment includes different types of objects (sculptures, pictures, stickers, pages) that

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

elicit interaction between each other, their spaces, and their readers, through their spatial organisation. In this line of thought, and although referring to videogames, Michael Nitsche considers that "Narrative elements help to make the space meaningful and space helps to situate these elements. The most important element that needs positioning is the player."[6] This positioning follows Gonzalo Frasca's idea that the reader's "ability to perform *paidea* activities is determined by the environment and the actions."[7] However, the environment is not something that is closed, and actions are means of expansion of that same environment. Huizinga's "magic circle" is not something that is closed, but rather something permeable instead. In this sense, the separation between that which is inside, and that which is outside of the ludic space, must be seen as virtual and susceptible to being expanded. In the same way that the reading sequences must constitute themselves as a constant incentive for the reader's movement to delineate various possibilities of textual reconfiguration, those must also constantly suggest and be suggested through the reconfiguration of the spaces themselves. Thus, the textual and spatial reconfiguration is established simultaneously, through the relation reader-medium-work or work-medium-reader. Hence, these reconfigurations provoke (or call for) the elasticity of the "circle", which may not be visible, but which is felt as reading progresses through its actual and virtual spaces.

Fig. 5 *Meanwhile* (App; 2011)

The fact that the reading routes that are activated, can only be detached from the others mentally, should also be highlighted. The lack of an adequate option for selective visualisation, leads us to consider the need for mental maps. However, these will not serve as an orientation support nor avoid vertigo, since they will continue to be dependent on ocular and bodily activity that results from a labyrinth reading, where each path can indicate a particular ending, or where several paths can lead to the same ending. In the digital versions of Goodbrey's hypercomics, the author attempted to solve this issue through the creation of a zooming tool, namely, the Tarquin Engine (figs. 3 and 4). This functionality allows the reader to zoom in or out each panel while (s)he selects their path. This option does not however single out the chosen path, something which Jason Shiga achieved with the *Meanwhile* app, where the reader is able to have access to the "story so far" by pressing a simple button. Although the result does not show exactly the path format, which would end up somewhat resembling a spiral, this button allows the reader to see the narrative line (s)he is composing without being distracted by the other panels (fig. 5).

Carolina Martins ▪ maildacarolina@gmail.com

3.

It is also of relevance to think of hypercomics in relation to Doreen Massey's notion of place[4]. The author considers "Space as a simultaneity of stories-so-far." Massey views:

> "Place as collections of those stories, articulations (...); their character [being] (...) a product of these intersections within that wider setting, and of what is made of them. And, too, of the non-meeting-ups, the disconnections and the relations not established, the exclusions."[8]

By looking at the planning of the previous examples, we see a set of places that are connected through the integration of panels that end up being intertwined - corresponding, on one hand, to what has happened thus far, and on the other, indicating what may happen afterwards - and that may or may not connect with each other, and therefore, may or may not be read. Even if the planning shows defined routes, hypercomics' reading process (especially within a gallery) is similar to the practice of *wayfinding*, which refers to an undetermined movement from one place to another, which keeps creating paths (whilst leaving others behind), as the person progresses with their reading. This description can be correlated with Thierry Groensteen's comments regarding the configuration of digital *hypercomics*:

> "All these potential narrative tracks are co-present and simultaneously displayed, like highways crisscrossing on a map, collectively tracing out a spatial configuration on the mode of the rhizome, going way beyond the limited format of the page. By choosing to follow one or other pathway, the web reader uses the screen like a moving frame, a mobile window-ing system that gradually reveals, as it moves, new twists and turns and, in some cases, new forks in the road."[9]

Which is to say, in terms of spatial experience, both *The Archivist* and *PoCom UK* go from a state where the works pass by the eyes of the reader, as if the screen is moving, to a state where it is the reader that - literally - moves inside the work. Both versions produce a visuo-haptic labyrinth that confers a sense of movement to whoever happens to be reading it. Besides that, the fact that the reading is carried out in a spiral form, invokes a subliminal sensation of vertigo, intentionally thought out and inscribed by the author. However, in contrast to what Marie-Laure Ryan defends when describing the pattern of text-as-game, this "playing field" is not two-dimensional, nor is "the map (...) a network of relations that connects textual units, [and] determines patterns of accessibility"[10] Hypercomics' space, whether on screen or in the gallery, is three-dimensional, the map serving as a mere representation of its places and possibilities. It is three-dimensional because the reader

4 Tim Ingold builds on this notion: "(...) places do not have locations but histories. (...) places exist not in space but as nodes in a matrix of movement." (2002: 219) This is particularly relevant in hypercomics because they always depend on, reflect, and demand movement.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

relates with the whole object, (which includes its space of inscription), and because it demands physical action. These are both essential for the reception and the functioning of the work. Regarding the map, it should be understood not only as a guide that traces the way from A to B, but as some sort of "soothing agent" that assures one's orientation, allowing above all else, for the perpetuation of a network of relations through the inter-spatial actions that result from one's choices.

In light of the spatio-topical system, we can consider that the presentation of the work's fragments, as well as the distance between them, are obstacles that can only be surpassed by means of a reading that requires a constant focalisation and re-focalisation of the elements, which can lead "to temporarily destroy[ing] his bodily equilibrium"[11], as Caillois puts it. This way, I argue that the reading movements that these works imply, embody the characteristics of vertigo games, or *ilinx*.

As a pathology, vertigo is usually associated with disturbances concerning the inner ear, more concretely, the labyrinth, being responsible for one's balance, which is affected by sudden movements or the change of positioning of the head, and which may cause the feeling of dizziness. In the case of the type of reading here presented, we can consider that the composition of the works establish a plan of movements (fig. 2) that suggest nystagmus, a vestibulo-ocular reflex that occurs during head rotation, in order to stabilise an image. Thusly, the labyrinth drawn in the various spaces (paper, screen, gallery) could affect, hypothetically, the labyrinth of the ear, most likely not due to rotating one's head, but possibly because of the continuous and repetitive dislocation of the retina, which can provoke "the sort of dizziness we feel when reading such artefacts as labyrinth poems, puzzling texts (...) or literary installations"[12], which Astrid Ensslin classifies as *ilinx*.

According to Caillois' taxonomy, vertigo games consist in "an attempt to momentarily destroy the stability of perception and inflict a kind of voluptuous panic upon an otherwise lucid mind."[13]. It then follows, that that which is intended by the "player" is, according to the author, to "escape the tyranny of his ordinary perception"[14]. The reading process of gallery *hypercomics* is reflective of these descriptions, in the sense that it involves the union of the dynamics of circulation imposed by the architectonic space, with the dynamics inscribed in the trajectory, implicit in the composition of the works themselves. Thus, it is as if a dual sense of vertigo is being simulated. This appropriation of the space allows for an in-depth inspection of the work, which fulfils Manovich's reflections on the "white cube", namely, that it ultimately turns into a real cube "rather than just a collection of surfaces."[5][15]

This kind of experience (based on a relation of wayfinding within the space), where a map is being created as the reading progresses, resembles the theory of the text-as-world that usually is associated with the study of

5 In *Writing Space*, Jay David Bolter wrote: "Each writing space is a material and visual field, whose properties are determined by a writing technology and the uses to which that technology is put by a culture of readers and writers. A writing space is generated by the interaction of material properties and cultural choices and practices." (2001: 12) Although referring to the digital space, this quote by Bolter also reflects the transformation of the gallery into reading space.

Carolina Martins ▪ maildacarolina@gmail.com

videogames, and which Marie-Laure Ryan (2001), drawing on Deleuze and Guattari, characterises as "a three-dimensional environment to be lived in, an area for travel, a landscape and a geography to be discovered in time. It is mapped by the bodily movements of characters from location to location."[16] If we substitute "characters" with "readers", changing the relation with the space by going from a third-person perspective to a first-person perspective, we go from an aerial vision of the labyrinth to living in the labyrinth. Space becomes something "calculated taking me as its zero point or degree of spatiality."[17], as Merleau-Ponty writes. He continues: "I do not see it according to its outer casing, I live it from within, I am in it. In any case, the world is around me, not in front of me."[18] Similarly, Tim Ingold states that the world, although constituted by several surfaces, is not a surface itself because it is experienced from the inside, as opposed to from an external perspective[6].

4.

One can state that, by the way they are structured, hypercomics are author-driven in the sense that they are composed by a producer who is clearly designing a narrative labyrinth based on ludic mechanisms that impels/drives/urges the receivers to choose their own path(s), therefore generating, at each reading a different way to reach a possible end to the story that's being told. By their visual composition and attempting in the navigational devices in use, which is clearer in the examples of web-based hypercomics, the reader is automatically recalled of a form of a spiral that suggests the labyrinth in which s/he is stuck and which s/he has to surpass to *win*, to *conclude* the reading. Of course, this can easily be a trap, since in some works of hyperfiction, one can never find an ending for what s/he's reading. Again, invoking a never-ending spiral that relates the feelings of vertigo (that can go from adrenaline to a feeling of panic for being trapped) with the autor-reader competition (or vice-versa) that may in fact be the genesis of such works. So, when the hypercomic is to be read in the gallery the feeling of vertigo might be increased (or at least this might be suggested) by using the architectural space as reading device and by playing with the interior/exterior relation that can make both author and reader benefit from a writing/reading experience where the reader is embedded in the work.

In conclusion, what I tried to demonstrate in this paper was that hypercomics, especially in the gallery context, assume the abandonment of the security that comes with a unidimensional and linear reading, centred on a solely ocular mobility, favouring a spiral form that will allow for an in-depth exploration, as we have noted thus far. In this manner, vertigo ends up being not an obstacle, but rather a reading element that is essential to questioning relationships between readers, objects and places.

6 "Indeed the world can only be perceived to have an exterior surface by a mind that is situated above and beyond it. In ordinary wayfinding however, whether on land or at sea, the world is apprehended from within. One makes one's way through it, not over or across it. (...) These are surfaces, however, in the world, not of the world. That is to say, they are formed on the interface, not between matter and mind, but between solid or liquid substance and the gaseous medium (air) in which humans live and breathe, and which affords movement and sensory perception. In short for its manifold inhabitants, journeying along their respective ways of life, the world itself has no surface." [19]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

References

1. Caillois, Roger.: *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: Univ. of Illinois Press. (2001: 32)
2. Hatherly, Ana.: *A Casa das Musas*. Lisboa: Editorial Estampa. (1995: 45)
3. Hatherly, 1995: 43
4. Nelson, Ted.: "No More Teachers Dirty Looks" (1970). The New Media Reader. http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-21-nelson.pdf
5. Goodbrey, Daniel Merlin.: "Images In Space - The Challenges Of Architectural Spatiality In Comics". Inter-Disciplinary. (2013: 5)
6. Nitsche, Michael.: *Videogame Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Massachusetts: The MIT Press. (2008: 45)
7. Frasca, Gonzalo. "Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative." Finnish version originally published in Parnasso#3, Helsinki. (1999: 7)
8. Massey, Doreen.: *for space*. L.A.: SAGE Publications (2005: 130)
9. Groensteen, Thierry.: *Comics As Narration*. Jackson: University Press of Mississippi. (2013: 74)
10. Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. (2001: 195)
11. Caillois, 2001: 44
12. Ensslin, Astrid.: *Literary Gaming*. Massachusetts: The MIT Press. (2014: 30)
13. Caillois, 2001: 23
14. Caillois, 2001: 26
15. Manovich, Lev.: "The poetics of the augmented space". Visual Communication, 5, 219 - 240 (2006: 7(14)
16. Ryan, 2001: 195
17. Merleau-Ponty, Maurice. *O Olho e o Espírito.* Lisboa: Nova Vega. (2015: 48)
18. idem
19. Ingold, Tim. "To journey along a way of life: maps, wayfinding and navigation" in *The Perception of the Environment: Essays on livelihood, dwelling and skill.* London: Routledge. (2002: 241)

Outsider: a Case Study of the Journey from Design to Meaning in Videogames

Tiago Lourenço[1], Ricardo Moura[2], Jorge Marques[3] e Paula Tavares[4]
tlourenco@ipca.pt, rpmoura@gmail.com, jmarques@ipca.pt, ptavares@ipca.pt

[Jogos Digitais / Digital games]

Abstract

Since the very first videogames, graphic and gameplay design evolved together, improving the communication of aspects of each game to the player, such as the consequences of each action, how to play the game and, when existing, the story of the game. In this paper we trace the evolution in the communication of information in graphic adventure games and then focus on the creation of Outsider (a game currently in development), detailing the design choices taken.

Keywords
Videogame, design, gameplay, epistemology.

1. Introduction

The definition of videogame has evolved continually from its inception to its contemporary meaning. The Oxford Dictionary currently defines a videogame as "a game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a monitor or other display." [1]

The first interactive electronic game (and device) was the cathode-ray tube (CRT) amusement device, created in 1947. The player used knobs to control a CRT beam, representing an artillery shell, to hit plastic targets placed on top of the screen. The device was purely analog, so it can't be considered a videogame, and it was never mass produced or exhibited and so had no lasting impact on the history of videogames [2].

The first true videogames appeared in the early 1950s. The first one shown in public was *Bertie the Brain*, a tic-tac-toe game created by Josef Kates for the 1950 Canadian National Exhibition [3]. Videogames of this era were made solely to test algorithms and human interaction with computers. In 1958 William Higinbotham created *Tennis for Two*, a multiplayer tennis game played entirely on an oscilloscope screen and possibly the first videogame created purely for entertainment purposes [4]. In 1962, *Spacewar!*, created by Steve Russell for the first mini-computer (the Digital Equipment Corporation's PDP-1), was the first videogame widely circulated, first in the Massachusetts Institute of Technology and then in other universities. *Spacewar!* was an influential space shooter where two ships dueled around a star and, being open-source, was further developed by students, thus introducing and attracting more engineers to programming [5].

1, 2, 3, e 4Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Design, Vila Frescaínha S. Martinho 4750-810 Barcelos, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

The 1970s saw the introduction of the first coin-operated commercial arcade games, most notoriously Pong in 1972. This year also witnessed the launch of the first videogame console, the Magnavox Odyssey, created by Ralph Baer. Baer started work on the console in 1966. It was then called the Brown Box, a top secret government project for military training, but when it was deemed unsuitable for this purpose the tech was licensed to Magnavox, an electronics company [6].

Most early videogames focused purely on gameplay and had no story or motive other than those directly related with gameplay, such as achieving a high score, finishing all the stages of the game or defeating another human opponent. The first interactive fiction videogame was *Colossal Cave Adventure*, a text adventure developed by Will Crowther in 1976, where the player navigated a cave system [7]. As the name suggests, text adventures were initially restricted by the technical limits of the contemporary graphic screens to text display and interaction via text commands inputted via a keyboard. The initial text adventure interface also implied the player had to guess which commands would cause an effect in the game, since each game only "understood" a limited subset of verbs and the exact object names present in each scene.

Mystery House was the first graphic adventure game, created in 1980 by Roberta and Ken Williams for the Apple II. It was also the first collaboration between an illustrator, Roberta, who also wrote and designed the game, and a programmer, Ken [8]. The game featured sparse vector line-only graphics and the interaction was still through text commands.

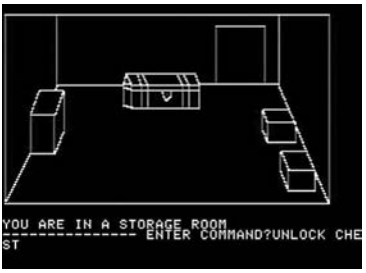


Fig. 1. A screenshot of the first graphic adventure, *Mystery House*.

Roberta and Ken's company, On-line Systems (later Sierra On-Line), went on to make the first full color graphic adventure, *Wizard and the Princess*, in 1980, and the *King's Quest* series. *King's Quest: Quest for the Crown*, released in 1984, was also the first adventure game to feature animated graphics and to include its protagonist in each scene as an animated character [9]. Ironically the introduction of graphics brought additional difficulties to the player: although visual representation replaced text description the player still used text commands to interact with the game, but where in pure text adventures nouns were present in the text description, initial graphic adventures had the player guessing whether the object displayed on screen was a "stone" or a "rock" [10].

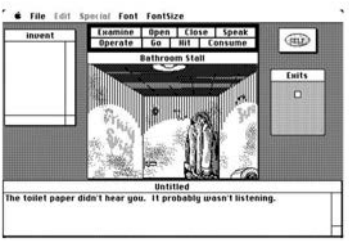


Fig. 2. A screenshot of Déjà Vu

The introduction of pointing devices (mouse or trackball) to personal computers permitted

the introduction of point-and-click graphic adventures. The first one was Silicon Beach Software's *Enchanted Scepters* in 1984, featuring drop-down menus containing player commands and a text window describing the results of each action. The next year ICOM Simulations released *Déjà Vu*, which allowed the player to drag and drop objects and displayed a list of player commands above the graphic scene [10].

In 1987 Lucasfilm (later LucasArts) published Maniac Mansion, with a fully animated display and player commands and inventory listed in the bottom portion of the screen. Maniac Mansion's designers, Ron Gilbert and Gary Winnick, pretended to alleviate the frustration players associated with the text parsers and trappings of contemporary graphic adventures. Sierra's games featured both situations where the player could die, even in unexpected ways, or miss a vital action that required loading an earlier saved game or even replaying the game from the beginning. By contrast, Maniac Mansion's puzzles couldn't lead the player to a point of no return and the few possible deaths were the result of obviously dangerous situations [11]. Ron Gilbert also coined the term *cutscene*, a non-interactive animated sequence that advanced the story, breaking the gameplay itself. However, the first game featuring a *cutscene* was the 1983's action shooter *Bega's Battle* [12]. Unlike preceding games (and many that followed), Maniac Mansion incorporated the *cutscenes* in the same engine used for gameplay, contributing to immersion.

Rise of the Dragon, created by Dynamix in 1990, replaced the on-screen commands with a cursor that changed according to context and the player object inventory in a separate screen, thus allowing the game's 256-color illustrations to use all the available screen space [10]. The game was considered visually outstanding, with illustrations by comic book artist Robert Caracol [13].

In 1993 Cyan released the groundbreaking *Myst* which broke away from many contemporary graphic adventure conventions: it had no inventory (for most of the game), no backstory or text description whatsoever. The player moved through pre-rendered 3D graphics and interacted with puzzles with a single unchanging cursor. The solution for each puzzle and the consequences of each action could only be inferred from contextual clues. However, some found the game had limited interaction and that the puzzles lacked logic and weren't intuitive. [10][14] *Myst* was massively popular, being the best-selling PC game until *Sims* overtook it in 2002. At the time it helped to make CD-ROM drives and even PCs popular and remains one of the most influential games ever made [15].

The popularity of adventure games didn't last. The massive improvements in personal computers' performance, such as the availability of low cost dedicated Graphical Processing Units (GPU), meant new genres, particularly the First Person Shooter (FPS) genre, became more and more popular. Coinciding with the rise in popularity of the Internet, FPSs allowed multiplayer gaming, were more accessible to new players, and didn't induce the frustration associated by many with graphic adventures: where in most genres failure is a part of learning the game, in the graphic adventure genre if one can't solve a puzzle the game can never be completed. The new

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

capabilities of personal computers also meant the budget for a graphic adventure increased more and more, as more and more programmers, graphic illustrators, animators, sound designers, etc. were needed to create a game with cutting edge graphics and sound. The raising costs combined with dwindling sales to spell the doom of most game companies specializing in adventure games. In 1999, Sierra laid off 250 workers and stopped publishing adventure games. In 2000 LucasArts released its last original adventure game. The once popular genre had become a niche. [10] [16]

2. Contemporary Graphic Adventure Games

By the mid-2000s, the appearance of new digital distribution channels (such as Steam and Xbox Live), more accessible development tools (such as XNA or Unity) and crowdfunding platforms (such as Kickstarter or Indiegogo) led to a surge of independent developers: individual or small studios without major financial support from a publisher. The lack of publisher interference and small budgets allowed independent developers to create niche games and even new genres. [17] [18]

Telltale Games, founded in 2004 by ex-employees of LucasArts, is an indie studio dedicated to graphic adventures. Initially Telltale dedicated itself to reviving LucasArts staples (such as *Sam and Max* and *Monkey Island*) and exploring established franchises such as *Back to the Future* or *Jurassic Park*. Initially, Telltale's games interface and puzzles didn't deviate much from their LucasArts counterparts, with inventory-based challenging puzzles. [19] But 2012's *The Walking Dead* broke away from the formula: the emphasis shifted from puzzle solving – the few puzzles present were easy - to storytelling, character development and interaction; the story was split in episodes, and although it took place in the same universe of the comics of the same name, was completely original. The player's actions and dialogue choices determined which characters survived and their attitude towards her in later episodes. Some found that these consequences didn't impact the final outcome of the game, as the deviations were sooner or later incorporated into the unchanging main narrative. Nevertheless, *The Walking Dead* was a critical and commercial success and was credited with revitalizing the graphic adventure genre. [20] [21] Recently games such as the first person narrative-based *Dear Esther* (2012) or *Gone Home* (2013) challenged established notions about gameplay in videogames. The player interaction in *Dear Esther* was limited to wander an island while fragments of a narrative played on different locations. In *Gone Home*, set in a common suburban American house, interaction was limited to picking up and examining objects, which unlocked new rooms. Both were the cause of much debate, as the line between videogames and interactive fiction became more and more tenuous. [22] [23] [24] [25] Both games also represented the culmination of a trend that videogames, and graphic adventures in particular, followed since their inception. The first videogames had no story or meaning, followed by games whose background story was communicated apart from the game, followed by games that incorporated the story in *cutscenes*, followed by games that incorporated the *cutscenes* in the gameplay engine and finally ending in games that embodied the story in themselves.

Tiago Lourenço, Ricardo Moura, Jorge Marques e Paula Tavares ▪ tlourenco@ipca.pt, rpmoura@gmail.com, jmarques@ipca.pt, ptavares@ipca.pt

3. The Outsider Project

Outsider is a graphic adventure currently in development by Ricardo Moura (programming and game design) and Tiago Lourenço (illustrations and visual design), for Xbox One and PC, which came about as an exploration of the possibilities of storytelling within a videogame. The experience of playing *Outsider* can be described as a continuous narrative where the user intervenes by solving puzzles that are both integrated in said narrative and also advance it.

The game's narrative revolves around an android whose auto-repair system is activated after decades of inactivity by an earthquake. The user must first repair the android's damaged parts, so that it can be released from the console to which it is connected and navigate the world, finding the purpose of its existence.

The narrative also explores the concept of an ever-expanding scale, as the sceneries progress from the circuits inside the android's brain to the outskirts of the universe. With the purpose of making the story more immersive to the player, the narrative was made as seamless as possible, using long takes to move through time and space in a cinematic approach [26]. To allow this, we employed a third party vector graphics engine that allows the change of scale of on-screen objects without losing resolution when the camera zooms in.

On the game's first version, before the introduction of professional art, the initial part had four distinct scenes: the laboratory where the android is being repaired and its eye (the optical sensor), the heart (the power supply) and the brain (the main neural network). This division created interruptions in the narrative flow and lessened the efficiency in communicating the importance of each puzzle to the story's development. The inclusion of a long continuous shot, linking all the scenes, allows the player to see more clearly the sequence of the android's repairing.

Fig. 3. The lab scene in the first prototype

The graphics were then redesigned so that every android repair puzzle fitted in the android inside the laboratory scene. Mechanisms were also created to hide the puzzles when they were not in action and reveal them when the user tried to solve them. The graphical language was also evolved from the initial prototype until the current version to communicate more clearly the goal, meaning and function of each object. These alterations allowed a clearer reading of the game's initial objective (repairing the android) and the associated narrative (Figs. 3 and 4). The choices made to explain the context of the puzzles also meant to keep the player in a known environment, making it easier for him to easily identify the goals. The direct association of the heart to the android power supply for example, creates a framework were the player integrates himself on the narrative since it grows from pre-narrative network of structures known to him,

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

creating a "living imbrication from which the told story emerges" [27]. That pre-narrative context, combined with the elements of the story, introduce the player to the world where the action is happening.

To prevent interruptions in the narrative flow we also opted to create accessible puzzles that wouldn't deter the player for too long. The communication of each puzzle's gameplay and goal is made through as many visual clues as possible, restricting text to the minimum possible and immersing the player in the game's atmosphere.

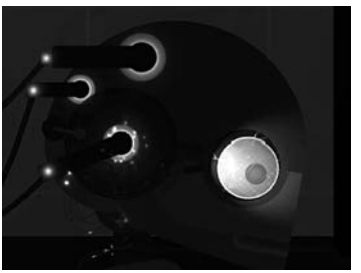


Fig. 4. The android's head with the brain cover closed

Fig. 5. The android's head with the brain cover open and a puzzle exposed

The color scheme was also changed from the first version of the game in order to create focus points throughout the different puzzles, using contrasting colors to outline interactive elements.

The engine also allowed the inclusion of light effects alongside the vector graphics that made possible to add a sense of depth to the 2D vector aspect of the entire game and to add a mysterious atmosphere to the gameplay.

Each puzzle in the game is different to avoid the repetition associated with games that explore variations of a single concept.

Since the game's story takes place after humanity's extinction, it was our choice to make the main character a robot with human features (an android) so that the player could better project his emotions into the protagonist. One of the more challenging aspects of the creation of a game is managing the workflow of the different team members. This game in particular requires careful communication between the game designer and the illustrator. The game designer must make sure that the artist understands the puzzle mechanics and their context, so that each art asset will be easily integrated into the current scene and will be a tool in communicating the workings of the current puzzle and its context to the player. The artist also must make sure that the aesthetics he brings into the game don't interfere with the intended tone.

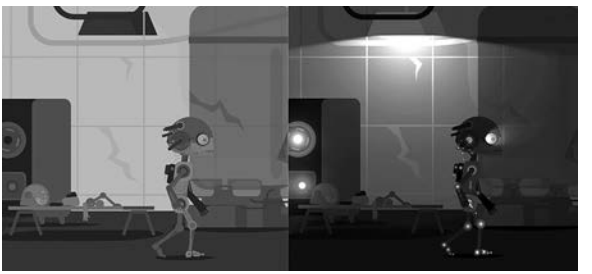


Fig. 6. A game scene without and with lighting

4. Conclusion

With Outsider we're aiming to display a point of view of the ability of videogames for storytelling and to captivate and immerse its players within the game's universe.

Through an approach that integrates iteration, periodically re-thinking the visual terms and experimentation, the graphic design and illustration options taken by the illustrator allowed for a better game flow, graphic consistency, smooth animations, and to better establish the intended mysterious, post-apocalyptic ambience.

By learning from the long story of graphic adventure games we aspire to build a game whose design, gameplay and art stand together to form a cohesive whole that avoids the pitfalls and frustrations commonly associated with the genre.

References

1. Oxford Dictionary, https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game
2. Blitz, Mark: "The Unlikely Story of the First Video Game", Popular Mechanics, Hearst Corporation. (2016-03-28), http://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a20129/the-very-first-video-game/
3. Simmons, Marlene: "Bertie the Brain programmer heads science council". Ottawa Citizen, p. 17. (1975-10-09)
4. Brookhaven National Laboratory: "The First Video Game?", https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php
5. Stewart Brand: "SPACEWAR - Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums", Rolling Stone. (1972-12-07)
http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html
6. D.S. Cohen: "Magnavox Odyssey - The First Gaming Console", Lifewire, https://www.lifewire.com/magnavox-odyssey-the-first-gaming-console-729587
7. Dennis G. Jerz: Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky, Digital Humanities Quarterly, Vol. 1, Iss. 2. (2007)
8. The Interactive Fiction Database,
http://ifdb.tads.org/viewgame?id=clc9a8hnvx79pabw
9. Justin McElroy: "Royal With Cheese: A King's Quest Primer", Polygon. (2015-07-28)
http://www.polygon.com/2015/7/28/9023667/kings-quest-history
10. Richard Moss: "A truly graphic adventure: the 25-year rise and fall of a beloved genre", Ars Technica. (2011-01-27), https://arstechnica.com/gaming/2011/01/history-of-graphic-adventures/
11. Ron Gilbert, http://grumpygamer.com
12. Travis Fahs, IGN. (2008-03-03), http://uk.ign.com/articles/2008/03/04/the-lives-and-deaths-of-the-interactive-movie
13. Magisterrex Retro Games. (2012-01-26), https://magisterrex.wordpress,com/2012/01/26/forgotten-classics-rise-of-the-dragon-1990/
14. Hardcore Gaming. (2010-07-13), http://www.hardcoregaming101.net/myst/myst.htm
15. Janet Burns, "15 Things You Might Not Know About 'Myst'", Mental Floss. (2015-04-23)
http://mentalfloss.com/article/63351/15-things-you-might-not-know-about-myst
16. Tadhg Kelly, "Adventure Games Deserved To Die [Narrativism]", What Games Are. (2011-09), http://www.whatgamesare.com/2011/09/adventure-games-deserved-to-die-

narrativism.html
17. Fred Dutton, "What is Indie?", Eurogamer. (2012-04-16)
http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie
18. Laura Parker, "The Rise of the Indie Developer", Gamespot. (2011-02-17)
http://www.gamespot.com/articles/the-rise-of-the-indie-developer/1100-6298425/
19. Greg Miller, "Back to the Future Review", IGN. (2010-12-23)
http://www.ign.com/articles/2010/12/23/back-to-the-future-review
20. Kirk Hamilton, "Yes, Your Choices In *The Walking Dead* Mattered", Kotaku. (2012-11-30)
http://kotaku.com/5964667/yes-your-choices-in-the-walking-dead-mattered
21. Elise Favis, "Opinion – Your Choices Don't Matter In Telltale Games", Game Informer. (2015-02-03), http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/02/03/why-your-choices-dont-matter-in-telltale-games.aspx
22. "Dear Esther: you're not a real game at all.", Venture Beat. (2012-02-19)
http://venturebeat.com/2012/02/19/dear-esther-youre-not-a-real-game-at-all/
23. Jamie Fletcher, "Dear Esther Review: When a Game is not a Game", Tech Gage. (2012-03-07)
http://techgage.com/article/dear_esther_review_when_a_game_is_not_a_game/
24. Brian Crecente, "When is a game not a game?", Polygon. (2014-03-31)
http://www.polygon.com/2014/3/31/5566098/gone-home-is-it-a-game
25. Leo Wichtowski, "The 'Not A Game' Argument Is A Sad Way To Look At Games", Kotaku. (2014-11-14)
http://kotaku.com/the-not-a-game-argument-is-a-sad-way-to-look-at-games-1658861794
26. Shelley Farmer , "The Filmmaker's Handbook: What is a long take", screenprism. (2016-01-20)
http://screenprism.com/insights/article/what-is-a-long-take
27. Ricouer, Paul: "Time and Narrative" The university of Chicago Press, Vol. 1, (1984)

A criação da animação Ben, sua transmidiação para jogo e reflexões sobre a infância

A. C. Bolshaw[1], A. Muniz[2], C. Bolshaw[3], L. Novaes[4], M. Carvalho[5], e N. Gamba Jr.[6]

{anabolshaw, antonia.muniz, mcbolshaw, miguelscarvalho, gambajunior}@gmail.com, lnovaes@puc-rio.br

[Jogos Digitais / Digital games]

Abstract

The article discusses the production process of the video clip Ben in animation. The film proposes an interpretation of the song Ben, departing from a simulation of a 16 bit video game. The content of the animation was developed as a letter from the composer Rubel to his nephew Ben, giving him advice on life. The article presents a reflection proposing a dialogue between the creation of the film and game, and the childhood of its creators. For this dialogue, authors such as Paulo Freire and Pier Paolo Pasolini with their concepts of 'world reading' and 'pedagogy of things' respectively, and Walter Benjamin, with the 'narrative crisis'. A analysis of the game and its characteristics in relation to the concepts discussed is also presented. Finally, considerations about how conceptual issues relate to the technical and structural specificities in the process, aiming its transmediation into a game are made.

Keywords

Animation, Game, Narrative, Childhood, Videoclip, Transmediation.

1. Introdução

Há cerca de um ano fomos convidados a criar e desenvolver uma animação para um videoclipe musical [1]. A música em questão, cujo título é Ben, foi composta pelo cantor e compositor Rubel, em homenagem a seu sobrinho chamado Ben, na época com cinco anos. A música faz parte do repertório do primeiro disco do Rubel, que foi desenvolvido enquanto ele morava nos Estados Unidos. Dessa forma, o tema saudade e distância atravessa todas as faixas do álbum. A composição original foi criada como uma espécie de carta ao seu sobrinho. Uma carta com recomendações e conselhos sobre os perigos e desafios da vida moderna, mas também sobre suas recompensas. Uma mensagem de preocupação com a nova geração, mas também uma carta de apoio e carinho.

Rubel nos apresentou uma proposta inicial em que o videoclipe teria como inspiração o jogo de videogame Super Mario Bros. A referência se daria tanto no âmbito da jogabilidade e estrutura, como nas características visuais próprias da limitação técnica da época: profundidade de cor em tela de 16 bits.

Inicialmente, uma equipe de roteiristas e o próprio Rubel desenvolveram um argumento, seguido de uma escaleta. A narrativa criada foi

1, 2, 3, 4, 5, e 6 Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, Brasil.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

pensada de modo a estabelecer um paralelo entre momentos importantes da infância e fases de um jogo de videogame. Algumas dessas fases já tinham sido sugeridas pela própria canção, como por exemplo a infância e o medo; outras, por sua vez, foram influenciadas pela estrutura narrativa do Mario Bros, e por referências da vida do Ben e da própria infância dos membros da equipe. Mantendo a característica nostálgica e saudosa do disco, a estética proposta para a animação seguiu também a do jogo Mario Bros, um videogame em 16 bits.

Procuramos registrar neste artigo os desafios, para além do trabalho de uma produção cinematográfica, que implicam na transposição da linguagem audiovisual de animação para jogos. Para cada cena da animação (referenciando as fases do jogo) foi preciso pensar nos elementos que proporcionam a sua jogabilidade[7]: ameaças, obstáculos e recompensas. E finalmente o mais difícil: como cada elemento estaria conectado com uma momento da infância em que o Ben se reconhecesse.

É certo que muitas dessas representações - a própria referência original ao Super Mario Bros - são referências do compositor e da equipe, pois esse é um jogo que marcou a década de 1990 e portanto, se distancia da realidade do Ben, nascido em 2010. Esse fato acabou impactando a criação e desenvolvimento das fases do jogo, fazendo com que algumas referências fossem buscadas na realidade atual do protagonista, enquanto outras foram trazidas pelos criadores e suas próprias experiências. O desafio da equipe foi encontrar elementos da infância - objetos, brincadeiras, personagens - que pudessem ser ressignificados para o momento atual. O que cada elemento traz de significado e como é lido na atualidade.

Para este artigo, buscamos trabalhar principalmente com os autores Pier Paolo Pasolini e Walter Benjamin, fazendo uma releitura do trabalho a partir dos conceitos de "pedagogia das coisas" e de "experiência narrativa", respectivamente. Para completar, Paulo Freire também foi trazido ao diálogo, com sua noção de "leitura de mundo".

Paulo Freire, preocupado principalmente com a pedagogia, defende a noção de leitura de mundo como a capacidade do indivíduo de fazer suas primeiras leituras sem conhecimento ainda do alfabeto e da palavra. Enquanto bebês, ou crianças, antes mesmo da palavra, o mundo já nos apresenta leituras possíveis. Nele identificamos discursos aos quais a criança tem acesso ainda sem a alfabetização. "A retomada da infância distante, buscando a compreensão do meu ato de 'ler' o mundo particular em que me movia - e até onde não sou traído pela memória -, me é absolutamente significativa." [2]

Para Pasolini, as primeiras lembranças da vida são lembranças visuais. A vida, na lembrança, torna-se um filme mudo. Todos nós temos na mente a imagem que é a primeira, ou uma das primeiras, da nossa vida. Essa imagem é um signo, e, para sermos exatos, um signo linguístico. Por-

7 O termo jogabilidade abrange três conceitos: gameplay, game mechanics e playability. Gameplay se relaciona à interação do personagem com o espaço e os elementos do jogo; game mechanics, à mecânica do controle remoto e a resposta às ações pelo personagem; e por fim, playability à experiência do jogo de maneira geral, como resultado do gameplay. Neste artigo utilizaremos a palavra jogabilidade com o sentido tanto de gameplay e quanto gameability. Para game mechanics usaremos mecânica do jogo.

A.C.Bolshaw, A.Muniz, C.Bolshaw, L.Novaes, M.Carvalho, eN.GambaJr. ▪ {anabolshaw,antonia.muniz,mcbolshaw,miguelscarvalho,gambajunior}@gmail.com,lnovaes@puc-rio.br

tanto, se é um signo linguístico, comunica ou expressa alguma coisa. [3]

A proximidade entre os autores não se dá somente na noção de leitura de mundo que precede a palavra, e portanto na concordância da expressividade e da comunicação de objetos, mas também remonta à primeira lembrança de forma a reconstruir o ambiente social/econômico/cultural em que nasceram.

> "Neste esforço a que me vou entregando, re-crio, e re-vivo, no texto que escrevo, a experiência vivida no momento em que ainda não lia a palavra. Me vejo então na casa mediana em que nasci, no Recife, rodeada de árvores, algumas delas como se fossem gente, tal a intimidade entre nós - à sua sombra brincava e em seus galhos mais dóceis à minha altura eu me experimentava em riscos menores que me preparavam para riscos e aventuras maiores. A velha casa, seus quartos, seu corredor, seu sótão, seu terraço - o sítio das avencas de minha mãe -, o quintal amplo em que se achava, tudo isso foi o meu primeiro mundo. Nele engatinhei, balbuciei, me pus de pé, andei, falei. Na verdade, aquele mundo especial se dava a mim como o mundo de minha atividade perceptiva, por isso mesmo como o mundo de minhas primeiras leituras." [2]

Já Pasolini deixa ainda mais claro:

> "A primeira imagem da minha vida é uma cortina, branca, transparente, que pende - imóvel, creio - de uma janela que dá para um beco bastante triste escuro. Essa cortina me aterroriza e me angustia: não como alguma coisa ameaçadora ou desagradável, mas como algo cósmico. Naquela cortina se resume e toma corpo todo o espírito da casa em que nasci. Era uma casa burguesa de Bolonha." [3]

Apesar da grande aproximação entre os dois autores, a compreensão da leitura de mundo, no entanto, não nos traz tanta surpresa. É sabido que a trajetória da humanidade tem indícios de que a comunicação se deu muito antes do advento da palavra. Que gestos, sons e desenhos eram utilizados para tal. Mas, o que surpreende nessa aproximação é encontrar que ambos compreendem nessa primeira leitura uma espécie de "ensinamento" ou pedagogia.

Pasolini talvez seja o mais incisivo nesse ponto. Defende uma «pedagogia das coisas». Uma pedagogia de certa forma até perversa. Uma pedagogia que não permite réplica, que nos é imposta, autoritária. Uma pedagogia que nos ensina na "carne". Apesar de não fazer uma reflexão tão "pessimista", concorda Paulo Freire ao dizer que:

> "os 'textos', as 'palavras', as 'letras' daquele contexto - em cuja percepc a o me experimentava e, quanto mais o fazia, mais aumentava a capacidade de perceber - se encarnavam numa serie de coisas, de objetos, de sinais, cuja compreensa o eu ia apreendendo no meu trato com eles nas minhas relac o es com meus irma os mais velhos e com meus pais." [2]

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Assim, se Pasolini por um lado afirma que a «pedagogia das coisas» nos «ensina na carne», Paulo Freire diz que os textos, as palavras, as letras daquela contexto «se encarnavam» nas coisas.

Desta forma, entendemos que os objetos do cotidiano nos comunicam e nos ensinam coisas das quais não temos nem sequer a opção de debatê-las, de respondê-las. Ao longo da produção, os elementos e cenas escolhidos para representar cada fase da vida provocaram reflexões acerca dos ensinamentos que cada um continha em si. Objetos que para nós eram só lembranças pontuais, passaram a ser pedagógicos, disparadores de reflexões sobre a realidade social, econômica, cultural em que nascemos e crescemos.

Diferente dos dois primeiros autores citados, Walter Benjamin está mais preocupado com o que enxerga ser o "fim da narrativa". Uma perspectiva catastrófica, apontada pelo pensador é a do fim da experiência de narrar. Para Benjamin, a arte de narrar está em vias de extinção, como se perdêssemos a capacidade de intercambiar experiências, uma vez que a "experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores"[4]. Tanto o "marinheiro comerciante", cujo conteúdo das narrativas se funda na experiência vivida em realidades diferentes das dos ouvintes, quanto o "camponês sedentário", que se baseia nas histórias e tradições locais. Assim se mesclam "o saber de terras distantes, trazidas para casa pelos migrantes, com o saber do passado, recolhido pelo trabalhador sedentário". [4]

Outro aspecto bastante caro para Benjamin é o senso prático, que ele afirma ser uma característica dos "narradores natos", esclarecendo que a verdadeira natureza da narrativa está na sua utilidade para ensinamentos, mas principalmente na qualificação do narrador como "um homem que sabe dar conselhos".[4]

Pudemos ver na realização desse filme a relação que Benjamin estabelece entre a narrativa e a experiência pois se transforma em um objeto de transição entre gerações. Um objeto que sedimenta a proposta original da canção, de aconselhar, mas que além disso, no processo de produção da animação, se evidencia como um lugar de intercâmbio de experiências, pois cada um da equipe viveu em uma condição social, econômica e cultural própria.

Se há hoje uma supervalorização da informação, qualitativamente e quantitativamente, temos, em contraponto, a importância da narrativa pela sua capacidade de permanência, apontada por Benjamin. Ao comparar a narrativa à informação, o autor ressalta que:

> "A informação só tem valor no momento em que é nova. Ela só vive nesse momento, precisa entregar-se inteiramente a ele e sem perda de tempo tem que se explicar nele. Muito diferente é a narrativa. Ela não se entrega. Ela conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de se desenvolver"[4].

Benjamin finaliza ainda, comparando a narrativa a «sementes de trigo que durante milhares de anos ficaram fechadas hermeticamente nas

A.C.Bolshaw, A.Muniz, C.Bolshaw, L.Novaes, M.Carvalho, eN.GambaJr. ▪ {anabolshaw,antonia.muniz,mcbolshaw,miguelscarvalho,gambajunior}@gmail.com,lnovaes@puc-rio.br

câmaras das pirâmides e que conservam até hoje suas forças germinativas"[4]. A força da experiência, materializada em uma narrativa, pode despertar o potencial intergeracional, emocional e reflexivo nela contido.

É portanto, apoiado nessa tríade: leitura de mundo, pedagogia das coisas e intercâmbio de experiências que descrevemos a nossa trajetória de produção do videoclipe em animação - destacando escolhas de elementos, fases e cenas.

2. Desenvolvimento da Animação

Ao iniciarmos os primeiros encontros para elaboração do roteiro, nos deparamos com algumas questões. A ideia inicial de Rubel consistia apenas na proposta de um jogo de videogame em que cada fase seria equivalente a um momento do crescimento de uma criança. Nossa primeira discussão foi sobre com que recorte temporal iríamos tratar a narrativa. Questionamos se o clipe deveria incluir também fases da adolescência e/ou pré adolescência e quais fases seriam essas dentro do nosso repertório de experiências pessoais e também experiências do próprio Ben. Acabamos definindo que várias possibilidades de fases da adolescência seriam excluídas, e que as últimas fases não deveriam delimitar uma idade específica. Vale lembrar que Ben, o protagonista do clipe e da música, tinha nesse momento de realização do clipe apenas 6 anos de idade, portanto estávamos o tempo inteiro considerando que a narrativa poderia ultrapassar a idade que o menino, de fato, tinha. Dessa forma, em nosso planejamento deveríamos imaginar não apenas etapas de vida já vividas, mas também as etapas de vida pelas quais ele ainda iria passar. Ou melhor, buscar no nosso próprio repertório de infância, elementos e vivências que simbolizassem essa experiência mais geral de infância, e, dessa forma, também fizessem sentido para as memórias dos espectadores em geral.

Assim, começamos pensando primeiramente nas fases da vida que seriam apresentadas como fases de videogame. Além da concepção dos cenários inseridos no contexto de cada fase, em nossa representação do mundo virtual dos games, identificamos e separamos os elementos que interagiriam com o personagem em três tipos: ameaça, obstáculo e recompensa. Esses elementos mudariam a cada fase, mas a dinâmica de cada um atravessaria todo o clipe. As ameaças representam algo ou alguém que amedronta e, de fato, que apresenta um risco ao personagem naquela determinada etapa / lugar. As ameaças quando encostam no Ben fazem com que ele perca moedas. Os obstáculos, por sua vez, são elementos gráficos que tornam o jogo mais complexo, dificultando a trajetória do personagem. Ben pode se apoiar neles para desviar de ameaças ou eles podem funcionar como elementos em cena que dificultam a sua passagem. Já as recompensas representam micro objetivos dentro do contexto de cada fase. O videogame do *Mario Bros* utiliza as moedas como principal elemento de recompensa, elas estão escondidas nas fases e são contabilizadas em um menu superior que mostra o desempenho do jogador. Dessa forma, optamos por utilizar essa mesma dinâmica para o jogo do Ben. A principal recompensa do jogo, e o único elemento que aparece em diversas fases, são as moedas.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A fase inicial foi desenvolvida para representar a primeira infância. O cenário traz a ambientação dessa faixa etária com um berço e tapetes de EVA, tapete emborrachado muito usado em ambientes preparados para crianças que ainda não aprenderam a andar. As ameaças e obstáculos foram representados exclusivamente como brinquedos. As cores utilizadas foram as cores primárias, azul, amarelo e vermelho, para enfatizar esse primeiro momento. O principal elemento utilizado como obstáculo são peças do conhecido brinquedo *Lego,* como forma de simbolizar as primeiras atividades de desenvolvimento da cognição na infância. As peças de montar são elementares, com encaixes simples. Simbolicamente podem nos remeter à construção inicial da infância e sua versatilidade de encaixes, desencaixes e múltiplas possibilidade de construções. É portanto um elemento que nos ensina a compreender e lidar com a linguagem. Em conjunto com outros elementos como o trem, a bola e o cavalinho, nos apresentam as primeiras ameaças e traduzem a classe social a que pertence Ben - assim como nos mostra Pasolini e Freire: uma infância de classe média. Uma criança de classes mais pobres dificilmente teriam esses brinquedos. Há também a referência a uma família intelectualizada ou preocupada com educação, simbolizada pelo personagem clássico da literatura - soldadinho de chumbo e o acesso à segunda fase: escola.

A fase escolar foi dividida em dois momentos, um interior, dentro de uma sala de aula e outro exterior, no pátio da escola, um parquinho ao ar livre. Na parte interior temos os livros como obstáculos, que nos remetem tanto a tarefa difícil de aprender a ler, como também o suporte para o aprendizado. O cenário nos traz mochilas, que simbolizam o objeto onde guardamos nossas experiências. A escola representa também o local em que Ben começa a sua vida social, a interagir com outras pessoas. E nisso os riscos que envolvem essas relações. A primeira delas temos um colega de sala - uma ameaça - que lança bolas de papel na direção de Ben. A bolinha de papel foi uma forma delicada de representar as possibilidades de violência que começam a acontecer na relação com o outro. Como contraponto, outro colega que está na gangorra e o ajuda a atravessar um abismo, como forma de representar que nesse momento também se formas as primeiras amizades. Essa duplicidade: ameaça e prazer, fica ainda mais claro no balanço. Objeto que nos permite "voar"- quando criança, mas que tantas vezes temos acidentes, nos ensina que o que nos dá prazer, também pode nos machucar. Também como ameaça temos a figura da inspetora e seu apito - simbolicamente o apito vai reaparecer em nossas vidas como símbolo de autoridade, nos ensina quem está no comando, quem "fala mais alto".

Tivemos algumas discussões sobre a inspetora, porque inicialmente a ideia era que esta ameaça fosse representada como uma professora. Em decorrência das discordâncias na equipe sobre o fato da professora representar uma ameaça para a criança - enquanto alguns que estudaram em escolas mais rígidas e relatam medo de seus professores, outros apontam os professores como figuras de suporte e acolhimento. Nesse momento, foi interessante perceber a experiência particular de cada indivíduo e o que simbolicamente a escola passa a ensinar por si. Seja como ameaça ou

A.C.Bolshaw, A.Muniz, C.Bolshaw, L.Novaes, M.Carvalho, eN.GambaJr. ▪ {anabolshaw,antonia.muniz,mcbolshaw,miguelscarvalho,gambajunior}@gmail.com,lnovaes@puc-rio.br

recompensa., como temor ou segurança. As experiências de cada indivíduo variam por conta de fatores sócio econômicos e culturais. Utilizar símbolos nessa diversidade foi uma tarefa delicada.

Ainda sobre a fase da escola, nos pareceu importante trazer o processo de aprendizagem como um desafio a ser superado. Assim, optamos por representar a alfabetização com blocos de letras que ficam passando, e a partir dos quais Ben tem que conseguir escrever o seu nome para ser levado para a fase seguinte. A escola portanto, nos ensina sobre prazer, medo e desafios.

A terceira fase ressalta ainda mais a ideia de crescimento que permeia todo o clipe. A temática de uma festa de aniversário infantil representa por si só uma situação específica que simboliza o marco temporal do crescimento, mas é importante também pela sensação de excitação e ansiedade que as festas geram na maioria das crianças. Ademais, buscamos trazer como ameaça uma personagem que batizamos de "tia beijoqueira", que representa o adulto, nesse caso um familiar, que exige da criança respostas afetivas. A tia beijoqueira aprofunda as relações sociais, trazendo para esse novo momento o afeto. A demonstração de carinho, desagrado, etc bem como as ameaças de desequilíbrios nessas relações podem ser simbolizadas nessa personagem ameaça. Ainda na fase da festa, os adultos são representados como elementos do cenário, sendo mostradas apenas suas pernas, pela perspectiva vista pelas crianças. Novamente o prazer e o risco se "encarnam" nos objetos. Os animais feitos de bolas de gás trazem o lúdico da brincadeira, com o risco do estouro.

A transição da fase três para a fase quatro se dá de forma linear, quando Ben apaga as velas do bolo de aniversário e o cenário vai gradativamente perdendo a luminosidade, como se as luzes fossem se apagando, e adentramos na fase do escuro. A fase do escuro nos pareceu essencial pois apresenta os medos e inseguranças na infância. Optamos por criar uma dinâmica com o cenário para tornar essa fantasia infantil do escuro mais realista para o espectador. Assim, o cenário de uma casa aparentemente comum se transforma em uma casa com monstros no lugar dos móveis quando a luz se apaga. Eles só voltam a ter a aparência de móveis quando o Ben acende a luz Além do cenário, a fase não conta com obstáculos, somente com ameaças. Esta é, talvez, uma das fases mais simbólicas pois não trabalha com elementos e coisas do mundo real. São referencias a medos fantasiosos: fantasmas, monstros, etc. Portanto, a leitura mais presente nessa é o valor simbólico da casa como um lugar de proteção e segurança em contraponto ao escuro e amedrontador.

Ainda no âmbito da subjetividade, a fase seguinte, é uma fase submarina. A transição entre esta fase e a anterior explora o mesmo recurso já utilizado: a fantasia. Ben entra em uma banheira e, em seguida, está mergulhando em águas profundas. O mergulho é uma experiência sensível e representa a construção emocional do personagem, que se conclui quando Ben é ''pescado'' por uma menina, e se apaixona. A fase traz ameaças metafóricas do mundo submarino, como tubarão e água viva. Dentro da ideia da construção da subjetividade, temos ainda um elemento fantasioso dentro do universo marítimo, que faz referência as artes,

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

especialmente a música. O submarino amarelo que atravessa a cena, uma referência clara aos *Beatles*, materializando o processo sensível e abstrato que essa fase busca representar.

O fim da fase é marcado pelo momento em que o Ben é fisgado e suspenso ao céu onde encontra a menina que o "pescou". Finalizamos assim a fase da subjetividade com o início das relações amorosas. A sensação de estar nas nuvens é uma metáfora para "estar apaixonado" e a flecha que atinge os dois e os torna invencíveis. A flecha do amor faz referecia a estrela do *Mario Bros*, com a qual o personagem ganha agilidade e invencibilidade diante das ameaças. A ideia nessa alusão é que quando estamos apaixonados nos sentimos suspensos da realidade e invencíveis. Ao caírem em um buraco, porém, a estrela e a flecha não deixam os protegem. E é isso que acontece com Ben, numa referência ao fim do relacionamento e o momento de tristeza. A queda é longa, buscando representar a dificuldade de passar por esse momento. Os medos, da fase do escuro, retornam até encontrar o chão e novamente a realidade.

Essa etapa e a fase seguinte representam momentos difíceis e dolorosos para o crescimento. A queda simboliza, além dessa primeira desilusão amorosa, o sentimento de desamparo e insegurança. No final da longa queda, Ben cai em um cenário todo embrulhado e encaixotado. Essa fase foi concebida como uma representação da mudança. Mudança de casa, mudança de cidade, estado ou país, separação dos pais ou qualquer outra mudança brusca. O efeito de *glitch no* cenário tem a função de tornar ainda mais angustiante essas mudanças. A opção por essa fase vem da experiência do próprio Ben, pois seus pais precisaram se mudaram diversas vezes de cidade por conta do trabalho. Essa também é uma fase em que, assim como nos trouxe Freire e Pasolini, o momento em que as casas apresentam - pelas coisas - características diferentes que nos ensinam sobre seus moradores.

Seguimos para o último momento do videoclipe em que Ben "dá conta" de todas as caixas da mudança e chega em um gramado. À medida em que ele segue, se aproxima de um abismo. Ao avançar vemos que, aparentemente, o abismo não tem fim, pois não podemos ver o outro lado. Ben tenta retornar, já que um pulo não o levará à outra ponta do abismo. Entretanto, utilizando de um recurso próprio aos jogos de video game, a tela do jogo não permite retorno e obriga o personagem a prosseguir. Ben fica encurralado entre o final da tela e o abismo que se aproxima. Esse momento de suspense é o clímax do nosso filme. Ben precisa pular no desconhecido.

Ao tomar coragem e saltar, surge um bloco para segurá-lo, em seguida outros que o asseguram a chegada a outra margem do abismo. Cada bloco possui uma imagem, apresentando elementos do jogo, de fases anteriores, que foram determinantes na sua trajetória. Se apoiando nos cinco blocos, que nos mostram o cachorro, um fantasma, o submarino amarelo, uma caixa de mudança e a namorada, Ben consegue chegar ao outro lado. Esse é o momento em que olha-se para trás e reconhece, no percurso, o valor simbólico e o ensinamento dos elementos e das coisas dessa trajetória. Assim que atinge o chão, as pernas de Ben crescem,

A.C.Bolshaw, A.Muniz, C.Bolshaw, L.Novaes, M.Carvalho, eN.GambaJr. ▪ {anabolshaw,antonia.muniz,mcbolshaw,miguelscarvalho,gambajunior}@gmail.com,lnovaes@puc-rio.br

fazendo relação com um trecho da música. Neste último trecho, tivemos uma preocupação com a ação e a animação do personagem.

A intenção nesse momento é que o personagem descole da realidade do jogo e o Ben assuma seu protagonismo na vida. Assim, contrapondo à movimentação mais simples e mecânica desenvolvida do jogo em 16 bits, Ben traz movimentos mais sofisticados, pisca os olhos, olha para sua mão, e em seguida, para trás, faz uma pausa reflexiva e sai da tela. É o momento em que o personagem revê suas ações, sua trajetória, reconhece o valor simbólico e expressivo das coisas e dos fatos vividos que o encorajam a seguir adiante.

3. Especificidades Técnicas do Projeto

O fluxo de desenvolvimento do curta metragem que resultou no videoclipe Ben foi preparado de forma compatível com a estrutura de produção de um videogame. Por ser uma narrativa que se passa num ambiente de jogo, a animação também foi pensada em função da jogabilidade. Para que essa transmidiação pudesse ocorrer de forma que o trabalho fosse otimizado, todo o processo de desenvolvimento do clipe foi realizado prevendo a futura realização do jogo.

A equipe foi composta por oito pessoas, sendo que cinco delas (três diretores e duas estagiárias) precisavam ter acesso direto a todos os arquivos da animação. O trabalho da equipe foi desenvolvido simultaneamente, e para tanto uma metodologia específica de projeto foi adotada. A fim de que a equipe tivesse autonomia na produção, a organização dos arquivos do projeto foi planejada de forma a que qualquer item alterado pudesse ser automaticamente atualizado para todos, e que todas as alterações pudessem acontecer de forma independente e compreensível para todos.

A pasta do projeto contendo todos os arquivos do clipe foi dividida em subpastas, respeitando os tipos de arquivo que seriam guardados nelas. Cada pasta foi nomeada seguindo o critério de um nome precedido de um número, para que ficassem organizadas sempre mantendo uma ordem e posição, o que agiliza a procura dos materiais ao longo do processo de projeto.

A animação propriamente dita, foi feita em ciclos que foram realizados quadro a quadro, desenho a desenho, no aplicativo *Adobe Illustrator* e depois sequenciados no aplicativo *Adobe After Effects*. A animação inteira foi particionada nesses pequenos ciclos, como por exemplo, a passada da perna da caminhada do Ben, o personagem que atirava a bola de papel, ou a água viva atacando o Ben, sendo cada ação desenhada apenas uma vez e colocada em repetição na composição final da animação. Esse método adotado na construção da animação, a partir de ciclos, é o mesmo que se utiliza na construção de jogos. O método facilita bastante o momento da programação do jogo no *Game Maker,* pois os elementos necessários já estão prontos.

Os ciclos de animação foram feitos em arquivo *Adobe Illustrator,* tendo cada quadro em uma camada específica, o que dinamiza a importação de arquivos e alterações posteriores, uma vez que o Adobe Illustrator e o Adobe After Effects são compatíveis. Dessa maneira, foi possível

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

fazer alterações nos elementos com atualização automática, além dos arquivos vetoriais permitirem uma liberdade de redimensionamento na composição final sem perda de qualidade.

As demais pastas da organização foram dedicadas a arquivos que não interferiam na transposição de mídias, arquivos complementares: vídeo, áudios, textos, referências de pesquisa e testes de render.

Essa organização se manteve também no *After Effects*, com os arquivos utilizados no projeto respeitando a mesma estrutura de pastas. O programador do jogo foi incluído no projeto no mês final da produção do clipe e passou a ter acesso a todos os arquivos do projeto. Com a organização adotada, o programador pôde acessar todo o material que necessitava, sem precisar solicitar aos demais membros. Pela complexidade da programação, o jogo ainda segue em desenvolvimento no momento em que este artigo está sendo finalizado.

4. Considerações finais

Encerramos este artigo esperando ter conseguido descrever e compartilhar os desafios encontrados no desenvolvimento do filme de animação/videoclipe musical Ben, no que tange a sua conceituação; as escolhas feitas relativas à narrativa; seus elementos; seu desenvolvimento de fases; suas especificações técnicas e estruturais; e sua organização/metodologia. Além disso, apesar da síntese necessária para a elaboração do artigo, esperamos ter apresentado como as reflexões a partir do diálogo com os autores, principalmente Pasolini e Freire, alimentaram todo o processo de produção desse curta metragem, e como a escolha de cada elemento e a opção por representar as fases da infância tiveram estreita ligação com a experiência de infância dos membros da equipe. Portanto, como o trabalho foi ancorado nos conceitos de "leitura de mundo" e "pedagogia das coisas" trazidos por Paulo Freire e Pasolini. Por fim, contrariando a "crise da narrativa" anunciada por Benjamin, esperamos, como esse filme, contribuir para a recuperação da "capacidade de intercambiar experiências".

Referências

Videoclipe Ben. https://www.youtube.com/watch?v=bi7rkoAj_Zo.

FREIRE, P. A importância do Ato de Ler. Editora Cortez, São Paulo, 1981.

PASOLINI, P.P. Os jovens infelizes. Editora Brasiliense: São Paulo, 1990;

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

As Poéticas Interdiciplinares: A imersão do artista investigador e a estética dos afetos

Ângela Ferreira[1]
angelaferreira@esmad.ipp.pt
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Resumo

Este artigo lança uma reflexão sobre um possível "lugar" da imagem, ao abordar as relações de afetividade que se estabelecem com o objeto-fotografia. No âmbito da realização de estudos de doutoramento, buscamos uma reflexão sobre a experiência estética de autorrepresentação de grupos indígenas do Brasil, a propósito de um tipo de produção fotográfica específica: a Fotopintura. Neste estudo, assumimos a perspetiva do olhar do artista, pesquisador e educador ao criar um objeto "livro de artista", resultante da experiência vivida e aplicada, que parte de uma abordagem à fotografia como importante instrumento filosófico e poético.

Keywords

Identidade; autorretrato; fotografia; pintura; retrato pintado; fotopintura; estética da afetividade; antropologia visual; cultura indígena.

1. Introdução

Desbravar um significado para este tempo, habitado e reproduzido por uma infinidade de imagens, aludindo ao alcance da Fotografia e ao autorretrato das nações indígenas do Nordestes do Brasil foi nossa intenção, ao mesmo tempo em que apontamos para uma nova abordagem à linguagem fotográfica, revelando a "estética da afetividade" como estratégia e luta contra o esquecimento. Tomando como ponto de partida os autorretratos das nações indígenas do Nordeste do Brasil e da sua construção, perpetuada através da pintura, procuramos entender quer a representação que fazem de si, quer o lugar que a fotografia ocupa nestas comunidades. A abordagem fez-se através de um processo de experimenta**ção**, segundo os campos da estética, da análise crítica e da reflexão artística. Procuramos ainda ao longo do percurso estabelecer um novo cenário de diálogo mediado pela fotografia e expressar de forma poética o contexto pesquisado, levando para o universo do sensível as obras no âmbito dessa mesma estética. Transversal a este percurso, demonstramos a força da fotopintura, que num momento de proliferação de imagens, sonhos e verdades, nos oferecem novas perspetivas, nesta busca pela estética da afetividade. Por fim, e como resultado desta imersão, apresentamos um "livro de artista" como instrumento de afetividade e como expressão sensível da nossa experiência, no âmbito do processo de investigação sobre as comunidades indígenas e caboclas do Nordeste do Brasil.

1 Instituto Politécnico do Porto, Escola Superior de Media Artes e Design, Vila do Conde, Portugal.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2. A fotopintura e a estética da afetividade

Ora, ao longo desta pesquisa tivemos a oportunidade de testemunhar que a identificação indígena do Nordeste brasileiro é também nuclearmente movida pelo afeto, ou seja, pela experiência do sentimento ou emoção, sendo uma parte fundamental da interação social quotidiana – tanto quanto a necessidade de terra e outros recursos – e está intrinsecamente relacionada com a intensificação de tal identidade. Certos elementos da cultura, quando articulados juntos, podem aparecer como centrais para a promoção de um sentimento de grupo e identidade individual. Neste aspeto e, recorrendo ao pensamento de Espinosa, somos necessariamente seres afetivos: o afeto é o elemento fundamental para o desenvolvimento da vida ética. O corpo humano é, para Spinosa (2009), uma singularidade complexa, ente singular e dinâmico em constante relação com o ambiente, pois dele não se exclui, tanto do seu ponto de vista, uma vez que se constitui através das relações que mantém com a exterioridade. No limiar da nossa experiência afetiva, encontramo-nos inicialmente com nós mesmos: experimentar os afetos é, primeiramente, experimentar-nos, ou seja, é desta maneira que formamos um primeiro conhecimento da nossa constituição, uma vez que a mente humana não conhece o próprio corpo e não sabe que ele existe senão por meio das ideias das afecções pelas quais o corpo é afetado. Nesse sentido, a afetividade humana constitui-se como uma expressão particular da potência global da natureza. Neste contexto, "afetividade" é uma noção que emerge como uma ideia-chave na vida quotidiana do movimento indígena e que se revelou nuclear ao longo desta pesquisa e seu trabalho de campo. Ao fotografar estas comunidades encontramos uma profunda relação de afeto estabelecida com as fotografias exibidas no interior de suas casas. Os retratos religiosamente afixados na parede principal de suas casas provocam um certo estranhamento e mistério, pela forma como são adornadas por santos e objetos religiosos.

Com efeito, desde o final do século XIX, alguns artesãos decidiram oferecer um elemento a mais à nascente técnica fotográfica. Literalmente, tratava-se de um colorido especial, um retoque artesanal que, com o passar do tempo, também acumulou a função de restaurar os primeiros retratos. Simbolicamente, trata-se de uma reprodução e uma fantasia em torno da memória. Seja ela, uma memória individual ou recontando mo- mentos significativos da vida familiar, sobretudo os seus rituais de passagem, por vezes até com uma certa tonalidade fictícia. Na sua essência, estes retratos, aqui designados por "retratos pintados" ou "fotopinturas" pretendem narrar a assumida ou recriada ligação do homem com a Fotografia, por vezes sagrada, a possível inocência do olhar, a hipotética alegria, o possível amor ou a surpreendente interrogação acerca do tempo. Os fotógrafos utilizavam esta técnica de colorir e retocar imagens a partir de retratos fornecidos pelos clientes, para depois os pintar com uma espécie de aguarela quase transparente que permitia manter as características das pessoas retratadas. Estas fotografias mostram-nos um outro tempo, um momento de pormenor e de observação cuidada. O uso da cor reforça essa relação com o referente e a sua naturalidade. A forma como esses retratos são colocados e dispostos carinhosamente na casa dos re-

Ângela Ferreira ▪ angelaferreira@esmad.ipp.pt

tratados ou seus familiares, estabelece uma nova relação entre o espaço e tempo. Aqui se encena uma estética da afetividade, o que permite pensar sobre o lugar de cada um no mundo e os seus modos de se relacionar com os familiares e amigos. A vocação afetiva da prática fotográfica, que sempre circundou a produção doméstica dos álbuns familiares, encon- tra no Retrato Pintado uma exacerbação dos afetos e uma subjetividade envolta em narrativas confessionais. Buscando o entendimento dessa afetividade a partir da filosofia de Spinosa, sugerimos que a fotografia seja encarada como importante instrumento filosófico capaz de mediar as possíveis relações entre os afetos e a construção do conhecimento.

Fig. 1. *Chico Tapeba,* Retrato de indígena da nação Tapeba, Ceará Brasil.

Os retratos pintados, na maioria das vezes, prestam-se a imortalizar uma situação inusitada ou impossível, como a união entre familiares que nunca se conheceram. Mais do que simplesmente possibilitar esses encontros, os retratos vêm carregados com a aura de perenidade e da supremacia da pintura em relação à fotografia. A fotopintura é realizada de diversas maneiras, do simples retoque que imita a maquilhagem das mulheres humildes à total pintura da superfície fotográfica. Estes retratos são sempre formas imortalizadoras, ícones populares presentes em todas as casas dos habitantes, ao lado dos ícones religiosos muito celebrados no norte e nordeste do Brasil. O retrato de Chico Tapeba foi o primeiro retrato pintado que encontramos no Nordeste do Brasil, captado na casa do Sr. Francisco, indígena Tapeba, da região de Caucaia, do Estado do Ceará. Desde essa altura e, ao longo da última década, temos colecionado estes retratos, tendo realizado exposições sobre o tema, procurando ao mesmo tempo dar a conhecer os retratos dos indígenas do Nordeste Brasileiro, na sua relação com a Fotografia e o Retrato. Estes retratos pintados, habitam o interior das casas, povoam a memória destes personagens que exibem orgulhosamente os vários rituais da sua vida, na forma da alegria e da tristeza, do medo e da felicidade, da infância e da velhice e até da sua morte. Este tipo de fotografia é muito associado ao interior nordestino, com lugar garantido na sala do sertanejo humilde: aquela fotografia com cores fortes, pintada à mão, retratando um parente, muitas vezes um casal – pais ou avós dos donos da casa. Embora tenha sido praticado em todo o Brasil e até noutros países da América Latina, o retrato pintado está muito ligado ao imaginário do nordestino. Os primeiros processos fotográficos produziam unicamente resultados monocromáticos, cuja tonalidade variava dependendo das substâncias empregadas, sendo o preto e branco tão predominante que se tornou quase sinónimo de fotografia.

A busca por alterar ou inserir cores esteve sempre presente na prática fotográfica, seja através de viragens e outras manipulações na etapa química, seja através da colorização com aquarela ou outras técnicas. Em muitos desses casos o princípio norteador envolvia a busca por uma

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

maior fidelidade à cena fotografada, a inserção de cores tinha como objetivo uma maior semelhança com a realidade: devolver à imagem as cores que o processo não conseguia registar. Noutros casos, a intervenção visava resultados estéticos que se diferenciassem de uma prática automática e mecanizada difundida pelo uso de aparatos fotográficos. Cada fotografia traz aqui várias significações sobre o que representa um retrato, perpetuado aqui pelos traços da Pintura. Por isso se dá a estes retratos o nome de "Retrato Pintado" que cobre em silêncio a espiritualidade, religiosidade e adoração de um povo brasileiro. A valorização da imagem individual é realçada pelo traço da pintura que embeleza a fisionomia dos retratados, através de um colorido especial, atribuindo nobreza a cada um dos momentos significativos expressos no retrato. Isto significa que as pinturas apostas no retrato engrandecem a imagem, o que nos que nos leva a refletir sobre o real e a sua relação dos retratados com a Fotografia. Sabe-se que a fotografia é um meio de aprisionar a realidade, entendida como inacessível, de fazê-la parar. E também é certo que não se pode possuir a realidade, mas pode sim possuir-se imagens. E por isso, possuir o mundo na forma de imagens é re-experimentar a irrealidade e o caráter distante do real. Percebemos na fotopintura, um jogo profundamente dinâmico entre o realismo fotográfico e a expetativa de um uso da fotografia como uma representação idealizada dos sujeitos e situações sociais. A fotopintura apresenta-se como um procedimento de apresentação de uma realidade inventada a partir de uma representação que é a síntese das expetativas do retratado e da interferência técnica e estética do pintor. Um aspeto importante na trajetória dessa técnica é o facto de ela ter permitido aos consumidores e profissionais da fotografia a possibilidade de escapar à cruel objetividade fotográfica. Com a fotopintura os sujeitos têm a sorte de concretizar as representações que idealizam de si mesmos, unindo as vantagens do realismo fotográfico e interferindo nesse mesmo realismo quando ele se torna indesejado. No Brasil, a técnica teve início no século XIX e apareceu no Nordeste, contemplando o universo estético do sertanejo. Por isso se diz que o retrato pintado é pura ornamentação destinada a corrigir os defeitos e imperfeições dos retratados. A fotopintura era, muitas vezes, uma composição de caráter criativo. O fotopintor criava dignidade aos retratados, colocando fato e gravata nos homens, vestidos de flores e jóias nas mulheres, atribuindo-lhe um caráter afetivo e de elevação da auto-estima.

Fig. 2. *Fotopintor, durante a execução de um retrato pintado,* Ceará Brasil

Do nosso ponto de vista, procuramos destacar o nosso enamoramento pela riqueza do ambiente que rodeia a construção/encomenda do retrato pintado e do entendimento das razões da sua posse, uma vez que o retrato pintado povoa as casas das famílias, os santuários, o cemitério e as casas de milagres, revelando uma representação de carácter antropológico. O espanto que o retrato

Ângela Ferreira ▪ angelaferreira@esmad.ipp.pt

suscita vem de um estranhamento da pro pria imagem retratada, de uma ambiguidade que nela se manifesta, sobretudo no que diz respeito a presenc a e a ause ncia. Neste sentido, ambicionamos compreender a fotografia não como uma prática artística, ou como uma competência técnica, mas destacar a relação singular que esta estabelece com o seu objeto quando procura abarcar aquela dimensão da vida que não é visível e, logo, também não é fotografável.

Trata-se aqui de afirmar o lugar de origem da fotografia como uma espécie de caixa de Pandora, onde todos os segredos da nossa contemporaneidade estivessem já liminarmente desenhados e inscritos: Um retrato no qual a fotografia surge como um ser de múltiplas fisionomias, nomes e constituições, a viver numa região de intervalo entre o ser e o aparecer. Estes retratos pintados, conjuram um imaginário privado que completa a racionalidade da narrativa oficial supostamente subjacente às imagens documentais. Trata-se de um trabalho eivado de curiosidade voyeurística que nos conduz sempre à ideia de que estamos perante o universo privado de outrem. O que percebemos afinal nesta coleção não é nunca a representação nítida de qualquer coisa, mas o fantasma de algo que já passou. Nesta odisseia, está a nossa curiosidade pelos efeitos do tempo, do esquecimento e das mudanças sociais e psicológicas como transformadores da memória registrada pela fotografia, que por sua vez, é um processo de transformação da experiência em memória. Manifestamos também o nosso interesse pela imperfeição da memória e da fotografia, pois ambas são vivências fragmentárias e aproximadas – mas mais importante do que isso, são ambas construções.

3. O retrato pintado e o retrato do indígena brasileiro

Ora, existia no séc. XIX a crença na capacidade mimética e imparcial da fotografia, transformada num mecanismo de apreensão do real. A fotografia seduzia os seus observadores pelo seu poder informativo, ao narrar cenários, personagens e acontecimentos de uma determinada cultura material, e ainda era dotada da capacidade de ser materializada pelos seus diferentes formatos e múltiplos enquadramentos. Não obstante o discurso fotográfico de fidelidade e neutralidade, as imagens fotográficas acabavam por manifestar os objetivos, valores e determinadas compreensões da ciência e do mundo. No caso brasileiro, o nativo era representado como uma realeza tropicalizada do passado, atendendo às aspirações da elite que se indagava sobre sua identidade e rejeitava o negro e o português como modelos de representação. Nesse sentido, o indígena era lido como sujeito rousseauniano, do "bom selvagem", suscetível à cristianização e à civilização, agradava aos dirigentes imperiais, e encobria os conflitos que a política indígena causava. Hoje, a fotografia vai além desta função e torna-se interlocutora de novas possibilidades de compreensão, pois não é simples matéria-prima, é também história.

Neste alinhamento, a movimentação teórica por nós revelada procurou reforçar a liberdade e pensamento, para desencadear novas possibilidades de sentir. Como na exigência apresentada por Flusser (1985) para a filosofia da fotografia, é preciso sempre encontrar o ponto em que o ser

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

humano vence o aparelho e escapa à robotização da vida. Acrescentaríamos que nos pareceu salutar, ao longo do trabalho desenvolvido, inventar conceitos e operações que arriscassem novos caminhos para explicar o lugar da imagem. No nosso entendimento, a hipercirculação das imagens contemporâneas obriga-nos a ultrapassar as categorias estéticas e a entrar no domínio da ontologia e da estética dos afetos. Ao longo deste estudo procuramos conhecer de que forma os indígenas se relacionam com a sua imagem e constroem a sua realidade, observando o lugar que a fotografia ocupa na comunidade indígena, que traz consigo características únicas.

Sabemos que o mundo contemporâneo possibilita o acesso a novas tecnologias de forma prática e dinâmica, pelo que as culturas indígenas têm estabelecido mecanismos de relações com esses novos processos em benefício da própria comunidade. Exemplo disso é o uso da máquina fotográfica como um meio para criação de documentos fotográficos que têm vindo a ser produzidos com bastante relevância sobre a cultura dos grupos indígenas. A linguagem fotográfica revelou-se neste processo um papel fundamental para o restauro da identidade indígena e da sua auto-imagem. Ao mesmo tempo, através destas oficinas, os indígenas receberam a oportunidade de relatar as suas histórias, invocar o seu próprio imaginário e de serem reconhecidos a partir dos seus próprios discursos, linguagens e relatos. A utilização da câmara para exposição dos seus desejos, memória e fantasia surgiu neste estudo como uma importante ferramenta para criar um espaço de reflexão, quer sobre a identidade, quer sobre o lugar da fotografia. Neste sentido, este estudo reporta, através da fotografia e da pintura, não só as trajetórias pessoais dos grupos indígenas, como também procura responder à forma como estas comunidades produzem o seu autorretrato e como constroem a sua realidade. Neste processo, os sujeitos das oficinas por nós realizadas participaram ativamente na construção de sentidos, ao criar representações visuais das fantasias e anseios das culturas aos quais pertenciam, justificando os seus pontos de vista. Por outro lado, a pesquisa com as nossas próprias imagens, implicou a busca de outros modos de olhar e resultou na elaborac a o de produtos visuais-verbais que deram novos sentidos à pesquisa image tica realizada. O autorretrato, como forma discursiva e artística constituiu o espaço de um sujeito em construção, o qual foi integrando a sua própria identidade. Posicionando-se entre o documento e a ficção, o autorretrato aproximou-se da indeterminação e imprevisibilidade. Através das pinturas apostas nos retratos dos participantes indígenas, em que a fotografia foi usada não como um meio mas como um lugar de inscrição, os sonhos, desejos e delírios mais íntimos da cultura despertaram. A fotografia aqui, pintada pelos indígenas foi o palco onde se deram e se revelaram formas de vida. A comunicação existiu e foi reveladora da paisagem e do contexto dos participantes, enunciando um hibridismo de cores, ora intensamente naturais, ora electricamente artificiais, para ali se estenderem na experiência afetiva de construção do seu autorretrato, cujas linhas – entre o real e a ficção– se tornaram quase invisíveis.

Nesta experiência, pretendemos possibilitar uma espécie de memória futura do presente, num jogo com o tempo em que passado e

Ângela Ferreira ▪ angelaferreira@esmad.ipp.pt

presente se sobrepõem e se confundem. Não se trata de uma investigação genealógica, gramatical ou psicológica, mas da descrição do modo como o esforço humano, no seu processo de exploração e conhecimento do mundo, forma representações. Podemos dizer que as imagens constituíram desvios, produziram erros ou criaram ilusões, mas o que é assinalável neste fenómeno é o facto maravilhoso e extraordinário de uma produção humana como é a construção de imagens.

Fig. 3. *Serlândia,* Retrato pintado por criança, resultado da oficina na nação Attikum, Pernambuco, Brasil.

Com a realização de oficinas de autorretrato, pretendemos colocar os participantes num processo de registo de lidar com a sua própria manipulação de imagem, tornando-se sujeitos da ação. É claro que os mesmos, se encontram num processo de aperfeiçoamento das práticas adquiridas, e ainda vão percorrer um caminho de aperfeiçoamento de uma linguagem audiovisual. Todavia, como moderadores das oficinas, o processo de interação exigiu pensar na formação dos participantes indígenas a partir da sua vivência coletiva e experiência pessoal, levando em conta a nossa diferença de valores, de conhecimentos e códigos. Este foi o ponto de partida. As múltiplas imagens, contidas nestes autorretratos produzidos pelos índios, tornam-se capazes de explicitar um conjunto de ideias, que possibilitam uma interpretação dos valores culturais do grupo. Nas oficinas realizadas, claramente verificamos que a aposição de desenhos nos retratos impressos depende do desenvolvimento das habilidades e destrezas técnicas, sendo comum a procura de estilos pessoais de expressão, o recurso a formas de simbolização abstrata de ideias e sentimentos, o uso das cores como elemento de crítica e como modo expressivo de si próprio. As condições sociais de produção realizam-se num universo saturado de formas visuais que preexistem ao desenho das crianças e são por elas inscritas no seu trabalho plástico, independentemente da consciência que possam possuir disso; esse universo visual é constituído pelas imagens projetadas pelos desenhos animados, nos manuais escolares indígenas, nos jogos e, de uma forma mais geral, nas imagens vistas na televisão já acessível em grande parte dos grupos estudados.

Fig. 4. *Mosaico constituído por retrato pintados por crianças, resultado das oficinas na nação Tapeba Ceará, Brasil.*

Neste processo, testemunhamos uma profunda reconfiguração das culturas que respondem não somente à evolução dos dispositivos de dominação, mas também à intensificação de sua comunicação e interação com as outras culturas de ca- da país e do mundo. Um aspeto que percebemos com clareza, é que estas

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

culturas vivem uma pluraridade de tempos e valores: estão ao mesmo tempo a vivenciar a tradição, o arcaico, o novo, o moderno, o diferente, imbricados num politeísmo semântico. Fazem parte de um mundo imaginário e com valores, com ex- pressões próprias, autênticas, e ao mesmo tempo utilizam objetos e mesclam estéticas de outras culturas. Estas oficinas serviram também como porta-vozes para apresentar, de um lado, a relevância tradicional e cultural desses povos e, de outro, para denunciar as desigualdades por ele sofridas e a difícil rotina de adaptação em meio ao ambiente urbano coordenado pelos povos não-indígenas. Na verdade, percebemos que a partir do momento em que os indígenas passaram a utilizar a câmara, abriu-se uma possibilidade para a expansão dos seus conhecimentos. Nessa perspetiva observamos a importância da auto-representação para os grupos indígenas, pois, ao articular as suas imagens, os índios realizam um jogo, em que, a alteridade se faz presente ao reportar a realidade indígena para os não índios, criando uma relação intercultural. Nessa tomada de posição, os povos indígenas apresentam a sua imagem, uma imagem híbrida que agrega valores que devem ser respeitados não como uma perda de identidade, mas sim como uma afirmação.

4. A imersão do artista investigador

Por outro lado, esta pesquisa não poderá ignorar a nossa postura de artista visual, que esteve presente desde o início da pesquisa, pelo que é base de um quadro conceptual que sustenta a nossa atividade artística no âmbito da Fotografia e Artes Visuais. Com efeito, se ao longo das oficinas de autorretrato a figura de autora se retraía para dar lugar à postura de investigadora e educadora, revelava-se depois em plenitude na captação da realidade indígena, processo que se foi fazendo com cruzamentos e varias interseções. Faz por isso parte da pesquisa a recolha de imagens para a concepção de um livro de artista, aqui designado "Coração de Índio", em tupi linguagem indígena: "Nynhã Aba".

Ora, a imagem, apesar de ser elaborada por um procedimento mecânico e essencialmente técnico, pertence ao mundo do fotógrafo e, consequentemente, fala desse mundo. É importante ter claro que a fotografia, além de ser polissémica e ao sabor da abstração de quem lê ou de quem a produz, é ditada e determinada tanto pela tecnologia utilizada, quanto pela historicidade e intencionalidade de quem a constrói. Por outras palavras, a imagem fotográfica traz em si tanto da subjetividade do autor (histórica e determinada pelo seu tempo) quanto da objetividade do registo, na fidelidade física e descritiva com que capta os elementos dispostos em frente à câmara. Assim, toda e qualquer fotografia, por ser determinada pelo seu tempo e possuir historicidade, é fonte histórica. A nossa decisão pela produção de um livro de artista, prende-se com a capacidade deste ser um espaço para guardar imagens, guardar afetos. O livro é pois um discurso, um veículo que surge de dentro para fora e que provoca a convivência entre a natureza da imagem e a natureza da palavra, nas suas múltiplas possibilidades. O trânsito entre a palavra e a imagem, quando a palavra se torna imagem e quando desta se torna escrita, constrói narrativas que nascem da materialidade, da continuidade/descontinuidade

Ângela Ferreira ▪ angelaferreira@esmad.ipp.pt

entre as páginas. Daí que os livros possuam múltiplas personalidades, circulem entre as suas próprias brechas, pelo que a tarefa de os explicar é complexa. O livro auto-publicado, desmultiplica as formas do livro e acede a um múltiplo leque de possíveis materializações, reforçando as infinitas camadas permitidas à imagem fotográfica. É pois um livro-objeto que ambiciona pois criar uma experiência artística visual, através de um percurso poético de investigação do artista, aqui reforçado pela intenção

Fig. 5. *Vista lateral do Livro de Artista "Nynhã Aba".*

Fig. 6. *Vista interior do Livro de Artista "Nynhã Aba".*

de valorizar uma estética afetiva perante a fotografia e memória.

"Coração de Índio" ou em tupi, linguagem indígena, "Nynhã Aba" é o fruto da concepção de um "livro de artista" no âmbito do seu processo de investigação sobre as comunidades indígenas e caboclas do Nordeste do Brasil. Este objeto ambiciona criar uma experiência artística visual, através de um percurso poético de investigação, reforçado pela intenção de valorizar uma estética afetiva perante a Fotografia. Esta história é contada através de representações simbólicas, dos acontecimentos, das lendas e cenas da história indígena, imaginada e re-inventada, expressa nos contos e fábulas, que permeiam o universo indígena que é afinal uma cultura cabocla, infinitamente rica e reinventada. A escolha das imagens, sua edição e montagem, a inserção de elementos táteis e de textos não se apresentam ao leitor como meros registo documentais, mas como leituras possíveis de um universo tão imenso e rico de culturas, lutas e afirmação de identidades. Trata-se por isso de uma composição poética de imagens que servem de ignição para o olhar do investigador, em busca pelo conhecimento. O livro apresenta-se em narrativa, circular e aberta, onde a incompletude das imagens dão lugar à construção de narrativas intermináveis. Não apresentamos o livro com a atitude exótica de documentar apenas o que se passou nos lugares, mas despontar o olhar íntimo e familiar, tal como um álbum de família, para levar de volta às aldeias, para que os personagens, presentes e ausentes, se encontrem e reconstruam suas estórias. A viagem fez-se por um mundo onírico, pleno de alusões ao universo da pintura. Ele é claramente evidente não só no tema, mas também na escolha dos símbolos que o integram esta obra. Neste universo, o emocional predomina sobre o racional e os sentidos são estimulados pelo entrelaçar de uma infinita rede de memórias. Procura-se uma reflexão poética em busca de uma transformação do real, às vezes como sombra, como fugaz escape de um mundo que perdeu peso e

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

adquire a leveza da melancolia. Há nas linhas contorcidas destas imagens não só um intenso movimento, mas acima de tudo uma aspiração a uma estética de sonho que o torna imediatamente aberto e, paradoxalmente, muito vincado e pessoal. Nesta trajetória, não nos foi possível separar as inquietudes arti sticas das propostas pedago gicas. A intersec a o de ambas as atividades foi nossa bu ssola no modo de ordenar e relacionar toda a pesquisa. O livro de artista "Coração de Índio" ou em tupi "Nynhã Aba" é o produto dessa inquietude e procura despertar para o ver, embora tenha uma dimensão que cabe muito pouco no domínio do visível, antes do sensível, a preencher-se pelo sublime toque da passagem do tempo e da sua eternidade. Somos assim defensores da existência de uma ligação afetiva, que explica que a relação com a fotografia vale pelo que se sente e pelo que nos faz sentir. Possuir o mundo em forma de imagens é isso: é ter um lugar onde se guarda e o que não se esquece. Tudo o mais, por mais belo que possa ser, é uma passagem, é um desaparecimento.

Referências

ANDUJAR, Claudia. (2005).*A vulnerabilidade do ser*. São Paulo: Cosac Naify.
BENJAMIN, Walter.(1991). *Pequena histo ria da fotografia*. In: Sociologia. Sa o Paulo: A tica.
BERGER, J.(1972). *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Association and Penguin.
BOURDIEU, Pierre. (2004). *O poder simbo lico*. 7ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
BURKE, Peter .(2004). *Testemunha ocular*: história e imagem. Bauru: Editora Edusc.
CHIODETTO, Eder. (2010) *Fotopinturas – Coleção Titus Riedl.* In: Arte Brasileira: além do sistema (Catálogo). Curadoria: Paulo Sérgio Duarte. São Paulo: Galeria Estação.
FLUSSER, Vilém.(1985). *Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec.
GURAN, Milton.(2000).*Fotografar para descobrir, fotografar para contar*. Cadernos de Anthropologia e Imagem. Rio de Janeiro: EdUERJ.
HOLANDA, Sérgio Buarque de. (1968). Prefácio. In: LUZ, Nicia Vilela. *A Amazônia para os Negros Americanos: as origens de uma controvérsia internacional.* Rio de Janeiro: Editora Saga.
KOSSOY, Boris.(2007).*Os Tempos da Fotografia*. São Paulo:Ateliê Editorial.
NAKAGAWA, Rosely. (2010). *Júlio Santos, mestre da fotopintura*. Fortaleza: Tempo D'Imagem.
PARENTE, Cristiana. (1998). O Retrato Pintado: manufatura e utilização de fotografias pintadas à mão no Nordeste do Brasil. In: Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. No. 27. Rio de Janeiro: IPHAN.
RIBEIRO, Darcy. (1995). *O Povo Brasileiro, A formação e o sentido do Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras.
RIEDL, Titus. (2002). Últimas lembranças: retratos da morte, no Cariri, região do Nordeste Brasileiro.
SANTOS, Júlio.(2010). *Júlio Santos: mestre da fotopintura / Júlio Santos*. Fortaleza: Tempo D'Imagem.
SOULAGES, François. (2010) *Estética da fotografia: perda e permanência*. Tradução de Iraci D. Poleti e Regina Salgado Campos. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
SONTAG, Susan.(1986). *Ensaios sobre fotografia*. Lisboa: D. Quixote.
SPINOZA, B.(2009). *Ética*. São Paulo: Autêntica.

Colagem: Fim e Procedimentos [Entre a Ilustração e o Design Editorial]

Júlio Dolbeth[1], Marta Soutinho Alves[2]
dolbeth.fbaup@gmail.com, martasoutinho@gmail.com
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Resumo

A investigação teórico-prática realizada e apresentada no âmbito do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto: Colagem: Fim e Procedimentos [Entre a Ilustração e o Design Editorial], expõe um processo de pesquisa e investigação visual contaminado pela referência à colagem, tendo partido da hipótese de que esta poderia, além de ser um fim (um objeto), ser um método de trabalho (um procedimento). Para verificar tal hipótese recorreu-se a vários meios como a história da colagem (da qual se aceita a versão de Huerta Wescher), a procura por procedimentos específicos, ou por ideias e teorias associadas a autores que se relacionam com este universo. Também se enquadrou e compreendeu aprofundadamente o conceito de colagem e se construíram sobre ela entendimentos e um posicionamento pessoal.

Deambulou-se entre teoria e prática, numa recíproca reciclagem, chegando-se a um conjunto de experiências visuais (ilustrações-colagens) e a um artefacto editorial (Ensimesmar), que validam a hipótese de partida. Valorizou-se uma abordagem operativa, procurando-se revisitar e relacionar constantemente, encontrar significados e entendimentos do que foi feito e com o que foi sendo encontrado.

Com a prática associada a este projeto: (1) mostra-se a importância do espaço pessoal de deriva para a construção de vários trabalhos, pensados num ambiente contemporâneo; (2) entende-se uma prática deambulatória e seus resultados num enquadramento vertical, e numa leitura horizontal, por meio de distintas formas de abordagem; (3) mostra-se a transversalidade de uma metodologia de trabalho que pode ser paralela à construção de um sujeito/autor; (4) exemplifica-se como a colagem (como fim e como procedimento) encontra expressão quer através da prática pessoal, quer através de exemplos da história.

Keywords
Colagem, Ilustração; Publicação; Deambulação; Deriva; Frag-mento; Experiência; Procedimento; Editorial.

1. Introdução

De um primeiro contacto com a colagem em contexto formativo, nasceu o interesse em desenvolver, aplicar e explorar uma técnica que se percebeu desde cedo que seria mais do que uma simples junção de partes por meio de cola, e mais um processo ou uma metodologia de trabalho, de investigação, de pensamento. Assim, no âmbito do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, optou-se pela realização

1 e 2 Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

de um projeto, e desenvolvimento de uma vertente prática, diretamente associada a uma componente teórica, que permitiu clarificar entendimentos e enquadramentos associados à colagem.

O objeto desta investigação consistiu na procura por formas de expressão e investigação, e por uma imagética pessoal, antecedendo uma prática profissional. Pretendeu-se validar o processo de colagem como recurso intermédio e final; validar a colagem como metodologia e usar as ilustrações-colagens e a publicação *Ensimesmar* como materializações da ideia de colagem. Ora, de diferentes ângulos e por diferentes abordagens, recorreu-se a uma metodologia operativa e de deriva. Esta entende-se como uma metodologia exploratória, que propõe uma produção criativa dissociada do carácter de obrigatoriedade geralmente associada ao "trabalho". Este posicionamento, defendendo a importância do caráter lúdico, enfatiza o envolvimento do universo pessoal no espaço de criação, revelando-se próspero para se atingirem elevados níveis motivacionais que originaram uma relativização das noções de tempo (tempo para explorar rumos de aproximação, para o reinventar coisas já feitas, encontradas...). Salienta-se, ainda, a importância atribuída ao erro, ao inesperado, ao acaso, ao não óbvio, como partes integrantes do processo de procura de resultados e formas de expressão visuais. Esta metodologia terá sido aplicada, adequadamente, às 4 fases de desenvolvimento neste trabalho: (1) uma exploração lúdica e deambulatória, que teve presentes outros conceitos como o jogo, a fragmentação, da qual resultaram as Ilustrações-Colagens; (2) a aproximação a três casos de estudo, o varrimento bibliográfico e enquadramento teórico, numa aproximação qualitativa ao que é o universo da colagem, e do qual resultou o documento teórico; (3) a seleção e criação da publicação *Ensimesmar*; e finalmente, (4) a construção de um posicionamento pessoal e criação de pontes entre a leitura que se fez da história e o material criado.

2. Colagem

A colagem pode ser entendida de variadas formas: pode responder a uma explicação física e técnica de junção de partes, pode ser um meio de junção de coisas, partes, ideias, referências, hipóteses. Além desta justaposição de coisas – objetos – ideias, pode também representar uma forma de expressão pessoal, uma forma de organização e estruturação de um tempo mental associado à emoção/à memória, um método de representação, de produção, de projeto. O seu cariz pode igualmente ter variantes: pode ser lúdico simplesmente, mas também dotado de severas componentes ideológicas (políticas, filosóficas, literárias, etc.).

O termo colagem (*papiers collés*) é atribuído consensualmente, por vários autores, a Picasso e Braque (1912). Brandon Taylor fornece uma explicação semântica para o surgimento deste termo francês, assim como um enquadramento sobre o sentido do termo visto aos olhos da época {Taylor, 2004}, que se sabe que será distinto do sentido actual, o qual David Gunkel {Gunkel, 2016} (tal como Frederico Soriano {Soriano, 2001}) relacionam com a ideia de copiar e colar, associada aos comandos *ctrl+c* e *ctrl+v* utilizados no mundo digital, e mostrando, assim, um novo significado para a palavra na contemporaneidade.

Da história da colagem, pode aqui reter-se a seguinte informa-

Júlio Dolbeth, Marta Soutinho Alves ▪ dolbeth.fbaup@gmail.com, martasoutinho@gmail.com

ção: se por um lado, a versão considerada e aceite (de Huerta Wescher – até aos anos 70, que é a data de publicação do livro *La Historia del Collage*) propõe uma leitura paralela entre a colagem e movimentos artísticos{Wescher, 1976}, que aqui se segue, esta também nos refere e compila um conjunto de referências consideradas essenciais, para a compreensão e amplitude deste fenómeno – que encontra eco entre artistas e trabalhos de cariz gráfico. Complementando a autora Wescher, destacam-se autores como Taylor, Soriano ou Gunkel, dando cobertura a entendimentos sobre a colagem até ao ano 2016.

No contexto da colagem, entende-se a importância das continuidades e das rupturas, assim como dos momentos de experimentação que se tornam mais cumulativos. Associar a colagem a determinados movimentos artísticos, entende-se que significa, refletir sobre as filosofias e meios dos mesmos e ligações entre eles. Conclui-se isto essencialmente a partir do cruzamento de leituras como *La História del Collage* {Wescher, 1976}, *Collage The making of modern Art* {Taylor, 2004}, da Grande Enciclopédia Arte - da pré-história à época contemporânea {Graham-Dixon, 2009} ou da própria *História del Diseño Gráfico* {Meggs, 2009}. No *cubismo*, a colagem potenciou a incorporação de objetos encontrados, reais, por parte nas obras, valorizando a textura dos próprios materiais quotidianos e aproximando a pintura da realidade. No *futurismo*, o trabalho de composição com linhas dinâmicas, ou referências bélicas, potenciou a colagem como mostradora de uma realidade concreta, potenciada ainda pelo trabalho de textos e tipografia que obedecia aos mesmos preceitos. Na *Rússia* e associada ao *construtivismo*, a colagem teve grande impacto nas publicações de poetas que convidariam artistas para as ilustrarem: a produção seria barata e já apresentando ideias de reciclagem associada à edição dos livros. A ligação de texto e imagem surge na forma de estruturação das páginas e da tipografia mais livre, presente em distintos suportes - cartazes de *propaganda soviética*, cenografias, prospetos. Encontra-se ainda nas montagens cinematográficas. O *dadaísmo* foi um movimento rico em exemplos de colagem e que, rejeitando velhas estruturas e conceitos artísticos, se serviu desta como meio e como forma de experimentar organizações livres no design gráfico / editorial ou na tipografia, muitas das quais formas de composição baseadas no azar. Já no *surrealismo*, encontra-se a colagem em quase todas as suas dimensões: no desenho gráfico, na ilustração e no âmbito da comunicação visual e associada à procura de técnicas novas e formas de expressão que valorizassem a intuição, o inconsciente, a imaginação e uma libertação do homem. Esta forma de expressão daria aso ao crescimento de ligações entre universos desconetos, associados ao onírico, à fantasia, à exploração da imaginação por meio de uma exploração visual. No âmbito da *Bauhaus* também se usou a colagem como forma de valorização dos materiais como meios, ou através das diversas experiencias editoriais, gráficas ou decorativas. Já a partir dos *anos 30 e até cerca dos anos 70*, são vários os autores que se serviram desta técnica nas suas explorações visuais, testando-a e extrapolando os seus limites. Matisse, por exemplo, usou o "desenho à tesoura"[3]. Encontra-se assim a colagem associada a um crescente enriquecimento de texturas, a movimentos das superfícies, à

3 {Wescher, 1976}

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

valorização das estruturas gráficas, ou mesmo à simplificação e rapidez do trabalho, quer nas artes plásticas, visuais ou na arquitetura, por exemplo. A descolagem foi também um caminho explorado, assim como as montagens, os decalques, as assemblagens, fotomontagens ou reaproveitamento de distintos resíduos da sociedade. Se os anos 50 a 70 trouxeram avanços tecnológicos que influenciariam a colagem, como a fotocópia, será a partir dos *anos 80*, e com a entrada na era digital, que se verifica uma mudança significativa nos suportes da mesma, e se levantam questões relativamente à veracidade dos documentos, devido à facilidade de manipulação dos originais {Taylor, 2004}. Já nos anos *201-*, a colagem associa-se, facilmente, a um outro código de linguagem relacionado com os comandos *ctrl + c* e *ctrl + v* e obviamente ao mundo digital {Vários, 2011}. Aliás, as apropriações deste código ultrapassam já a sua natureza e são já parte integrante de distintas áreas de trabalho, de pensar, de compilar, de remisturar informação fragmentada. Representam uma forma de proceder associada a um determinado objeto e a um executor quer estejamos num mundo físico ou digital. Representam uma ferramenta de pensar e de (re) conectar. *Remix* é, pois, a palavra de ordem (*2016*), na qual a colagem acaba por ser uma subcategoria, considerando que dirá mais respeito, por exemplo, ao universo visual {Gunkel, 2016}.

Os instrumentos ao serviço da colagem podem ser os mais diversos e a lista pode até tornar-se infindável, considerando que esta se associa, hoje, aos mais diversos campos criativos. Pode-se, contudo, considerar alguns como essenciais, como é o caso das mãos, da tesoura, ou dos cortadores e colas. Podem-se também enumerar alguns procedimentos que costumam estar-lhe associados como: repetição, rotação, montagem, distorção, descontextualização, mutação, combinação, descolagem, reciclagem - regurgitação, recorte -, recolha de tudo em todos os lugares.

Falar de colagem obriga também a referir ideias como herança cultural, memória, posicionamento, jogo, lazer, acaso, azar, aleatoriedade ou pós-produção {Bourriaud, 2004}. Aliás, a montagem e justaposição / união / cruzamento de elementos, será, mais do que um somatório de 1+1=2, uma fórmula em que 1+1=x, considerando o que pode advir de colocar o 1 junto desse outro 1 (e aqui os números podem representar imagens).

3. Uma Aproximação à Colagem

Constatou-se que a ideia de colagem estaria já presente num imaginário estético e visual de forma quase subconsciente – muitos dos autores entendidos como referências pessoais eram contextualizados em *La Historia del Collage* de Huerta Wescher. Ora, tal facto desencadeou pensamentos relativos à importância da herança cultural que apreendemos, como os memes (e mesmo os genes). Conclui-se também que nesta investigação se recorreu a diversas técnicas agora associadas, por exemplo, aos surrealistas, ou a outros, quer em termos de expressão visual, quer em termos práticos. Esta constatação chega contextualizando posteriormente vários trabalhos realizados, alguns dos quais no âmbito de trabalhos em oficinas ou de *workshops*, e que ganham nova dimensão e entendimentos. Assim, na história da arte encontraram-se alguns entendimentos sobre a prática realizada, validando a procura por uma visão multifacetada da contem-

Júlio Dolbeth, Marta Soutinho Alves ▪ dolbeth.fbaup@gmail.com, martasoutinho@gmail.com

poraneidade. Visão complementada, ainda, por entendimentos de alguns conceitos contemporâneos: acaso, azar, aleatoriedade, hiperligação vinculadas a linhas de pensamento filosófico. A ideia de deriva, por exemplo, adequa-se totalmente à procura que foi sendo realizada (quer na orientação do estudo, quer a realização dos trabalhos de cariz prático).

A importância da intuição está igualmente associada a esta prática e linhas de pensamento, uma vez que se por um lado se aceita a procura do erro, e o inesperado como formas de trabalhar, por outro lado, vigora a simpatia por experimentar, por exemplo nas ilustrações colagens, através do recurso a materiais, técnicas, caminhos decorrentes de uma vontade pessoal, e associada à ideia de *Do It Yorself*. Reforça-se assim a ideia de transversalidade dos conceitos aplicados.

4. Três Casos de Estudo

Foram selecionados 3 casos de estudo que se entendeu representarem campos de atuação a que a colagem se poderia associar, apoioando a validação da hipótese inicial: Fragmentos de História, de Karen Lacroix, a revista Pli 2/3 e a editora Dois Dias Edições, todos contemporâneos, respetivamente, (1) associando a colagem ao trabalho de ilustração, ao design editorial (revista) e a uma metodologia de trabalho; (2) trabalhando a colagem na vertente editorial como sobreposição de conteúdos e camadas; (3) ou associando a colagem como forma de transmitir conteúdos específicos para formas concretas, complementando conteúdos e formas, na direção editorial. A colagem apresenta-se como meio ou como procedimento quer através da própria ilustração-colagem; quer através da interpretação e criação de significados, da justaposição de ideias, da construção de hipóteses de leitura, associados a espaços multifacetados, da eleição de métodos de representação, de produção; ou da criação de espaços lúdicos visuais, ricos em referências cruzadas.

5. Projeto > Desenvolvimento Processual e Metodológico

O projeto prático associado a esta investigação teórica divide-se na criação de ilustrações-colagens e na criação de um objeto editorial. A forma de operar e o posicionamento pessoal seguido foi sendo paralelo aos dois, nomeadamente o recurso à ideia de deriva,

Ora, de forma a conseguir este pressuposto, trabalhou-se de forma espontânea e pode-se referir como decisão marcante para o desenvolvimento do processo criativo das ilustrações-colagens, o cumprimento de uma rotina de cerca de 4 meses, nos quais se deambulou, todos os dias, pela manhã, das 10 às 13 horas (aproximadamente), numa mesa ampla (1x2,20m), num espaço iluminado, a sala, em casa. Houve uma contaminação consciente entre os diversos trabalhos pois não se "arrumou" o material durante o tempo de criação da maior parte das ilustrações-colagens - coabitaram recortes e novas recolhas que se iam fazendo, à medida que as descobertas (acidentais, em casa ou na rua) assim o permitiam. Esse espaço, acabou por ser um suporte para todos os acontecimentos, colados, pintados, carimbados, etc., tornados decisivos nesses atos, muitas vezes reaproveitados. O enriquecimento e experimentação de técnicas, fez-se

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

paralelamente à navegação *online* em plataformas como o *Pinterest*, rico em técnicas associadas a uma cultura do "faz tu mesmo", que se foram experimentando neste contexto de deriva.

Experimentar, transdisciplinaridade, limites difusos, fragmentação, composição, reprodutibilidade, referência, mesa de trabalho cheia, recolher-colar-limpar, organizar, jogar, subjetividade, disponibilidade constante de materiais, foram, assim, as palavras de ordem associadas à definição do que seria uma procura essencialmente visual, baseada na deriva como método e na colagem como meio. Se numa parte inicial, de deriva e exploração mais marcante, se optou por desenvolver um saber heurístico, já numa fase final, procurou entender-se o trabalho realizado aos olhos de um ponto de vista holístico. Acidentalmente, entendeu-se que muitos dos autores tidos como prévias referências pessoais eram também referências no universo prático da colagem e respetivas técnicas.

5.1. Ilustrações-colagens

Se num momento inicial se procurou produzir conteúdo para uma publicação, a criação desse mesmo conteúdo revelou-se um caminho tão prazeroso de trabalhar e materializar uma expressão visual que se tornou tão ou mais importante do que a segunda componente proposta inicialmente. Concluiu-se que seria necessário repensar e redefinir os objetivos previamente definidos.

As ilustrações, colagens e experiências (cerca de 400) foram realizadas quer em *workshops* quer por direção pessoal. Partiram tanto da exploração de materiais específicos, como de restos de trabalhos anteriores ou de objetos/imagens/coisas que íam sendo encontradas ou ainda de ideias surgidas das referências que íam sendo visualizadas ou percecionadas de alguma forma. A maioria dos trabalhos foi realizada no mesmo espaço, (a mesa de trabalho) na qual todos os materiais estiveram à mão, potenciando contaminações entre todos e uma combinação de tudo o que estivesse à mão. Os desvios entre o que seria a colagem ou apenas pintura, entre fotocópia, ou impressão de fotografias tratadas digitalmente foram parte de um processo de construção de uma imagética pessoal e de uma forma de expressão que pretende materializar a riqueza visual do mundo poluído de imagens com que nos confrontamos diariamente. Desta forma, a colagem enquanto forma de procedimento e de combinar, recombinar, juntar elementos fragmentos e realidades, esteve presente, como força aglutinadora de tudo. Da mesma maneira, revelou-se um processo rápido, acessível, imediato que pode depender de poucos recursos, que permite reutilizar materiais, papéis e objetos desnecessários e portadora de um enorme sentido de liberdade. Entende-se como mais valia o fato de poder ser um processo inacabado, pois as próprias colagens podem voltar a ser reaproveitadas, permitindo recriar, rentabilizar trabalho, tempo, referências e ideias, complexificando-as ou simplificando-as de acordo com o que for pretendido.

Adverte-se para o facto de a colagem levantar questões relativas aos direitos autorais, aquando do aproveitamento de recursos de outros, que devem ser considerados.

Júlio Dolbeth, Marta Soutinho Alves ▪ dolbeth.fbaup@gmail.com, martasoutinho@gmail.com

5.2. Ensimesmar (Fig.1)

Ensimesmar consiste numa publicação que pretendeu seguir os preceitos da colagem, considerando-a fim e procedimento. Foi realizada no âmbito da investigação apresentada, quer como resultante de diversos *workshops* inseridos no espaço de estudo, quer como resultado de explorações em espaço pessoal. Nesta utilizaram-se fotocópias, fotografias, materiais recolhidos, criados, construídos e recriados ao longo das investigações visuais que integram o projeto apresentado.

Metodologicamente, os vários documentos que integram *Ensimesmar*, enquanto publicação de autor, foram consequências de derivas decorrentes de trabalhos com materiais pré-recolhidos, selecionados ou criados, ainda que posteriormente tenham sido repensados (em questões como o papel ou o acabamento) no âambito da publicação. Mesmo aqueles criados em *workshops*, eram já pensados com o intuito de poderem figurar como parte integrante do trabalho desenvolvido sobre o tema ensimesmar.

As diversas abordagens, quer textuais, quer visuais, representaram as diversas formas de "olhar para dentro", "introverter-se"[4] a que o termo *Ensimesmar* diz respeito. Desta forma, a publicação apresentada, em conjunto com a reflexão teórica, são, nada mais, nada menos do que, uma explícita e fundamentada mostra do que é o trabalho de investigação da autora quer em termos teóricos, quer em termos de soluções visuais. *Ensimesmar* é, por isso, o ponto de partida para novos trabalhos, tendo sempre como base a metodologia de deriva e de exploração pessoal que deu soberania ao espaço prazeroso de descoberta e de construção de conhecimentos e saber, recorrendo à experiência direta como ferramenta essencial.

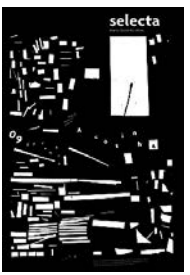
Ensimesmar, consiste, em termos práticos, numa compilação de vários documentos de distintas dimensões e formatos, tais como postais, publicações ilustradas, publicação de poesia, *fanzine*, numa caixa que reúne num único suporte todos estes documentos, encadernada pela autora. Constam do artefacto *Ensimesmar*, as publicações *Ficarão surpreendidos ao saber, Ensimesmar I, Ensimesmar II*, *Ensimesmar III, Poemário, Manifesto*, *123*, *Selecta*, uma folha de apresentação do documento e ainda *Ensimesmar IV*.

Colagem: fim e procedimento, representa um método encontrado, que se reescreve num fim e no procedimento para o construir, podendo ser, como visto, transversal: quer à ilustração (ilustrações-colagens), quer na criação de artefactos editoriais, tais como *Ensimesmar* (resultante de uma sobreposicao de camadas de correntes de colagens, e de uma

Fig. 1. (esq.) Publicação *Ensimesmar*.

Fig. 2. (centro) Exposição *Selecta* - cartaz.

Fig. 3. (dir.) Exposição *Selecta*.



4 {2008-2013}

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

metodologia de agregação, sobreposição, junção e subtração como pode ser a colagem). *Ensimesmar* é, pois, uma resposta ao enunciado criado. A colagem como fim e como procedimento, combinando ilustracao e design editorial e como filosofia de trabalho. *Ensimesmar* exemplifica como a colagem pode ser transversal à criação de um objeto editorial e a um objeto de ilustração, considerando para os dois formas lúdicas de olhar para o "trabalho", segundo métodos como a deriva ou o espaço de deambulação.

5.3. Selecta

A *Selecta* consiste numa publicação pertencente ao artefacto editorial *Ensimesmar*. Nele foi compilada, segundo a ideia de catálogo, uma seleção dos trabalhos desenvolvidos recorrendo à ideia de colagem no âmbito desta investigação. Assim, e adoptando o mesmo nome, *Selecta*, realizou-se uma exposição, na galeria A Cozinha, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, de 9 a 13 de dezembro de 2016 (Fig.2 e 3) com a qual se pretendeu dar a conhecer à comunidade (quer académica, quer ao público em geral) o trabalho desenvolvido.

6. Conclusões

Apesar de ter mais de 100 anos, a colagem aponta ser um caminho válido e disponível para combinações com outras áreas. O interesse crescente (ou redescoberta) por esta área revela-se nas publicações que têm surgido nos últimos anos nos escaparates relativamente comuns, e acessíveis ao grande público. Esse interesse revela-se também, na constância do recurso a esta forma de trabalhar em atividades direcionadas para as crianças, por exemplo em infantários. Pelo acesso imediato pode assim ser uma prática tão universal, como local, dependendo do que se pretende fazer dela.

No âmbito do projeto apresentado representa uma oportunidade, um sentido de abertura para absorver a complexidade circundante, uma forma de trabalhar que aceita a memória e a realidade - da qual se serve para exprimir imagens, ultrapassando o mero aspeto documental. Em muitos dos casos, a ironia associada é que o que uns colocam fora por ve zes é excelente material de trabalho, de pensamento, de interpretação, de revisão do que podem ser valores e sentidos de existência. Talvez assim se possa perceber porque razão a colagem pode exprimir tão bem o sentido da realidade vivida (entre o que é material real e material imaginado e transformado, numa atitude de resistência e de exploração de pontos de vista alternativos).

Apesar de muitas vezes ter uma expressão formal e estética associadas, não deixa de querer mostrar, por meio de narrativas ou sentidos, palavras, imagens ou mensagens. Assim, colagem representa o complexo território de colocar tudo em relação (desde questões que vão do campo visual ao campo estético, ou filosófico, associada a um posicionamento pessoal) na procura por visões alternativas, encontros azarosos, acasos felizes geradores de cadeias criativas. Todos somos colagens: camadas, sobreposições, aculturaçõs, fruto de combinações e descendências, de caminhos seguidos geneticamente. Todos somos e podemos fazer colagem.

Comprova-se a hipótese inicial: a colagem pode ser um fim e um procedimento. Um fim nas próprias ilustrações-colagens, que a utilizam como

recurso; um procedimento (no âmbito editorial) na publicação *Ensimesmar*. A hipótese foi ainda suportada pelos distintos exemplos dados pela teoria associada ao tema, ou pelos próprios casos de estudo apresentados.

Este trabalho, respondendo ao ímpeto da própria génese em que se insere, poderá ser sempre um trabalho inacabado, considerando que olha para o que é "finalizado" como reaproveitável e base para posturas e (re) utilizações. Por isso mesmo, serviu de desbloqueio, de conquista, de ponto de partida para um inacabável espaco de experimentação. Lança-se, assim, a hipótese de continuar a exploração e (re)combinação dos trabalhos e das bases de registo em novas ilustrações e artefactos editoriais, reutilizando o processo e a metodologia de trabalho aqui apresentadas. Apresentam-se, ainda outras linhas futuras de trabalho: se por um lado, o prazer advindo da componente analógica pretende ser prolongado, considerando as vertentes da ilustração ou do design editorial, por outro, pode ser um ponto de partida para a construção de eventuais bases de dados, digitais, potenciando novas formas de reutilização (padrões, cor, composição, etc., baseados nas ilustrações já criadas). Mais, das leituras efetuadas, e tendo em consideração o livro de H. Wescher, *La Historia del Collage*, e quase "copiando" a atitude de J. Corredor-Matheos ao acrescentar um epílogo no qual completa o estudo sobre a colagem em contexto espanhol, sugere-se aqui, uma possibilidade de trabalho para o contexto português.

Referências

1. Language is a virus, www.languageisavirus.com/
2. *Colagem*. (2003-2016). *Dicionário da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico* Retrieved from www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/colagem
3. *Ensimesmar*. (2008-2013). Vol. 2016. *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha]* Retrieved from www.priberam.pt/dlpo/ensimesmar
4. *Hiperligação*. (2013). Retrieved from www.priberam.pt/dlpo/hiperliga%C3%A7%C3%A30
5. Alves, M. S. (2016). *Colagem: fim e procedimentos [entre a ilustração e o design editorial]*. (Mestre), Universidade do Porto, Porto. Retrieved from repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/86245
6. Ballesteros, J.: Ser Artificial - glosario práctico para verlo todo de otra manera. Barcelona, Fundación Caja de Arquitectos (2008)
7. Bártolo, J. (2012). Pli Arte & Design. *Revista Pli, 2/3*.
8. Beard, C. (2012). Pesquisa visual. In E. Lupton (Ed.), *Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
9. Benjamin, W. (1955). A obra de arte na era da sua reproductibilidade técnica. Retrieved from http://www.mariosantiago.net/Textos%20em%20PDF/A%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20t%C3%A9cnica.pdf
10. Bértholo, J., Paiva, R. d. A., Gonçalves, S.: Efeito Kuleshov, Amor-Livr'o & dois dias edições (2014)
11. Atelier Bingo, http://atelier-bingo.fr/Publications
12. Bourriaud, N. (2004). Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo *Cut&Parte* (Vol. 17, pp. 5-10). Madrid: Revista Fisuras

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

13. Caetano, J. O.: Normas de inventário. Artes Plásticas e decorativas. Pintura., Instituto dos Museus e da Conservação (2007)
14. Cardoso, C. F., Baraona, I.: Portuguese Small Press Yearbook (C. F. Cardoso Ed.). Lisboa (2015)
15. Carvalho, M. d.: No princípio não era o verbo. Coimbra, Debout Sur L'oeuf (2015)
16. Casamada, A. R. i. (1976). Prólogo *La historia del collage del cubismo a la actualidad* (pp. 9-11). Barcelona: Gustavo Gili.
17. Colective, M. (2011). Nos planteamos aquí un acercamiento al Cortar y Pegar como herramienta y las posibilidades que ofrece *Cut&Parte* (Vol. 17, pp. 15-27). Madrid: Revista Fisuras
18. Teoría de la Deriva, www.ugr.es/~silvia/documentos%20colgados/IDEA/teoria%20de%20la%20deriva.pdf
19. Deleuze, G., Guattari, F.: Mil Planaltos - capitalismo e esquizofrenia 2, Assírio e Alvim (2007)
20. Essers, V.: Matisse (Vol. 23). Köln, Tashen; Público (2004)
21. Ferguson, K. (Producer). (2015). Everything is a Remix (Remastered). Retrieved from www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc
22. Franco, A. B. (2011). Memes *Cut&Parte* (Vol. 17, pp. 50-57). Madrid: Revista Fisuras
23. Fundação de Serralves. (2008). Robert Raushenberg. Crítica e obra de 1949 a 1974 (Vol. 10). Porto: Fundação de Serralves, Público.
24 Gausa, M. (1999). Tiempo Dinâmico-Orden (in)Formal: Trayectorias (in)Disciplinadas. *Quaderns d'Architectura y Urbanismo*.
25. RIP : A Remix Manifesto, https://vimeo.com/8040182
26. Gestalten: The Age of Collage - Contemporary Collage in Modern Art (Dennis Busch; Gestalten Ed.), Gestalten (2013)
27. Gestalten: The Age of Collage Vol. 2 - Contemporary Collage in Modern Art (Dennis Busch; Gestalten Ed.), Gestalten (2016)
28. Gonçalves, S., Gaudêncio, S., Pomba, S.: Círculo das Leitoras Peripatéticas. Moinho da Fonte Santa (2015)
29. Graham-Dixon, A.: Grande Enciclopédia Arte - da pré história à época contemporânea. Porto, Dorling Kingdersley - Civilização Editores, Lda. (2009)
30. Gunkel, D. J.: Of remixology: ethnics and aesthetics after remix, MIT Press (2016)
31. Heller, S., Andersen, G.: The Graphic Design Idea Book. London, Laurence King (2016)
32. Heller, S., Ilic, M.: The anatomy of design - Unvovering the influences and inspirations in modern graphic design. EUA, Rockport Publishers, Inc. (2007)
33. Herrmann, E. A. (2012). Regurgitação. In E. Lupton (Ed.), *Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
34. Editoria - design artesanato industria, vimeo.com/55023964
35. Tipos de colas, www.uhu.pt/licao-sobre-colas/tecnicas-de-colagem/tipos-de-colas.html
36. Krysa, D.: Collage: Contemporary Artists Hunt and Gather, Cut and Paste, Mash Up and Transform, Chronicle Books (2014)
37. Lacroix, K.: Fragmentos de história e investigação visual. Porto, Instituto Politécnico do Porto (2011)
38. Uncanny 1, www.behance.net/gallery/20962009/Uncanny-1
39. Leborg, C.: Gramática Visual. Barcelona, Editorial Gustavo Gili (2004)
40. Legrand, G.: Dicionário de filosofia. Lisboa, Edições 70 (1983)
41. Leland, N., Williams, V. L. (1994). Creative Collage Techniques. In N. L. Books (Ed.).
42. PUNK: Attitude, www.youtube.com/watch?v=bsstTHcUPF4
43. Lupton, E.: Indie Publishing (E. Lupton Ed.). New York, Princeton Architectural Press (2008)
44. Machado, G. (2012). Editorial - Da impressão ao livro de artista *Da impressão ao livro*

de artista (pp. 15-24): Graciela MACHADO.
45. Marques, J. G. (2016). Illustration: Mess and Growing. *Slanted, 27,* 230-234.
46. Marshall, L., Meachem, L.: How to use images. London, Laurence King Publishing (2009)
47. Meggs, P. B., Purvis, A. W.: Historia del diseño gráfico. Barcelona, Editorial RM (2009)
48. Monsa: Collage: Illustrations Cut & Paste (2014)
49. Monteys, X., Fuentes, P.: Casa collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa. Barcelona, Editorial Gustavo Gili (2003)
50. Moreno, M. A. (2012). La enseñanza del libro de artista en la Facultad de Bellas Artes de Madrid *Da impressão ao livro de artista* (pp. 182-190): Graciela MACHADO.
51. Noble, I., Bestley, R.: Visual Research - An introduction to Research Methodologies in Graphic Design, AVA Publishing SA (2011)
52. Sobre, doisdias.wordpress.com/about/
53. Phillips, J. C., Taylor, B. (2012). *Brainstorming*. In E. Lupton (Ed.), *Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
54. Porras, F. (2001). Azar *Dicionario Metápolis de Arquitectura Avanzada* (pp. 77). Barcelona: Actar.
55. Porras, F. (2001). Mutación *Dicionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*. Barcelona: Actar.
56. Romana, A. J. (2012). Livros de artista em Portugal (1912/2012). In G. Machado (Ed.), *Da impressão ao livro de artista* (pp. 127-138).
57. Santiago, E. (2012). *El arte del azar: incidencias del acaso en el arte electrónico* Universitat Politècnica de València. Retrieved from http://hdl.handle.net/10251/15917
58. Shelley, R., Stuckey, W. (2012). Tudo em todos os lugares. In E. Lupton (Ed.), *Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
59. Silva, A. d.: Uns poemas de Agostinho. Lisboa, Ulmeiro (1997)
60. Silva, A. d.: Agostinho da Silva - ele próprio. Corroios, Zéfiro (2006)
61. Soriano, F. (2001). Collage *Dicionario Metápolis de Arquitectura Avanzada* (pp. 112-113). Barcelona: Actar.
62. Soriano, F. (2001). Deriva *Dicionario Metápolis de Arquitectura Avanzada* (pp. 151). Barcelona: Actar.
63. Soriano, F. (2011). Cut & Paste © *Cut&Paste* (Vol. 17, pp. 81-93). Madrid: Revista Fisuras
64. Soriano, F., Gausa, M. (2001). Collagear *Dicionario Metápolis de Arquitectura Avanzada* (pp. 112-113). Barcelona: Actar.
65. Tabakalera (Producer). (2014). Gloria Vilches. Programa 07: Collage. *Programa 07: Collage*. Retrieved from https://vimeo.com/100979190
66. Tabakalera (Producer). (2014). Isabel Herguera. Programa 07: Cortes, cortos, cortes. . Retrieved from https://vimeo.com/100497118
67. Taylor, B.: Collage The Making of Modern Art. London, Thames & Hudson (2004)
68. Weisbeck, M., Marashian, A. (2015). CONVERSATION Markus Weisbeck & Alex Marashian. In Markus WEISBECK; Mathias SCHMITT; Michael OTT (Ed.), *Space for Visual Research* (pp. 184). Leipzig: Spector Books.
69. Wescher, H.: La historia del collage del cubismo a la actualidad. Barcelona, Gustavo Gili (1976)

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A ilustração da arquitetura na obra de Madelon Vriesendorp

Susana André[1]
susana.ifa2@gmail.com
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Resumo

Keywords
Ilustração, arquitetura, Madelon Vriesendorp, códigos de representação.

Madelon Vriesendorp, esposa de Rem Koolhaas, foi a autora da maior parte das marcantes ilustrações que fazem parte integrante e indissociável da obra seminal deste arquiteto, Delirious New York (1978), especialmente a ilustração que lhe serviu de capa na sua 1ª edição. Até meados dos anos 1990, Madelon continuaria a colaborar com o ateliê OMA, da qual foi cofundadora, ilustrando vários dos seus projetos para apresentação a concursos e clientes. Com efeito, a obra desta artista holandesa é um exemplo completo das virtuosidades e potencialidades da ilustração no âmbito da arquitetura, nomeadamente a capacidade que tem de informar os mais diversos tipos de trabalhos arquitetónicos, sejam de puro texto teórico, sejam de projeto prático. Assim, e partindo da constatação de uma lacuna no estudo das relações entre Arquitetura e Ilustração, este artigo propõe-se dar um contributo pioneiro para uma reflexão sobre esse tema, através de uma análise à obra de Madelon Vriesendorp, nomeadamente da sua simbologia e dos códigos de representação gráfica e a sua relação com as ideias e conceções arquitetónicas subjacentes, com destaque para as suas ilustrações no âmbito dos trabalhos de arquitetura teóricos e práticos do OMA, como exemplo paradigmático da proficuidade dessa relação.

1. Introdução

É amplamente conhecido o modo como a arquitetura influencia e informa a ilustração e se, por um lado, os exemplos de ilustração baseada nas conceções e linguagens da arquitetura são múltiplos – veja-se o exemplo notável de *Building Stories* de Chris Ware [1] – por outro lado, pouco se conhece sobre o modo como a ilustração informa a arquitetura. Por que razão este tema é tão pouco abordado?

Sabemos à partida que as duas artes têm, pelo menos, um fator em comum: o desenho. O desenho, que é a essência da ilustração, é igualmente um elemento fundamental da arquitetura, e a relação entre estes dois conceitos tem sido objeto de inúmeras reflexões por parte dos teóricos da arquitetura. No entanto, é rara, se é que existente, a reflexão sobre a relação e interação entre a arquitetura e a ilustração.

A partir da definição de «ilustração» de Alan Male,

> Illustration is about communicating a specific contextualised message to an audience [2].

1, 2 Arquiteta e ilustradora independente, Lisboa, Portugal.

Susana André ▪ susana.ifa2@gmail.com

podemos afirmar que, no campo da arquitetura, o desenho é uma ferramenta de comunicação entre o arquiteto e ele mesmo, enquanto que a ilustração está principalmente associada a um trabalho posterior ao pensamento de projeto de arquitetura, para o comunicar ao público.

Assim, com o objetivo de contribuir para a determinação do papel e da importância da ilustração na arquitetura, nos dias de hoje, debruçámo-nos sobre a obra daquela que consideramos uma das figuras centrais da relação íntima entre as duas artes no pós-modernismo: Madelon Vriesendorp, artista cuja formação e pensamento foram altamente influenciados pelos coletivos vanguardistas dos anos de 1960, cofundadora do grupo OMA juntamente com o seu marido Rem Koolhaas, e mais conhecida pelos seus trabalhos artísticos que acompanham o texto do manifesto retroativo *Delirious New York* (1978). O presente artigo constitui uma breve síntese das conclusões a que chegámos a partir da análise e do estudo da obra desta artista, trabalho que levámos a cabo entre 2015-2016, no âmbito da nossa dissertação de mestrado em Arquitetura.

2. Ilustração de Arquitetura

O casal Madelon Vriesendorp e Rem Koolhaas partilharam diversos trabalhos, desde arquitetura idealizada; um livro sobre Nova Iorque, *Delirious New York*; e projetos de arquitetura materializáveis. Estas permeabilidades começaram em 1960, quando Madelon, que vivia na Holanda, se mudou para Londres e passou a ter contacto permanente com diversas personalidades do mundo da arquitetura. A sua primeira colaboração com Rem Koolhaas deu-se em 1972, com *Exodus*, um concurso de arquitetura utópica, ainda antes da formação do ateliê de arquitetura OMA; contudo, podemos afirmar que os trabalhos dos dois se influenciaram mais seriamente a partir desse ano com a viagem do casal para os Estados Unidos, onde trabalharam temas comuns. Em 1976, regressaram a Londres e continuaram a colaborar até aproximadamente 1990.

Posto que o nosso principal objetivo foi perceber se e como é que as ilustrações de Madelon acrescentam algo à arquitetura teórica e prática de Koolhaas, analisámos as principais ilustrações e respetivos códigos de representação gráfica utilizados e a sua simbologia.[2]

Esta análise permitiu-nos compreender que existem na obra de Madelon três tipos de ilustração de arquitetura, cada uma com diferentes códigos de representação, que pretendem comunicar aspetos distintos, nomeadamente:

> 1) a ilustração que sustenta a arquitetura prática-conceptual, isto é, a realização de projetos conceptuais, como é o caso do projeto utópico *Exodus*;
> 2) a ilustração que sustenta a arquitetura ensaística ou teórica, como é o caso da série de ilustrações sobre Nova Iorque, algumas presentes no livro *Delirious New York*;
> 3) a ilustração que sustenta a arquitetura prática, materializável.

2 Quando nos referirmos a "código de representação gráfica" queremos dizer um conjunto de convenções de representação gráfica, como bases de construção geométrica da composição, cores, texturas e linguagem [3].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2.1. Ilustração de arquitetura prática-conceptual

As ilustrações analisadas na categoria de ilustração de arquitetura prática-conceptual referem-se essencialmente ao projeto *Exodus*, um projeto importantíssimo por marcar a pré-formação do atelier OMA. Trata-se de um projeto completamente dentro do espírito dos gupos Superstudio e Archigram, quer do ponto de vista dos conceitos desenvolvidos, relacionados com o Muro de Berlim, como da imagética que o acompanha, constituída notavelmente por colagens e aguarelas Madelon e da artista Zoe Zenghelis [4].

Resumindo as ideias essenciais do projeto, *Exodus* configura uma tentativa utópica de conceção de uma «estrutura de cidade ideal» para a cidade de Londres [5], composta de muros altos que penetram no tecido da cidade antiga e criam uma nova cultura urbana – uma «nova cidade» – e entre os quais habitam os «prisioneiros voluntários», numa alusão à Berlim ocidental em período de Guerra Fria [6].

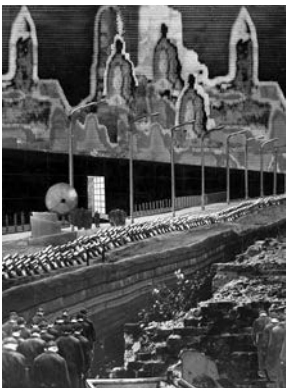


Fig. 1. *Exhausted Fugitives Led to Reception* (1972)

A ilustração *Exhausted Fugitives Led to Reception* («Fugitivos Exaustos Conduzidos à Receção», Fig. 1) marca o início da narrativa verbal de Rem Koolhaas para o projeto, ao representar a chegada à nova cidade. Nesta ilustração observamos, em primeiro lugar, um muro preto, no centro da ilustração, e que parece dividir duas realidades completamente diferentes: uma realidade representada por silhuetas de altos edifícios, arranha-céus, transformados em termogramas de cores vivas e contrastantes; e uma realidade representada a preto e branco, de um cenário bélico, de onde se elevam armadilhas de tanques de guerra, trincheiras e um conjunto de pessoas aparentemente em marcha forçada, como prisioneiros.

O contraste de cores utilizado, as cores vivas e a escala de cinzas, esclarece rápida e cabalmente sobre o que é a parte "boa" e a parte "má" da cidade, respetivamente – «eles abandonam uma cidade a preto e branco para entrar numa tela de cores brilhantes» [5]. Assim, o muro no centro da ilustração representa o limite da "cidade nova", preenchida de arranha-céus multicolores[3] que se erguem como uma "floresta" de edifícios, que representam o lado bom da cidade, o «estado contínuo de frenesi ornamental e delírio decorativo», segundo as palavras de Koolhaas [6]. A "cidade velha" é tudo o que se encontra a preto e branco, um ambiente tenso, sombrio, de guerra e luta, a partir do qual uma parte dos seus habitantes, «prisioneiros voluntários», caminham para a receção de Exodus, deixando os restantes para trás [5]. Os prisioneiros caminham com medo da morte, fome e frio que os esperam caso permaneçam nesta parte da cidade – sentimento simbolizado pela trincheira que é enfatizada pelo muro

3 Os termogramas baseiam-se na silhueta do Empire State Building, indicando que Rem Koolhaas e Madelon Vriesendorp já viviam intensamente a imagética de Nova Iorque.

Susana André ▪ susana.ifa2@gmail.com

(novamente, a alusão à Guerra Fria), para onde os soldados caminhavam sabendo que provavelmente enfrentariam a morte.

O portal presente no muro, que marca a receção de *Exodus* como uma luz ao fundo do túnel, assinala o contraste entre a luz da cidade nova e a sombra da cidade velha, transmitindo um outro ambiente relativamente ao que se vive fora dos muros, um ambiente calmo e acolhedor, o que ajuda no paralelismo morte ("cidade velha") e vida ("cidade nova") [5]. Por fim, temos uma fila de candeeiros, que parecem também assinalar a fronteira da cidade que passa da ruína, fora do muro, para a prosperidade, dentro do muro.

O código de representação utilizado baseia-se na perspetiva oblíqua, sendo o primeiro ponto de fuga percebido pela rua e trincheira que acompanham a linha do muro, e o segundo, mais discreto, evidenciado pelo portal de entrada na "cidade nova". Este é o código que melhor nos coloca no espaço de ação: neste caso, coloca-nos na "cidade velha", ao nível da rua que acompanha o muro, como observadores da cena. Tal como faria mais tarde nas pinturas da sua série sobre Nova Iorque, em *Exhausted Fugitives Led to Reception* Madelon coloca o elemento mais importante no centro da cena, exatamente para aí ser dirigido o nosso primeiro olhar.

A técnica utilizada é completamente diferente do que Madelon utiliza em trabalhos futuros, onde declararia o seu verdadeiro estilo. Nesta ilustração, tal como nas demais ilustrações desta série, Madelon, claramente influenciada pelos grupos Archigram e Superstudio, utiliza essencialmente colagem de fotografias e um procedimento, utilizado para os termogramas, trazido do mundo *pop*, nomeadamente dos trabalhos de Andy Warhol (fotolitografia).

2.2. Ilustração de arquitetura ensaística ou teórica

Na categoria ilustração de arquitetura ensaística ou teórica, analisámos ilustrações da série sobre Nova Iorque, algumas delas presentes no livro *Delirious New York*. Esta obra é uma «mistura entre um manifesto arquitetónico e interpretação urbana sobre uma cidade que já existe», por isso Koolhaas denominou o seu texto de «manifesto retroativo». É um manifesto que estuda e desvenda teorias e táticas urbanísticas sobre a cidade de Nova Iorque, particularmente Manhattan, tratando as suas principais características.[7]

As ilustrações de Madelon são utilizadas neste livro por serem, como nos diz Charles Jencks,[4] as que melhor sintetizam a verdadeira cidade de Nova Iorque, «o apogeu da ideia que captura um pensamento» [4]:

> *When writers wanted to illustrate New York's boiling pot and pluralism they used Vriesendorp's painting* The City of the Captive Globe. *When they wanted to show the way the endless grid-plan could incorporate 2,700 identical blocks of extreme difference they used the same image, or the cover of the book* [Delirious New York]*, showing the emergence of the illicit offspring* [4].

4 Teórico de arquitetura, com quem Madelon faz atualmente algumas colaborações.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Poucos sabem que a maior parte das ilustrações de Madelon Vriesendorp, nomeadamente as famosas *Flagrant Délit*, *Après l'Amour* e *Freud Unlimited*, não foram realizadas propositadamente para o livro *Delirious New York*; trata-se de dois trabalhos diferentes de dois autores diferentes, dos quais até ao seu término não se pretendia qualquer fusão. Mas Madelon contou-nos que, quando ela e Koolhaas justapuseram as suas obras, ficaram surpreendidos com a coerência resultante [8]. E, de facto, a junção dos dois trabalhos capacitou o manifesto retroativo de Rem Koolhaas de um enorme «poder icónico», através das suas «imagens humoristicamente potentes que rapidamente se tornaram nos diagramas do livro» e que «essencializaram a sua ideia básica» [4].

A complementaridade dos dois trabalhos, que resultou numa fusão homogénea e coerente, evidencia que tanto o arquiteto como a artista tinham o mesmo pensamento sobre a cidade de Manhattan. A diferença prende-se com o meio de comunicação dessa reflexão: Rem Koolhaas quis transmiti-la através de texto, Madelon, como artista visual, quis transmiti-la através da imagem, que lhe é mais próxima – duas ferramentas de linguagem e comunicação, uma verbal, outra não verbal, mas que se complementam e partilham o mesmo discurso e ilustram uma mesma realidade – uma «narrativa paralela», como disse Koolhaas, mas ao mesmo tempo convergente no seu espírito.

Assim, mesmo que não tenham sido feitas para o texto – por outras palavras, não estando subordinadas ao texto, mas ao mesmo nível deste – as imagens de Madelon podem ser consideradas ilustrações no verdadeiro sentido da palavra [9] pois, ao ilustrarem a mesma realidade que o texto de Rem Koolhaas trata, iluminam-no – tal como, por sua vez, o texto de Koolhaas ilustra as pinturas de Madelon. Estando o estudo da cidade exposto e clarificado por via da ilustração, *Delirious New York* confirma, assim, a proximidade entre esta disciplina e a arquitetura.

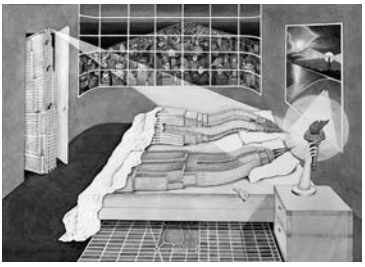


Fig. 2. *Flagrant Délit* (versão 2, 1975)

Na Fig. 2 vemos a ilustração *Flagrant Délit*, que ilustrou a capa da primeira edição de *Delirious New York*¸ e que representa a tórrida relação amor/ódio de Manhattan com o Modernismo. O que observamos é um quarto aparentemente banal, de forma aproximadamente retangular, que contém uma cama na qual estão deitados dois arranha-céus: o Chrysler Building e o Empire State Building. À esquerda, uma porta aberta para o quarto, onde se encontra o Rockefeller Center que, com um foco de luz, irrompe pelo quarto dentro, apanhando o "casal" em flagrante delito. Por baixo da cama surge um tapete com a malha de Manhattan; do lado direito da pintura, ao lado da cama, uma mesa de cabeceira da qual surge o braço amputado da Estátua da Liberdade. Ao olharmos para a tocha da Estátua da Liberdade para onde é lançada luz, percebemos as restantes paredes que envolvem a cama. À direita uma pintura de um postal, que re-

Susana André ▪ susana.ifa2@gmail.com

presenta um farol sobre Daytona Beach, acima da cama. Em frente, uma parede com uma janela, pela qual se vêem os restantes arranha-céus de Manhattan, alguns encimados de cabeças humanas, observando a cena, e que se perdem de vista na linha do horizonte, onde o céu encontra o mar.

Assim, o Rockefeller Center, representando o Modernismo, é um detetive que invade abruptamente, com o seu raio inspetivo de luz (como se de uma luz de capacete de polícia se tratasse), o ambiente doméstico e confortável do idílio entre o Chrysler Building e o Empire State Building, que representam a Arte Deco. Por outras palavras, o Chrysler Building e o Empire State Building apanhados pelo Rockefeller Center representam o fim de uma «história de amor» da cidade com a arquitectura de tradição ornamental, de que a Arte Deco é a última grande representante, quando o modernismo funcionalista europeu entra no quarto.

Outras figuras e elementos simbólicos são colocados na ilustração *Flagrant Délit*: o dirigível da Goodyear esvaziado, como um preservativo usado; a malha de Nova Iorque que aparece por baixo da cama ilícita que representa o resultado (o descendente do ato), podendo até representar o «teatro de operações», onde tudo se desenrola. Os arranha-céus no exterior do quarto, representando a comunidade dos arquitetos, observam o ato com perturbadores olhares vazios e semblantes inexpressivos (uma clara referência à pintura surrealista *O Mês da Vindima*, de Magritte), assistindo letargicamente ao maior confronto da história urbana e arquitetónica de Manhattan; ao mesmo tempo, podem remeter também para o observar da vida oculta do Manhattanismo, a vida secreta, sexual, psicológica e romântica dos edifícios da cidade de Manhattan.

O postal que vemos em cima da cama fortalece ainda mais a associação deste quarto à Arte Deco, salientando as referências da cultura popular urbana presentes na obra de Madelon.

Madelon Vriesendorp utiliza nesta pintura uma perspetiva paralela, um código de representação elementar, mas eficaz, que muito facilmente nos coloca no espaço representado, ou seja, coloca-nos a nós como espectadores do acto ilícito. Em *Flagrant Délit*, Madelon pretende dar o sentido de profundidade, não apenas como uma maneira de representar o mundo tridimensional de Manhattan e dos seus edifícios sobre uma superfície bidimensional, mas como um novo modo de olhar sobre eles, inserindo-nos na visão da artista. A observação dos elementos torna-se mais natural e precisa e, ao mesmo tempo, adquire maior credibilidade e realidade, como Madelon pretende até pela técnica utilizada, aguarela e guache, que «consegue um alto grau de realismo com fidelidade de cores e detalhes» [10]. A relação entre os diferentes objetos existentes na ilustração é comunicada de forma unitária graças à profundidade que os acompanha, reforçada pelo uso desta perspetiva.

Fig. 3. *Freud Unlimited* (1975)

Efetivamente, é este recurso aos códigos da perspetiva mais

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

elementar, associados a uma representação depurada, que permite a Madelon transmitir de uma maneira clara, direta e eficaz a sua mensagem crítica sobre a arquitectura e a cidade de Nova Iorque, com todos os elementos simbólicos com que o faz.

Partindo da imagética de *Flagrant Délit*, Madelon pinta *Freud Unlimited* (Fig. 3). A ação ocorre noutro espaço e representa desta vez o consciente e subconsciente da cidade de Manhattan, transparecendo, muito apropriadamente, um ambiente onírico e surrealista. Estamos novamente num quarto, mas desta feita aparentemente circular e inundado de água. Na sua parede estão penduradas três pinturas de postais e uma janela.

Novamente, uma cama ocupa o lugar central; desta vez, essa cama, feita e arrumada, é a própria ilha de Manhattan – cuja colcha é a respetiva malha urbana – flutuando na água. Em redor da cama estão os três edifícios de toda a ação anterior, o Rockefeller Center, Chysler Building e Empire State Building, respetivamente da esquerda para a direita, desta vez não antropomorfizados nem sujeitos a diferentes relações de força, mas simplesmente como simples objetos inanimados, semi-submersos pela água. Debaixo da superfície da água, um emaranhado confuso de túneis de metro, condutas e canalizações, por entre os quais se distinguem ainda os embasamentos de dois dos arranha-céus.

Assim, e tal como nas duas pinturas anteriores, a cama surge novamente como elemento central da cena, para a qual a nossa atenção é guiada em primeiro lugar, representando mais uma vez, e agora de um modo mais subtil, a vida sexual da cidade de Manhattan, mas também de um modo mais geral, como símbolo do sono e do sonho, o subconsciente coletivo da cidade.

Com efeito, através da sua imagética fortemente simbólica, e como o próprio nome indica, *Freud Unlimited* constitui uma representação gráfica da teoria de Freud sobre o consciente e o subconsciente, transportadas e aplicadas a uma cidade, neste caso à cidade de Manhattan: o consciente, que está à superfície, é um cenário ordenado, uma malha de arruamentos estritamente ortogonal, as linhas retas dos edifícios; e o subconsciente, que está oculto na infraestrutura debaixo da superfície: as condutas de cablagens elétricas, os tubos de esgoto, os túneis de metro, tudo aquilo que a cidade pretende esconder mas que corresponde às necessidades mais básicas da sua sobrevivência (eletricidade, saneamento, transporte) e aos elementos fundamentais da formação da sua identidade.

Os quadros pendurados na parede à superfície garantem continuadamente um espaço de quarto comum como na ilustração anterior; os arranha-céus com metade do seu corpo no consciente e outra metade no subconsciente, evidenciam mais ainda a dicotomia entre o consciente e o plano inferior ao da consciência (subconsciente), que influencia a conduta dos arranha-céus como se de pessoas se tratassem.

Mais uma vez, Madelon utiliza nesta pintura a perspetiva paralela, cujo objetivo parece ser colocar-nos no espaço da ação e sermos também nós um dos arranha-céus, estando parte de nós acima da água e outra parte abaixo. Nesta pintura parece um pouco evidente a não colocação do teto. A atenção é voltada para os planos inferiores e para o tema do subconsciente de Manhattan e daí fazer sentido não ter sido colocado um plano superior.

Susana André ▪ susana.ifa2@gmail.com

Enquanto que *Flagrant Délit* remete para uma realidade metafórica familiar – uma vez que, representando objetos do quotidiano, simplesmente substitui pessoas por edifícios antropomorfizados, obtendo um efeito quase cómico – *Freud Unlimited* introduz um elemento de estranheza que o torna mais perturbador. Efetivamente, esta pintura parece representar um sonho que o espectador de *Flagrant Délit* poderia ter, com toda a estranheza familiar – ou seja, com todo o surrealismo – de um sonho: familiar porque encontramos novamente uma cama e um quarto habitado pelas mesmas personagens das cenas anteriores, estranheza porque a cama já não é uma cama, o quarto já não é retangular e os edifícios parecem já não ter vida – parecem simplesmente edifícios. E aqui reside o golpe de genialidade de Madelon: na cena anterior, ela habituou-nos a ver os edifícios como unidades animadas e com personalidade, ao ponto de, quando estes são representados como objetos inanimados, isso nos causar estranheza. Madelon ensina-nos, assim, a ver a alma da arquitetura.

2.3. Ilustração de arquitetura prática materializável

Por volta de 1978, o OMA teve uma participação mais frequente em concursos internacionais [5], passando assim a realizar projetos com pretensão de execução, portanto mais práticos e realistas que as suas experiências teórico-conceptuais de até então. Madelon elaborou então as ilustrações para a comunicação visual destes projetos, apropriadamente adaptadas a esse "realismo". De seguida, analisaremos uma das ilustrações que Madelon realizou neste contexto, no sentido de compreender as especificidades que a distingue das ilustrações para os projetos fictícios.

O projeto da vivenda Villa dall'Ava teve como premissa um pedido dos donos de obra, que desejavam uma moradia de vidro com dois apartamentos separados para duas pessoas diferentes [9]. A partir da ilustração realizada por Madelon, conseguimos compreender os conceitos principais inerentes a este projeto, traduzidos nomeadamente nos dois volumes perpendiculares a uma outra barra horizontal, e no rés-do-chão maioritariamente em vidro.

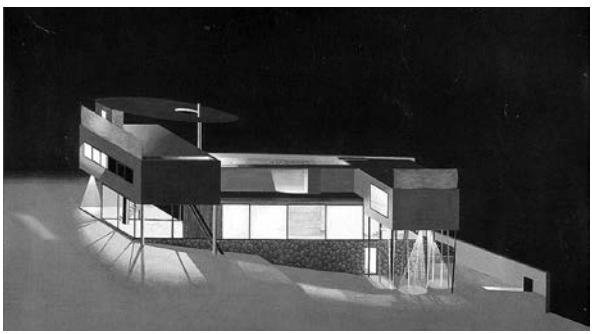


Fig. 4. Ilustração do projeto da residência Villa dall'Ava (1984-1991)

A presença marcante do vidro no rés-do-chão é, de facto, claramente evidenciada na ilustração de Madelon, sobretudo pela sua opção de representar a casa num cenário noturno. Deste modo, a luz que surge das janelas e volumes suspensos indica eficazmente ao leitor onde se encontra o vidro, permitindo-lhe compreender imediatamente o contraste entre a transparência do rés-do-chão e a opacidade do piso superior. Para além disto, é possível distinguir ainda dois tipos de vidro diferentes, os que são completamente transparentes e permitem ver o que se passa no interior, e os que não permitem.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Quanto aos dois apartamentos diferentes, essa noção é dada não só pela posição perpendicular dos volumes, mas também pelas suas cores contrastantes, o vermelho-tijolo e o cinzento metálico; volumes que parecem flutuar sobre o terreno, mesmo estando sobre pilotis, que dão dinâmica e leveza tanto ao projeto ilustrado como à própria ilustração.

A moradia encontra-se sobre um terreno inclinado, representado a verde na ilustração. Visto o projeto situar-se em ambiente rural, longe da cidade, o projeto aparece assim apropriadamente isolado e destacado, como se de uma maqueta se tratasse [11].

O código de representação utilizado é uma perspetiva cavaleira, associada a um realismo no tratamento das cores e dos materiais do projeto, com manchas mais uniformes na envolvente que permitem realçar o objeto principal. Considerando que Madelon pretende comunicar com esta ilustração não só uma vista geral do projeto, mas também o contraste de opacidade e transparências entre os seus dois pisos, não seria conveniente utilizar a perspetiva paralela nem a perspetiva aérea, visto que nunca se conseguiria, com esses códigos e numa só ilustração, uma visualização abrangente do projeto e ao mesmo tempo uma perceção destacada do rés-do-chão.

3. Considerações Finais

Estes casos são apenas alguns exemplos de como a ilustração é fundamental para dotar o projeto ou o texto de arquitetura de potência persuasiva, mediante uma escolha logicamente fundamentada dos códigos de representação visual utilizados, e que, por tal, e pela sua natureza interpretativa forçosamente complementa e acrescenta sempre algo novo e único ao projeto que acompanha.

Apesar da vontade de Madelon em permanecer mal conhecida, mas livre [8], esperamos ter contribuído para dar mais reconhecimento, por um lado, ao nome e obra de Madelon Vriesendorp e, por outro, de um modo mais geral, ao tema da importância da ilustração na arquitetura. O tema abordado está longe de estar esgotado, havendo muito mais para estudar futuramente sobre estas relações, nomeadamente sobre o papel da ilustração na evolução do projeto de arquitetura. Mas, no momento presente, são temas muito pouco tratados que merecem a maior atenção. O desconhecimento generalizado sobre a importância de Madelon para o pensamento arquitetónico de Koolhaas e do OMA é uma metáfora metonímica do desconhecimento generalizado sobre a importância da ilustração para a arquitetura. É imperativo voltar a reconhecê-la.

Referências

1. Ware, Chris. *Building Stories*. Nova Iorque: Pantheon (2012)
2. Male, Alan. *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Londres: Bloomsbury (2014)
3. Massironi, Manfredo. *The Psychology of Graphic Images: Seeing, Drawing, Communicating*. trad. Nicola Bruno. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates (2002)
4. Basar, Shumon; Trüby, Stephan (ed.). *The World of Madelon Vriesendorp*. Londres: AA (2008)

Susana André ▪ susana.ifa2@gmail.com

5. Gargiani, Roberto. *Rem Koolhaas I OMA: The Construction of Merveilles*. Lausanne: EPFL (2011)
6. Lucarelli, Fosco. «Exodus, or the voluntary prisoners of architecture». Disponível em <http://socks-studio.com/2011/03/19/exodus-or-the-voluntary-prisoners-of-architecture/>
7. Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. Nova Iorque: The Monacelli Press (1994)
8. Conversa da autora com Madelon Vriesendorp
9. Machado, José Pedro. *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Lisboa: Livros Horizonte, 1977
10. Hallawell, Philip. *A Mão Livre – Linguagem e as Técnicas Do Desenho*. São Paulo: Editora Melhoramentos (2006)
11. Sítio oficial do OMA [consultado em 2016-07-09]. URL: <http://oma.eu>

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Co Desenho ou Co design nas ilhas do meio do mundo. Um projeto de prática relacional, a partir do conto ilustrado

João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa[1]
costarosa@ipt.pt
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Keywords
São-Tomé e Príncipe, Co-design, Design Sistémico e Relacional, Desenho e Ilustração.

Resumo

quotidiano de São Tomé e Príncipe tem sido marcado por ciclos: açúcar, café e cacau. Neste século despontaram novas fileiras, turismo e petróleo, que se dissociadas de outras valências e do desenvolvimento do conhecimento local, podem transformar-se em novos programas monolíticos. O design, no tempo do design, do uso e da estruturação, ativa saber, potencialidades e recursos, sem que estes sirvam motivações e interesses exteriores, que é a fórmula neocolonialista ou imperial: dependência e exploração das commodities de cada país. O artigo persegue os seguintes argumentos: Desenho não é apenas um ato criativo e individualizado que visa construir uma materialidade; Fazer em comum implica-nos em aprendizagem social e ações coletivas, formas de responsabilização pelo que nos rodeia; Desenhar no coletivo reforça a relação entre produto e processo; este último determina o produto e o produto pode ser registo de um processo; A co autoria e a extensão da obra para além da sua presença, são marcas de pós modernidade; O projeto é tomado no coletivo do local, visa a preservação do conto, pressupondo o convite a narradores que se tornam co autores; O projeto não se encerra nas circunstâncias locais, explorando a continuidade sistémica entre diferentes realidades, entre o Português e Forro, entre a palavra e desenho, ou entre a forma impressa como material de ensino e de promoção turística. O projeto será desenvolvido em parceria, e procura contribuir para o desenvolvimento das valências locais e para o aproveitamento de uma matéria-prima que é desperdiçada. A partir do levantamento de histórias orais, pretende-se criar uma coleção de literatura infantil ilustrada. A sua natureza impressa serve a preservação das tradições locais e duma língua, e também é recurso de ensino e material de promoção do país. Numa fase posterior, será pretexto para implementação de uma oficina de produção gráfica.

1. Introdução

Giaccardi [1] argumenta que o design acontece num espaço multidimensional *(Multidimensional design space)*, que o leva a abraçar diferentes áreas (incluindo o desenho) e que o distribui por diferentes momentos: design por antecipação (plano meta), design através e para participação e design para a emergência, compreendendo o tempo do processo e o tempo de uso.

1 Instituto Politécnico de Tomar, Unidade Departamental de Artes, Design e Comunicação, Estrada da Serra, Tomar, Portugal.

João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa ▪ costarosa@ipt.pt

Os conceitos de tempo de design e de tempo de uso são explorados, entre outros, por Fisher [2],[3], Sturm [4], Manzini [5] e por Ehn [6].

Manzini destaca a importância da nossa relação com o tempo, na medida em que este constitui o elemento decisivo rumo a uma sociedade mais sustentável Para Manzini [5], a aceleração do nosso viver é consequência do modo como dispomos do tempo, que conduz transformações do nosso quotidiano. Como consequência, perdemos a dimensão do tempo contemplativo, que é tempo de reflexão, de descanso e de ócio, sendo substituído pelo tempo de espetáculo. Este conceito parece inspirado em Debord, que o descreve como uma forma teatral ou cenográfica de ser, de estar e de comunicar, marcando "*...a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma intensa acumulação de espectáculos. Tudo o que era directamente vivido se afastou numa representação*." (p.9) [7] e que ajuda a explicar tanto a efemeridade do tempo, como a velocidade com que vivemos o quotidiano da nossa vida, mas também a nossa gula consumidora.

Para Pele Ehn [6], o design acontece no tempo do após design (*after design*), que é o do começo (*designing* design, plano meta ou antecipatório), mas que também pode ser visto como tempo de recomeço ou de reestruturação das respostas que já foram dadas.

Nestes argumentos existe uma crítica implícita ao design, cujo contraponto reside na ideia de que todos somos designers: todos somos capazes de desenhar soluções e de intervir.

Ou seja, a necessidade de repensar a natureza ontológica do design e fazer dos designers algo mais do que meros especialistas: afirmando-os enquanto catalisadores e facilitadores, quer de processos, quer de aprendizagens e das soluções que se geram em comum.

Ampliada a dimensão ontológica, transforma-se o plano epistemológico: altera-se o que se conhece, o que se pratica, o que se aprende, como se conhece ou como se aprende.

No caso do estar-fazer em comum, as soluções são aprendizagens coletivas, que até podem ser desenhos.

Entenda-se, tanto processos como produtos.

Dotado de outra essência o design afirma-se pelo princípio relacional, lugar dos valores ecológicos de *homing-homing in love* [8]: mais do que procurar soluções para necessidades, o design visará a convergência de princípios, formas de consensualização ou prioridades definidas em conversação, que se manifestam na ação, na gestão das soluções e na sua reestruturação.

Preece [8] identifica três dinâmicas interconectadas, *doing*, *loving* e *homing*.

Estas constituem elementos que são essenciais ao ser, ao estar e ao pensar humanos: "*...the epistemology of doing, the emotion of loving, and the conscious sense and practice of homing (or home-making)*." (p.10-11) [8].
Ou seja, o design passa a assentar numa ideia prévia de relação, cujo alinhamento é marca do interface entre o nosso eu (as nossas capacidades individuais e coletivas) face a tudo o resto, o que nos rodeia, quer a sua condição seja artificial-cultural ou natural.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Assim, o sentido do que concebemos, a razão de cada ação criativa, de cada projeto, de cada processo e de cada output, transforma todos esses aspetos em atores de um modo de estar-fazer relacional, deixando de representar apenas etapas-componentes de design, e, por conseguinte, ultrapassando o modelo jurisdicional do design [1].
Na nova circunstância, Design e Desenho deixam de estar condicionados ao tempo circunstancial, que é o das necessidades imediatas, quer estas respeitem à produção e à manipulação de objetos (cuja função-razão de ser é fundamentalmente de natureza prática), ou se refiram à criação de respostas, cuja função de uso é de natureza essencialmente discursiva: representativa-presentativa, informativa ou simbólica.

Neste quadro não nos limitamos a aderir a uma ideia pós moderna, nomeadamente à diluição da obra de arte criada no espaço da individualidade.

Sendo certo que também é o autor que está em causa, o propósito relacional não se limita a negar a genialidade do criador, visto que o que importa é transformar o ato de urdir na possibilidade e na responsabilidade de co criação: a participação coletiva em ações, em acontecimentos e em transformações.

O processo de (co) tecelagem cumpre-se no espaço linguístico do linguajar e de consensualização[2], lugar onde se idealizam visões, as quais são formas de operacionalizar a esperança e implicação na responsabilidade da cidadania, a vertente não formal da democracia.

Mas o coletivo criativo também deve ser entendido como reforço do conhecimento de todos, a partir da partilha do conhecimento de cada um*: Social Learning Process*.

Essa aprendizagem leva designers e design, a adotar formas menos tradicionais de fazer, passando do modelo de design *Werkbund*[3], para um que é mais universal: design como imagem (arquétipo) ou como saber fazer comum a todos e, por isso, essencial.

Em Design e em Desenho, a ideia de colaboração situa o plano estratégico da criação: um programa, que é o espaço o tempo e o processo pelo qual procuramos conceber e manter o equilíbrio entre ser-estar-fazer, ou seja, a possibilidade de alterar comportamentos com base numa ecologia da mente.

O termo faz referência ao livro «*Steps to an ecology of mind*», no qual Bateson [9] procura a reunião de *human mind* com *human ecology*: chamada de atenção para a perda de dimensão relacional no ser-estar humano, ou afirmação da importância das relações e das ações alopoiéticas e, por inerência, do ser e do estar sistémicos.

Aproximar o ser-estar-fazer à ideia de sustentabilidade faz do design

2 *A linguistic domain is a domain of consensual behaviour, ontogenically established between at least two structurally plastic organisms that is usually described as a domain of semantic interactions. Yet, the semantic value of an interaction, in whatever domain, is not a property of the interaction, but feature of the description that the observer makes by referring to it as if the changes of state of the interacting systems were determined by their mutual perturbations, and not by their respective individual structures. Therefore, the problem of establishing a linguistic domain is not the problem of establishing an operational semantic coupling, but the problem of establishing an ontogenic structural coupling that generates a consensual domain in which the coupled plastic systems can undergo an unending series of interlocked alternating changes of state.*

3 Design visto como meio para fomentar a produção industrial e o valor dos objetos de produção nacional, demonstrando aposta na promoção da identidade de um país, quase superioridade cultural e, em certa medida, uma afirmação de orgulho nacionalista.

relacional *ecological design*: criar-fazer que procura reequilibrar as formas -produtos que se inventam, no seio de outras pré existentes, as formas -elementos do sistema biofísico, o que remete para a ideia do design e do desenho como processos que não se desligam de uma ética relacional ou da ideia de sustentabilidade em relação: "*Beyond sustainability lies an attitude of designing with and as a part of nature, learning from natural process how to meet human needs within the limits set by the biosphere. Such design thinking is based on a metadesign (worldview) shift that transcends the Cartesian split and understands the reciprocal co-dependence of nature and culture*." (p.470) [10], cujo objetivo reside na criação de "*...resilient, flexible, and adaptable solutions that elegantly respond to the specific conditions of a particular place and culture.*" Ibidem (p.472).

2. Um projeto de design ecológico ou relacional em São Tomé

> "*...ecological design is fundamentally co-creation, co-facilitation—co-operation; it is co-designing in love. This means that, in the conversation with the other, the designer inevitably creates his own life and his own medium too*." (p.234) [8].

O projeto que pretendemos desenvolver em São Tomé, visa aplicar conhecimentos que nasceram da experiência encetada em doutoramento em design, onde se incluem as seguintes prioridades e conceitos:

O design ecológico, conformando-se como uma perspetiva relacional, cujo ambiente de trabalho é de natureza linguística, sobressaindo a importância de exploração de momentos e de processos de co design (design em comum);

A importância de proceder ao levantamento de pessoas e de comunidades que, de forma consciente ou não, se identificam com processos de cidadania enquanto formas de mudança e de intervenção responsável no quotidiano;

O desenvolvimento de soluções, que promovam o saber interno dando visibilidade à cultura endógena, mas também levando à desvalorização do centro face à periferia: pondo fim ao mito da incapacidade local, que é um modo de criar dependência, perpetuando processos de pretensa cooperação e auxílio, que mais não são do que formas de neocolonialismo;

A utilização do design "*...as a platform of change and cultivation of our emotioning – of a form of conversing–...*" (p.391) [8], ou seja, um modo de agir autopoiético, onde se situam trocas colaborativas de energia, de conhecimento e de informação, permitindo o estar sistémico e levando o design para além da categoria do objeto, de artefacto, de ferramenta, ou de produto.

Pelo design como conversação [8] desenvolvemos acertos e a capacidade de diálogo, fórmulas que se opõem ao isolamento ou aos monólogos, e ao débito de ideias-palavras emanadas fundamentalmente de um ator central: através do design colaborativo operacionalizamos conversações e não apenas constructos, potenciando a participação ou capacidade dos atores. No caso concreto deste projeto, a colaboração permitirá levantar histórias locais, que serão passadas a uma forma escrita, em forro e na língua portuguesa, e ainda para inglês e para francês.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

O ponto de partida passa pela criação de um território piloto, provavelmente o município e a Escola de S. João de Angolares, no Sul de São Tomé, motivando a recolha e a salvaguarda do património de contos são-tomenses.

Para tanto procurar-se-á motivar os contadores de histórias a partir do contacto com a leitura de contos e de lendas tradicionais africanas, bem como de histórias não africanas ainda que possuindo pontos de contacto com aquelas.

Embora o uso da palavra na sua forma oral seja fundamental, mais não seja pela importância esta tem no quotidiano são-tomense (e que ainda hoje prevalece, provavelmente pela dificuldade de acesso ao texto-palavra impressa), esse acontecimento acaba constituir uma mais-valia: pode facilitar a vinda dos narradores à escola (familiares das crianças-alunos e outros cidadãos) e transformar esses autores em atores coletivos, porque co ilustradores: colaboradores de desenhos-ilustrações.

Ou seja, a inclusão de pais e dos mais velhos no levantamento e no registo da tradição oral, evidencia a relevância dos já referidos processos linguísticos de conversação, traduzindo-se também na operacionalização de uma visão comum de cidadania.

O passo seguinte será a transformação do que "aconteceu" em algo mais do que mero elementos-objetos isolados: desenhos que não se querem dispersos.

Pela coordenação dos diversos registos, far-se-á a construção em sequência de uma história total, desenhada, capaz de ilustrar ou de complementar aquilo que o texto já se encarregou de dizer oralmente.

A partir desse momento temos a expetativa de poder editar livros ilustrados de contos são-tomenses em formato bilingue, que podem ser usados no ensino do forro, mas também de outras línguas, para além de poder servir como material de divulgação-promoção do país.

No processo de design editorial, deve privilegiar-se os conhecimentos e as competências (locais e externas), sem deixar de potenciar formação naquela área e na do desenho vetorial, oportunidade ainda para estabelecer pontes entre o ensino primário e o ensino secundário.

A possibilidade sistémica, inerente ao projeto, prolongar-se-á através do aproveitamento de matéria-prima local, a casca da banana, que pode ser convertida em papel de natureza artesanal, tal como acontece no Brasil com o trabalho da ilustradora Ciça Fittipaldi: http://cicafittipaldi.com/.

Por fim poder-se-á estudar a viabilidade de constituição de oficinas gráficas, que contribuíam para a empregabilidade local, bem como para a produção de material pedagógico, por forma a cobrir necessidades de São Tomé e Príncipe, em parceria com outros PALOP.

2.1. Conclusão

Ainda que Desenho possa continuar a ser lido e observado como produto, essa forma material pode ser estruturada num tempo antecipatório, ancorando-se numa visão e num processo.

A visão diz respeito aos princípios de *homing* e de *homing in love*.

O processo remete para a construção em comum e através do Desenho, de respostas capazes de ativar o estar no mundo em relação.

A expressão destes princípios pode contribuir para que o Desenho

João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa ▪ costarosa@ipt.pt

seja usado como ferramenta de intervenção no quotidiano, promovendo modos mais sustentáveis de estar e de fazer.

A ser assim é possível extrapolar os resultados esperados, em diversos sentidos.

Desde logo a transformação da matriz tradicional com que, no ensino unificado e secundário, se lida com o Desenho e que faz dele essencialmente uma unidade ou um disciplina estanque e um produto.

Também a possibilidade de valorização da dimensão coletiva do desenho-desenhar, que se soma ao desenhar individualizado.

Por fim, a promoção do Desenho como área que se cruza com outras, mas sem se transformar em ferramenta, o que sucede quando, por exemplo, é visto como mero instrumento do design de comunicação e de equipamento.

2.2. Imagens

Fig. 1. A inspiração: prendendo a atenção de meninos através do Desenho, na Roça do João Carlos, em Angolares, São Tomé e Príncipe, como aliás aconteceu noutras vezes e noutros locais; ou o poder mágico do Desenho, como ferramenta de diálogo e de encurtamento de barreiras e distâncias.

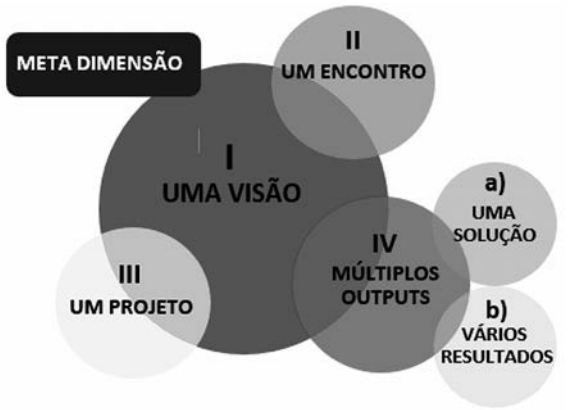


Fig. 2. Meta Dimensão: O plano ontológico ou antecipatório, onde se ancoram os seguintes valores ou elementos fundamentais:
I - **Visão**: Refere-se à ideia que conforma o modo de exercer o Design neste projeto e também faz referência à sua relação com o Desenho. Compreende por exemplo o argumento de que o Design se faz em co autoria, como exercício colaborativo de criação de soluções e como dinâmica de conversações e de *learning in process*.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

O processo social de aprendizagem apresenta, de alguma forma, semelhanças com o modelo Construtivista da aprendizagem.
II – **Encontro**: Refere-se tanto à articulação entre dois modos de ver, de ser e de fazer, distintas culturas e mestrias, mas também à possibilidade de incentivar o interface entre Desenho e Design, com o fim de desenvolver soluções (processos, materiais e objetos) para um quotidiano mais sustentável.
III – **Projeto**: Refere-se à promoção do saber-histórias locais e a preocupação com a preservação desse património. Procura a transposição da oralidade para a forma impressa, e também apela à articulação entre gerações. Por fim, procura contribuir para a promoção da participação de diversos *stakeholders*, co autores do processo e das soluções.
IV – **Outputs**. a) Solução: O material impresso dotado de texto e de imagem, em Português e nos dialetos locais, que se pretende afirmar como material lúdico e de aprendizagem, e ainda como material informativo e de promoção do País.
b) Resultados: Refere-se a outros outputs que podem ser explorados.
Estes, de acordo com uma dimensão estratégica, ecológica ou de promoção de sustentabilidade, condizem à valorização dos produtos e das matérias locais, incluindo os excedentes. Também dão visibilidade à importância atribuída à escala humana de intervenção e à importância da microeconomia: Também têm em conta o contágio que o projeto pode oferecer aos seus participantes, contribuindo para a cidadania ativa e, concomitantemente, para o desenvolvimento de outros projetos: implementação de gráficas dimensionadas de acordo com a realidade local ou, ainda, o desenvolvimento de outras soluções materiais que possam servir de aproveitamento de resíduos: garrafas de plástico, cartão, etc.

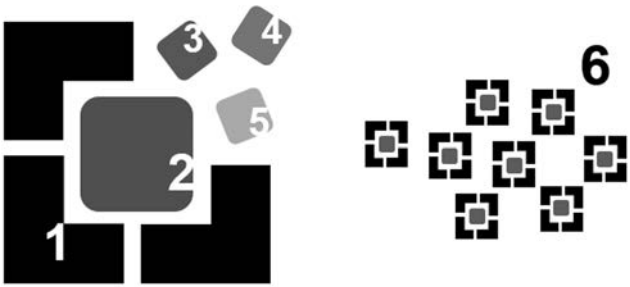


Fig. 3. Esquema conjeturado para a implementação e disseminação do projeto: 1> Angolares. 2> Escola de Angolares. 3> Alunos. 4> Pais dos alunos. 5> Habitantes. 6> Outras localidades, outras escolas, outros alunos, outros pais e habitantes de outros locais.

Referências

1. Giaccardi, E.: Metadesign as an Emergent Design Culture. In: Leonardo, Vol. 38, n.º 4, pp. 342–349. MIT Press Journals. Cambridge, Massachusetts (2005)
Acedido em 07/2010:
www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/0024094054762098#.WN2zEm_yvIU
2. Fischer, G.: Beyond 'Couch Potatoes': From Consumers to Designers and Active Contributors, FirstMonday, Peer-Reviewed Journal on the Internet, (2002)
Acedido em 05/2014: http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/couchpotato-firstmonday.pdf
3. Fischer, G., Giaccardi, E.: Meta-Design: A Framework for the Future of End-User Development. In: Lieberman, H., Paternò, F., Wulf, V. (eds). End User Development - Empowering People to Flexibly Employ Advanced Information and Communication Technology. p. 427-458. Kluwer Academic Publishers, Dordrecht (2006)

4. Sturm, E.: Ulrike, S.: From Master-Design to Meta-Design. Conferência ICA, Londres (2005) Acedido em 11/2016: https://metadesigners.org/Downloadable-Articles
5. Manzini, E.: Scenarios of Sustainable Well-Being. In Willis, A.M. (eds). Design Philosophy Papers One, p. 5-21. D/E/S Publications. Ravensbourg (2004), Acedido em 9/12: http://changedesign.org/Resources/Manzini/Manuscripts/ManziniScenarios.pdf
6. Ehn, P.: Participation in design things. In: Proceedings of Participatory Design Conference (PDC). p. 92-101. Bloomington, Indiana (2008)
Acedido em 12/2014: http://muep.mah.se/handle/2043/7196
7. Debord, G.: A sociedade do espectáculo. Antígona, Lisboa (2012)
8. Preece, G.: Co-designing in love: towards the emergence and conservation of human sustainable communities. Thesis submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy (PhD) in Design. Centre for the Study of Natural Design, Duncan of Jordanstone College of Art and Design, University of Dundee (2011)
Acedido em 09/2011: http://discovery.dundee.ac.uk/portal/en/theses/codesigning-in-love-towards-the-emergence-and-conservation-of-human-sustainable-communities(88b698a0-e0f2-4d15-9082-dd488839d246).html
9. Bateson, G.: Steps to an ecology of mind. Collected essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology. Jason Aronson Inc. Editor. Northvale, New Jersey, Londres (1972)
10.Wahl, D.: Beyond Sustainability: Natural Design and Resilience. In: Proceedings of 8th European Academy Of Design Conference - 1st, 2nd & 3rd April 2009. p. 470-475. The Robert Gordon University, Aberdeen (2009)
Acedido em 05/2012: www.academia.edu/3991368/Beyond_Sustainability_-Daniel_Christian_Wahl_European Academy_of_Design_Conference_Aberdeen_2009_
11.Maturana, H.: The Organization of the Living: A Theory of the Living Organization. In: International Journal of Human-Computer Studies n.º 51, Issue 2 - August 1999. p. 149-168 (1999), Acedido em 12/11: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581974603042

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Postas de Pescada: a critical case study

Paul Hardman[1]
phardman@dei.uc.pt
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Abstract

Keywords
Illustration, publishing, collaboration, authorship, criticality.

Postas de Pescada was a journal published throughout 2016 by Ana Biscaia and Emanuel Cameira. This paper makes the case that it is an example of a unique independent publishing project in the field of illustration that is of potential interest to a wider audience. This is done by setting out a description of the project with information taken directly from the publication and through interviews with both editors and contributors. A discussion is made of the problems and possibilities of writing a case study on a cultural project such as an illustrated journal. A comparison is made with a selection of publishing projects in the illustration field in order to better position Postas amongst its peers. These include *Le Gun*, *Lobok* and *Charivari*. Some of the material for the section on the publication Charivari came directly from email conversations with members of the collective: Mariana Zanetti and Daniel Bueno. A discussion of thematic areas such as agency, collaboration, authorship and criticality in relation to material from Postas and the interviews, makes the case that the project is a relevant to the these spheres of interest. The paper concludes that Postas makes a unique contribution to the field of illustration. Even though there are many examples of illustrators self-publishing zines, comics and artists books, the journal is unusually consistent and accessible and has a deliberately political and critical stance. Examining Postas shows us that publishing a journal, newspaper, fanzine or magazine can be a way for an illustrator or designer to identify, communicate with, and ultimately build a community. In short, Postas suggests a possible model for an emancipative practice in illustration.

1. Introduction

> "Para que queremos um journal?" (1)

"Why do we want a journal" asks a line of type set in a mixture of typefaces on the front page of the first issue of Postas de Pescada (abbreviated to 'Postas' from now on). The question of why Ana Biscaia and Emanuel Cameira decided to start making a printed newspaper in the face of the multitude of problems that such a project entails seems an apt starting point for both this article and Postas itself. The value to illustrators of self-publishing in the communication age is a curiosity

1 University of Coimbra, Department of Informatics and Engineering, Polo II, Coimbra, Portugal.

in some respects; when images can be shared instantly, globally, and at almost no cost over social networks, why do illustrators (and designers) make the extensive effort of making independent editions?

This rather general question could be answered in different ways depending on the type of edition we are interested in. Artist's books (in multiples), zines and comics are all examples of this phenomenon and have their own peculiarities. Postas however – as I aim to demonstrate – is in a category of its own and there are few similar cases to compare it to, but nevertheless it provides an illuminating example of self-initiated work and provides an opportunity for considering a number of issues relating to the practice of illustration.

Fig. 1. The cover of Postas de Pescada Issue 1. Design and illustration by Ana Biscaia.

Postas was a journal produced in a newspaper format through 2016, conceived, produced and edited by the illustrator and graphic designer Biscaia and her partner, Cameira. The journal featured a large proportion of original unpublished content both in terms of writing and images, and involved many illustrators both internationally and from Portugal. It won the first Oficina de Cego prize for independent publishing. In this paper, I discuss the particular characteristics, circumstances and motivations of this journal. The first section of this paper contains a more detailed description of the background and context of Postas and some information about its production, which should begin to justify it as a choice of subject of interest.

The proposition of writing an academic paper about a particular body of cultural production poses some problems in terms of methodology and approach, so I include a section that discusses the issues that arise in writing a case study on this kind of project. This is followed by a declaration of the research interests that concern this article, including themes such as agency, authorship, collaboration and criticality

I then make a comparison between Postas and other relevant projects with which it shares some similarities. These projects are Le Gun, Lobok and Chari Vari.

In the final section I discuss the research themes that I identified above in relation to Postas in particular. From this I draw some conclusions about the value of the journal as a cultural and critical project, as a designed object, and of its community building aspect: how it relates (and contributes) to the wider illustration scene in Portugal and beyond.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

2. Description and background

Postas was an independent journal published in Portugal from March to December 2016. The name would literally translate to English as 'pieces of hake', but it is a Portuguese saying that has a meaning similar to 'giving your two bobs worth'. It consisted of 10 issues, although issues five and six were combined into a special summer edition, meaning that there was one issue per month apart from August, a time when it is typical for many businesses in Portugal, including printers, to be closed. The first issue consisted of 300 copies; the following issues were of 500 each. The journal is offset printed on a newspaper stock and is a tabloid-like size of 29x41cm. Each issue is between 8 and 14 pages and has an insert of a single page poster, each featuring the work of a different illustrator. Although each issue has few pages, a large amount of content is crammed into each one, content which requires a correspondingly large amount of collaborators. The first issue alone lists the names of 20 collaborators (although this includes the editors and founders Biscaia and Cameira), has 19 separate articles, and features 17 images from different sources. The production of each issue therefore required a significant amount of coordination between the editors and the various contributors.

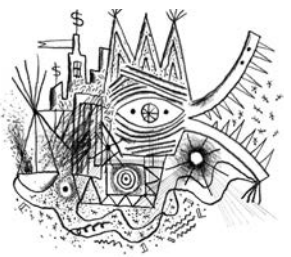


Fig. 2. 'De interino', Daniel Bueno's contribution to Postas de Pescada.

The two editors each have quite different backgrounds; Cameira is a researcher at the Centre for Research and Studies in Sociology at the University Institute of Lisbon. His role in the project was more focused on the written content and he also contributed several texts. Biscaia is an illustrator, who has been recognized in several contests and won the Portuguese National Illustration Award in 2013 for her illustrations in the book, A cadeira que queria ser sofá, (The Chair that wanted to be a sofa) by Clovis Levi. Before Postas, Biscaia had already started publishing independent editions, though her imprint Xerefé such as Que luz estarias a ler? and Poemas do Conta-gotas both with texts by João Pedro Mésseder. The book Que luz estarias a ler? was unusual in that Biscaia drew the illustrations first and Mésseder wrote the text in response. The book refers to the bombing of a school in Gaza by Israel in 2014. (2)

Contributors

Postas was a self-initiated project, with the editors directly inviting all of the contributors. Many of these contributors already had some acquaintance with the editors; as the project progressed they developed the confidence to invite people that they had not met personally or who were more well known, but even from the beginning they managed to involve some extraordinary people. Issue 2 for instance included an article that the singer and poet Sérgio Godinho wrote for the journal. In terms of illustrators, the project included many illustrators of reference, especially from the Portuguese scene, including Bernado Carvalho,

Paul Hardman ▪ phardman@dei.uc.pt

João Fazenda, Júlio Dolbeth, Catarina Gomes, Sebastião Peixoto, Susa Monteiro, Marta Madureira, André Lemos, Engrácia Cardoso, Paulo Monteiro, Catarina Sobral, André da Loba, Mafalda Milhões, Marta Madureira, Tiago Manuel and illustrators from further afield, such as Alain Corbel, Arianna Vairo, Isidro Ferrer, Mariana Zanetti, Daniel Bueno and Joanna Hellgren. The standard of the contributors is extremely high. This is perhaps a reflection of Biscaia's contacts and the respect she has from her contemporaries.

Fig. 3. Postas de Pescada No.3 designed by José Maria Cunha on display in the Tokyo Type Directors Club Exhibition at Ginza Graphic Gallery, Tokyo in April 2017. The illustration on the cover is by Sebastião Peixoto.

Biscaia designed the first issue, but all of the following issues featured a guest graphic designer. This eclecticism means there is quite a difference between the style of each issue, but the consistent format allowed Postas to remain sufficiently recognisable from one issue to the next; despite the fact that even the masthead changes in some issues. One of the issues with the most distinctive typographic treatments was designed by José Maria Cunha and was included in the Tokyo Type Directors Club Exhibition in 2017.

Format

The format of a newspaper for an illustrated journal is certainly unusual in Portugal, although perhaps it is more common in other areas. In London, for example, where Newspaper Club and other similar printers are targeted at making independent newspapers and can even print digitally, to making really short runs affordable. Postas however, is printed offset by the same company that prints Coimbra's daily tabloid, Diario de Coimbra. The journal also includes an 'encarte', a sheet with a full bleed illustration on one side and the credit on the other. This insert makes a connection with the practice in illustration of selling prints and posters; however this again is made democratic by the low price of the journal.

Content

The subject matter of the journal is not illustration itself. This is unusual for a collaborative publication of visual culture. Projects that unite the contributions of many illustrators or designers are often about illustration or design — facing inwards to the field. Nor is the content popular culture, fashion, or 'youth culture', but includes guest editorials, comments on politics and current affairs, poetry, fiction, articles on other diverse sources such as football and food. This heterogeneous content is more typical of underground publications such as zines, which Stephen Duncombe describes as usually including opinionated essays or rants, reviews, poems, stories, reprints from the mass press, commix and illustrations (3).

Illustration and text are given equal emphasis, meaning that the journal is 'illustrated' rather than being a collection of illustrations accompanied by text. The content then is marked by its plurality — writers from various backgrounds, generations and fields give it a diversity of points of view — however there are some common themes and concerns that emerge as we will see.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Independence

The journal is independent in that it was financed, publicised, distributed and sold by the editors themselves. The price of each issue was very low, €1. This affordability and the way the journal was sold meant that it was not presented as a collectable precious object, but rather something democratic and popular. Biscaia and Cameira sold a few copies through the internet and specialist book shops but they also approached news agents in Figueira da Foz (Biscaia's home town), Coimbra, Lisbon and Porto. In Coimbra, it was visible in a news kiosk in the main square downtown. They also sold copies at protest marches and would often carry copies with them selling copies to whoever they met in their day to day lives. In summary, the audience they aimed to reach was as broad and as direct as possible. This direct communication seems characteristic of the project.

Around issue 5 they started to sell one or two small advertisements in the journals to some small businesses. These included a café; some restaurants; an antiquity shop; a wine shop; a bookbinders and a theatre (Escola da Noite in Coimbra). With the exception of the theatre, which had a logo to reproduce, all of these advertisements were hand drawn by Biscaia, adding to the unity of the journal by making even the advertisements enter into the same graphic language.

3. Methodology

It seems to be a fairly straightforward proposition to write a case study on a project like Postas since several of the recommended topics for this conference clearly fit the journal: 'editorial illustration'; 'authorship in illustration' and 'visual culture', for example. However, the recognition that a project seems to fulfill certain criteria to be worthy of wider interest is not quite enough to structure a case study. This is because an article about a project must be focused on some aim in order to give it a purpose; otherwise it is merely a description. But in cultural production, unlike science or engineering, there is not necessarily a clear or single aim to a project and motivations can be complex, as can the effect and influence of work. How then should a journal or other cultural project be treated as research material? Is it necessary to identify some criteria for evaluation or does this risk taking an artificial approach to the research — imposing one set of ideas onto a body of work from an exterior position? In this section I clarify what is understood to be a case study methodology and discuss some of the problems with applying this kind of logic in the field of illustration (or other visual culture for that matter). After setting out this approach to the case study I go on to describe the methodology actually used.

The first logical step in writing a case study should be to establish a clear definition of what this term means. In many subject areas there is clear guidance on writing case studies, however, when this is applied to visual culture it is not necessarily a comfortable fit. The architect Rolf Johansson, from the Royal Institute of Technology in Stockholm summarises the definition of a case study with the following criteria: a case study should be on a 'complex functioning unit'; use multiple methods of

study in the natural context of the case and be contemporary. (4) Postas seems to fit the description of being a 'complex functioning unit', since it is a journal with various editors, collaborators, contributors, readers and the network or connections and context that support this community. However, this may not be quite the way of understanding a 'complex functioning unit' that Johansson had in mind. And is it really possible to study the journal in its 'natural context'? Although I used a variety of methods to gather information, these were after the journal had already finished. The subject matter is contemporary though, or at the very least recent.

Case studies are a methodology commonly used in psychology, sociology, political science, business, planning etc. when the subject is a contemporary social phenomena and the researcher has little control over events. (5) This idea of 'control' has to do with choosing a case study as opposed to conducting an experiment. Postas is not a phenomenon in this sense, so already we can see that a conventional case study methodology may be problematic. Some sources (6) say that case studies can be divided into three types: exploratory, descriptive and explanatory; although others (7) prefer to use factual, interpretative and evaluative as categories. Perhaps either of these tripartite structures could be used in approaching research in the illustration field. What seems crucial is to aim for a range of types of information and analysis so that there is a better possibility of producing something of depth, accuracy and wider interest, even if we cannot be exhaustive about information nor certain what aspects of a project may be of most interest to others.

A case study should be used when we want to understand a phenomenon within its real life context and when the boundary between the phenomenon and its context are not clearly evident. Whether we consider one of the areas of interest that I will outline in the next section such as 'agency' as the phenomenon to be studied, and the context to be the journal and the conditions surrounding it, or whether we consider the journal itself to be the phenomena of interest, this definition of a model that includes the context as having a blurred edge with the phenomenon seems quite appropriate. The case study is therefore differentiated from an experiment, which controls the context, or a survey, which limits the scope of the inquiry.

University guidance (8) for writing case studies proposes certain criteria that may be useful for us. It demands that the subject matter chosen should be a case that is 'atypical'; can provide 'insight or illuminate' a problem; can challenge prevailing assumptions; provide an opportunity to pursue action leading to the resolution of a problem and can offer new direction for future research. It does not seem applicable to discuss problems in this way when writing about cultural artefacts, but the idea of choosing atypical cases to illuminate and provide insight does have relevance for our field. If we share a range of interests around illustration and publishing then there seems to be no need to think in terms of solving problems, but rather of looking for insight in general themes.

Although I made an assumption in producing this article that it should be a case study, there are other possible ways of approaching this research.

In discussing archival analysis as a research method for analyzing or-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ganizations, Ventresca and Mohr (9) recommend using formal analytical methods and they place an emphasis on studying relations rather than objects or attributes, studying repertoires of action and seeking out shared forms of meaning that underlie social organizational processes. These imperatives give some pointers for how a case study that focusses on a project such as Postas should progress: to look at the relations between contributors; to consider the ways that the editors use to collaborate; to look for shared ideas amongst both the responses in the interview and questionnaires and in the work itself. They acknowledge however, that it is difficult to lay out specific principles on how documents should be analyzed due to the wide variety of possible sources and interests.

In summary, a case study should be able to clarify why the subject matter is of interest, it should provide factual and descriptive information, it should use varied methods of gathering information and it should use analysis of the information available to provide insight into phenomena or spheres of interest with a wider application in the field. I fear that this description may ultimately be rather more ambitious than this article is able to live up to, but I hope that at least this helps to clarify how a case study in our field should be conducted and give some logic to the structure that follows.

Research methods

The sources of information used in this paper was: a full set of the ten issues of the journal; a face to face interview with Ana Biscaia; an email conversation with Emanuel Cameira and a set of three questions that was emailed to several of the contributors. I chose to contact two illustrators per issue, thinking that if I contacted all of the contributors I would be overwhelmed with correspondence which could be difficult to manage, but in retrospect, it would have been better to contact all of them since only a few responded to say they would answer my questions, and of these, only a few actually did answer them. However the emails did provide some useful and unexpected information about the Brazilian publication Charivari which I will discuss later on. I should also point out that I had privileged knowledge through working directly with Biscaia and Carmeira on the project: I contributed an illustration to issue 1 and designed issue 2.

4. Research interests

As an educator in the field of design and illustration, I am interested in several elements of professional practice that education aims — but struggles — to develop in students. These include agency, collaboration, authorship and criticality. This article uses Postas to demonstrate how these qualities are manifested in the realization of such a project, therefore providing an example that could be used to gain insight into these areas. This section contains a description of each of these themes.

Agency

To develop entrepreneurship and self-determination, illustrators and designers need to have the quality of agency. This aspect of professional practice is to initiate projects, and to define and explore areas of concern.

Paul Hardman ▪ phardman@dei.uc.pt

Apart from the obvious fact that Postas is a self-initiated project by Biscaia and Cameira, through this article that I aim to shed some more light on their motivation for both starting and completing the project.

Collaboration

Right across creative professional practice, collaboration is a key skill, but, since illustration has some tendency to be a solitary practice — the image of the isolated illustrator working alone in their studio springs to mind — it may be productive to understand particular cases in which illustrators proactively seek out and facilitate collaboration. In Postas this happens on at least three levels, first the collaboration between the editors themselves, then between the editors and the guest designers — a different designer for each issue — and finally the more distant collaboration between the editors and contributors. These three categories may leave out some other collaborations, such as between printers and shops owners, which could also be relevant to include.

Authorship

There is some discourse in the illustration field around authorship, an obvious example being those illustrators who also write the books they illustrate. However Postas de Pescada provides us with an unusual example of an illustrator instigating and guiding content through taking an editorial role, should we consider this to be another side of authorship in illustration?

Criticality

It is commonly agreed that communication design should be critical, although it is more difficult to define what this should mean in practice. Can Postas be considered a 'critical' project? This question can be addressed on several levels. Firstly, the journal may be critical explicitly in terms of the political content that it contains. Secondly, it can be critical implicitly through the way if functions. Finally, it could be critical by contributing to and facilitating a critical community. These three aspects will be discussed further on in this paper.

5. Comparative publications

In order to make the case that Postas is worthy of closer attention it is necessary to compare it to other similar publications. In fact there does not seem to be anything quite like the journal, but there are other interesting publications from the illustration field that we can compare it to, in order to help clarify its unique contribution to this culture.

Le Gun

The zine Le Gun, (10) published by a collective of illustrators, (also known as Le Gun) is a strong example of an independent, illustrated publication, with a high standard of work, consistent contributions from the collective itself and also a policy of open submission, which included established figures such as Peter Blake, Andrzej Klimowski, Sara Fanelli and others, alongside lesser known contributors. Each of the five issues had a theme such as 'Paris', 'The Sea', 'Do what thou wilst'. It contained several short

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

texts, mostly of a comedic or poetic nature, but mostly the flow of drawings was broken only by letterpress text quotes. The emphasis in Le Gun then, was on building an atmosphere piece, a 'wunderkrammer' in which the reader discovers connections between images and makes their own interpretations. The zine was a collectable item printed to high standards on substantial stock and it acts as part of the Le Gun business, helping to sell prints, t-shirts and the services of the members of the collective. They financed the zine by putting on parties in London. (11)

Le Gun shares some characteristics of Postas, in that it was completely independent and brought together a large and diverse group of both well-known and amateur illustrators. However, Le Gun does something much more explicitly than Postas does, which is to develop its own world — the illustrations, although diverse contribute to creating a thematic imaginarium, with contributors perhaps adapting their visual styles to suit that being built by the zine. In Postas, each contributor maintains their own style and approach and there is not the same feeling of a convergence of worlds. In Postas then there is a plurality in which objective images sit alongside the dreamlike, whereas in Le Gun, the line between the real and the imagined is eroded.

In comparison with Le Gun, Postas is more democratic since it is aimed at general audience; whereas Le Gun seems squarely aimed at an audience of image makers. Postas also significantly differs in the balance it makes between text and image with much more emphasis on reading and subjects from current affairs and politics.

Charivari

Two of the contributors to Postas, Daniel Bueno and Mariana Zanetti, also formed part of the collective who produced Charivari in Brazil from 2005 to 2013, (12) consisting of roughly one issue per year, a much slower pace than Postas. Like Le Gun, this is an example of a collective of image makers coming together to produce a publication in order to generate new work and make a space to experiment. There is an emphasis on experimentation with different issues using techniques such as screen printing, hand-binding, risography and unusual folding, among other techniques. Like Le Gun, each issue of Charivari also had a theme — some of these themes were evocative, as in Le Gun,'Circus and Sex'for example, but others were much more restrictive, such as the theme for issue 4, in which each illustrator could only use coloured dot stickers to make their images. (insert image) Or for issue 10 in which two continues lines run through the publication that each illustrator responds to differently.

The Charivari publications, unlike Postas and Le Gun did not invite contributions from outside the collective; therefore they act more as a way of consolidating a collective than as a way of building a broad network of collaborators.

A characteristic that marks Charivari is its wildly varied nature. The format changes between issues and significantly the size of each edition is also quite different; for example issue 5 was printed in an edition of 50, while 5,000 copies were printed for issue 6. The slow rate of production,

Paul Hardman ▪ phardman@dei.uc.pt

and the restlessly changing style and format make Charivari and Postas incomparable in terms of consistency. Like Le Gun, Charivari functioned as a galvanising activity for a collective and is appropriate for an audience of illustrators, rather than the more general public that Postas is orientated towards.

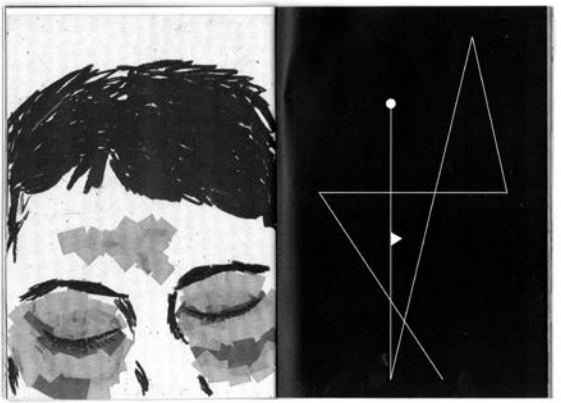


Fig. 4. Spread from Charivari no. 3.

Lubok

The zine Lubok is a good example of a publication that invites specific illustrators to contribute, marking a clear difference from Le Gun with its open submission policy, or Charivari, which only featured work from within its collective. Lubok, based in Leipzig, is edited, designed and produced by its founder Christoph Ruckhäberle. (13)

Ruckhäberle's practice is more focused on publishing than the others we have discussed in this field and under the name Lubo, he has published several other zines and books. The publication itself has been running since 2007 and is has two sets: Lubok Reihe (series) which has gone up to issue 13 and Lubok Solo which is on issue 8; a slow but steady pace comparable to Charivari. The most unusual feature of the publication is that the whole thing is linocut printed letterpress. Each contributor is given the pieces of linoleum to work on; these are then printed by specialist letterpress printer Thomas Siemon and Chinese bound with a cover designed by Ruckhäberle.

In comparison to Postas, Le Gun and Charivari, Lobok has the most consistent approach and most high quality production. Although Charivari sometimes used specialist printing methods, these were of an experimental nature, whereas Lubok uses linocut and letterpress to print to a consistent high standard. It also differs in one very key aspect, which is to use the means of image making as it's unifying principle rather than by choosing themes like Charivari and Le Gun or relating the illustrations to text like Postas. As a series of publications, Lubok has a refinement and consistency of quality that is absent from the other publications that all share an ad hoc, DIY approach.

Although Ruckhäberle aimed to make Lubok affordable, and it is a very reasonable price, considering its high production values, the price makes it a publication for collectors rather than for a general audience. The Volker Pfüller issue for example, printed in an edition of 500 is sold on the Lubok website for €42. In this context it is easy to understand that an issue of Postas sold for €1 and including a pull out poster is extremely accessible. However the way in which Ruckhäberle invites his contributors is quite comparable to Biscaia's, making introductions through friends or at exhibition openings — networking, in order to make connections with others working in the field and to involve them in his project through direct invitation.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Positioning Postas de Pescada in its field

Through making a comparison with the publications Le Gun, Charivari and Lubok, we have seen how Postas shares some of the strategies of comparable publications in the illustration field by using collaboration to generate content; but the broadness of the collaborations achieved by Postas sets it apart, since comparable publications, that invite collaborations from outside, still maintain the same designers. By changing even the designer, Postas makes collaboration a key aspect of the formation of each issue.

By including the work of more well know professional illustrators alongside more peripheral figures or new and aspiring illustrators, the journal also helps to increase the connections and knowledge within the illustration community. This is a community centered in Portugal but also connecting to practitioners internationally.

The other crucial differences between Postas and the other publications is that the others are all aimed at an audience of image makers or graphic art collectors, Postas is relevant for this audience, but in terms of its content, low price and distribution model, it also makes itself available to a much broader, non-specialist public. This makes Postas unique within these examples in making illustration available to an audience who may not usually encounter it. This broad approach is perhaps balanced against the fact that Postas does not have such an experimental aspect in the illustration work it encourages, although it does facilitate the production of new work.

6. Answering the research question

After outlining the research themes that a case study on Postas can shed light on, and after making a comparison between the journal and other publications within the field of independent publishing in illustration, I now want to move on to discuss each of these themes I have identified with direct discussion of the content of Postas, along with the other information that I have gained through the face to face interview with Biscaia and the email conversations with Cameira and some of the contributors. The themes that I will discuss through this section are: agency, collaboration, authorship and criticality.

Agency: initiative and motivation for the project

When I asked Biscaia about the reason for starting the project, she told me that the idea actually came from her thinking about her father's work. For the last three years he has been publishing a journal which collects the information he is able to gather about old publications from Figueira da Foz; journals with names like, 'Europa' and 'A Praia'. This research constitutes a rediscovery of local history; part of the reason behind Biscaia initiating the project then comes from a family influence. This perhaps sheds some light on the reason Postas does not face only inwards towards the illustration scene — Biscaia had been thinking about self-published journals in a different context. Biscaia said she challenged Emanuel to start the project, which is curious, since he told me that he couldn't remember where the idea came from. He did tell me however that he intended it to be a counter-culture publication that would introduce its readers to

content they would not normally read. It seems that the characteristic of eclecticism and juxtaposition of content was one of the defining ideas in the conception of the project since the beginning.

Collaboration: making Postas

The various types of collaboration that were necessary to produce Postas include the collaboration between the editors themselves, between the editors and the guest designers and finally the more distant collaboration with the contributors to the journal. Both Biscaia and Cameira confirm that they started the project by inviting collaborators who they already knew; but through the project they were able to extend this network to others whom they had not met in person. The responses from the contributors confirmed this: Joanna Hellgren wrote that she was already friends with Biscaia; Daniel Bueno told me that he got involved because he understood from the other contributors that it was a worthwhile project; Mariana Zanetti, went further however and told me that it reminded her or independent publishing from the '70's and '80's and that she saw it as a space for experimentation and freedom.

In her interview, Biscaia highlighted the sensitivity that was necessary to manage the relationship with the contributors. Since they were not paying any commissions, she felt very aware that she could not easily impose deadlines or put pressure on people when they had not sent their work. The relation with the designers was more problematic, which makes some sense considering the fact that the design process required much closer working than the other contributions, and with higher time demands. In one case, Biscaia had to take over the design of an issue to rescue it from a designer who committed to the project but then was not able to complete the work.

Fig. 5. Contriution to Postas de Pescada issue 9 by Mariana Zanetti.

Perhaps the most interesting collaboration at work in the project is between Cameira and Biscaia themselves; since Cameira is from a literary, academic background, he brings a whole different frame of references that contribute to the plurality of the journal. I would like to suggest that the most fruitful collaborations that illustrators and designers can engage in are with those outside of the profession — that is to say, interdisciplinary collaboration.

Authorship: Illustrator as author

Postas provides an example of an illustrator instigating and guiding content through taking an editorial role, which seems to be an uncommon practice, but in this case, authorship has some subtly, since the illustrator does not make statements directly, but still brings their own agenda and concerns to the material that they publish. I would like to suggest that Postas give us an example of illustrator as editor, which is

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

an important and potentially influential way of thinking about authorship in illustration. There is an article in Eye magazine written by the graphic designer Michael Rock on the subject of design authorship. (14) He discusses various ways we can think about authorship in the field of visual culture, including making comparisons with the 'auteurs' of cinema. A crucial comment he makes is that when designers act as editors they operate in a space between service-orientated projects and free expression and that this requires embracing a "multiplicity of methods – artistic and commercial, individual and collaborative – that comprises design language." A text in Postas issue 3 by Pedro Quintela (on the underground punk publishing scene in the late 70's in Portugal) notes that it was typical for those active in the scene to take on many roles, for example, the editor of the punk fanzine Estado de Sítio, Paulo Borges, was also a member of the pioneering Portuguese punk band, Minas e Armadilhas. This DIY attitude is an essential attribute of Postas. In essence, acting as an editor and publisher requires a complete overview of a project, and influence at every level, and it is this completeness that raises illustration (or design) to the level of authorship.

Criticality: cultural production as a weapon

In his email correspondence, Cameira told me that he thought Postas, "was a very good way to think about cultural action as a political tool/ weapon". (15) This statement shows that there was a conscious attempt to make a politically provocative publication. This activist perspective is more explicit in some issues of Postas than in others, but runs as a clear theme through the series.

In issue 10 for example there is an article about the impeachment of Dilma Rousseff, then later an interview with the graphic novelist Zeina Abriched, whose books cover experience of civil war in Lebanon. Issue 4 has a quote from the poet Joaquim Namorado written large in Biscaia's hand lettering. This quote brings a political protest tone to the journal. 'A notice was fixed in the usual places: "Begging Forbidden", but underneath it was written in ink, "but it's not forbidden to be poor"' (my translation) Another has a recipe for 'Pão "Défice"', (deficit bread). There are texts from Susan Sontag; an issue dedicated to the Portuguese revolution; an interview with a homeless man and so on. In terms of content then, there is no doubt that Postas has a critical aspect.

Fig. 6. Arianna Vairo. Contribution to Postas de Pescada.

But can Postas be considered a 'critical' project? Another way to look at this is to consider the way the journal functions. Since it uses free work to make the journal, one could say that Postas actually relies on a neo-liberal business model to function, with a body of unpaid illustrators and designer being necessary for the journal to exist at all. However, since the editors

themselves make essentially no profit (the cover price only pays for the printing), they are also unpaid cultural workers, so this line of criticism hardly seems fair.

Another possibility is to ask whether the journal facilitates or contributes to discourse. Mazé and Redström (16) argue that a designed object might itself be understood as a sort of materialized form of discourse, 'design making, in this case, is directed at the materialization and situation of aesthetic and critical theories. Through materials and form, ideas become available both for aesthetic reception and for everyday consumption.' An opportunity for being critical then is for Postas to contribute to wider discourse in its field. It is difficult to see if this is the case; however, this feature of creating discourse would require a longer term, and perhaps to allow open contributions for written content so that readers and contributors of Postas would be galvanized as a community.

However, it is possible that Postas will have some influence on the wider illustration community, potentially in its political aspect. Quintela's article on the punk zine scene makes this connection by pointing out that punk had a far reaching influence on independent publishing and this influence can be observed in many cultural activities that followed. Perhaps we can consider that Postas continues this influence to some extent and will also have an influence on what follows; this of course is beyond the reach of this article but is something that could be investigated at a later date. Stephen Duncome has highlighted the importance of zine culture in creating communities that may support political resistance or engagement (17), and although underground publishing may not be such a potent strike against the dominant commercial culture that its creators may hope for, these publications can forge and support communities with interests that are not represented in the dominant media.

7. Conclusion

In this article I have made a case for Postas de Pescada as a unique independent publishing project in the field of illustration. This was achieved by first setting out a full description of the project, with information taken directly from the publication and through interviews with the editors and some of the contributors.

I then made a discussion of the problems and possibilities of writing a case study on a cultural project such as an illustrated journal. I set out the research methods used to produce this paper and the areas of general concern that the subject matter can provide, which include: agency, authorship, collaboration and criticality.

I then made a comparison with a selection of publishing projects in the illustration field in order to better position Postas amongst its peers. This selection included Le Gun, Lobok and Charivari. Some of the material for the section on the publication Charivari came directly from email conversations with members of the collective, Mariana Zanetti and Daniel Bueno.

Finally, I made a discussion of the thematic areas of interest in relation to material from Postas and the interviews in order to make the case that the project is a relevant case study for these spheres of interest.

In summary, I conclude that Postas makes a unique contribution to

the field of illustration. Even though there are many examples of illustrators self-publishing zines, comics and artists' books, the journal is unusually consistent and accessible and has a deliberately political and critical stance. Examining Postas shows us that publishing a journal, newspaper, fanzine or magazine can be a way of an illustrator or designer to identify, communicate with and ultimately build a community — in short, Postas suggests a possible model for an emancipative practice in illustration.

References

1. Text taken from the cover of Postas de Pescada, No.1. Biscaia, A. & Cameira, E. (Eds.) Coimbra: Xerefé (2016)
2. Este livro vai daqui a Gaza em nome da literatura (e não só), http://p3.publico.pt/cultura/livros/15346/este-livro-vai-daqui-gaza-em-nome-da-literatura-e-nao-so
3. Duncombe, S. Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture. Portland: Microsm Publishing. Kindle version. (2008)
4. Johansson, R. Case Study Methodology. http://www.psyking.net/htmlobj-3839/case_study_methodology-_rolf_johansson_ver_2.pdf
5. Yin, R.K. Case Study Research: Design and Methods. Sage, London (1984)
6. Ibid.
7. Zucker, Donna M., "How to Do Case Study Research" (2009). Teaching Research Methods in the Humanities and Social Sciences. 2. http://scholarworks.umass.edu/nursing_faculty_pubs/2
8. "Organizing Your Social Sciences Research Paper: Writing a Case Study." University of Southern California. http://libguides.usc.edu/writingguide/casestudy
9. Ventresca, M.J. and Mohr, J.W. "Archival Research Methods", in Joel A. C. Baum (Ed.) Blackwell companion to organizations. pp 805-828. London: Blackwell Publishers (2002)
10. Appleton, M., Bragg, B. et al. (eds.) Le Gun. London: Le Gun Publishing (2006).
11. Garage Band. Profile: Le Gun by Luke Pendrell. pp70-76. Eye Magazine, No.64. Vol. 16. (2006).
12. For information on Charivari see http://chari-vari.blogspot.pt/ and http://buenozine.com.br/Charivari-1
13. A creative composite of illustration: ten years of Christoph Ruckhäberle's Lubok. Lucy Bourton, Thursday 23 March 2017
http://www.itsnicethat.com/features/lubok-publication-230317
14. Rock, M. The designer as author. http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author
15. Corespondance with the author.
16. Mazé, R. and Redström, J. Difficult Forms: Critical Practices of Design and Research. Conference paper. International Association of Societies of Design Research. (2007)
http://soda.swedish-ict.se/2607/1/0...es_in_design_and_research.pdf
17. ibid.

Resolving Babel - Design an inclusivity experience using social digital platforms

Ema Rolo
emasofia.rolo@gmail.com
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Abstract

The Babel tower as a symbol represents the effort of ascension that brought chaos and division to the human enterprise. The objective of this research proposal is to promote the cultural inclusivity through the image. Today's society experiences a pre-chaos environment, characterized by prominent social divisions and cultural incompatibilities. In this context, images are the common and transversal element/ media that serves as an intercultural bridge to create acceptance. The purpose of the following research proposal aims to study the conscience about the cultural integration through the interaction with images. If images work as emotional influencers in people's migration, they should also work as shared language to an inclusivity purpose.

Keywords

Visual literacy, Cultural inclusion, Anthropology of image, Visual Culture.

1. Introduction

The following proposal was born from the actual social circumstances worldwide related with the social stigma associated with immigration and integration, cultural aspects which newcomers face when arriving at new communities. The Babel tower symbolizes not just the origins and diversity of the world's many languages, but a language itself, symbolizes a quest for a glimpse that enables us to produce and understand it [1].

In the effort to achieve a base of common understanding for newcomers and natives, their differences and dilemmas with social integration raise questions to researchers which promotes the discussion on the cultural transformation empowered by image reasoning. Researchers that work with image and reasoning of images have an enormous potential in researching this subject and propose, through experimental practices, new approaches in undertaking this matter. The proposed research will gather the state of the art on how to define new communication strategies through the search of image compatibilities aimed to empower stages of inclusivity, and engage cultural newcomers to build their own image mosaics. This study proposal, aims the reasoning of cultural inclusivity through the creation of several mood and trend boards, an educated path for a project of visual literacy, designed to organize in a mosaic different grades of information. This study proposal works on the boundaries of anthropology of the image, from the Hans Belting definition, where the author approaches the "anthropology of image" as an "anthropology of maps".

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Belting explains in his book entitled "An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body", that the anthropology of images as a more general definition means an interest in the human being, and human nature. In this anthropological approach, Belting's presents the idea that an image must be discussed not only as the output of a given medium, be it painting, photography or another medium, but also as a product of ourselves [2].

Researchers with a background in design, have an advantage potential in researching this subject, since they can place at disposal their competencies, that allow them to intervene with the support of image diagnostics through cultural contextualization, being able to produce information visualization mapping through motion and graphic media. They can distinguish the picture design to convey a message and that way to persuade the consumer, and in the context of the proposal, to construct an innovative development where images will be operated carefully to preserve the interaction between the viewer and the natural interaction with the subject of study.

2. Development

Promoting cultural integration through a conscientious reasoning has the potential to enable a path for a more effective integration, for the first generation, but also for the second generation. This last one has the potential to reduce the gap observed in educational attainment. Alan Manning [7], point out that the gap in educational attainment between natives and immigrants is more reduced in the second generation compared with the first. This suggests perhaps that educational systems are working to integrate the children of immigrants. Though it is harder to say whether progress is as fast as it should be. This scenario has changed over the years due to the globalization that children of immigrants are now less likely to assimilate. Rather than adopting the majority identity, they may develop bicultural or hybrid identities [3],

In this proposal, the problematic is framed on the promotion of cultural transformations through the search of patterns and similitudes, resulting from the visual resonances noticeable through connections and working with social tools to organize large quantities of visual information that relate to intelligible concepts. Methods such as the Warburg's Atlas, although not new and utilized many times, still offers an intriguing possibility to find, through visual methods, patterns and connections between images. Following the Warburg definition of the Atlas, the resulting boards could allow immediate synoptic insight through these symbolic images, when juxtaposed and then placed in sequence. Considering the first explanations on the Atlas, and specifically the Mnemosyne Atlas (1929) unfinished version, it functions cartographically, as it explores how the movement of themes and styles between East and West, North, and South, represent meaning. Transforming the cartographic and scientific notions of what an "Atlas" should be, Warburg creates a dynamic "thought-space", where cosmographic and art-historical images reveal how subjective and objective forces shape the Western culture [4].

In the contemporary perspective, the concept of laying out images

Ema Rolo ▪ emasofia.rolo@gmail.com

as it occurred in Warburg Atlas concept, is visible, not only the way users access information through tidbits of information, but also at the trend boards produced in different areas of product design, such as it happens with the trend boards developed in the field of Fashion Design. Accordingly with "Kim et al" [8], Trend boards are an essential component of trend reports. These are visual layouts that give a comprehensive overview of market behavior. They present trend directions, including styles, color, textile, print, and pattern inspirations. Increasingly, digital trend boards are becoming more prominent (Trenzza Design Studio, n.d.). Digital trend boards work with PowerPoint presentations and can be used in virtual online meetings. Barbara Russillo, president of DML Marketing, which also makes Legale Legwear, said, "Trend boards are absolutely more important than they used to be... Not everyone is very visual. The boards give vision to someone who might not have a lot of imagination. The visuals help the buyers buy appropriately for each delivery... It helps them understand how their category relates to the realm of fashion... It gives them more confidence about why they bought what they did". Considering this premise, this study proposes the reasoning through pictures collected from different areas of life from the stakeholders.

Reasoning through mosaics of images is a strategy applied in many areas that explore creative insight and dialogue. The author Elle Luna in her Skillshare course "Choose Must" encourages the creation of a mosaic of information composed by images and notes. Luna promotes the dialogue with the students through the creation of community boards related with their passions encouraging them to share their stories, and go deeper in each other stories, Image 1.

Fig. 1. Elle Luna, "In search of Must" course, group1 community board (Skillshare platform).

In the effort to find patterns between different sets of images, the structuralism approach can bring interesting insights, although more applied to the concept of group. The structuralism model in anthropology implies that the structure of human thinking process is identical in all cultures and that these mental processes exist as binary oppositions [9]. Some of these oppositions include hot-cold, male-female, culture-nature, and raw-cooked. Structuralism proposes that various cultural institutions reflect binary oppositions [6]. The researcher can identify underlying thinking processes by examining such subjects as kinship, myth, and language. It is proposed, within the concept of structuralism, that a hidden reality exists underneath every cultural expression. The structuralism aims to understand the underlying meaning involved in human thinking as expressed in cultural acts. Although post-structuralisms are influenced by the ideas presented by Lévi-Strauss, that express more of a reflexive quality. Pierre Bourdieu, for example is a post-structuralist

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

who "...sees structure as a product of human creation, even though the participants may not be conscious of the structure" [5].

There are authors, such as Anthony Giddens, that envision a perspective that considers the individual and argue that pre-modern society was structured primarily by tradition. In such traditional cultures, people didn't have to think much about how to act at any given social setting because their actions had been handed down to them and prescribed by longstanding customs and traditions. Giddens presents the concept of Late Modernity, to the forces that structured earlier forms of modern social life. He argues that the key amongst these forces are the disembodying of time and space and the loss of tradition. Late Modernity, however, is characterized by a post-traditional culture, in which tradition loses its power, and people have a greater ability to be reflexive about their social worlds and make choices about how they are going to act and who they want to be. As tradition fades, the individual becomes the new center of agency and responsibility. We live in a reflexivity perspective in an age where reinvent the self is key to survive. That skill requires a certain amount of reflexivity, and according to Sandri [10], reflexivity is the turning on of some function or process back upon itself, as in using awareness to learn about awareness. The proposition of this research is a central concept where to learn a new way of think (structure) one must learn a new way to be (reflexivity).

The experimental development aim in establishing if a social tool, and in this case Pinterest, can reroute the way users interact with social platforms. Pinterest is a mixed example of lucrative platform for companies but it gathers information through a crowd sourcing logic where users built their boards and by making available their preferences allow the growth of other users' boards.

Social media that take a crowd-sourcing approach are good examples of social inclusivity. Social media drives social inclusivity and gives people the sense of belonging. Cultural inclusivity relates also with the concept of globalization, from vertical to horizontal structure, creating a level playing field [11].

2. Experimental development

The proposed experiment design will last at least four months and will be tested in two pre-test sessions, seen in Table 1. The experimental design includes preparatory sessions, essential to conduct the experience. They will work as introductions, where the researcher presents different types of imagery clarifying about the different typologies. The boards allow imagery from different sources.

The data analysis will last one month, with a smaller focus group composed by two people of each group (natives and newcomers) of a region / country.

The context from which participants will gather imagery will result from their identification on archives available on the web, or contributions that they can bring directly into the experience, participants can bring photos or make drawings, scan them and insert those images into the platform.

Ema Rolo ▪ emasofia.rolo@gmail.com

Table 1. Pretest session design.

PRETEST SESSIONS (repeated twice)	
One month duration	
Natives	Newcomers
2 persons	2 persons
Interaction area between the two groups with observation by the researcher	

From this pre-experience, the researcher will gather several inputs on the experimental design to conduct the main experience to be developed in a quasi-experimental context, and the researcher will act in an interactive approach collecting information through interview and video. Working under this premise the experiment design will eventually be composed by the development of an atlas based on five distinct areas, family, social life, and discovery in the contexts of city and nature, as well as discovery in consumption (products, consumption habits and desires).

Table 2. Main experiment design.

MAIN EXPERIMENT					
Three Months duration					
First Month		**Second Month**		**Third Month**	
Natives	Newcomers	Natives	Newcomers	Natives	Newcomers
Warburg Atlas assemblage through the Pinterest		**Maps printing**		**Journal creation**	
Development of an atlas based on five distinct areas, between family, social life, and discovery in the contexts of city and nature, discovery in consumption (products, consumption habits and desires)		**Interpretation sessions – covering pattern detection, connection, and differences between the two images groups.**		**A blog where participants will record their experience and thoughts. This journal will also include photographic records made during the experience.**	

There is a likelihood that the sessions, in the main experiment, will be distributed in six sessions over a three months' duration and in all sessions, the two groups will be present. In the first month covering two sessions the focus group will be invited to create their atlas within the Pinterest. Some tests where already conducted to understand the platform possibilities, and specifically the random factor and algorithms applied in the boards configurations. The annotation area allows user inputs, and the option "tried it!" allows to propose new associations, meanwhile, the "tried it!" in the frame of this study can be perceived as a new association.

For the second month panels, will be printed and assembled over two sessions. The participants can also print those panels and add to the already printed group of images. The second month covers the interpretation sessions that will last over three sessions covering the pattern detec-

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

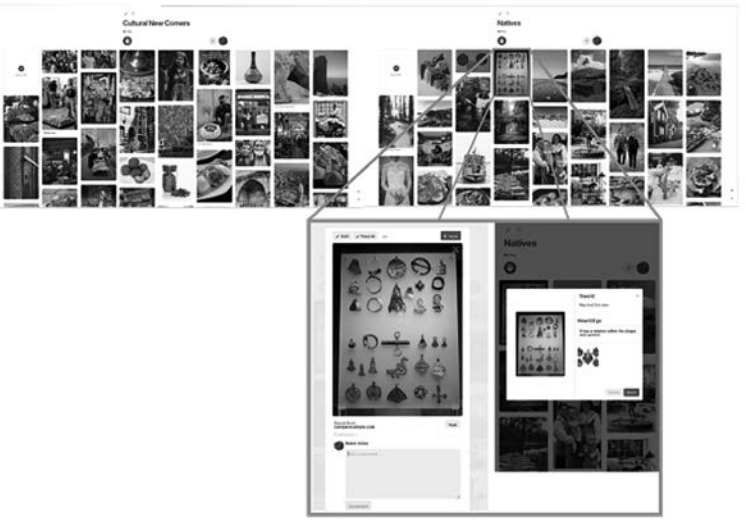


Fig. 2. Pinterest, experiment test boards with "comment" and "tried it" functions that allow interpretations and associations.

tion, connection, and differences between the two images groups. The last three meetings, in the last month, will cover a group journal assemblage on the experience and in this phase the researcher will "monitor" the participant of the experience on the experience journal, a blog where participants will record their experience and thoughts. This journal will also include photographic records made during the experience. This last phase aims to receive data post atlas conception, on how the interaction with the researcher was perceived by the two groups. When the experience, is perceived as over and due to the more exposed relaxation, new information can come at the surface from the interaction between the two groups and therefor more comments will be recorded by the researcher.

The information obtained from this main experience will be evaluated by the main researcher and a panel of experts connected with the subject of research. The resulting boards will be analyzed through an anthropology of images perspective. From this analysis, the project proposal foresees the repetition of the main experience with a different focus group composed by a native and a newcomer group distinct from the first experience.

3. Expected results

The present proposal aims to answer the question on whether digital social tools beyond the cosmopolitanism can provide an interesting playground for transcultural communication, where new affinities are discovered and meeting points can be stablished. The expected results could answer the following questions:

a) Working on a popular trend platform such as Pinterest in an inclusive perspective can produce different outputs, far from the consumer trend perspective?
b) The consumption "teasing" effect can be applied for cultural dia-

Ema Rolo ▪ emasofia.rolo@gmail.com

logue and diversity reasoning?
c) The experiment will allow also to understand what elements (photos, illustrations, maps, etc) the two groups relate to describe their cultural imagery and how they reason the different mediums.

4. Conclusions

Designing an inclusivity experience using social digital platforms present interesting challenges. These platforms are popular indeed due to their commercial potential, however the information produced relates with their preferences and some closed information shared with the groups constituted by people belonging to their near circles. Platforms such as Pinterest on their own are a worlds' catalog of ideas to try.

Over time these digital platforms change but their metaphors remain the same. We duplicate in the digital world these logics applied already in our daily life. The digital platforms allows users to build their catalog of ideas in a mosaic arrangement. This mosaic configuration interestingly allows cross references, differences and sub groups, resembling the Warburg Atlas. When allowing a discussion, and making comparisons, the platform can trigger interesting analysis, specifically when boards from different authors are arranged in a reflexive approach, and thus, when authors reflect in the way they reflect on images. Their reflections recorded during the assemblage of new recording such as the blog, included in the experiment design, will generate new insights that will come to the surface on the individual and the group responsibility, such as their role, in resonating, giving continuity, ending or creating new cultural reasoning. The overall experiment design is meant to promote inclusivity when discussion focuses cultural differences based on imagery interpretation.

References

1.Altmann, G.: The Ascent of Babel: An Exploration of Language, Mind, and Understanding. Oxford University Press, Barcelona (1999).
2.Belting, H., Dunlap, T.: An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body. Princeton University Pres, Princeton (2014).
3.Crul, M., Vermeulen, H.: The Second Generation in Europe. International Migration Review. 37, 965-986 (2006).
4.Johnson, C.: Memory, Metaphor, and Aby Warburg's Atlas of Images. Cornell University Press (2012).
5.Levinson, D., Ember, M.: Encyclopedia of cultural anthropology. Henry Holt and Company, New York (1996).
6.Lett, J.: The Human Enterprise. Westview Press, Boulder, Colorado (1987).
7.Manning, A.: Feature: The Integration of Immigrants and their Children in Europe: Introduction. The Economic Journal. 120, F1-F3 (2010).
8.Kim, E., Fiore, A., Kim, H.: Understanding Fashion. Bloomsbury Academic (2011).
9.Winthrop, R.: Dictionary of Concepts in Cultural Anthropology. Greenwood (1991).
10.Sandri, S.: Reflexivity in Economics. Springer Science & Business Media, Heidelberg (2009).
11.Kotler, P., Kartajaya, H., Setiawan, I.: Marketing 4.0: Moving from Traditional to Digital. John Wiley & Sons (2016).

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

From static to dynamic: a differentiated proposal for the event 'Entreaberto'

Tânia Barros[1] and Helena Barbosa[2]
{taniacbarros, helenab}@ua.pt
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Abstract

Keywords
Comunication design, interaction, experiencing, perception, motion.

Considering the field of static and dynamic image, together with the possibilities that these universes propose, this article presents a practical work based on these themes, that starts from the example of open titles sequences, using a fictitious festival called "Entreaberto". The project aims to tackle the detachment that exists between graphic production related with the artefacts (static) and with a film. Consequently, several dynamic means were studied, that used still images to invite the audience to interact, and, as these artefacts become an attractive and seductive element, they allow the experience of distinct stimuli and experiences. Thus, it was understood that the various examples studied and the solutions presented may serve as a differentiated form of communication of a film and also constitute as a process of extending the same to other supports. The initial phase of this project was the study of the many possibilities that the static images present since the anamorphoses, stereograms, optical illusions, moiré effect, zoetrope, thaumatrope, flipbook, pop-up, anaglyph 3D, phenacistoscope, high and low relief, chronophotography, to the exploitation in the scope of lenticular printing, thermosensitive, photochromatic, hydrochromatic and phosphorescent. This graphic speech, was also supported through the studies of transparencies and scratch ink. The corresponding state of art and case studies are presented in this article as important sources for the pursuance of the practical research project, which culminated with the creation of several artifacts that link with the spirit of the festival "Entreaberto". The results obtained demonstrate a wide range of solutions that have been proposed and which could be exploited in the future. This study aims to contribute to an understanding of communication design by transposing the conventions of representation and interaction in this field.

1. Introduction

The present article emerges from the easiness which the field of design connects with other areas of knowledge, effortlessly expanding of their wealth. Due to its versatility, this study will analyse the relationship between the static and dynamic image and its decline in the physical replicas. The main purpose of this paper is to effectively assess how design can

1, 2 Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, Address, Portugal

intervene with the graphic representation of dynamic imagery[3]. In this case, they are deeply connected with cinema, which is in itself a dynamic representation of image and aesthetics. Common to almost all films (and sometimes as important as), it was found on the opening titles, the main subject of this study. The title sequences are the best example of the relationship between design and films, as in most cases, they are created by designers and have the main purpose of setting the aesthetic tone for the whole film. The question that arises at this point is how design can be used to promote this type of content in a more interactive way?

To answer this question, the research pertinence was set by the importance in which society fuels dynamics into the various forms of communication. Since there are many ways to broadcast images and dynamic content, it is easy to lose the physical touch we have with artefacts that exist in the real world. Their dynamic standards come to prove that the attention span of the viewers can increase or decrease depending on the level of interaction needed between them. Consequently, from these actions, a second question was raised: How can we create visual content and experiences capable of challenging the viewer?

Concluding, during this project at first instance various concepts regarding image, movement, perception, dynamics, interaction and experiment, were analysed all of which considered of great importance to understanding these themes, as they relate to the production of the artefacts. The development of such production meant various new ways in which dynamic image can communicate and become a showcase itself. To support this article, three main concepts were chosen: **Three-dimensional effect**, **visual illusions** and **animation**. All of which will be presented and explored through different techniques of dynamic image representation. Therefore, there is a search for innovative and creative ways of communicating dynamic image to the development of this investigation project, resorting to the experimentation of unconventional techniques and strategies of representation.

2. Static and dynamic image

Although the static image represents something, it is a hard concept to define. The complex relationship between what it is and what it represents allows for a series of different definitions, thus making room for debate about its evolution and communication [1]. The same applies for movement, when referring to imagery and receiving differentiated connotations. In order to do so, it is important not only to understand how the optic-neurological system works, but also to take into account all other variables that may influence subjectivity to what is observed. According to Rudolf Arnheim [1], although sight is a mental activity, "the act of perceiving forms is an eminently active occupation", which depends not only on what the observer knows, but also on the context in which the observer is found, the terms which are provided and the observer's inherent experi-

3 Dynamic imagery is defined by Walter H.Ehrenstein as close field connected with perception of visual motion and the actions that are apprehended.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

ence [1]. Hence, the image is determined by the total of visual experiences the observer has with a certain object [1]. The same author states that "In addition to expressive, movement is also descriptive". One of the best examples are children's drawings, or rather their first strokes, which don't aim to be a real representation of the world, but function as a pleasant motor activity. Another similar example is action painting, which consists of painting large canvases with spontaneous, free movement which give them an almost surrealist feel, due to the absence of recognizable forms. The result obtained consists of the representation and translation of the artist's gestures and movements [1].

In design, the field that explores the representation of image is related to its perception by the observer. The designer can thus use various arguments to convey visual messages according to the audience it is intended for. However, Humanity has shown the will to capture not only a moment, but also a movement, by developing several techniques that allow the dynamic representation of image.

The three-dimensional effect

Stereoscopy is a natural phenomenon, which occurs due to the human's binocular vision. This allows the human being to collect images at several observation points, distances and field depths, which when merged in the brain, form a three-dimensional image. Stereoscopy is thus defined as being the technique that allows the illusion of three-dimensionality which results from the junction of two projections of an object, at different distances and angles, to form a single image that allows the notion of spatial depth [2].

Historically, the invention of the first **stereoscope** is attributed to Charles Wheatstone, which consisted of two mirrors, at 90º and 45º respectively, from the human eyes, that simulate the image seen by the right and left eyes [2]. The **lenticular stereoscope** (Fig. 1) was designed by Mr. Elliot [2], which consisted of an elongated box with only two lenses (one for each eye) and allowed an image to appear larger and further away. They also allow the change of position so that the observer may, without much effort, see the junction of the two images resulting in the illusion of depth and three-dimensionality provided by the **stereographic cards** (Fig.1) [2].

These objects were the precursors of cinema and share some similarities with the films that would be produced in the near future, since many of the stereographers[4] that worked in commercial photography began to work as filmmakers later [3]. These objects were the first form of visual representation of the dynamic image and visual attraction [3].

Stereograms (Fig. 1**)** stem from stereoscopy and allow their combination with other, more recent, techniques and, consequently, the development of new branches of three-dimensionality. If only perceived by binocular vision, these seen as a random set of patterns. However, there is a second level of information that is hidden by the graphic composition of the foreground image, and which the stereogram image is constructed [4]. By not using other resources to facilitate their visualization, these stereo-

4 Stereographers are those who handled and created images for the stereoscope.

grams were called auto-stereograms, consisting of simple 2D stereographic images that simulate three-dimensionality [5]. This method allowed them to be printed and viewed freely [5].

The phenomenon of **anamorphoses** occurs when an image is purposefully represented or projected in a distorted form and only becomes perceptible under certain circumstances or through tools that allow its visualization. **Anamorphoses** denies the classical conventions of perspective and presents several alternatives and challenges to image representations that are mathematically conceived to "trick" the human eye [6]. This concept intends to revolutionize the way in which the user observes and perceives a graphic representation, by requiring an interaction and an effort in order to observe the hidden image in its entirety [6].

In 1962, the artist Bois-Clair created a system to obtain the effect of three-dimensionality in his paintings, by overlapping two distinct images on a flat surface and above placing a grid that allows the viewer to see one image of the right side and another on the left [7]. This gave a way to **lenticular printing**, which, through photography, allowed two or more images to be merged and hence creating the illusion of depth. The small changes in the image depend of the angle of vision by which they are observed [8]. This technique is not only associated with the classic 3D postcard, but also applied to product and brand advertising in order to create a more attractive interaction with consumers [9].

Thanks to human stereoscopic vision, 3D anaglyph is a method that can generate, via computer, three-dimensional images from two-dimensional ones. This effect is achieved by colour since it implies the use of filters (cyan, red and green), that reveal a certain part of the image to each eye [10].

Although the images that form a **pop-up** image are bi-dimensional, through them, it is possible to add a new dimension of dynamism, depth perception and three-dimensionality. This technique dates back to the XIII century, with the manufacture of books with mechanical devices. Considered the first form of movable paper, *Chronica Majorca* (1236-1253), a manuscript developed by a Benedictine monk named Matheus Paris, with a rotating system with the purpose of calculate the Christian holidays [11]. This type of movable books has been designed mostly for adults for learning matters, such as mathematics, medicine and astronomic predictions [11]. Although this course has changed with the invention of Gutenberg's movable types in 1450, that allowed an incensement in the production of books, which naturally reflected on a major proliferation of knowledge, used now for teaching and amuse children. Later in 1932 a New York company named Blue Ribbon Press by creating a series of pop-

Fig.1 – Lenticular stereoscope, stereographic cards, stereograms and anamorphosis.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

up books, using for the first time the this term, registered it and created a new category of literary books [11]

The pop-up book differentiates itself from the regular ones by adding flaps, rotating parts, cut-outs, origami, materials with different sensorial properties and other moving parts, in order to improve these physical supports. [12]

Visual Illusions

These are a crucial piece for the understanding of dynamism of the image. The optical illusions were, first, a field of study of psychology, however, its importance for the understanding of how human perception operates, has made other areas such as philosophy of art, science and ultimately the discipline of design to attend to this matter [13]. The term optical illusion applies to all illusions that "trick" the human eye, and propose the viewing images that are not real or incorrect at first sight [14]. An illusion concedes a unitary impression of size and orientation only to contradict the standards of physics related with the the reality [15] The creation of these images does not follow a single technique, being able to use several modifying elements of image as: geometry, shape, contrast, colour, brightness, vanishing point and size. M.C. Escher, a curious of mathematics and geometry was responsible for the creation of countless images and impossible objects, focused on the exploration of the infinite, hyperbolic geometry, symmetry and reflection, serving as inspiration for the development of many other visual illusions [16].

llusions show that the real perception of the world can be influenced by the knowledge previously acquired from each one [15] The surprise effect propose more or less impact, depending on the knowledge about the artefact which the observer is facing [17]. The **moiré effect** (Fig. 3**)** is achieved by the overlap or interference from two or more lines and also by pattern points that form a new patternized motif [7]. It is associated with the apparent break at intersections of points where two lines cross at an angle less than 45°. Although it refers to the static domain, a sudden move from the eyes through the image with this effect provides the illusion of apparent movement [7]. The use of special inks is an innovative technique that combines science and design. They have as differentiating characteristic, the colour change in response to external stimuli being possible its reversibility. There is currently a wide variety of this type of material on the market, but for this study were only considered: the **thermosensitive** - inks that change colour when there is a change of temperature, passing from the a colourful stage to transparent; the **photochromatic** - inks that react to the luminosity also effecting a change of color; the **phosphorescent** - by its properties allow them to illuminate in the dark and the **hydrochromatic** ones where the activation of the colour is triggered by the contact with water. **High and low relief** are techniques that highlight graphic contents from the background, where they are placed. It can be achieved by means of pressure or compression on a flat surface, being that the difference between them is the direction in which these contents are obtained. Regarding to the transparencies it's been noticed that the use

Tânia Barros and Helena Barbosa ▪ {taniacbarros, helenab}@ua.pt

Fig.2 – Echer's illusion, moiré effect and special inks: thermosensitive, photochromatic, hydrocromatic and phosphorescent.

of these have as a purpose the overlap of images or text, to modify or add something to the communication. They can also serve as a layer that partially hides the meaning of a picture, creating and stirring some intrigue, curiosity and interaction by the user.

Animation

It is given by the rapid sequence of images, which create the illusion of motion. One of the oldest devices of animation is the **thaumatrope**, being very popular in the early nineteenth century, invented in France around 1824 [15]. For its simplicity and effectiveness, it only consists in a disk and two wires, which when rotated in the hands of the observer, the two illustrated images, with a different design, one on each face, are perceived as one [15]. Around 1829, the first mechanism was conceived to create the illusion of sustained movement, the **phenacistoscope**, composed by a rotating wheel containing a series of drawings showing phases of the animation and in the center, one could see intermissions for the viewing when facing a mirror [15]. Later, would be invented the **Zoetrope,** a cylinder based on the same spinning principle, contained apertures with the same distance so that the observer could peer into the interior of the object, where the images, in series, would serve to the visualization of the animation. Subsequently a refinement of the same would appear, with the name of **praxinoscope**, where the apertures would be replaced by mirrors that turn placed in the center of the cylinder [15]. Another mechanism of analog and sequential animation,

Fig. 3 - Thaumatrope, zoetrope, phenacistoscope, analyph 3D, Filpbook, Chronophotography

is the commonly named **flipbook.** This item consists simply on a set of sheets in which each one of them is a part of the animation. When these pages are flipped with a quick movement through them, it proposes the illusion of animation, giving rise to what is known today as cartoons. **Chronophotography** is an old technique of photography that aims to capture and explore motion in various sequences [18]. The pioneers of this technique were Edward Muybridge and Étienne-Jules Marey, both developed photographic studies based on the movement of animals and humans. Their works contributed exponentially not only to the fields of science and medicine, but also to the world of cinematography with the development of mechanisms and cameras to produce films [18].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

3. "Entreaberto": a pretext for an identity

This project was born from the eagerness to stir and promote the world of cinema in Portugal through its relationship with the field of design, reflecting on the issue of dynamic images. Due to the overload of banal communicative supports, and apparently lacking on dynamism that exists in the communication of this area, it was aimed as an excuse for the conception of communicative artefacts, the creation of a festival of open titles sequences of cinema. It was primarily proceeded to the design of its identity starting with the naming. "Entreaberto" reflects the theme of this festival, since the open titles establish the beginning of the film, and by creating a 'between openness', show just enough to captivate and awaken the interest of the spectator. The image is marked by overlapping of the letter "A" in different fonts and typographic records, coupled with its symbolism as the first letter of the alphabet. It was chosen to use the letter "A" because it is the first letter of the alphabet and because it´s associated with the word "abertura" (opening) that functions as an invitation for participation and involvement in the festival. It was acknowledged the importance that the presence of a set of graphical objects that contextualize the event could serve as a platform for more assertive interaction, allowing to construct a narrative about this festival, enhancing the interest, desire and adhesion given the characteristics of the differentiated visual communication. Its importance allows us to construct a narrative about this festival, promoting the interest, desire and adhesion given the characteristics of the differentiated visual communication. The projections of the communicative artefacts were also thought with the intention of preserving memorial in the process of recognition of a film or title sequences. Ultimately, was intended that they were structured as an integral part of the festival and reflecting the communication itself of cinema, or in this case the opening title sequences. In this follow-up, were designed the first supports, starting by addressing on practical concept of **anamorphoses** searching whenever possible, exploration of the duality of images. Among the experiments conducted, it was developed the festival program (Fig. 4), designed with the shape of a harmonium so that the user can discover a second level of information. In this case, an image when presented in the frontal position appears to be fragmented, however, when viewed from a certain angle allows its visualization in full. The same principle is applied to the flyer (Fig.4) inciting the observer an active attitude and curious towards the object with which it is confronted, incorporating two different images through the perspective in which they are seen.

Fig. 4 - Identity and supports that present the festival.

Tânia Barros and Helena Barbosa ▪ {taniacbarros, helenab}@ua.pt

There have also been made other essays of communication, such as tickets, one for each session that incorporated incomplete and imperceptible images only made visible at the end of the day with the junction of all tickets (Fig. 5). The purpose with this was to leave the viewer in the expectancy of building his own object. Some tests with textiles were also developed, namely the bags of merchandise (Fig. 5) making use of the elasticity of the tissue in order to reveal an image deformed, which will appear gradually as it is placed the weight on the bag and the same goes for stretching. Using the moiré effect was developed an image composed of a mesh with a pattern of undulating lines so that it could be placed in a T-shirt (Fig. 5). Therefore, it is was intended, that their own bodily movements could achieve an effect that intensifies, thus creating a contrast between what is the real movement of the user and the simulated movement by image represented on that object.

Fig. 5 - Tickets, bags and t-shirt.

Afterwards, some experiences were carried out in the scope of optical illusions, in particular, with ombro-cinema, which consists in a animation with a sequence of images fragmented that animate themselves when it's overlapped and moved a grid of lines by them. These small tests resulted in the practical verification of this technique, which made it possible to give dynamism to typographic compositions including the name of the festival, considering its most recognizable element – the letter "A". Other ways of create illusion of animation, were also studied making now use the precursors of cinematography and for this were created two examples of these artifacts: the **zoetrope** and **thaumatrope**. (Fig. 6). The **zoetrope** allows to animate images in sequence, with a cylinder, by rotating motion. For the content of this animation, images of the photographer Eadweard Muybridge, were used, which illustrated the movement of animals and humans as well as some images produced for this event comprised of elements that relate to the identity of the festival. The **thaumatrope**,

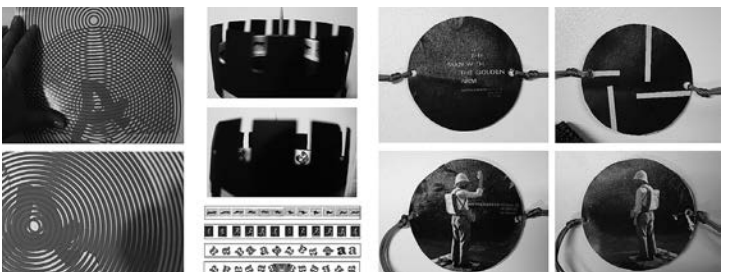


Fig. 6 - Moiré effect, zoetrope and thaumatrope.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

although endowed with an extreme simplicity, proved to be quite effective in representation of the dynamic image. It was tried to relate closely this typology of object with film production and the production of opening tile sequences. In turn, these were inspired by the opening titles produced by Saul Bass, in this case focusing on the film "The man with the golden arm" and in the film "Tabu".

Performing as fundamental function in the holistic vision of the environment of the festival, the credentials (Fig.7), are not only intended to identifying participants, but aim to function as unlocks for the discovery of "hidden" images in all communication. Designed under the concept of the anaglyph 3D, these artefacts are composed of two filters, one blue and one red, thus fulfilling its function of interaction with the rest of the communication present at the festival. Intentionally, each participant receives just one credential, that is, only one of the filters, triggering different experiences through the filter that they possess. In this way, it is also encouraged the interaction between participants, by exchanging filters beneficiating of a more rich and interesting experience, consequently promoting the human approach by means of physical artefacts, denying the individuality to which the audience is so very much accustomed. Following the use of this technique, some posters (Fig.7) were designed to thoses who live this interaction. Motivated by the representation of the "A", some images of Portuguese and international films were incorporated, lacking on perceptiveness, with the intention to operate as a physical opening title of the festival itself and as such, the bridge with the title sequences in cinema was established

Fig. 7 - Credentials and posters.

These 'semi-open' projections combine the reflection on communication of static image and dynamic image with the festival's own theme.

With the aim of the long-term conservation and sharing a set of postcards has been designed, based on several visual arguments of communication and dynamism of the image. It was sought that each one of these objects had a means of interaction with those who experience them. Coated with a special ink, this set of postcards revealed images of the festival after contact with a heat source, incorporating the event's communication as the surprise element, with a 'magical' character Fig. 8) In this example, it could be observed that when exposed to low temperatures, the ink turns black, shifting to a stage of transparency when in contact with heat, allowing the visualization of the hidden image. This type of special inks has proved to be an asset to hide pictures or other information, which when revealed create surprise and a positive effect

on the viewer. However, during this experience, some difficulties were encountered with its use. For the ink to become completely opaque, the temperature at which must be exposed should be very low, thus becoming a restriction to high temperatures. The technique **anaglyph** 3D, was also one of the arguments used for this set of postcards (Fig. 8). Aided by the credentials, they transmit text messages and even imaging that are unperceived at a first sight. These are only revealed when it's overlapped one of the filters. Although, it presents itself more experimental, the scratch ink was another technique used in the design of this of artefacts (Fig. 8). This ink allows masking and alteration of the sense of messages that when scraped by the user reveal their purpose. Unlike postcards with the use of thermosensitive ink, these are not endowed with reversibility. Some other postcards, derived from this technique and are inspired by the pictures with Chinese ink, that were produced some customisable postcards consisting of two layers. One on the bottom of the postcard, which assumes dynamic representations (images, patterns and typography) being hidden by the scratch-off ink (Fig. 8). Usually, in film festivals or animated shorts there is a competition session depending on the vote of the audience, which elects the winner in that category. It was also thought an object for this purpose also, following the same principle of technique of scratch-off ink. Therefore, a ballot paper (Fig. 8) was generated, that included the respective categories considering the scale of 1 to 5 that is covered by this paint, in a quadrangular form. The act of voting consists on scrapping the squares that correspond to a number.

Fig. 8 - Postcards: thermosensitive ink, anaglyph 3D, scratch ink and ballot paper.

Conclusion

With this approach, it was verified that the results of different projects registered in interactive supports, promoted curiosity, interaction and surprise having the festival itself as background. It was also found that immediate experiencing might serve as an inviting element for public participation, and on the other, it has been proven that the memory might act as a catalyst and driving force of these experiences. These results were obtained with the help of participants who were unaware of the valences of these artefacts and from their reactions the objects were reassessed in the light of the experiences reported. Their participation allowed to understand in a more systematic way, the uses and interaction of this proposed research project. Consequently, it was confirmed that the visual dynamics together with the underlying interactive intentionality contributed to an optimal experience realized through the difference of these artefacts.

References

1. Arnheim, R.: Arte y percepcion visual: Psicología del arte creador Nueva version. Alianza Editorial, S.A., Madrid, 1979 pp. 35-37 (1979)
2. Brewster, D.: The stereoscope; it's history, theory and construction, with its application to the fine and useful arts and education: With fifty wood engravings. London: John Murray, 1856. (1856)
3. Roberts, D. E.: History of lenticular and related autostereoscopic methods. http://archiviostereoscopicoitaliano.it/documenti/history_of_lenticular.pdf (2003)
4. Tachen, B.; Interactive Pictures in 3D!.II ISBN: 9783822807613 (1994)
5. Tyler, C.W.: Analysis of the Mechanisms of Human Visual Processing. In Conference Proceedings (2004).
6. Collins, D.: Anamorphosis and the Eccentric Observer (parts 1 and 2) Leonardo Journal, Vol. 25, No. 1 and 2. (1992)
7. Oster, G.: Optical Art. Optical Society of America, Vol. 4, No. 11 Applied Optics (1965)
8. Roberts, D. E.: History of lenticular and related autostereoscopic methods. (2010) http://archiviostereoscopicoitaliano.it/documenti/history_of_lenticular.pdf (2003)
9. Schröter, J.: 3D: History, Theory and Aesthetics of the Transplane Image, 1st edition, Bloomsbury Academic, International Texts in Critical Media Aesthetics, ISBN: 9781441148162 (2014)
10. Doneus, M., Hanke, K.: Anaglyph images-still a good way to look at 3D- objects? https://www.researchgate.net/publication/228601479 (1999)
11. Rubin, Ellen G.K.: Pop-up and Movable Books In the Context of History, catalog of Ideas in Motion exhibit, at SUNY-New Paltz NY (2005)
12. Montanaro, A.; A: Concise History of Pop-up and Movable Books. The Pop-up World of Ann Montanaro (exhibition), Rutgers University Libraries.
13. Fermüller, C.: Illusions in man and machine. Perception ECVP abstract, 2012, Volume 41 P. 8-8 Pion Ltd (2012)
14. Stangor, C.; Introduction to Psychology. MITOpenCourseWare mit.edu/ans7870/9/9.00SC/MIT9_00SCF11 (2010)
15. Laybourne, K.: The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3- D Animation, Three Rivers Press, 1998 ISBN 0517886022, 9780517886021 (1998)
16. Jeffrey, P, M. C. Escher: Cycle, Spirals, and Snakes Uni ty, Duali ty, and Infinity in M. C. Escher's Prints exhibition. doi:10.1111/j.1095 8649.2007. 01774.x2008 (2008)
17. Ludden, G.D.S., Schifferstein H.N.J., Hekkert, P.; Surprise As a Design Strategy. Design Issues: Volume 24, Number 2 Spring 2008 DOI: 10.1162/desi.2008.24.2.28 (2008)
18. Webster, C.: - Action Analysis for Animators. Taylor & Francis, Elsevier. DOI: 10.1016/B978-0-240-81218-2.00001-X. ISBN: 9780240812182 (2012).

See the Words: an alternative project

Helena Major[1] and Magda Cordas[2]
hmajor@estgp.pt; magdacordas@gmail.com
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Abstract

The focus of this paper is on the creative process that supported the creation of the illustrated book "See the Words" based on a biblical text. It consists of an interactive dialogue of words and pictures that explored the connotative meanings of the Old Testament writing - Ecclesiastes.

The project's main objectives were to create a new ways of experiencing the Scriptures, through a visual interpretation of Ecclesiastes and to make it relevant to a twenty-first century audience, as an original contribution to the field of contemporary Bible illustration.

The project was centred on a combined study of theory and creative practice research. It involved Biblical research, historical investigation on illuminated Bible manuscripts and a comparative study on contemporary illustrated books based on the Bible.

This investigation concluded that in contrast with the genius of the visual representations of illuminated Bibles, the generality of today's illustrated books tend to express only a superficial dimension of the Biblical narratives and are mainly directed to a young audience. They present conventional images describing the primary facts of famous episodes of the Bible, without providing an insight into the inner significance of the Biblical stories.

As a response to these findings, the book "See the Words" aimed to propose a new visual experience of the Scriptures. Within this purpose, a visual interpretation of Ecclesiastes was created in a book format that explores the implicit ideas and meanings of the narrative beyond its literal level. Given the philosophic nature of the text, this project is particularly relevant to a contemporary mature reader. All components of the book (e.g. concept, structure, visual language, relationship of words and pictures) were conceived to reflect characteristics of the biblical text, such as profundity, innovation and creativity.

Keywords

Book illustration, illuminated Bible, Ecclesiastes, creative processes, contemporary.

1. Introduction

The foundational reason for undertaking this investigation was the interest in the visual representation of the Bible in a book format. This ancient collection of writings – the Bible – have a literary and a historical significance in Western art. Throughout the centuries the Biblical text has been

1, 2 School of Tecnnology and Management of Polytechnic Institute of Portalegre, Arts, Design and Animation Department, Praça do Município, n.º11, 7300-110, Portalegre - Portugal

the inspiration for a notorious amount of masterpieces. In the present, it is important that in order to have a deeper perception of this artistic heritage, one should have a wider knowledge of the Bible.

In contrast with an inspiring past of illustrating the Bible, for instance, the medieval Bible manuscripts with its sophisticated visual representations, the majority of contemporary illustrated books based on the Biblical narrative do not draw the viewer in and do not reflect the profundity of its message.

The Bible offer a stimulating text, intellectually and emotionally. It presents a compelling narrative rich in meanings. It speaks about and through creativity and inventiveness. On this basis, why do the contemporary illustrated books on Biblical narratives not reflect these same qualities? This point became central for carrying out this research.

This study, which resulted from a Ph.D. investigation, consist of an original topic that is basically not supported by a particular scholars research, such as articles, thesis or any other academic material. For this reason, the present paper didn't have mentioned a specific literature review.

It established the following objectives: to propose new ways of experiencing the Scriptures, through an illustrated book; to challenge the reader, through a dynamic interaction of two levels of communication, the verbal and the visual; to explore the relevance of this ancient writing for a contemporary reader through a visual project.

2. The Experience of a Book as Art and Communication

'Seeing comes before words' [1]. It is with this precise statement that Berger (2008, cover page) opens his book Ways of Seeing. It makes good sense to remember Berger's words at the beginning of this section, which discusses a book as an implicit art object and a communication form.

In introducing this subject, it seems relevant to mention that in the present day culture there is a very strong visual component in most communication (Salisbury and Styles, 2012). We communicate and reinforce communication through images (ibid.). As Kress (2003) interestingly puts it, 'The current landscape of communication can be characterised by the metaphor of the move from telling the world to showing the world' [writer's emphasis], (p.137).

The visual culture that we live in speaks to us strongly through compositions of colour, line, shape, texture and other elements. The image is a persuasive resource that consciously or unconsciously influences our thinking and behaviour (Whalley and Chester, 1988). Reading images seems a natural human ability (Nodelman, 1988). It is a rapid task, in contrast with reading text, which demands a learned skill and a slow process (Nodelman, 1988): linear, left to right, a time consuming activity which can represent a discouragement in today's rapid world.

Let us remember, however, that throughout all ages pictures have been inherent in human life experience (Salisbury and Styles, 2012): from prehistoric times we have always created pictures to interact with others, as well as to meet an inner human need to deal with our own life experiences.

The main research outcome aims to explore the book as an object of art and communication. It is not intended to fit into any particular book

typology, although according to most scholarly definitions, it's possible to identify in it characteristics from the picturebook and artists' book categories. Thus, the emphasis here is on the experience of a book, in its interconnected visual and verbal communication and in its artistic dimension.

In the academic realm, there is an on-going debate on book illustration, with a particular focus on picturebooks. A great deal of the discussion is based on the diversity of the complex relationship between text and pictures. Probably one of the best studies on this topic is Nikolajeva and Scott's (2006) How Picturebooks Work. This is an extensive investigation from a literature perspective on 'picturebooks where words and images work actively together to create the book's impact' (Nikolajeva and Scott, 2006, p.259) [2].

It cannot be denied that the limits between book and art are constantly being challenged. In fact, in the present era these limits scarcely exist: art and book have become one. Salisbury and Styles (2012) write: 'Today, the boundaries between the book arts, literature and "commercial" graphic art can be seen to be merging in the children's picturebook' (p.50) [3]. This statement is no less true about the direction of any book with a visual component produced for any age group.

The book, in its verbal and visual dynamic, is considered a powerful means of communication and an art object. Explored from different angles, it can serve different purposes, such as an effective didactic object or simply a recreational one. In addition, Harthan (1997) points to the book as a historical, social and cultural document: 'Book illustration is like a hand-mirror in which one can see reflected great historical events, social changes and the movement of ideas down the centuries' (p.7) [4]. One crucial aspect that critics highlight on numerous occasions is the interaction of words and pictures, and the many possibilities of this interaction. Perhaps it is not going too far to say that this relationship between what the text says and what the pictures shows is the heart of the book. It is clear that this interaction plays a key role in the potential of a book to communicate.

Complementing Nikolajeva's explanation, Mackey (2003) points out, in a very interesting way: 'With a picture book, two streams of information must merge and ignite into life in ways that transcend the limits of particular sentences and images' (p.101) [5]. This process can or, better, should be an important creative and vivid experience. In other words, the tension created between text and pictures can potentially offer an intimate and rich involvement, where the reader participates actively, but not necessarily consciously. The reader in this experience is reinventing the book. There is an interesting quotation from Moeyaert in Vermeulen's (2006) book. In a more poetic manner, he translates a book experience, as follows: 'Readers insert their own lives between the lines, they fill in, they fill out, they expand on the text. Every reader rewrites what's there. Always, and preferably completely' (p.9) [6].

3. The Process of Selecting the Book Ecclesiastes

The foundations of our Western history and culture are intrinsically connected to the Scriptures. The arts and literature attest to the profound significance of the Bible in human history. It has been the basic source of

inspiration and influence for artists and writers. A considerable number of artworks and literature produced up to our own time have Biblical references, even those that do not appear to have any obvious connection with Christian faith (Bowker, 1998, p.6). This is the case with the Shakespeare's Romeo and Juliet, among many other possible examples drawn from different art fields.

In the light of this, O'Kane (2008) elucidates for us how the biblical texts can be a source of inspiration for an artist's mind:

> 'From beginning to end, the Bible abounds in vivid descriptions of landscapes, people and events expressed in language designed to appeal to the reader's visual imagination. It opens with the image of God surveying all his work with the craftsman's eye to detail in Genesis 1 and closes with John's dramatic vision of the new heaven and earth and the new Jerusalem coming down out of heaven from God in Revelation 21' (p.1) [7].

Bible knowledge can contribute much to fully experiencing most of the richness of the West past and present artistic culture. As Potter (1986) notes:

> 'The basic allusiveness of much art and literature presupposes in its audience a common and pre-established knowledge of the Bible; and the longer and more deeply enfolded in a life's experiences that knowledge is, the more fully the art and literature can involve the entire personality in its created vision' (p.187) [8].

The Scriptures had their first printing in the mid-fifteenth century by Johannes Gutenberg in Germany, and every year since then a large number of copies has been sold in many countries and published in many different languages.

The Bible is a rich collection of sixty-six books written over a period of 1,500 years by many different authors (about forty) from very diverse social backgrounds. Originally, it was written in three languages: Hebrew, Aramaic and Greek.

The scriptures comprise the Old and New Testaments, divided into smaller sections. The Old Testament includes: the Pentateuch, Historical books, Poetry and Wisdom books and Prophecy. The New Testament incorporates only the Gospels, the book of Acts, the Epistles or Letters and the book of Revelation.

The biblical text is divided up using a standard formula (identical in almost every Bible version currently available) by chapters, and after that by verses (McKendrick and Doyle, 2007, p.7). Christians and Jews share the Old Testament writings such as the Pentateuch (the first five books, from Genesis to Deuteronomy) and the book of Psalms (De Hamel, 2001, p.9).

It is interesting that today the text of the Bible (even considering the many translations) has remained essentially the same as that of the original sacred manuscripts. De Hamel (2001) explains that detailed comparisons of today's Bible translations with these ancient sources confirm that. The same scholar also makes another significant point, from the fourth

century onwards, the canon of the scriptures comprising the books of the Old and New Testaments has kept its basic form (De Hamel, 2001).

The Bible is told through different literary genres such as poetry, narrative and discourse. Most of the poetry in the Bible is in the Old Testament, in the Poetry and Wisdom books, such as the books of Job, Psalms, Proverbs, Ecclesiastes and the Songs of Songs.

Ecclesiastes was selected as the specific Biblical text of the editorial project – "See the Words", presented in this paper. The multitude of profound messages that underlies this Biblical narrative, together with the meaningful connections between the Old and New Testaments found in this text, was the first reason for selecting Ecclesiastes.

This philosophic book, expresses through apparently contradictory ideas, the big questions of life. In this sense, the text evokes a voice of contemporaneity. It reveals a potential for a present-day reader to strongly relate to, and in which he could identify himself, this feature can be attractively to one who lives in a postmodern culture (Powlison, 2008) and (Leithart, 2008).

The main theme of Ecclesiastes is a deep search for the meaning of life, expressed in a personal and sceptical voice (Veerman, 2007). The fact that this text is more about questioning than providing comforting answers is an unusual format in the Bible and this quality was a valued feature in selecting this book and not another one.

This is s biographical that searches the complexity and perplexity of life through the journey of its character, *Qohelet* (a Hebrew word used as the title of the book of Ecclesiastes), meaning 'Preacher' or 'Teacher', the author's own self-identification. It may have been written at a date during the tenth century B.C. – there is no consensus among scholars about the exact date of the book. In the same way, there is also no agreement about the authorship of this text, although the church have traditionally identified it as Salomon's writing.

4. The Book: Creative Process

The project "See the Words" sought to create an illustrated biblical narrative that could first meet the reader where he was and, from this point, to embrace him in a challenging journey. A journey, conducted by a subtle dialogue between pictures and words that may inspire the reader to think and search for more and, simultaneously, to find delight in this process. It was attempted to create a book as a meaningful place and an aesthetic experience of the scriptures that could inspire an audience to meet the Bible at a deeper level, both emotionally and intellectually. In addition, illustrating Ecclesiastes, it was aimed to create a path from the ancient (and sacred) context of this book to our modern world and through it to present a window to the beauty of the Old Testament wisdom literature.

Fig. 1. Detail from Chapter 1

The initial approach to the creative practice research involved journals where research ideas, bibliographical notes, reflections, critical analyses and experimental artwork were collected. Drawing was a primary method in the development of the project. For instance, it was essential in developing the connection between theory and practice research. As part of the initial study, drawing and illustrating freely was a way of exploring the first impressions of the Scriptures and to build an overall sense of it. The exercise of reading the Bible and reflecting through drawing became a key activity in the process of understanding and feeling the text. Such creative exploration generated valuable ideas that were not recognised at the moment they were registered. It was interesting that this work was able to reveal new insights about biblical passages that were not consciously considered before. The overall research represented the discovery of a new understanding and perception of the Scriptures through a creative approach.

In relation to the technical side of this study, it was explored diverse materials in different papers and sizes (some in quite large formats), combining collage with simple printing techniques (such as stamps), inks and pencils. The creative experimentation of deconstruction images and transform them into new ones — to invent and reinvent challenge the artist to find new aesthetic experiences. This practice of experimentation, as defined above, is the main visual characteristic of the book.

Analyzing in detail each chapter of Ecclesiastes it was explored graphically the principal messages of each section of the text, establishing visual links between the Old and New Testaments and building a sense of how the visual and written narratives could be articulated. In the same way that the concept and aesthetics of the book progressed in tandem with each other, the book's content and physical structure were also developed in interdependency.

Fig. 2. Work in progress [Chapter 7]

Fig. 3. Work in progress [Chapter 3]

Fig. 4. Work in progress [Chapter 3]

In regard to the relationship between image and words, it was considered the literary nature of Ecclesiastes. This is an autobiographical philosophical poem. Thus, this Biblical book is primarily about reasoning, understanding and thinking — a significant intellectual challenge which demands an unhurried reading to discover and appreciate the author's ideas. It was on these specifications that the conceptual interaction of words and pictures was built and consequently, the visual compositions and visual narrative.

The visual narrative was thought out and created progressing along the storyline of the book, focusing chapter

by chapter. Throughout the book, the full text of Ecclesiastes was incorporated. There was special attention given to the first and last chapters of the book and the connections between these two units were explored. Ecclesiastes is commonly structured in twelve chapters. Though the narrative is complex and ambiguous, most biblical scholars agree that the author presents us with a sense of direction through a clear introduction of the subject matter at the beginning of the book and a conclusion of his intellectual journey at the end.

Concerning to the interior structure of the book it was created three moments or visual experiences. The idea was to invite the reader gradually, in three steps, towards the depths of Ecclesiastes.

The first moment can be seen as an introduction. On a double spread page the full text is presented in interaction with a symbolic image allusive to the theme of the chapter. It was intended this initial moment as an intimate place for the reader to engage with the words, to have his time to experience the narrative. The text is written by hand through carbon paper due to its aesthetic quality for a visual continuity between pictures and words.

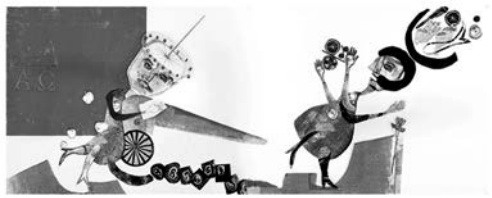


Fig. 5. Final artwork – Chapter 3

Fig. 6. Final artwork – Chapter 9

Fig. 7. Final artwork – Chapter 12

The second moment happens by turning the page. On a double spread (with one of the pages folded) is represented an enigmatic and provocative image, composed of two sections of a partially hidden composition. This moment is about expectation. The aim was to raise the reader's curiosity about what might be hidden and revealed in the relationship between words and pictures, what messages and meanings.

The third moment corresponds to a time of surprise. By unfolding a page, the totality of the hitherto partially hidden composition is unveiled. This is a landscape composition composed of four sections, presented in two open double spread pages. The intention here was not to reveal all the corners of the text (an impossible task and far from the objectives of this project) but to encourage the reader into a deeper intellectual, emotional and aesthetic journey.

5. Final Considerations

This investigation concluded, in a first place, that the contemporary illustrated books based on the Bible presents essentially a literal description of the text. The illustrations do not reveal the underlying meanings of the narrative and are classical in it's style. The graphic composition of words and pictures in the page tend to be not articulated as one body.

This project – "See the Words" – presents an alternative relationship

between words and pictures that explore the depths of the Biblical text. The complexity of the messages implicit in Ecclesiastes was explored throughout the book. This procedure represents a distinct form of illustrating the Bible in contrast with the common visual description of Bible narratives, found in the majority of today illustrated books based on the Scriptures.

Given the profundity of the text of Ecclesiastes, this artwork with its various layers of information will be particularly relevant for a mature audience. This represents a fresh contribution to the field since the majority of published books on this genre are addressed to a young audience and the few exceptions are presented primarily with pictures from classic masters.

Furthermore, this project based on a meaningful interaction of words and images can promote reflection on the potential of such a book to inspire a new experience of the Bible to mature readers and also to challenge assumptions about the suitable audience age of this genre. Ecclesiastes is a challenging piece of writing — philosophic in its nature — so, a demanding text to be illustrated. Searching in contemporary published books based on the Bible, the generality of the works are focused on vivid biblical descriptions, like the well-known Bible stories such as: 'Jonah and the Whale', 'Noah and the Ark', and 'The Creation'. Compared with these traditional choices, illustrated book based on Ecclesiastes are very rare.

A cornerstone of this research was to explore the contemporary relevance of the biblical text of Ecclesiastes. This objective had determined the selection of this book above other books of the Bible. Ecclesiastes is considered by some scholars as a postmodern text, presenting a pertinent message deeply connecting to our present time. This contemporary perspective of the text was explored throughout the book and in particular was a significant inspiration for the construction of the visual compositions.

About the graphic project of the book, there was great attention given to the process of making it as a form of art and communication to stimulate the reader intellectually, emotionally and aesthetically. The aim was that this visual work would reflect the qualities founded in the biblical text (such as inventiveness, creativity and innovation), especially through: (1) the interior structure of the book; (2) relationship between words and pictures; and (3) the rhythm of the visual narrative. In this regard, based on layers of information and meanings that Ecclesiastes implicitly offers, three visual moments were created to allow the reader to reinvent his experience of the book.

The common of the illustrated books published today based on the Bible, hardly offer an engaging, creative or innovative graphic project.

They tend to be poor imaginative in their visual language, composition and book concept. Much of this works consist of conventional visual aids to make the text more accessible, teachable and attractive. From the analysis made, these books seems to lack 'soul and vitality' in reflecting the biblical words (Vermeulen's expression, 2006).

Perhaps can also be considered as final point the fact that the process of making the book consisted of a theoretical and practice-based research based on a multidisciplinary study in three main areas: (1) book illustration (with special focus on the category of picturebook); (2) Christian art and illuminated Bibles; and (3) biblical studies.

6. References

1. Berger, J., 2008. Ways of Seeing. London: British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
2. Bowker, J., 1998. The Complete Bible Handbook. London: Dorling Kindersley.
3. De Hamel, C., 2001. The Book. A History of the Bible. London: Phaidon Press.
4. Harthan, J., 1997. The History of the Illustrated Book: The Western Tradition. London: Thames and Hudson.
5. Kress, G., 2003. Interpretation or Design: from the world told to the world shown. In: M. Styles and E. Bearne, ed. 2003. Art, Narrative and Childhood. Stoke on Trent: Trentham Books. pp.137-153.
6. Leithart, P. J., 2008. Solomon among the Postmoderns. Grand Rapids, Mich: Brazos Press.
7. Mackey, M., 2003. 'The Most Thinking Book': Attention, Performance, and the Picturebook. In: M. Styles and E. Bearne, ed. 2003. Art, Narrative and Childhood. Stoke on Trent: Trentham Books. pp. 101-113.
8. McKendrick, S. and Doyle, K., 2007. Bible Manuscripts: 1400 Years of Scribes and Scripture. London: The British Library.
9. Nikolajeva, M. and Scott, C., 2006. How Picturebooks Work. New York: Routledge.
10. Nodelman, P., 1988. Words about Pictures: The narrative art of children's picture books. Athens: University of Georgia Press.
11. O'Kane, M., 2008. Imaging the Bible: An introduction to biblical art. ed. London: Society for Promoting Christian Knowledge.
12. Potter, J. E., Winter 1986. Beautiful for situation: Bible literature and art in modern books for children, Children's Literature Association Quarterly, [online]. Available at:<http://muse.jhu.edu/journals/chq/summary/v011/11.4.potter.html> [Accessed 29 August 2011].
13. Powlison, D., 2008. Reading the Bible for Personal Application. In: ESV Study Bible, English Standard Version. Wheaton: Crossway Bibles, pp. 2572-2574.
14. Salisbury, M. and Styles, M., 2012. Children's Picturebooks: the art of visual storytelling. London: Laurence King.
15. Veerman, D. R., 2007. Ecclesiastes. In: Life Application Study Bible, New International Version. Eastbourne: Kingsway Publications, p.1126.
16. Vermeulen, M., 2006. Colouring Outside the Lines: Flemish illustrators making their mark. Berchem: Flemish Literature Fund and Lannoo Publishing.
17. Whalley, J. I. and Chester, T. R., 1988. A History of Children's Book Illustrated. London: John Murray Publishers with the Victoria & Albert Museum.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

A typology of title pages: A comparative analysis between Portugal and the United Kingdom

Gabriela Sotto Mayor[1] and Sandie Mourão[2]
gabrielasottomayor@gmail.com, sjmourao@gmail.com
[Design e Arquitectura / Design and Architecture]

Keywords
Title pages; illustration; children's and young adult literature; Portugal; United Kingdom.

Abstract

The peritext in some forms of children's and young adult literature is often purely decorative, however it is also commonly recognized for its contribution to the visual narrative and thus a reader's construction of meaning. It is increasingly more frequent in picturebooks, and even in illustrated books, to see the front and back covers, endpapers, title pages and dedication pages being used beyond simple beautification, the result of an illustrator working sensitively with a designer or being one and the same. Recognizing that all peritextual elements of an illustrated book have been considered in academic discussion, the focus of this paper is on the title page, a feature which has recently been examined by Sotto Mayor [1,2]. This paper shares results from a comparative analysis of a corpus containing books that have won national illustration awards in Portugal and the United Kingdom between 2000 and 2014: The *Prémio Nacional de Ilustração* and The Kate Greenaway Medal respectively. Taking Sotto Mayor's typology, the books were compared and the typology expanded due to the significant differences between the two sets of corpus. These results not only present an expanded, more relevant typology of title pages that will contribute to the academic field of children's literature, but also provide an insight into the development of children's book illustration in both countries, which we believe is a consequence of their distinct national histories of children's literature publication.

1. Peritextual features

In our paper we refer to peritext as the «front and back covers, dust jacket, endpapers, half-title and title pages, and dedication page» [3]. The peritext in an illustrated book is often merely decorative, contrary to what is expected of these elements in a picturebook where it is becoming common to see peritext that assumes an important role in a book's communication system. Indeed, even in an illustrated book, the use of these elements beyond simple embellishment is becoming more frequent as a result of the conscious contribution of the illustrator. There are a number of studies that consider the peritext in picturebooks as their main focus [4–7], although not all of them are extensive in nature.

Some of the mechanisms present in peritexts in the universe of

1 University of Minho, Institute of Education, Braga, Portugal.
2 Nova University, Lisbon, Portugal.

illustrated children's literature include anticipatory information related to characterization, an aesthetic judgment of the pictorial component or prediction of the narrative development. Recognizing that every part of a book deserves special attention, and that all physical spaces of the book can be used for narrative purposes, this paper focuses on a single peritextual feature, the title page.

The title page is usually the first opening after the endpapers where commonly the title, the names of the author and illustrator and the publisher can be found. These elements can cover a whole spread or be placed on the recto page, facing the verso, where the copyright information and sometimes a dedication are found. However, in the world of postmodern picturebooks this can and has been moved around [8]. Thus, traditionally, the title page and copyright page are used to register information related to the edition (title, authorship and publisher, etc.), however, it is increasingly common to introduce illustrated elements that, if they started by serving only as decoration, now contribute to the construction of meaning.

2. Methodological approach

In this paper we share results from a comparative analysis of title pages in a corpus containing books that have won national illustration awards in Portugal and the United Kingdom between 2000 and 2014: The *Prémio Nacional de Ilustração* (PNI) and The Kate Greenaway Medal (KGM) respectively (see Table 1).

Prémio Nacional de Ilustração prize winning books
2014 – *Capital*, Afonso Cruz, Pato Lógico
2013 - *Uma escuridão bonita*, Ondjak and António Jorge Gonçalves (Illus.), Caminho
2012 - *A cadeira que queria ser sofá*, Clovis Levi and Ana Biscaia (Illus.), Lápis de Memórias
2011 - *Os animais domésticos*, Maria João Worm, Quarto de Jade
2010 - *O papão no Desvão*, Ana Saldanha and Yara Kono (Illus.), Caminho
2009 - *Depressa Devagar*, Isabel Minhós Martins and Bernardo Carvalho (Illus.), Planeta Tangerina
2008 - *A Charada da Bicharada*, Alice Vieira and Madalena Matoso (Illus.) , Texto
2007 - *O rapaz que sabia acordar a Primavera*, Luísa Dacosta and Cristina Valadas (Illus.), Asa
2006 - *Histórias de animais*, Rudyard Kipling and Teresa Lima(Illus.), Ambar
2005 - *O quê que quem*, Eugénio Roda and Gémeo Luís(Illus.), Eterogémeas
2004 - *Come a sopa, Marta!*, Marta Torrão, O Bichinho de Conto
2003 - *O sonho de Mariana*, António Mota and Danuta Wojciechowska (Illus.), Gailivro
2002 - *Contos e lendas de Macau,* Alice Vieira and Alain Corbel(Illus.), Caminho
2001 - *A maior flor do mundo*, José Saramago and João Caetano(Illus.), Caminho
2000 - *Estranhões & Bizarrocos* , Eduardo José Agualusa and Henrique Cayatte(Illus.), Dom Quixote

Table 1. Corpus - Prémio Nacional de Ilustração and Kate Greenaway Medal prize winning books

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Table 1. Corpus - Prémio Nacional de Ilustração and Kate Greenaway Medal prize winning books (continuation)

Kate Greenaway Medal prize winning books
2015 - Shackleton's Journey, William Grill, Flying Eye
2014 - This Is Not My Hat, Jon Klassen, Walker Books
2013 - Black Dog, Levi Pinfold, Templar
2012 - A Monster Calls, Patrick Ness and Jim Kay (Illus.), Walker Books
2011 - FArTHER, Grahame Baker-Smith, Templar
2010 - Harry & Hopper, Margaret Wild and Freya Blackwood(Illus.), Scholastic
2009 - Harris Find His Feet, Catherine Rayner, Little Tiger Press
2008 - Little Mouse's Big Book of Fears, Emily Gravett, Macmillan
2007 - The Adventures of the Dish and the Spoon, Mini Grey, Jonathan Cape
2005 - Wolves, Emily Gravett, Macmillan
2004 - Jonathan Swift's "Gulliver" by Martin Jenkins and Chris Riddell (Illus.), Walker
2003 - Ella's Big Chance, Shirley Hughes, The Bodley Head
2002 - Jethro Byrd- Fairy Child, Bob Graham, Walker Books
2001 - Pirate Diary, Richard Platt and Chris Riddell (Illus.), Walker Books
2000 - I Will Not Ever Never Eat a Tomato, Lauren Child, Orchard Books

The *Prémio Nacional de Ilustração*, awarded by the Direção-Geral do Livro, dos Arquivos e das Bibliotecas, was established in 1996 and aims to recognize and encourage the work of artists in the field of book illustration for children and young people in Portugal. The *Kate Greenaway Medal* was established in 1955, is awarded by The Chartered Institute of Library and Information Professionals, and distinguishes illustration in a book for children. Awarded annually in both countries, these are the only prizes to solely reward outstanding illustration in a children's book.

Title pages are a peritextual feature that have recently been examined by Sotto Mayor [1, 2]. Based on a corpus of Portuguese illustrated books and picturebooks, Sotto Mayor not only confirmed the function of a title page as a semantic vehicle in the visual narrative but created a typology of title pages which includes such purposes as introducing characters, clarifying a theme and anticipating an ending. The books from the two corpuses, PNI and KGM, were compared and analyzed according to Sotto Mayor's initial typology with a view to expanding the typology and creating new categories. Other picturebooks in Portugal and the UK were considered to confirm any new emerging categories.

3. Typology of title pages

The original typology [1, 2] divided the title pages into two types:

> 1) A (merely) **informative** title page (which can be illustrated or not), with elements such as title, authors and publisher, are not especially significant, even when illustrated, as the inclusion of a replicate illustration from other peritextual parts adds nothing to what has already been introduced;

2) A **significant** title page, also with elements such as title, authors and publisher, but which adds meaningful visual information contributing to broadening the interpretative hypotheses (see Table 2).

Table 2. Original typology of title pages [1, 2].

Informative
a. Informative with a white paper (usually the verbal text only)
b. Informative with a coloured paper (usually the verbal text only)
c. Informative with a replicate illustration from other peritextual parts that brings no additional information.
Significant
1. An illustration relating to the theme
2. An illustration anticipating the ending
3. An illustration suggesting the tone of the narrative
4. An illustration presenting the main characters
5. An illustration representing the main thread of the narrative
6. An illustration revealing the turning point of the narrative
7. An illustration indicating the presence of two narratives (either visual and/or verbal)

4. Results

Ten of the UK corpus (KGM) were picturebooks, four were illustrated books and one was a fusion text[3]. The Portuguese corpus (PNI) was made up of ten illustrated books and five picturebooks. As shown in Table 3, there were a larger number of books created by one person, an author-illustrator, in the KGM corpus. As such the relationship between the verbal and visual language is likely to be stronger [5], as is the relevance of the visual and the sequential connection between the parts of the book. It is also likely that the illustrative value of a title page, thus its semiotic importance, is more significant when it contains a different illustration or a reproduction of part of a spread. In the PNI corpus only half of the title pages would be considered of semiotic importance, whereas in the KGM corpus the title page illustrations are of semantic importance in all but two of the award winning titles.

Table 3. Corpus summary analysis

KGM	PNI	**Typology of title pages:**
		Informative
-	4	White paper
-	2	Coloured paper
1	2	Replicate illustration
		Significant
2	2	Relating to the theme of the book

3 A fusion text is the result of a synthesis of characteristics from different visual texts, e.g. an illustrated text, a comic and a picturebook [12].

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

Table 3. Corpus summary analysis (continuation)

1	-	Anticipating the ending
1	-	Suggesting the emotional tone of the book
5	4	Presenting the main characters
2	1	Representing the main thread of the narrative
-	-	Revealing the turning point of the narrative
-	-	Indicating the presence of two narratives
3	-	Beginning the visual narrative
2	-	Providing the setting for the narrative
1	-	Relating the cover sequentially with the first opening of the narrative
1	-	Making reference to a previous book

4.2. Typology of title pages with examples

In this section we present the results of the categorization (following the original typology sequence) using concrete examples from both corpuses.

4.1.1. A title page illustration relating to the theme

An example for this category is the illustrated book *Ella's Big Chance*, a retelling of the classic story of Cinderella with a different, somewhat unexpected ending. If this was just another retelling (like many others) the title page featuring a couple dressed in glamorous outfits and dancing cheerfully together could be interpreted as that particular romantic moment at the ball when the prince meets and dances with Cinderella and they fall in love: the moment when everything changes, «the turning point», one of the original categories. However, the twist that Shirley Hughes presents the reader with does not suit this category. We believe that the author chose that particular illustration precisely to make the reader think about that important moment in the classic story. The theme of Cinderella is all about finding your prince. In this version, Ella realizes she is in love with Buttons «a lively lad» that works with her in the dress shop she owns with her father, Mr Cinders. This title page illustration confirms the topic of this book by hinting that Ella will find her prince, however, it does not show the prince we are all expecting.

4.1.2. A title page illustration anticipating the ending

In the picturebook *Black Dog* the illustration on the title page is almost a replica of the cover illustration. We see a red house with three floors in the middle of a snowy forest and outside a boy in a yellow coat is looking at an enormous paw print in front of the house. The house fills half of the layout and the title is placed on the lower half together with the author's name in black ink contrasting with the white from the snow. The title page is almost the same, but instead of the gigantic animal paw print and the boy, it has lots of normal size animal paw prints leading into the house. This «illustration anticipates the ending» because the dog ends up being in the house with the family at the close of the story.

4.1.3. A title page illustration presenting the main characters

The category where an illustration is presenting the main characters is the most frequent, regardless of the corpus being from PNI (4 examples) or KGM (5 examples). The title page from the Portuguese book, *O papão no desvão [The bogeyman in the attic]* is a good example for this category. The illustration on the title page shows a pink(ish) bogeyman filling the entire page, facing the reader with an angry expression - its eyebrows are pointing inwards and his gigantic mouth is wide open showing his scary teeth - his arms are stretched above his head making him look taller and his tiny legs are in a running position. The names of the author and the illustrator have been placed as though they are movement lines emerging from his raised running leg. His opened mouth is big enough to contain the complete title. In the English corpus the book *Jonathan Swift's "Gulliver"* is another good example. The main character Lemuel Gulliver is portrayed sitting passively sideways, with his legs crossed and his head facing the reader. He fills just the verso while the recto has the verbal text, title, author and illustrator's name as well as publisher's name and logo.

4.1.4. A title page illustration representing the main thread of the narrative

The picturebook *I will not ever never eat a tomato* is a good example for this category. The narrative develops around the idea of Lola being an extremely fussy eater. The title page shows a photograph of a huge tomato filling the page space, the food she dislikes the most. The long, eight-word title, as well as the name of the publisher and the names of the characters that feature in the narrative, are all written inside this tomato. Only the author's name is placed above the photograph. In the Portuguese corpus there is a similar example. The picturebook *Come a sopa, Marta!* [*Eat your soup, Marta!*] tells the story of a little girl called Marta, who struggles to eat her soup. She doesn't like soup and resists the idea of even tasting it. The title page of this book shows a double spread illustration on a blue green(ish) background with a tiny cooking pot, drawn in pencil, in the centre of the recto page. Immediately we are led to infer that we are standing before the soup container. The so often green liquid, the soup that many children usually enjoy, is what leads this narrative.

In both these books a particular food sustained the plot, but there are a variety of ways that the narrative thread can be visually represented on the title page. The original typology is highly flexible, for example a character depicted in the title page can be seen as the vehicle for the action, that which drives or moves the narrative. In *Harris finds his feet* the title page presents the main character, Harris, but also showcases his big feet representing the main thread of the narrative. The whole narrative develops around the question that Harris poses to his grandfather: «Why do I have such enormous feet, Grandad?». Harris' feet gain importance and prominence as the cause of his question for they are placed on the title page as a part of a bigger illustration from inside the book.

CONFIA . International Conference on Ilustration & Animation
Guimarães. Portugal . July 2017 . ISBN: 978-989-99861-3-8

4.1.5. A title page illustration beginning the visual narrative

In the picturebook *The Adventures of the Dish and the Spoon* the nursery rhyme being played on the record player on the first opening is depicted on the title page in a book in front of the main characters, Dish and the Spoon. It makes reference to the original nursery rhyme, well known to English-speaking children, and insinuates that this is where it all began. Another example in this category is *Wolves*. Here the title page is a double spread illustration showing the rabbit's hessian doormat, where a library flier and postcard have recently landed after being delivered by the postman. The flier is advertising a new book about Wolves, which we can assume is the reason why the rabbit went to the library to borrow the book. This is how it all started! The author-illustrator has cleverly integrated the visual narrative into this spread, using the postcard to show the copyright information and the dedication.

4.1.6 A title page illustration providing the setting for the narrative

The picturebook *Jethro Byrd - Fairy Child* has a «title page illustration that provides the setting for the narrative». In a double spread illustration we can see an airy view of a big city with lots of tall buildings, factories, parked cars, moving cars and trucks, parking lots, service station driveways and many more cityscape details. In the centre of the recto page, right below the title and author box, sits a white building with a white fence and miniscule characters around it. This is the same fence depicted inside the book «where the weeds poked through» and where Annabelle «went through to see». It situates the reader as they begin the story.

4.1.7 A title page illustration referencing a prequel

The picturebook *This is not my hat* has a small title page illustration between the title and the author's name and the publisher's name and logo. The illustration shows a rock, some vegetation and very small bubbles resembling those of a fish - maybe the one on the front cover. This is «an illustration that is making reference to a prequel»[4], by the same author. Jon Klassen has created a trilogy with hat narratives. The first to be published was *I want my hat back* (Candlewick Press, 2012) then, *This is not my hat* (Walker Books, 2014), and finally, *We found a hat* (Candlewick Press, 2016). The three title page illustrations from the books mentioned have a representation of almost the same rock but the vegetation changes to suit the theme of the book. However, the overall design of the title page is exactly the same.

4.1.8. A title page illustration with multiple significances

Some books have title pages that can be significant in many ways, therefore enabling multiple categorizations. The fusion text *A Monster Calls* is one of those examples. The double spread, black and white title page

4 We found similar examples in the Knuffle Bunny series by Mo Willems (Hyperion Books, 2004, 2007 and 2010).

illustration shows a dark tempestuous night setting and on the verso page, approaching the gutter there is what looks like a monster, a monster we had already seen on the cover, with his back to the reader. The cover and the title page illustration seem to depict the exact same moment but seen from different points of view. The monster is approaching a house, with large confident steps. First seen from behind by the reader and then seen from his right side, reinforcing the idea of being nearer to his goal every step he takes. From this first analysis another category emerged a title page «relating the cover sequentially with the first opening of the narrative»[5]. The title page becomes a visual link between the two. Also, the darkness of the illustration can work both literally and metaphorically, «suggesting the tone of the book», it is night time - a time for monsters and so it is scary and frightening. At the same time the illustration on this title page is «presenting the main character», giving the reader the opportunity to feel the monster's proportion even though only a small part of the page is used to represent it. His proportion and posture in relation to the rest of the scene clearly indicates that he is to be feared.

Together the two corpuses have provided evidence of most of Sotto Mayor's original categories, though two are not represented: «a title page illustration revealing the turning point of the narrative» and «indicating the presence of two narratives» by the award winning titles. However, as can be seen from the analysis, the UK corpus covers a far wider range of categories than the Portuguese one. In addition, a further four categories can be found in the UK corpus. The final expanded typology, now with eleven categories, is presented in Table 4.

Table 4. Typology of title pages with new categories

Significant
1. An illustration relating to the theme
2. An illustration anticipating the ending
3. An illustration suggesting the emotional tone of the narrative
4. An illustration presenting the main characters
5. An illustration representing the main thread of the narrative
6. An illustration revealing the turning point of the narrative
7. An illustration indicating the presence of two narratives (either visual and/or verbal)
8. An illustration beginning the visual narrative
9. An illustration providing a setting for the narrative
10. An illustration relating sequentially with other peritextual features
11. An illustration making reference to a prequel

5. Concluding thoughts

While the PNI was established in 1996, the KGM is much older - the first prize was awarded in 1955. The history of children's books in these two countries could not be more distinct resulting in most major publishers in

5 We found similar examples in Emily Gravett's picturebooks, e.g. *Monkey and me* (Macmillan Children's Books, 2007); and *Susan Laughs* written by Jeanne Willis and illustrated by Tony Ross (Henry Hold & Co, 1999).

the UK having a children's list by the 1960s [10], however in Portugal this was not obvious until the end of the 1990s [11]. We believe this longer history has resulted in a greater support by publishers of illustrated books for children, as well as an acknowledgement of the relevance of the author-illustrator within this publishing market.

In the KGM corpus, almost all the title pages included a unique illustration that appears nowhere else in the book. Such illustrations are more likely to contribute to the visual narrative and have significance. The majority were picturebooks, and a quality picturebook requires that there is not only a relationship between the visual verbal codes, but that it is conceived as a whole with all the parts inter-relating [3, 5]. There is thus a direct relationship between the picturebook format, an author-illustrator as sole creator and the profusion of significant titles pages. We consider the fact that eleven of the fourteen books in the KGM corpus were written and illustrated by the same person contributes to an expanded typology of title pages - for author-illustrators incline towards playfulness, which is key to their creativity and intuitiveness [9], and key to the variety of ways a title page contributes to the visual narrative.

The creation of a typology based on two distinct corpuses has contributed to a better understanding of how much the illustrations in books, in particular picturebooks, can contribute to the visual narrative. The UK corpus exhibited nine of the final eleven categories, however the Portuguese corpus just three. This study has also shown that there may be limitations to the creation of a relevant and far reaching typology if it is restricted to one particular national corpus. The UK corpus has enabled the inclusion of an additional four categories to the typology. The typology will continue to remain open for there are possibilities of including additional categories, not only from the analysis of titles pages in illustrated books from other countries, but also in the ever-changing and evolving panorama of children's literature, where it is likely that further uses for the illustrations in a title page will materialize.

References

1. Sotto Mayor, G.: As folhas de rosto nos livros ilustrados de literatura infantojuvenil: Uma proposta tipológica. Tropelias Rev Teoría la Lit y Lit Comp [Internet]. 25, 335–52 (2016) Available from: file:///C:/Users/nox/Downloads/1120-2935-1-PB.pdf
2. Sotto Mayor, G.: Ilustração de livros de LIJ em Portugal, na primeira década do século XXI: caracterização, tipificação e tendências. Tropelias & Companhia, Porto (2016)
3. Sipe, L., McGuire, C.: Picturebook endpapers: Resources for literary and aesthetic interpretation. In: Evans, J. (eds.) Talking beyond the page: Reading and responding to picturebooks, pp. 62–80. Routledge, London and New York (2009)
4. Arizpe, E., Styles, M.: Children reading pictures: Interpreting visual texts. Routledge-Falmer, London (2003)
5. Nikolajeva, M., Scott, C.: How Picturebooks Work. Routledge, New York (2006)
6. Sipe, L., Brightman, A.: Young Children's Interpretations of Page Breaks in Contemporary Picture Storybooks. J Lit Res.41, 68–103 (2009)
7. Sipe, L.: Peritexts and page breaks: opportunities for meaning-making in picturebooks.

In: Helena, M. (eds.) Formar leitores para ler o mundo, pp. 33–56. Lisboa (2009) Available from: http://www.leitura.gulbenkian.pt/naoperca/FormarLeitores2009.pdf
8. Dressang, E. T.: Radical change theory, postmodernism and contemporary picturebook. In: Sipe, L., Pantaleo, S. (eds.) Postmodern Picturebooks: play, parody and self- referentiality. Routledge, New York (2008)
9. Salisbury, M.: The artist and the postmodern picturebook. In: Sipe, L., Pantaleo, S. (eds.) Postmodern Picturebooks: play, parody and self- referentiality. Routledge, New York (2008)
10. Hunt, P.: An Introduction to Children's Literature. Oxford University Press, Oxford (1994)
11. Silva, S. R.: Presença e significado de Manuel António Pina na literatura portuguesa para a Infância e a Juventude. Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação para a Ciência e a Tecnologia, Coimbra (2013)
12. Evans, J.: Fusion texts – the new kid on the block: What are they and where have they come from? In: Evans, J: (eds.) Challenging and Controversial Picturebooks: Creative and Critical Responses to Visual Texts. Routledge, Abingdon (2015)

Notes / Notas

NORPRINT
A CASA DO LIVRO

NORPRINT
A CASA DO LIVRO

NORPRINT
A CASA DO LIVRO

NORPRINT
A CASA DO LIVRO®