



ESTG



INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

A ILUSTRAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE COMUNICAÇÃO DE
CULTURA

A ILUSTRAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE COMUNICAÇÃO DE CULTURA

A lenda do Rio Lethes para um projeto de vídeo mapping

Jéssica Antunes Gomes

2019

Escola Superior de Tecnologia e Gestão



INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

JÉSSICA ANTUNES GOMES

**A ILUSTRAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE
COMUNICAÇÃO DE CULTURA:
A LENDA DO RIO *LETHES* PARA UM PROJETO DE *VIDEO MAPPING***

MESTRADO EM DESIGN INTEGRADO

TRABALHO EFETUADO SOB A ORIENTAÇÃO DE
PROFESSOR DOUTOR PEDRO MIGUEL FARIA
PROFESSORA DOUTORA PATRÍCIA VIEIRA

NOVEMBRO DE 2019



INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

JÉSSICA ANTUNES GOMES

**A ILUSTRAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE
COMUNICAÇÃO DE CULTURA:**

A LENDA DO RIO *LETHES* PARA UM PROJETO DE *VIDEO MAPPING*

MESTRADO EM DESIGN INTEGRADO

PROJETO DE DESIGN INTEGRADO APRESENTADO
NA ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO
DO INSTITUTO POLITÉCNICO DE VIANA DO CASTELO
PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM DESIGN

TRABALHO EFETUADO SOB A ORIENTAÇÃO DE

PROFESSOR DOUTOR PEDRO MIGUEL TEIXEIRA FARIA

PROFESSORA DOUTORA PATRÍCIA ALEXANDRA PINHEIRO DE CASTRO VIEIRA

NOVEMBRO DE 2019

Trabalho desenvolvido no âmbito do Projeto de Investigação Científica e Desenvolvimento Tecnológico intitulado: “NMSPCAM: Novos Media ao Serviço do Património Cultural do Alto Minho”, com referência NORTE-01-0145-FEDER-024177 | Promotor: Instituto Politécnico de Viana do Castelo.



AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus orientadores, Professor Doutor Pedro Faria e Professora Doutora Patrícia Vieira, pela paciência e apoio durante toda a realização do projeto de dissertação.

Às entidades colaboradoras na realização do projeto NMSPCAM.

Especial obrigado à Team Lia pela boa disposição e pelo ensino durante o trajeto.

À Mariana e a Joana por serem as minhas revisoras e corretoras.

Aos meus amigos, de perto e de longe, pelo vosso apoio e carinho.

Um especial agradecimento ao Joaquim, por tudo, por estar sempre ao meu lado.

À minha irmã, que me intitulou de procrastinadora nos momentos certos.

O meu maior agradecimento aos meus pais, nada seria possível sem vocês.

RESUMO

A investigação que aqui se apresenta surgiu da necessidade de aquisição de conhecimento nas áreas da ilustração e da animação, que culminaram com o desenvolvimento de um projeto de ilustração, de conteúdo cultural, realizada como parte integrante para uma projeção de *video mapping*.

O emprego do desenho de forma a comunicar um aviso ou a explicar algum acontecimento, foi um dos pontos de partida para o que viria a ser a ilustração. Com o passar dos séculos, a técnica de representação foi evoluindo, passando do desenho simplificado da vivência do quotidiano, presente nas figuras rupestres, às técnicas e tecnologias digitais que permitem a cada autor explorar o seu imaginário, na atualidade.

As ilustrações ganharam dinamismo através da invenção de novos aparelhos. Essa magia, que surgiu da sobreposição de imagens dispostas em diversas folhas, possibilitou a criação de desenhos animados até à atual projeção de imagens nas mais diversificadas superfícies, denominada de projeção *video mapping*.

Neste projeto a ilustração é utilizada como um meio de comunicação e expressão de cultura. As imagens animadas que constituem o projeto final, um *video mapping*, exploram, de forma apelativa, momentos históricos e da cultura popular da região do Alto Minho. A Lenda do Rio *Lethes* é uma das estórias popularmente reconhecida na zona Norte de Portugal, a qual, terá ocorrido na Vila de Ponte de Lima durante a ocupação Romana e que relata um evento associado ao rio do esquecimento.

O projeto realizado no âmbito desta investigação inclui todo o processo de execução das ilustrações para a Lenda do Rio *Lethes*, as quais foram apoiadas pelos diversos elementos da equipa do projeto NMSPCAM. Com estes foram trocadas ideias, que contribuíram para o desenvolvimento dos personagens e cenários que compõem a lenda trabalhada. Os restantes membros da equipa foram ainda responsáveis pela realização de outras ilustrações que constituíam o produto final, assim como por toda a animação, planificação e produção do *video mapping*.

O produto final foi apresentado em maio de 2019, na fachada de um dos mais emblemáticos edifícios da cidade de Viana do Castelo, o edifício dos antigos Paços do Concelho. Além de ter captado a atenção e interesse de inúmeros transeuntes, o projeto NMSPCAM foi criado com o objetivo de potenciar a comunicação de valores culturais da região de Viana do Castelo, valorizando a história do local e dinamizando socioculturalmente a cidade.

Palavras chave:

Ilustração, Comunicação de Cultura, Lenda do Rio *Lethes*, *Video mapping*, Viana do Castelo

ABSTRACT

The presented research arose from the need for knowledge acquisition in the areas of illustration and animation, which culminated in the development of an illustration project, of cultural content, carried out as an integral part for a *video mapping projection*.

The use of drawing techniques to communicate a warning or to explain some event, was one of the starting points for what would become the illustration. Over the centuries, the technique of representation evolved, moving from the simplified design of the everyday life experiences as it is presented in rock figures to digital techniques and technologies that allow each author to explore his imaginary.

The illustrations gained dynamism through the invention of new devices. This magic, which emerged from the overlapping of images arranged in several sheets, allowed the creation of cartoons and continued evolving until the current image's projection on the most diverse surfaces, called *video mapping*.

In this project, the illustration is used as a form of communication and expression of culture. The animated images that make up the final project, - a *video mapping* explore, in an appealing way, the history and folk culture of the Alto Minho region. The Legend of the *Lethes River* is one of the most popular stories in the Northern zone of Portugal, which took place in the Village of Ponte de Lima during the Roman occupation and which reports an event associated with the river of oblivion.

The project carried out in the context of this investigation includes the entire process of execution of illustrations for the Legend the *Lethes River*, which were supported by the elements of the NMSPCAM project team. There was an exchange of ideas with this work group which contributed to the development of the characters and scenarios that make up the chosen story. The other team members were also responsible for carrying out other illustrations that constituted the final product, as well as for all the animation, planning and production of *video mapping*.

The final product was presented in May 2019, on the facade of one of the most emblematic buildings in Viana do Castelo, the building of *Paços do Concelho*. In addition to capturing the attention and interest of numerous passers-by, the NMSPCAM project was created with the objective of enhancing the communication of cultural values of Viana do Castelo, promoting local history and boosting the city's social and economic environment.

Keywords:

Illustration, Culture Communication, *Lethes River Legend*, *Video mapping*, Viana do Castelo

Índice

1. INTRODUÇÃO	1
CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO DE INVESTIGAÇÃO	1
MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS.....	2
METODOLOGIA E QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO	3
ESTRUTURA DO DOCUMENTO	3
2. BREVE HISTÓRIA DA.....	4
INTRODUÇÃO	4
ILUSTRAÇÃO	4
ILUSTRAÇÃO EM PORTUGAL	30
IMAGEM ANIMADA	35
IMAGEM EM MOVIMENTO.....	40
CINEMA E ANIMAÇÃO EM PORTUGAL.....	44
VIDEO MAPPING	46
3. CASOS DE ESTUDO.....	50
WALT DISNEY	50
OSKAR E GASPAR.....	52
4. PROJETO DE ILUSTRAÇÃO DA LENDA DO RIO <i>LETHES</i>.....	55
INTRODUÇÃO	55
O PROJETO NMSPCAM.....	55
O LOCAL DE PROJEÇÃO	56
A LENDA DO RIO <i>LETHES</i>	56
ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA.....	57
<i>Fase 1 - Pesquisa e recolha de referências:</i>	58
O PROCESSO.....	58
<i>Fase 2 - Ilustração e storyboard v.1:</i>	61
<i>Fase 3 - Ilustração v.2:</i>	63
<i>Fase 4 - Experiência de projeção de Video mapping:</i>	71
5. CONCLUSÕES	74
PERSPETIVAS FUTURAS DE DESENVOLVIMENTO.....	75

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
7. APÊNDICES.....	83
REGISTO FOTOGRÁFICO DE LOCAIS DE ESTUDO E INTERVENÇÃO:	83
ESBOÇO DAS PERSONAGENS E CENÁRIOS:	84
ILUSTRAÇÕES DAS PERSONAGENS E CENÁRIOS:	87
8. ANEXOS.....	93
ANEXO 1 - LENDA DO RIO <i>LETHES</i>	93

Índice de Figuras

FIG. 1 - PINTURA ENCONTRADA NA CAVERNA DE BLOMBOS, ÁFRICA DO SUL (CERCA 73.000 ANOS)	5
FIG. 2 - PINTURA ENCONTRADA NUMA CAVERNA NA ILHA DE BORNÉU, INDONÉSIA (CERCA 40.000 ANOS)	5
FIG. 3 - ESTATUETA “HOMEM-LEÃO”, TALHADA EM MARFIM, ENCONTRADA NA GRUTA HOHLENSTEIN-STADEL, ALEMANHA (CERCA DE 32.000 ANOS)	5
FIG. 4 - EVOLUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO FIGURATIVA	5
FIG. 5 - FIGURA HUMANA E ANIMAL, CAVERNA DE LASCAUX, FRANÇA (CERCA DE 15.500 ANOS)	6
FIG. 6 - EVOLUÇÃO DA ESCRITA CUNEIFORME E PLACA DE ARGILA COM ESCRITA CUNEIFORME	7
FIG. 7 - SECÇÃO DO LIVRO DOS MORTOS (DO ESCRIBA NEBQED, C. 1300 A.C., E PAPIRO DE NANI, C. 1040–945 A.C.)	8
FIG. 8 - PAINEL EM MAAT REPRESENTAÇÃO DE AKHENATON E NEFERTITI COM TRÊS DAS SUAS FILHAS SOB O DEUS DO SOL, ATON	8
FIG. 9 OSSOS ORACULARES DA DINASTIA SHANG	9
FIG. 10 - ESCRITA MAIA EM PLACA DE ARGILA E FRESCO “SACRIFÍCIO DOS PRISIONEIRO”, SÍTIO ARQUEOLÓGICO DE BONAMPAK, MÉXICO CERCA DE 790 A.C.), RESPECTIVAMENTE	10
FIG. 11 - ÂNFORA, KRATERA E LOUTROPHOROS, RESPECTIVAMENTE	10
FIG. 12 - DETALHE DE ÂNFORA DO PERÍODO GEOMÉTRICO	11
FIG. 13 - VASO COM FIGURAS NEGRAS (PERÍODO ARCAICO) E VASO COM FIGURAS VERMELHAS (PERÍODO CLÁSSICO)	12
FIG. 14 - PINTURAS A FRESCO NAS PAREDES DE UMA CASA (POMPEIA) E FRESCO DE CARÁCTER MITOLÓGICO (BASÍLICA DE HERCULANO)	13
FIG. 15 - FRESCO DE PAISAGEM (VILLA LÍVIA, PRIMAPORTA, 20 A.C.), FRESCO DE CENA DO QUOTIDIANO E RETRATO	13
FIG. 16 - MOSAICO DE CARÁCTER MITOLÓGICO REPRESENTANDO A DEUSA DIANA (CIDADE DE VOLUBILIS, MARROCOS) E MOSAICO DA CASA DE MENANDRO (POMPEIA)	14
FIG. 17 - CRISTO PANTOCRATOR (CA. 1261, MOSAICO BIZANTINO SOBREVIVENTE NA BASÍLICA DE SANTA SOFIA, ISTAMBUL, TURQUIA) E MOSAICO (CA. 1100, MOSTEIRO DE DAFNE, GRÉCIA)	14
FIG. 18 - VERGILIUS VATICANUS, CODEX AUREUS OF CANTERBURY, BOOK OF KELLS E BÍBLIA DE WINCHESTER, RESPECTIVAMENTE	17
FIG. 19 - LIVRO DE HORAS DE CATARINA DE CLEVES (CA. 1440) E DE LUÍS DE ORLEANS (CA. 1490)	17
FIG. 20 - “O APOCALIPSE” (1489) E “ O RINOCERONTE DE DÜRER” (1515), DE ALBRECHT DÜRER	19
FIG. 21 - “A GRANDE ONDA DE KANAGAWA” (1830) POR KOKUSAI, XILOGRAVURA A CORES	19
FIG. 22 - CAPA LIVRO "SONGS OF INNOCENCE" (1795) E DANTE RUNNING FROM THE THREE BEASTS, ILUSTRAÇÃO DO LIVRO “A DIVINA COMÉDIA” (1824-27) WILLIAM BLAKE.	21

FIG. 23 - LITOGRAFIA "LAZA PARTIDA" (1825) DE FRANCISCO DE GOYA - "KUNSTFORMEN DER NATUR", (1904) DE ERNST HAECHEL RESPETIVAMENTE.....	22
FIG. 24 - IMPRESSÃO THE PLUMB PUDDING IN DANGER (1805) E HE STEERS HIS FLIGHT (1810) DE JAMES GILLRAY	23
FIG. 25 - SÁTIRA SOBRE O REI LUIS FILIPE (1773-1850) , "GARGANTUA" (1832) LITOGRAFIA HONORÉ DAUMIER.....	24
FIG. 26 - CARTOON No. 1 - "SUBSTANCE AND SHADOW" DE PUNCH (1843) JOHN LEECH	24
FIG. 27 - ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS "MAD TEA PARTY" (1865) , JOHN TELLER	24
FIG. 28 ILUSTRAÇÃO DO LIVRO "THE PETER RABBIT TALE" (1902) BEATRIX POTTER	25
FIG. 29 - MOULIN ROUGE (1890), JULES CHÉRET - GISMONDA (1894) , F. CHAMPENOIS (1897) ALPHONSE MUCHA, RESPETIVAMENTE.	26
FIG. 30 - CAPAS DE REVISTA VOGUE, (1926).....	27
FIG. 31 - CARTAZES PUBLICITÁRIOS EM LITOGRAFIA (1927), LOGOTIPO MARCA YSL (1961), CASSANDRE	28
FIG. 32 - CARTAZES PUBLICITÁRIOS DAS GUERRAS MUNDIAIS: JAMES FLAGG (1917); "A REABILITADORA" (1943), HOWART MILLER; O ETERNO JUDEU , PROPAGANDA FILME NAZI (1940) AUTOR DESCONHECIDO.	28
FIG. 33 - LATA SOPA CAMPBELL, REFRIGERANTE COCA-COLA (1962), ANDY WARHOL RESPETIVAMENTE	29
FIG. 34 - ELVIS PRESLEY (1963), MARILYN MONROE (1964) , ANDY WARHOL, RESPETIVAMENTE .	29
FIG. 35 - CARTAZ BOB DYLAN, (1967), MILTON GLASER, THE DIFFERENT DRUMMER, (1968) PETER MAX, RESPETIVAMENTE	30
FIG. 36 - CORPO EXPEDICIONÁRIO PORTUGUÊS, JOÃO NINGUÉM, SOLDADO DA GRANDE GUERRA, (1919) CAPITÃO MENEZES FERREIRA	32
FIG. 37 - CAPA DA 1ª REVISTA ORPHEU (JAN., FEV, MAR. -1915) E 2ª EDIÇÃO (ABR., MAI., JUN., 1915).....	33
FIG. 38 - REPRESENTAÇÃO ILUSTRATIVA E FIGURA EM CERÂMICA DO "ZÉ POVINHO", RAFAEL BORDALO PINHEIRO.....	33
FIG. 39 - ILUSTRAÇÃO "O NOSSO MARINHEIRO" DO ÁLBUM DE COSTUMES PORTUGUESES", 1987, ALFREDO ROQUE GAMEIRO.....	31
FIG. 40 - AS AVENTURAS SENTIMENTAIS E DRAMÁTICAS DO SENHOR SIMPLÍCIO BAPTISTA, 1850, ANTÓNIO SILVA	31
FIG. 41 - BANDA DESENHADA DO "QUIM E MANECAS", 1915, STUART CARVALHAIS.....	31
FIG. 42 - CAPA LIVRO PRAIA MAR, VERSÃO PORTUGUÊS E FRANCÊS (2011) BERNARDO CARVALHO	34
FIG. 43 - ILUSTRAÇÕES DE LIVRO INFANTIL "O LIVRO DO PEDRO", 2008, MANUELA BACELAR.....	34
FIG. 44 - COLUNA DE TRAJANO COM ESTÁTUA DE SÃO PEDRO, ROMA. PAINEL COM PORMENOR DE RELEVOS DA HISTÓRIA DE ROMA. RESPETIVAMENTE	35
FIG. 45 - REPRESENTAÇÃO DE FIGURAS PARA PRODUÇÃO DE TEATRO DE SOMBRAS CHINESAS, 2012, PEDRO CUNHA	36

FIG. 46 - LANTERNA MÁGICA.....	36
FIG. 47 - ILUSTRAÇÃO DO FANTASCÓPIO, 1795	37
FIG. 48 - REPRESENTAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DO TAUMATROPO	37
FIG. 49 - A PRIMEIRA FOTOGRAFIA, PROCEDIMENTO FEITO EM HELIOGRAFIA, 1793, NICÉPHORE NIÉPCE	38
FIG. 50 - REPRESENTAÇÃO DE FENAQUISTICÓPIO E ZOOTROPO RESPETIVAMENTE.....	38
FIG. 51 - IMAGENS CAPTURADAS DO CAVALO EM MOVIMENTO, 1877, EADWEARD MUYBRIDGE	39
FIG. 52 - REPRESENTAÇÃO DO APARELHO PRAXINOSCÓPIO.....	39
FIG. 53 - IMAGEM DO FILME "FANTASMAGORIE", 1908, EMILE COHL.....	41
FIG. 55 - KOKO THE CLOWN E FELIX THE CAT RESPETIVAMENTE	42
FIG. 56 - SÉRIE DE DESENHOS ANIMADOS "THE SIMPSONS" – 1980 E 2009	44
FIG. 57 - POSTER PROMOCIONAL FILME DESENHOS ANIMADOS "TOY STORY" – 1995 E 2019	44
FIG. 58 - FIGURA 3 BUSTOS DE GRIM GRINNING GHOSTS - PARQUE ATRAÇÕES DISNEY- 1969.....	47
FIG. 59 - DISPLACEMENTS – MICHAEL NAIMARK (2005)	48
FIG. 60 - PROJEÇÃO EDP EM GUIMARÃES, 2012, - PROJEÇÃO FESTIVAL DE MÚSICA BOOM, 2014, OSKAR E GASPAR.....	49
FIG. 61 - PROJEÇÃO DE <i>VIDEO MAPPING</i> , MACAU, TERREIRO DO PAÇO, LISBOA, 2018	49
FIG. 62 - STREAM BOAT WILLIE, 1928	50
FIG. 63 - IMAGEM DISNEYLAND PARIS, REDAÇÃO, 2017	51
FIG. 64 - EXTRATO FILME MARY POPPINS, ACOMPANHADA COM AS ILUSTRAÇÕES DE PINGUINS.....	51
FIG. 65 - CAPA DO FILME "O REI LEÃO" EM 1994 E 2019.....	52
FIG. 66 – <i>VIDEO MAPPING</i> AGT NA HEIDI KLUM 2017, TATUAGENS EM <i>VIDEO MAPPING</i> , PUBLICIDADE DESESPERADOS.....	54
FIG. 67 - IMAGENS PUBLICITÁRIAS DA PARCERIA COM VIEIRA DA SILVA, 2019.....	54
FIG. 68 - ANTIGOS PAÇOS DO CONCELHO, PRAÇA DA REPÚBLICA, 2019 IMAGEM DE AUTOR	56
FIG. 69 - ESTÁTUA CAVALEIRO ROMANO PONTE DE LIMA IMAGEM DE AUTOR.....	57
FIG. 70 - ENCENAÇÃO DA LENDA DO RIO <i>LETHES</i> , 2009, PONTE DE LIMA.....	58
FIG. 71 - LIVRO DE BANDA DESENHADA "ASTÉRIX E OBELIX" E SÉRIE TELEVISIVA "SPARTACUS: BLOOD AND SAND"	59
FIG. 72 - FILMES "GLADIADOR", "BEN HUR" E "POMPEIA", RESPECTIVAMENTE.....	59
FIG. 73 - PROPORÇÃO HUMANA MASCULINA E SILHUETA DE REFERÊNCIA DAS PERSONAGENS	60
FIG. 74 - DOIS CAVALOS E UM JOKEY, WESLEY	60
FIG. 75 - "DANTE ILUMINANDO FLORENÇA COM O SEU POEMA" DE DOMENICO DI MICHELINO (1460)	61
FIG. 76 - "O BARQUEIRO" DE GUSTAVE DORÉ E EUGÉNE DELACROIX, RESPECTIVAMENTE.....	61

FIG. 77 - ESBOÇO SOLDADOS ROMANOS	62
FIG. 78 - APLICAÇÃO DE COR NOS PERSONAGENS DIGITALIZADAS.....	62
FIG. 79 - IMAGENS UTILIZADAS NO STORYBOARD COMO CENÁRIO	63
FIG. 80 - ESBOÇO DA GÁLEA, ANÁLISE DE PORMENORES	63
FIG. 81 - ESTUDO CAPACETE GRAFITE, PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR. RESPETIVAMENTE.	64
FIG. 82 - HÉRCULES CAPITOLINO (SÉC. II A.C.), CLEÔMENES (SÉC. I A.C.) E AUGUSTO PRIMA PORTA (19 A.C.)	65
FIG. 83 ESBOÇO RÁPIDO E DETALHADO DO BARQUEIRO	65
FIG. 84 - REPRESENTAÇÃO DA COURAÇA ANELADA E DUPLA COURAÇA. RESPETIVAMENTE.....	67
FIG. 85 - REPRESENTAÇÃO COURAÇAS COMANDANTE E SOLDADO.....	67
FIG. 86 - REPRESENTAÇÃO CAPACETES COMANDANTE E SOLDADO.....	68
FIG. 86 - FORMAÇÃO TARTARUGA	68
FIG. 87 - REPRESENTAÇÃO COMANDANTE	69
FIG. 88 REPRESENTAÇÃO SOLDADOS.....	69
FIG. 89 - REPRESENTAÇÃO DO BARQUEIRO E PORMENORES	69
FIG. 90 - REPRESENTAÇÃO PAISAGEM DO RIO <i>LETHES</i>	70
FIG. 91 - REPRESENTAÇÃO DO SUBMUNDO.....	70
FIG. 92 - MAQUETE DE EDIFÍCIO PARA PROJEÇÃO.....	71
FIG. 93 - PROJEÇÃO EM MAQUETE.....	71
FIG. 94 - PROJEÇÃO EM MAQUETE DA LENDA DO RIO <i>LETHES</i>	72
FIG. 95 - PROJEÇÃO REAL, FASE DE EXPERIMENTAÇÃO E PROJEÇÃO DA LENDA DO RIO <i>LETHES</i> , ENCONTRO NAS MARGENS DO RIO, SUBMUNDO E CONQUISTA DO COMANDANTE. RESPETIVAMENTE.....	72
FIG. 96 - PÚBLICO E FILMAGEM DA PROJEÇÃO. RESPETIVAMENTE.	73

Lista de Siglas e Abreviaturas

A.A. – *Audio Animatronics*

BD – Banda Desenhada

CMVC – Câmara Municipal de Viana do Castelo

DA – Design de Ambientes

ESTG – Escola Superior de Tecnologia e Gestão

ICA – Instituto do Cinema e do Audiovisual

IPB – Instituto Politécnico de Bragança

IPVC – Instituto Politécnico de Viana do Castelo

NMSPCAM – Novos Media ao Serviço do Património Cultural do Alto Minho

VC – Viana do Castelo

1. Introdução

O modo das pessoas comunicarem entre si tem vindo a mudar ao longo do tempo. Recordamos as cartas enviadas por correio, as chamadas telefónicas por meio do telefone fixo de casa, até ao momento em que podemos ver uma pessoa que se encontra noutro continente apenas à distância de uma ligação *wireless*. Do telefone com fios à vídeo conferência *wireless*, passou pouco mais de um século.

A informação de um acontecimento relatado pelas vozes vizinhas, a criação do jornal, a existência da televisão, foram fatores que contribuíram para o desenvolvimento dos modos de comunicar. Simultaneamente, as formas de entretenimento e aprendizagem também se foram modificando, sendo o uso de dispositivos eletrónicos, para fins lúdicos, um elemento comum no dia-a-dia. A acessibilidade ao conhecimento e a evolução das tecnologias que facilitam cada vez mais a transmissão de informação, tem sido muito rápida nas últimas décadas. Esses aparelhos eletrónicos são criados para a simplificação do quotidiano, mas acarretam consigo a dificuldade de criar artefactos que cativem o ser humano.

“Atravessamos um momento de transição [...] essa transição mudou o modo de perceber, sentir e produzir [...]” (Valese et al., 2003, p.117)

Este projeto está relacionado com a ilustração, uma das primeiras formas de comunicação. Os desenhos encontrados em cavernas foram um dos modos utilizados pelos primeiros homínidos para comunicar um acontecimento, para explicar uma história. Este projeto de investigação tem como objetivo a realização da ilustração de uma lenda da região do Alto Minho, a lenda do Rio *Lethes*, que irá integrar uma projeção de *video mapping*, método de comunicação que consta na projeção de um vídeo que interage com a superfície onde é projetado.

Contextualização do projeto de investigação

A vontade de inovação e de adquirir conhecimento é um fator característico do ser humano. Com a criação de novas formas de entretenimento e aprendizagem, surge a possibilidade de integrar o projeto “Novos Media ao Serviço do Património Cultural do Alto Minho” (NMSPCAM), criado com o intuito de potenciar a cultura da cidade de Viana do Castelo.

O primeiro contacto com este projeto surgiu numa unidade curricular do Mestrado em Design Integrado (MEDEIN), realizado na Escola Superior de Tecnologia e Gestão (ESTG) do Instituto Politécnico de Viana do Castelo (IPVC), apresentado na unidade curricular de Ferramentas Multimédia Aplicadas ao Projeto (FMAP), no ano letivo de 2018-2019. Na qual, integrou-se o projeto na realização da dissertação de mestrado trabalhando numa das componentes da lenda, contribuindo desse modo para o projeto final, apresentado publicamente em maio de 2019.

Motivações e objetivos

As artes sempre foram um fator de importância no crescimento pessoal e académico. A frequência do ensino secundário na área de artes foi um dos fatores que potencializou a motivação pelo prosseguimento do percurso artístico.

A participação na obra do colóquio de Artes, realizado em Arcos de Valdevez em 2013, no qual foi realizado um vídeo em *stop motion* para promoção do evento, permitiu um enriquecimento, de forma indireta, na realização do atual projeto. Essa produção, intensificou a curiosidade pelo setor da imagem em movimento, da criação de novas formas de produção de arte e cinema. Não sendo igual à retratada no presente estudo, contribuiu para a organização da sua produção.

Com a entrada no curso de Design de Ambientes (D.A.), as utilizações de programas computacionais relacionados com a génese de imagem cativaram novamente a ideia de representação através da ilustração, inicialmente através da aprendizagem de programas de ilustração e animação bidimensional (Illustrator¹ e Flash), e, posteriormente, de programas de modelação tridimensional (autocad, 3D Max, Sketchup...). Com isto, durante o MEDEIN, com a oportunidade de criação de um projeto que envolvia todos os aspetos que cativaram e marcaram o percurso académico, foi a motivação principal para a realização deste projeto para *video mapping*.

Com o projeto a decorrer, a participação em workshops e palestras, realizadas ao longo dos anos de 2018 e 2019, foram cruciais para uma perceção do ambiente conceitual e prático do setor da ilustração. A assistência a conferências relacionadas com a arte e produção cultural, durante o FIGAC 2018 (Fórum Internacional de Gestão Artística e Cultural), como “O design configurando espaços e as identidades das tribos na Praça Sete em Belo Horizonte” ou “As possibilidades e desafios da curadoria digital – Estudo de caso aplicado à ilustração”, foram cruciais para a perceção da atualidade no campo ilustrativo e design.

Durante o ENED (Encontro Nacional de Estudantes de Design), a participação no Workshop de Ilustração permitiu resolver dificuldades que se sentiram durante o processo de criação das ilustrações e proporcionou um convívio com ilustradores.

Neste contexto, propusemo-nos, por um lado, a investigar conceitos e a evolução da ilustração e animação e, conseqüentemente, as origens do cinema e do *video mapping* e, por outro, no âmbito do projeto em causa, algumas lendas e contos populares que integrariam o referido projeto.

Foi este cenário que originou o desenvolvimento deste projeto de mestrado, o qual incidiu na criação de uma sequência de ilustrações, as quais integram uma narrativa sobre os momentos históricos mais importantes da cidade de Viana do Castelo, assim como lendas e contos da tradição popular desta região do norte de Portugal.

¹ www.adobe.com. Acedido em setembro 2018

Metodologia e questões de investigação

Esta investigação foi desenvolvida de modo a poder utilizar a prática como forma de aquisição de conhecimento.

Inicialmente, foi pesquisado e analisado material bibliográfico, web gráfico e audiovisual sobre a história da ilustração e do cinema, que permitissem a aquisição de conhecimento sobre a evolução da expressão visual e tecnológica. Posteriormente, esse conhecimento foi reinterpretado no desenvolvimento e execução das ilustrações da lenda, nas quais também foi necessário introduzir conhecimentos de animação para que às mesmas se pudesse atribuir movimento. Simultaneamente à recolha e análise de dados, foram realizadas visitas aos diversos locais relacionados com o projeto, na cidade de Viana do Castelo e a Vila de Ponte de Lima, onde ocorreram cenas da lenda estudada.

Neste estudo sobre a ilustração aplicada a uma projeção de *video mapping*, procurou-se responder as seguintes questões.

Q.01. - Quais os conhecimentos necessários para a realização de uma ilustração e posterior produção de uma animação?

Q.02. - Como pode a ilustração comunicar, de forma clara, a cultura de um lugar?

Q.03. - De que forma pode a ilustração, através e o *video mapping*, ser utilizada como ferramenta de comunicação?

Estrutura do documento

Delineados os objetivos e as questões de investigação, este estudo foi dividido em 5 capítulos.

No capítulo **1 – Introdução**, enquadra-se o projeto, apresentam-se os objetivos e motivações, assim como a metodologia utilizada.

No capítulo **2 – Breve história da...**, faz-se referência a momentos história da ilustração, imagem animada, cinema e *video mapping*, incluindo os que mais se destacaram em Portugal.

No capítulo **3 – Casos de estudo**, expõe-se dois casos de estudo relacionados com a ilustração e animação, no caso de estudo da Walt Disney, e sobre projeções de *video mapping*, no caso de estudo dos irmãos Oskar e Gaspar.

No capítulo **4 – Projeto de ilustração da lenda do Rio Lethes**, apresenta-se o desenvolvimento do processo criativo e de produção das ilustrações para a lenda do *Rio Lethes*, assim como uma breve descrição do produto final para a projeção de *video mapping*.

No capítulo **5 – Conclusões**, analisa-se a globalidade da investigação realizada e do projeto prático executado, assim como se apresentam algumas perspetivas futuras.

2. Breve história da...

Introdução

O Homem, ser naturalmente curioso, de um modo geral sempre demonstrou interesse no seu passado, ou como afirma Francastel, “Interessa saber de onde se vem quando se procura compreender para onde se vai” (Francastel, 1983, p.9).

No entanto, o ser humano também necessita de esclarecimentos que demonstrem a veracidade de factos do passado, sendo que, outrora, a informação não se encontrava tão disponível nem tão amplamente acessível como atualmente, assim como era distinta a sua forma de expressão e divulgação.

Algumas das primeiras manifestações da presença do homem primitivo começaram a ser descobertas no último quarto do séc. XIX. Meggs (2016) refere que esses desenhos ou figuras encontradas não foram concebidas com o intuito de arte, como hoje a caracterizamos, mas sim com a intenção de registar os rituais do quotidiano, provavelmente de carácter mítico-religioso, no seio de um grupo de indivíduos que compartilhavam um mesmo espaço.

Ilustração

“Uma ilustração é um desenho, pintura ou obra de arte impressa que explica, esclarece, ilumina, representa visualmente ou apenas decora um texto escrito, que pode ser de natureza literária ou comercial.” (Encyclopedia Of Art, s.d.).

O termo ilustração impôs-se apenas no século XVIII, “impulsionado pelo crescimento dos jornais, cujas páginas de notícias eram plataformas perfeitas para xilogravura e ilustrações gravadas.” (Encyclopedia Of Art, s.d.). Porém a ilustração é o resultado de um desenvolvimento constante da arte podendo considerar-se que a sua origem é anterior à invenção da escrita, remontando à pré-história (Encyclopedia Of Art, s.d.; Zeegen, 2009).

Pré-história

Investigações realizadas recentemente apresentaram a pintura abstrata mais antiga, conhecida até ao momento. Esta data de cerca de 73.000 anos e encontrava-se na caverna de Blombos, na África do Sul. Segundo estudos realizados, tendo em conta os materiais utilizados no seu desenho, esta descoberta é anterior aos desenhos abstratos e figurativos conhecidos anteriormente (Henshilwood et al., 2018), que datavam de entre 40.000 e 30.000 anos. (Aubert et al., 2018).

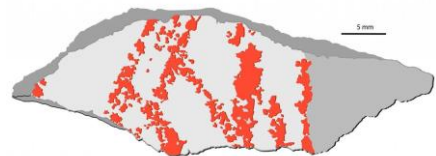


Fig. 1 - Pintura encontrada na caverna de Blombos, África do Sul (cerca 73.000 anos) ²

Fig. 2 - Pintura encontrada numa caverna na ilha de Bornéu, Indonésia (cerca 40.000 anos) ³

Independentemente dos fatores que possam ter contribuído⁴ para a evolução dessas representações primitivas, as mesmas desenvolveram-se até à representação figurativa e em paralelo com as técnicas utilizadas. Bell (2009) alude a possibilidade de ter sido há cerca de 31.000 anos que surgiu a representação figurativa como é conhecida atualmente. Assim, apesar dos desenhos de animais se terem tornado cada vez mais realistas, as figuras humanas ainda apresentavam um caráter geométrico, sendo maioritariamente utilizados pontos, linhas e formas geométricas básicas.

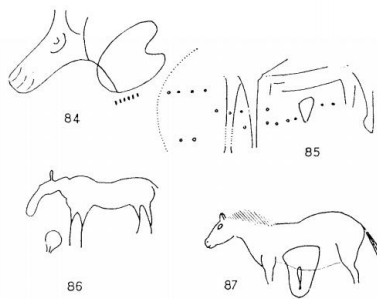


Fig. 3 - Estatueta "Homem-leão", talhada em marfim, encontrada na gruta Hohlenstein-Stadel, Alemanha (cerca de 32.000 anos) ⁵

Fig. 4 - Evolução da representação figurativa ⁶

² Fonte da imagem: www.dn.pt, acedido em Julho 2019.

³ Fonte da imagem: www.observador.pt, acedido em Julho 2019.

⁴ Se as técnicas foram resultado de novas migrações, de África para outras partes do globo, ou se foram o resultado da evolução natural do Homem.

⁵ Fonte da imagem: Livro: Espelho do Mundo, Julian Bell p. 6

⁶ Fonte da imagem: Gourham, Leroy (1971). *El gesto y la palabra local*: Venezuela Editora. Biblioteca de la universidad de venezuela p. 188.



Fig.5 - Figura humana e animal, caverna de Lascaux, França (cerca de 15.500 anos) ⁷

Neste contexto, pode referir-se que estas representações se enquadram no domínio da arte uma vez que reproduzem “[...] uma experiência humana de conhecimento estético que transmite e expressa ideias e emoções.” (Azevedo Júnior, 2007, p.7), do mesmo modo que se torna evidente que a criação de imagens existe desde os primórdios da humanidade.

Idade Antiga

A época histórica seguinte é reconhecida pelo surgimento da escrita, que se desenvolveu de forma independente em diversos territórios do planeta, entre eles na Mesopotâmia, Egito, China e América Central, sensivelmente entre 3.500 a.C. e 3.200 a.C., momento no qual se considera ter surgido a escrita cuneiforme e os hieróglifos egípcios.

Mesopotâmia

A escrita cuneiforme, reconhecida como uma das mais antigas, foi criada pelos sumérios e chegou a ser utilizada em toda a Mesopotâmia. Nasceu da necessidade de registo agrícola e fiscal, particularmente resultante das trocas comerciais que se efetuavam nessas regiões. A escrita foi acompanhada pela criação de um sistema de sinais numéricos, que além de simplificar a contabilização também facilitava os cálculos geométricos necessários para a realização de edifícios, numa altura em que começavam a surgir as primeiras cidades.

A escrita cuneiforme utilizava inicialmente um sistema de pictogramas⁸ cunhados em placas de argila, que podiam ser cozidas para tornar o registo permanente. Com o passar do tempo, esses pictogramas foram adquirindo um desenho cada vez mais simples até se transformarem em sinais de natureza silábica (A origem da escrita, 2016).

⁷ Fonte das imagens: rotinasinteligentes.blogspot.com, acedido em Maio 2019.

⁸ Símbolo representativo de um objeto ou conceito.

SUMERIO			CUNEIFORME		Pronun- ciação	Signifi- cado
Original	Vacilo	Araico	Comin	Asrio		
					KI	Tierra Territorio
					KUR	Montaña
					LU	Doméstico hombre
					SAL MUŠUZ	Vulva Mujer
					SAG	Cabeza
					A	Agua
					ŠAG	Beber
					DU	Ir
					HA	Poz
					GUD	Buey Toro Fuerte
					ŠE	Cebada

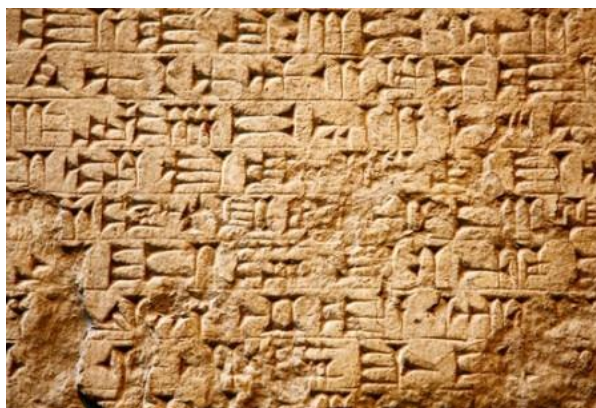


Fig. 6 - Evolução da escrita cuneiforme e placa de argila com escrita cuneiforme⁹

Antigo Egípto

Sensivelmente na mesma época, os hieróglifos começaram a ser utilizados no Egípto. O termo hieróglifo, de origem grega, e que significa escrita sagrada, era somente dominado por elementos da alta sociedade egípcia: membros da realeza, altos cargos administrativos, sacerdotes e escribas. A sua utilização estava essencialmente associada ao registo formal nas paredes de templos e sarcófagos devido à importância das crenças religiosas e rituais praticados, particularmente no que se refere à vida após a morte.

Neste contexto, os hieróglifos tentavam essencialmente mostrar o sucesso do indivíduo durante a vida, particularmente no que se refere à sua conduta moral. Isto tinha como fundamentação a crença geral que diante da deusa *Maat*¹⁰ somente os atos seriam levados em conta, e não as riquezas ou a posição social do falecido.

As narrativas¹¹ presentes nos corredores, câmaras funerárias e sarcófagos colocados nas pirâmides, juntamente com novos textos escritos para o mesmo fim, deram origem a uma coletânea conhecida como Livro dos Mortos, o qual foi redigido e compilado entre os séculos XVI e XI a.C. Este livro continha sobretudo um conjunto de feitiços, fórmulas mágicas, orações e hinos, escritos em rolos de papiro, que eram colocados nos túmulos com o objetivo de auxiliar o morto a atingir o Além.

⁹ Fonte das imagens: joaodocarmo.blogspot.com e www.infoescola.com - acedido em Maio 2019.

¹⁰ Na religião egípcia, *Maat* ou *Ma'at* é a deusa da verdade, da justiça, da retidão e da ordem. Representada como uma jovem mulher, ostentando uma pluma de avestruz na cabeça, a qual era pesada contra o coração (alma) do morto no julgamento de Osíris (deus da fertilidade, agricultura e vida após a morte).

¹¹ No terceiro milénio a vida no Além era somente acessível aos reis. Os hieróglifos encontrados nos corredores e câmaras funerárias das pirâmides constituem o Livro das Pirâmides (Império Antigo ou Era da Pirâmides).

Entre cerca de 2050 a.C. e 1710 a.C. (Império Médio ou Período da Reunificação) a vida no Além "democratiza-se", estendendo-se aos nobres e altos funcionários e, progressivamente, à população. Surgiram novos textos com a intenção de ajudar o morto a atingir o Além. Os textos passaram a ser escritos no interior dos sarcófagos de madeira dos nobres e dos funcionários, os quais constituem o Livro dos Sarcófagos.

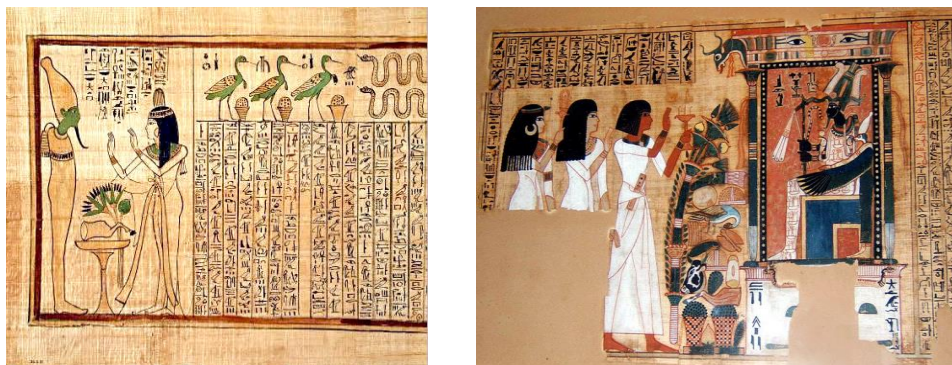


Fig. 7 - Secção do Livro dos Mortos (do escriba Nebqed, c. 1300 a.C., e Papiro de Nani, c. 1040–945 a.C.)¹²

O Livro dos Mortos, ou “*Rev no pert em hru*”, que significaria “fórmulas para voltar à luz”, corresponde à primeira publicação ilustrada da história (Meggs, 2006). Infelizmente grande parte destes documentos em papiro desapareceram durante o incêndio da Biblioteca de Alexandria, em 48 a.C.

Nestes documentos, o desenho da figura humana era representado principalmente de lado, sem qualquer conceito ou noção de perspetiva. A sobreposição fazia parte das ilustrações como meio de representar, num único desenho, todos os bens e conquistas realizados em vida.

Durante o período de Amarna (meados do século XIV a.C.) algumas das regras de representação utilizadas até à data foram abandonadas. O Faraó Akhenaton ordenou ao seu escultor que representasse todas as obras como “maat”, ou como reproduções da “verdade”, afastando-se dos estereótipos retratados até essa altura. Surgem então representações em posições quotidianas, como a abraçar uma filha ou a comer, e a figura humana é representada de forma mais realista (Bell, 2009, pp. 51-53).

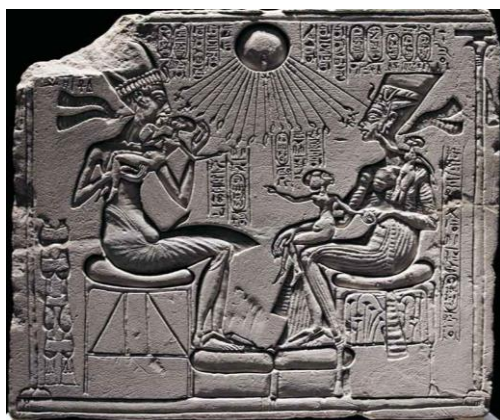


Fig. 8 - Paineis em maat representação de Akhenaton e Nefertiti com três das suas filhas sob o deus do Sol, Aton ¹³

¹² Fonte das imagens: pt.wikipedia.org, acessado em Abril 2019.

¹³ Fonte da imagem: nationalgeographic.sapo.pt, acessado em Abril 2019.

Apesar da escrita hieroglífica egípcia ser a mais reconhecida, o desenvolvimento do sistema de escrita ocorreu ininterruptamente em diversos lugares.

China

Da idade do bronze e do período da Dinastia de Shang, na China¹⁴, foram descobertos diversos vasos de bronze, carapaças de tartarugas e ossos de animais, com inscrições que se consideram ser uma das formas mais antigas de escrita chinesa.

Entre elas encontram-se os *Jiaguwen*, ou “Ossos Oraculares” (Fig. 9) cuja origem mitológica está associada à interpretação de rachadelas nos ossos, quando esses eram aquecidos, e através da qual os videntes comunicam aos governantes de Shang aquilo que os seus antepassados previam para o futuro. Sobre esses ossos eram também escritas perguntas e respostas, que atualmente revelam aspetos do quotidiano dessa dinastia (JpL, s.d.).



Fig. 9 Ossos Oraculares da Dinastia Shang¹⁵

Civilização Maia

Na América Sul a tipologia de escrita desenvolveu-se de forma semelhante à da escrita egípcia. Os chamados hieróglifos maias eram representações que combinavam símbolos e sons para originar a escrita. Registados principalmente em madeira, pedra ou estuco, as figuras que constituíam este sistema de escrita eram compostas por símbolos individuais, mostrados em pequenos blocos, e cuja leitura era realizada em ziguezague (Bell, 2009).

¹⁴ As datas que limitam a época histórica variam de região para região. Na China é considerada “Idade do Bronze” de 1800 -800 a.C.

¹⁵ Fonte da imagem: www.luizcarlosakira.com Acedido em Setembro 2019



Fig. 10 - Escrita maia em placa de argila e fresco “Sacrifício dos prisioneiros”, sítio arqueológico de Bonampak, México cerca de 790 a.C.), respetivamente ¹⁶

Como refere Bell, “[...] o pintor era obrigado a seguir um sistema modular de unidades lineares compactadas – olhos, cetros, colares, toucados [...]” (Bell, 2009, p.100) Isto é, o pintor tinha um método que organizava a forma como devia pintar. (Fig. 10)

Grécia Antiga

A pintura cerâmica foi uma manifestação artística particular na Grécia Antiga. A maioria dos desenhos dessa época encontram-se retratados em ânforas, vasos e baixos-relevos. As ânforas e os vasos, como o *kratera* ou o *loutrophoros*, entre outros, tinham funções diferentes. Alguns serviam para armazenar bebidas, outros eram usados como recipiente para beber e outras, como o *loutrophoros*, eram usados em rituais¹⁷.



Fig. 11 - Ânfora, *kratera* e *loutrophoros*, respetivamente¹⁸

Os seus desenhos representavam personagens da mitologia, assim como momentos do quotidiano ou acontecimentos importantes. Esses desenhos podem ser comparados a imagens narrativas que, por sua vez, contam uma história sem recorrer à escrita de um acontecimento.

¹⁶ Fonte das imagens: www.mna.inah.gob.mx , acedido em Agosto 2019

¹⁷ O vaso *loutrophoros*, que significa literalmente água do banho, era empregue para armazenar a água do banho da noiva, o qual antecedia a cerimónia, assim como rituais funerários.

¹⁸ Fonte das imagens: www.metmuseum.org acedido em julho de 2019

Segundo Hodge (2018), essas ilustrações dividiam-se em quatro períodos: geométrico, arcaico, clássico e helenístico, sendo que o período clássico é aquele que melhor caracteriza a Grécia Antiga.

O período geométrico foi representado principalmente em vasos. Os desenhos eram especialmente compostos por linhas retas, semicírculos e triângulos, que rodeavam os vasos, tendo estes o tema “meandro”¹⁹(Howarth, 1993). Foram adicionadas figuras de seres vivos, inicialmente apenas de animais, e mais tarde também de seres humanos. Estas tinham um desenho muito simples, incluindo a sensação de movimento. As formas geométricas eram mais pormenorizadas, sobressaindo um estilo mais “oriental”. Nesta fase começam a ser retratadas cenas do quotidiano e representações mitológicas, as quais geram pequenas narrativas visuais.

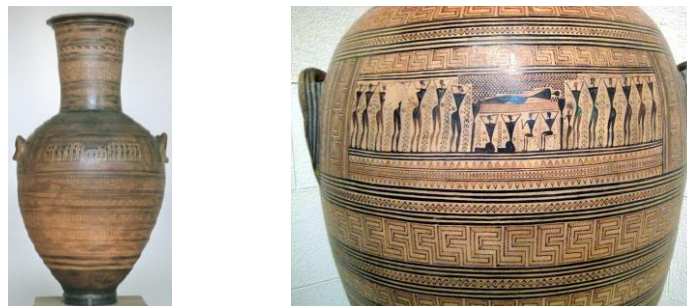


Fig. 12 - Detalhe de ânfora do período geométrico ²⁰

O período arcaico é marcado pela presença de uma arte mais figurativa, continuando-se, na cerâmica, a pintar figuras negras sobre barro vermelho. Também os espaços, de maiores dimensões, ganham relevância e os baixos-relevos evidenciam-se.

O período clássico contrasta com o anterior devido à técnica utilizada. Apesar de, nas peças cerâmicas, se continuar a usar a mesma matéria-prima, o barro vermelho, neste momento passam a pintar-se os fundos de negro para as figuras manterem a cor original do barro. Os detalhes, pintados com um pincel fino, revelam notoriamente as emoções e pormenores dos trajes (Howarth, 1993).

¹⁹ “(...) tal como o rio do mesmo nome, famoso pela forma como serpenteava através dos campos.” (Howarth, p.87)

²⁰ Fonte da imagem: thevintagegallery.blogspot.com, aceso em Julho 2019.



Fig. 13 - Vaso com figuras negras (período arcaico) e vaso com figuras vermelhas (período clássico)²¹

O período clássico é dos mais reconhecidos da Grécia Antiga, não pelas figuras retratadas em vasos, mas notoriamente pela escultura e arquitetura produzidas. As esculturas, feitas em mármore ou bronze, pareciam vivas devido aos detalhes presentes na representação dos corpos, que criavam a ilusão do tato humano ou do movimento.

Considera-se que o período helénico se iniciou com a mudança que ocorreu na Grécia após a morte de Alexandre, o Grande (356 a.C. - 323 a.C.). Alexandre fez perdurar o sonho de grandiosidade e poder, o qual se refletiu posteriormente na arte. Segundo um dos escultores de Alexandre, nesta forma de arte deviam-se retratar os homens “não como são, mas como parecem” (Bell, 2009, p.71). Essa projeção de simbolismo grandioso continuou e iniciaram-se as personificações e alegorias.

Quanto à escrita, a mesma evoluiu para a construção de alfabetos, perdendo as características gráficas dos ideogramas²² em favor da uma facilidade e simplicidade de escrita. Os manuscritos do período helénico (338 a.C. – 146 a.C.) perderam a notoriedade dos manuscritos egípcios (Meggs, 2016), algo que só viria a ser recuperado com as iluminuras na época medieval.

É também neste período que na pintura se desenvolve a maior utilização da tridimensionalidade e da luz através da técnica *trompe-*²³.

Império Romano

Entre meados do séc. XVIII e o início do séc. XIX encontraram-se em escavações arqueológicas vestígios de pinturas da Roma Antiga, em Pompeia e Herculano, locais que ficaram subterrâneos pela erupção vulcânica do Vesúvio, no ano de 79 da nossa era. As cinzas do mesmo criaram uma camada sobre toda a cidade, conservando desse modo corpos, edifícios, pintura mural (frescos), pintura móvel (encáustica²⁴), mosaicos e demais artefactos.

Estudos realizados posteriormente revelaram características nas pinturas, que além de documentarem o modo de vida e de ser dos Romanos,

²¹ Fonte das imagens: gulbenkian.pt, acedido em Julho 2019.

²² Símbolos gráficos utilizados para representar uma palavra ou conceito abstrato. Aqui se incluem os pictogramas da escrita cuneiforme, os hieróglifos egípcios e maias, assim como os caracteres Hanzi utilizados em chinês e japonês.

²³ Ilusão visual utilizada na pintura com a intenção de enganar o olho para este perceber um detalhe pintado como um objeto tridimensional.

²⁴ Técnica pictórica que se aplica sobre suportes de madeira, marfim, pedra ou metal, em que o aglutinante dos pigmentos de cor é a cera quente, diluída.

também evidenciaram as suas influências artísticas e as áreas e temas em que esta se desenvolveu.

As principais influências vieram dos Etruscos, da arte egípcia e da arte grega. Os Etruscos apropriaram-se do modo como estes decoravam os espaços, tanto em locais de culto e funerários como nas suas habitações, realizando pinturas a fresco sobre terracota e madeira. “[...] Deles herdaram a enorme vivacidade narrativa, o grande sentido da realidade e a carga expressiva, linear e vigorosa.” (Pontes, 2009).²⁵

Da arte egípcia adquiriram particularmente o gosto pelo retrato e, intimamente ligado à pintura, os seus mosaicos foram influenciados pela arte grega.

Os temas abordados variaram entre cenas históricas e mitológicas, pintura de paisagem, naturezas mortas e cenas de vida quotidiana. Nas mesmas sobressaía realismo, naturalismo, a atenção ao pormenor e detalhe, assim como noções de perspetiva e de claro-escuro que criavam “[...] composições plenas de vivacidade, delicadeza e harmonia.” (Pontes, 2009).

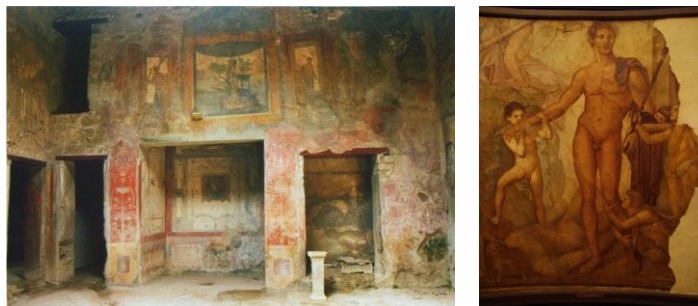


Fig. 14 - Pinturas a fresco nas paredes de uma casa (Pompeia) e fresco de carácter mitológico (Basílica de Herculano)²⁶

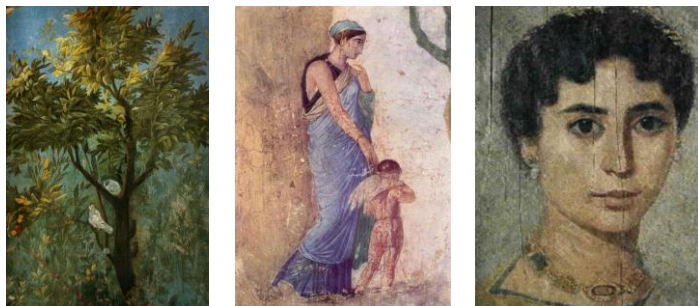


Fig. 15 - Fresco de paisagem (Villa Livia, Prima porta, 20 a.C.), fresco de cena do quotidiano e retrato²⁷

²⁵ Fonte: umolharsobrearte.blogs.sapo.pt/8801.html

²⁶ Fonte das imagens: umolharsobrearte.blogs.sapo.pt, acedido em Junho 2019

²⁷ Idem.



Fig. 16 - Mosaico de carácter mitológico representando a Deusa Diana (cidade de Volubilis, Marrocos) e mosaico da Casa de Menandro (Pompeia)²⁸

Durante o reinado do imperador Constantino (272-337), com a mudança da capital do império de Roma para Bizâncio²⁹ e o reconhecimento do livre culto aos cristãos, surgiu uma nova forma de expressão artística, conhecida como Arte Bizantina, a qual ultrapassou as fronteiras do império.

Esta forma de arte apresentava as divindades cristãs com uma configuração realista, construindo narrativas visuais de índole religiosa, que eram interpretadas como guias orientadoras para os fiéis. Os mosaicos foram a expressão máxima desta forma de arte, assim como os frescos. Nela as pessoas são representadas de frente e numa posição vertical, enfatizando a espiritualidade das entidades divinas. A noção de perspetiva e volume foram ignoradas e o dourado predominava. As obras eram realizadas nas paredes e tetos de igrejas, as quais eram construídas para demonstrar a onnipresença de Deus (Hodge,2016).



Fig. 17 - Cristo Pantocrator (ca. 1261, mosaico bizantino sobrevivente na Basílica de Santa Sofia, Istambul, Turquia) e mosaico (ca. 1100, Mosteiro de Dafne, Grécia)³⁰

A ideologia das entidades divinas e a constante presença de Deus, continua durante a época seguinte, porém a fusão de diversos estilos são os pontos que marcam a Idade Medieval.

²⁸ Idem.

²⁹ Também conhecida por Constantinopla, em homenagem ao imperador Constantino, e atual Istambul.

³⁰ Fonte das imagens: pt.freeimages.com e www.gtp.gr, acedido em Julho 2019

Idade Medieval

A Idade Medieval (séc. V a XV) é um período da história da Europa, que surge após a queda do Império Romano no Ocidente e dura até ao fim do Império Bizantino, com a Queda de Constantinopla em 1453. Durante este período, no qual continua a desocupação romana a ocidente e conseqüente regressão urbana, assim como diversas invasões bárbaras, surgem diversos estilos artísticos, maioritariamente identificados através da arquitetura, mas também em artefactos de diferentes matérias, tanto de uso decorativo como utilitário: os estilos pré-românico, românico e o gótico³¹.

O estilo pré-românico foi fortemente influenciado pela fusão de elementos mediterrânicos, cristãos e germânicos, tanto resultante da expansão do cristianismo, como da migração das tribos germânicas para sul e dos povos árabes para norte, divergindo substancialmente entre regiões da Europa.

Por sua vez, o românico estava essencialmente associado a igrejas e abadias³², construídos após a expansão do cristianismo. Por este motivo, acaba por ser a primeira forma de expressão com características comuns em diversas regiões da Europa, num momento em que as peregrinações a locais de culto aumentavam, assim como as Cruzadas para libertar a Terra Santa. Esta consideração pela religião e seus ícones provocou um aumento na procura de artistas, sendo estes requisitados para trabalhar nas cortes e nas igrejas.

“Mais do que tentar criar imagens realistas, a maioria dos artistas medievais preocupava-se em ilustrar a supremacia e a misericórdia divina”. (Hodge, 2016, p.15)

No período românico, contrariamente à arquitetura, a pintura não teve grande expressão. Contudo, foi nesta época que surgiram as iluminuras³³, principalmente realizadas por monges escribas ou copistas, no *scriptorium*³⁴ de abadias e conventos da Idade Média.

Os escribas usavam algumas partes das folhas para escrever e deixavam espaços em branco para, posteriormente, poderem ser feitas as ilustrações ou iluminuras.

O nome iluminura, ou manuscrito iluminado, deve-se aos materiais utilizados na sua produção, o ouro e a prata. Estes metais preciosos podiam ser utilizados em pó, juntamente com um ligante, produzindo uma tinta metalizada,

³¹ O estilo gótico, na pintura, operou essencialmente em quatro ofícios: pintura de frescos e painéis, iluminura em manuscritos e criação de vitrais.

³² Abadia ou priorado difere de convento ou mosteiro pois os dois últimos podem referir-se a comunidades monásticas não cristãs. Além disto, os conventos referem-se a estruturas construídas dentro das muralhas da cidade, enquanto os mosteiros são edifícios construídos em locais normalmente isolados, nos quais habitam monges ou monjas.

³³ Iluminura é um tipo de pintura decorativa aplicada às letras capitulares dos códices de pergaminho medievais. O termo se aplica igualmente ao conjunto de elementos decorativos e representações imagéticas executadas nos manuscritos produzidos principalmente nos conventos e abadias da Idade Média.

Letra capitular, no contexto da tipografia, é uma letra no início da obra, de um capítulo ou de um parágrafo, de maior dimensão que o restante corpo do texto.

Códices eram os manuscritos gravados em madeira, em geral do período da Era Antiga Tardia até a Idade Média.

³⁴ *Scriptorium* é o espaço onde os livros manuscritos eram copiados pelos monges (monges escribas ou copistas), na Europa, durante a Idade Média.

ou em fina folha metálica que era posteriormente colada no pergaminho, sendo este o método mais comum. Por vezes também eram acrescentadas pedras e jóias nas iluminuras. As restantes cores derivavam de pigmentos naturais, de natureza mineral, vegetal ou animal, como o azul do lápis-lazúli, o laranja do zarcão ou o carmim de goma laca, para a criação de cores intensas e brilhantes (Miranda et al, s.d.).

Com o passar do tempo, a dinâmica da escrita e ilustração dos manuscritos mudou, sendo o artista o primeiro a executar as suas obras no pergaminho e, posteriormente, o escriba a preencher o espaço em branco com o texto. Esses ornamentos tanto podiam ocupar o espaço da primeira letra do início de uma obra, de um capítulo ou de um parágrafo, chamada de letra capitular, que era de maior dimensão que o restante corpo de texto, como uma página inteira, podendo simplesmente aplicar ornamentações como representar figuras. Dependendo da localização geográfica, a tipologia de ilustração variava. Em algumas zonas era mais utilizada a arte figurativa enquanto noutras, particularmente de influência muçulmana, os desenhos eram de cariz abstrato (Manuscritos iluminados, 2003-2019).

Das obras que resistiram até à atualidade, algumas em fraco estado de conservação, destacam-se, entre outras, o manuscrito *Vergilius Vaticanus* (ca. 400), que contém poemas de Publius Vergilius Maro, o *Codex Aureus of Canterbury* ou *Codex Aureus Holmiensis* (Séc. VIII) e o *Codex Cenannensis* ou *Book of Kells* (séc. IX), ambos contendo os quatro evangelhos do Novo Testamento, escritos em latim, ou a Bíblia de Winchester (séc. XII), um exuberante livro de salmos.



Fig. 18 - Vergilius Vaticanus, Codex Aureus of Canterbury, Book of Kells e Bíblia de Winchester, respectivamente³⁵

Nessas obras destacam-se distintas influências. Os livros de influência celta, por exemplo, eram reconhecidos pelas ilustrações abstratas e complexas, onde os desenhos geométricos se entrelaçam e preenchem todos os espaços. O *Codex Cenannensis* ou *Book of Kells* é a obra reconhecida como o maior exemplo da iluminura medieval produzida antes do ano 1000 (Meggs, 2016).

A produção dos manuscritos, até ao momento apenas executado nas abadias e conventos pelos monges escribas, começou, durante o século XII, também a ser desenvolvido fora desses espaços.

Nessa altura, em que o comércio já se encontrava muito desenvolvido, surgiu uma crescente procura dos “Livros de Horas”, que continham ilustrações e textos de oração para os devotos rezarem ao longo do dia. Incluíam diversos calendários, entre eles de festas e dos santos, e organizavam o ritual diário de oração dos fiéis que o possuísem.



Fig. 19 - Livro de Horas de Catarina de Cleves (ca. 1440) e de Luís de Orleans (ca. 1490)³⁶

As ricas ilustrações que geralmente os compunham, tanto tinham a capacidade de atrair a atenção, como, e essencialmente, eram criadas para instruir. Além disto, os Livros de Horas eram executados para um devoto em específico, sendo que esse era usualmente representada em ilustrações do mesmo (Bell, 2009).

Idade Moderna

A Idade Moderna corresponde a um período da história do Ocidente que se inicia com a queda do Império Bizantino, em 1453, e se estende até ao início da Revolução Francesa, em 1789. Esta etapa é distinta das anteriores por vários

³⁵ Fonte das imagens: louisianadigitallibrary.org, en.wikipedia.org, www.theguardian.com, www.winchester-cathedral.org.uk, acedido em Julho 2019

³⁶ Fonte das imagens: pt.wikipedia.org e www.moleiro.com, acedido em Julho 2019

motivos, como a expansão marítima, o absolutismo³⁷, a invenção da imprensa de caracteres móveis³⁸ o início das revoluções sociais³⁹ e revolução científica⁴⁰.

Na arte também foi um período de transformação, com o surgimento da arte renascentista. Esta originou a passagem gradual da arte medieval, centrada em Deus e nos ideais religiosos, para formas de expressão focadas na vida terrena, onde o homem se torna o protagonista, reavivando os valores da Antiguidade Clássica. As obras deste período podem ser caracterizadas pela representação da figura humana e fidelidade à natureza, pelo uso da simetria, da perspectiva e realização de pintura a óleo.

“[...] os seus expoentes consideravam-se os filhos herdeiros da arte clássica, da qual desejavam fazer «renascer» as formas, ou, pelo menos, o espírito.” (Conti, 1995)

Contudo, foi a invenção da prensa de caracteres móveis, inventada por Johannes Gutenberg (1400-1468) por volta de 1450, que demarcou a disseminação do conhecimento e, conseqüentemente, também da ilustração. Associada à xilogravura, método que consistia na utilização de um bloco de madeira talhado em alto-relevo, no qual se aplicava tinta nas partes mais elevadas, com o auxílio de um rolo, a ilustração podia ser reproduzida em simultâneo com o texto, uma vez que tanto a xilogravura como a prensa de caracteres móveis são de impressão por relevo⁴¹. Conseqüentemente, a xilogravura foi o principal meio de ilustração de livros até o final do séc. XVI, sendo que a primeira ilustração em livro com este método data de cerca de 1461, apenas alguns anos após o início da impressão em tipo móvel, tendo sido impressa por Albrecht Pfister (1420-1466), na Alemanha.

Contudo, é Albrecht Dürer (1471-1528) que se destaca como um dos maiores gravadores e ilustradores do Renascimento nórdico. Este é reconhecido principalmente pelas suas gravuras impressas com a técnica de xilogravura, tais como a representação bíblica “O Apocalipse” e algumas ilustrações de animais, como “O Rinoceronte de Dürer” (Fig. 20). Posteriormente, Dürer aprofundou mais no seu estudo da proporção humana, escrevendo livros sobre o tema (Wisse, 2000).

³⁷ O absolutismo foi um sistema político da Idade Moderna, resultante do processo de centralização política das monarquias europeias. Teve como principais características a ausência de divisão de poderes, estando este geralmente centrado no monarca, e uma política económica mercantilista. Um dos expoentes máximos da monarquia absolutista foi Luís XIV de França (1638-1715).

³⁸ A prensa de caracteres móveis foi inventada pelo alemão Johannes Gutenberg (1400-1468), por volta de 1450.

³⁹ Neste período podem incluir-se a Reforma Protestante (séc. XVI), a Guerra dos Trinta Anos (1618-1648), a Revolução Comercial (séc. XII-XVIII), a colonização europeia no Novo Mundo - Américas (a partir do séc. XV) e a era dourada da pirataria (1650-1730).

⁴⁰ Período que começou no séc. XVI e se prolongou até ao séc. XVIII, coincidindo com o gradual afastamento até à separação da Teologia. O conhecimento científico passou a ser mais sistematizado e desenvolveram-se formas empíricas para a constatação de factos.

⁴¹ A impressão através de superfícies gravadas em relevo é originária da China e já existiam antes do ano 220. Chegou à Europa por meio dos povos muçulmanos que habitavam a Península.

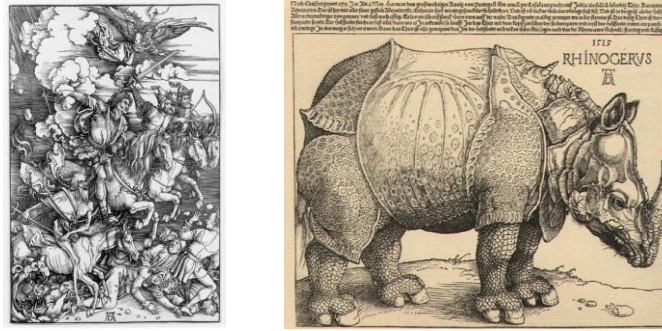


Fig. 20 - "O Apocalipse" (1489) e "O Rinoceronte de Dürer" (1515), de Albrecht Dürer ⁴²

A ilustração durante o Renascimento, centra-se muito na harmonia e perfeição das formas, do rigor, desse modo o desenho técnico é muito importante durante a época renascentista. O artista mais centralizado e reconhecido do momento que criou e desenvolveu diversas ilustrações consideradas científicas, foi Leonardo da Vinci (1452-1519), cientista apreciador da natureza. Segundo Leonardo da Vinci "Nada se encontra na natureza que não faça parte da ciência", como citado por White (2003, p.93).

A vontade de aprendizagem para as pinturas e esculturas que realizava levavam ao estudo dos mesmos. O gosto pela música fez com que estudasse a acústica e realizasse diversos desenhos sobre instrumentos musicais. O fascínio pelos cavalos e a encomenda de uma estátua equestre, levaram ao artista a estudar a anatomia do animal durante anos até conseguir obter as proporções exatas, com isto as proporções humanas também foram estudadas e tudo para a formação das suas pinturas e esculturas. Com a coleção dos estudos de Leonardo da Vinci, realizou-se o *Trattato della pittura*, na qual se incluem os desenhos técnicos e fundamentos de desenho e pintura que posteriormente ajudaram outros artistas na percepção das imagens.

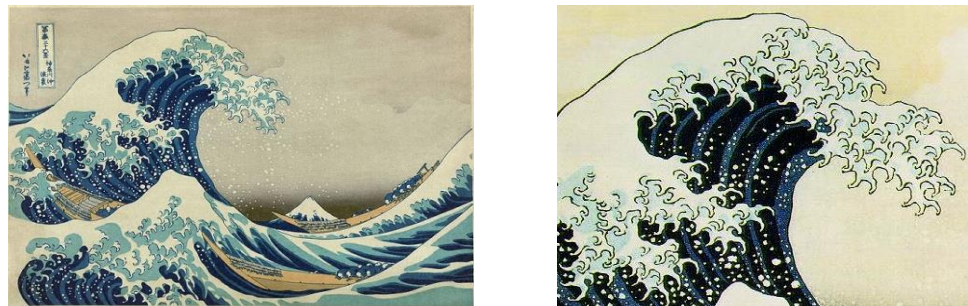


Fig. 21 - "A grande onda de Kanagawa" (1830) por Kokusai, xilogravura a cores ⁴³

Durante os séculos seguintes a ilustração evoluiu juntamente com a pintura, sofrendo as influências dos estilos artísticos que foram surgindo. As ilustrações continuaram a ser realizadas recorrendo à xilogravura, na qual a cor foi introduzida em 1508, apesar de não ser comum na ilustração de livros, mas sim em suportes para outros fins.

⁴² Fonte da imagem: www.metmuseum.org e cvc.instituto-camoes.pt acedido em Agosto 2019

⁴³ Fonte da imagem: historiacomgosto.blogspot.com, acedido em Agosto 2019

O Iluminismo como era reconhecido na Europa, “Século das luzes” em França, ou da ilustração, ocorreu durante o século XVIII em parte pelos filósofos Rousseau, Montesquieu e Voltaire. É um movimento filosófico cultural surgido em Inglaterra, porém, iniciado em França. Mostra uma resposta aos séculos anteriores intitulados como a “Idade das trevas” (Séc. V a Séc. IX). O movimento iluminista ocorreu em vários países do ocidente, dava importância à sociedade, defendendo o uso da razão, a liberdade (económica e política), fraternidade e igualdade, representava uma atitude. Procura através do ensino, instruir o homem, iluminando assim através da sabedoria e da cultura. As transformações políticas ocorridas, deram lugar a uma menor influência da igreja e nobreza, a conceção dos estados-nação e ampliação dos direitos civis.

Muitos Iluministas, filósofos, distinguiram-se durante o Século das luzes pela disparidade na área científica, através de novas descobertas. A procura pelo conhecimento, cresce na questão de análise dos valores recebidos até o momento. Alguns dos filósofos mais reconhecidos durante o Iluminismo foram Bento de Espinosa (1632–1677) reconhecido por ser um dos percursores mais radicais do momento. John Locke (1632–1704) autor do Ensaio Sobre o Entendimento Humano⁴⁴(1690), Montesquieu (1689-1755), Denis Diderot (1713-1784), quem produziu "Enciclopédia ou Dicionário racional das ciências, das artes e dos ofícios"⁴⁵. Os iluministas, formaram os direitos naturais, direitos que incluíam a liberdade e igualdade para todos os homens. Esta defesa pelos direitos naturais, conduziu também para uma nova religião, a religião natural⁴⁶. (Bell, 2009)

Nas artes, a mudança também é denotada. O conceito “arte pela arte” surge como forma de autonomia da arte, isto é, as obras artísticas deixam de ter o conceito de funcionalismo e utilidade, desligam-se de qualquer associação moral que pudesse anteriormente ser interligada. A defesa do Iluminismo pela razão, liberdade, progresso e procura da felicidade criou uma estética, onde a escolha do mais belo da natureza e das obras clássicas eram as mais valorizadas.

Idade Contemporânea

A idade contemporânea iniciou-se com a Revolução Francesa (1789) e prolonga-se até ao presente. Foi indubitavelmente influenciada pelas transformações decorrentes da Revolução Industrial, as quais vieram a afetar as ações do quotidiano nas mais diversas esferas, desde a produtiva, à económica, social ou política.

O século XIX ficou assinalado pelas ruturas durante o desenvolvimento civil, não obstante, estas ruturas contribuíram para uma nova Europa e América. Estas mudanças, contribuíram para uma melhoria a nível socioeconómico, as

⁴⁴ Desenvolveu nesse livro a teoria do conhecimento empírico.

⁴⁵ Obra publicada pela primeira vez em França em 1751

⁴⁶ A religião natural identificava o “Bem” com o prazer e o “mal” com a dor. Com estas ideias, novos conceitos surgiram na postura da religião, o ateísmo e deísmo.

idades aumentaram, a instrução primária generalizou-se e a imprensa difundiu-se e a arte, continuou com a inovação dos movimentos artísticos.

Romantismo

O termo ilustração já era reconhecido desde a criação de arte em xilografia. Com esta, seguiram-se outros métodos de impressão e realização de obras. Com estas evoluções e durante o século XVIII, o estatuto de ilustrador foi elevado a profissão. Em Inglaterra e em França, este impulso foi mais sentido uma vez que a ilustração começou a ser utilizada no dia a dia através das críticas sociais impressas nos jornais periódicos (Encyclopedia Of Art, s.d.; Zeegen, 2009).

William Blake desenvolveu ilustrações e poemas para diversos livros. No livro "Songs of Innocence and of Experience" são demonstrados os ideais libertários que correspondem a época de crítica social. Porém, Blake, desenvolveu também algumas ilustrações para a obra de Dante, a "Divina Comédia" entre 1824-27. (Oliveira, 2017)



Fig. 22 - Capa livro "Songs of innocence" (1795) e Dante Running from the Three Beasts, ilustração do livro "A Divina Comédia" (1824-27) William Blake.⁴⁷

A impressão também evoluiu com o surgimento de ferramentas de produção mais rápidas e eficazes, destacando-se a litografia⁴⁸. Esta foi inventada por Alois Senegelder (1771-1834), em 1796, e o seu sistema de impressão evoluiu até ao que atualmente é conhecido como impressão *offset*.

Porém foi o artista Francisco de Goya (1746-1828) quem utilizou a técnica da litografia com sucesso. Goya, utilizou a gravura durante grande parte da carreira artística. A coleção de gravuras mais reconhecidas do artista foram as "Cenas de guerra" onde predominam as imagens violentas da Guerra Napoleónica. Algumas mudanças nas técnicas das gravuras ocorrem numa outra coleção, uma coleção que mostrava a paixão pela tauromaquia e é nesta que a técnica da litografia é utilizada. (Martins, 2017)

⁴⁷ Fonte das imagens: artsandculture.google.com, acedido em Agosto 2019

⁴⁸ A Litografia é uma técnica de gravura onde é utilizado um material gorduroso de forma a criar manchas numa placa.

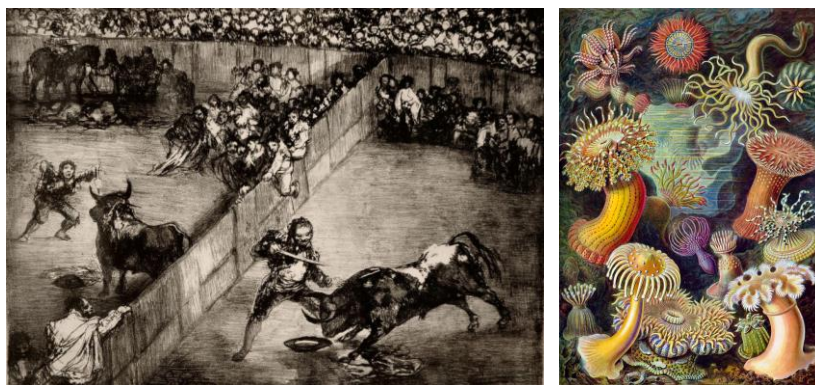


Fig. 23 - Litografia " (1825) de Francisco de Goya - "Kunstformen der natur", (1904) de Ernst Haeckel respectivamente⁴⁹

As técnicas de gravura continuaram a ser usadas, porém, durante o romantismo, os temas das ilustrações variam, e inicia-se uma época de sátira social.

Em Inglaterra, durante o reinado da Rainha Vitória (1837-1901), foi notória a abordagem no campo da ilustração, mais especificamente da caricatura, nos quais os temas satiricamente retratavam a sociedade e o cenário político.

As caricaturas criaram um momento auge, aproveitando a crescente aceitação da sátira social pelo público, fizeram alvo aos diferentes tipos de classes sociais, à política e ao quotidiano, e conseguiram, portanto, um aumento exponencialmente as suas publicações em revistas e, conseqüentemente, uma maior audiência.

Em França, foi criado um periódico "La caricature" (1830-1843) que continha ilustrações satíricas sobre o Rei Louis Philippe. Posteriormente, o primeiro diário ilustrado foi lançado também em França, "Le Charivari" (1832-1937) que como "La caricature" utilizava a sátira social, porém não era tão direcionada à política.

A primeira revista que usou a ilustração foi *Punch* ou *London Charivari*, publicada de 1841 até 1992. O modelo para a realização da mesma foi o diário (Francês), seguiu a mesma ideologia, usou a sátira ilustrada de caráter vitoriano (Spielman, 1895). No início, a revista era mais reconhecida pela escrita radical que apresentava, as ilustrações vieram a ser mais reconhecidas a causa das " ", ilustrações inseridas na revista que ocupavam o tamanho de uma página completa, onde todas as semanas, o ilustrador e o assunto retratado era distinto.

"*The illustrated London News*"⁵⁰ Foi o primeiro semanário ilustrado, publicado pela primeira vez em 1842 até a data de 2003. Este jornal falava especialmente dos acontecimentos na vida da família real, o que fez com que o

⁴⁹ Fonte da imagem: pt.wikipedia.org e www.artnet.com acedido em Agosto 2019

⁵⁰ Jornal publicado The illustrated London News em arquivo de internet <https://www.britishnewspaperarchive.co.uk/titles/illustrated-london-news>

jornal ganhasse popularidade, porém eram abordados também notícias de todo o mundo sobre a ciência e descobertas.

Foi através das publicações nestas revistas, que alguns dos caricaturistas ficaram reconhecidos a nível mundial. James Gillray (1756-1815) reconhecidos principalmente pelas suas caricaturas satíricas da vida política da época (Fig. 24) (Sherry, 2019).

Honoré Daumier (1808-1874) reconhecido como o “Michellangelo da caricatura” e um dos pioneiros do naturalismo Na figura abaixo apresentada, mostra uma das caricaturas realizadas onde ridicularizava o rei Luís Filipe, esta, fez com que Daumier ficasse na prisão durante seis meses.

John Leech (1817-1864), conhecido como primeiro cartoonista. John Tenniel (1820-1914), reconhecido pelas revistas e principalmente nas ilustrações da história de “Alice no País das Maravilhas”



Fig. 24 - Impressão The Plumb Pudding in Danger (1805) e He Steers his Flight (1810)de James Gillray⁵¹

⁵¹ Fonte da imagem: collections.vam.ac.uk, acedido em Agosto 2019



Fig. 25 - Sátira sobre o Rei Luis Filipe (1773-1850) , "Gargantua" (1832) litografia Honoré Daumier⁵²



Fig. 26 - Cartoon No. 1 - "Substance and Shadow" de Punch (1843) John Leech⁵³



Fig. 27 - Alice no País das maravilhas "Mad Tea Party" (1865) , John Teller⁵⁴

Não foi apenas a sátira e crítica social que tiveram uma grande importância durante a época, a criação de ilustrações infantis teve um papel fundamental, as ilustrações de Beatrix Potter eram reconhecidas e a autora vendia algumas

⁵² Fonte da imagem: www.histoire-image.org, acessado em Agosto 2019

⁵³ Fonte da imagem: www.victorianweb.org, acessado em Agosto 2019

⁵⁴ Fonte da imagem: medium.com, acessado em Agosto 2019

ilustrações para serem utilizadas em livros infantis até a produção da sua obra. Ilustradora e escritora, Potter revolucionou a literatura infantil no ano 1902 com a produção do clássico livro “A história de Pedro Coelho” onde eram representados alguns dos seus animais de estimação e paisagens naturais próximas da artista (Lear, 2011).



Fig. 28 Ilustração do livro "The petter rabbit tale" (1902) Beatrix Potter⁵⁵

Depois do romantismo, inicia-se a época do modernismo, demarcada pela lógica e vontade de mostrar o real.

Modernismo

Na primeira metade do século XX as mentalidades mudaram, os pensamentos começaram a ser mais racionais e a ciência ganhou mais terreno.

A arte foi também influenciada com este pensamento mais realista. O uso da perspectiva foi implementado no desenho e, com isso, o natural e real começa a despertar o interesse dos artistas. Porém, o aparecimento da máquina fotográfica rompe com o realismo e surgem movimentos que vieram mostrar a intuição e espontaneidade.

As sociedades Europeias tiveram uma época calma e otimista, denominada como *Belle Époque* (1871-1914). A constante procura do novo, ocorrido em etapas anteriores, voltou a ser o ponto principal deste movimento, porém seria feita uma rutura com todas as tradições para se criar a Arte Nova⁵⁶ portadora de uma nova beleza e novos materiais (Bell, 2009).

A Arte Nova era caracterizada pelas formas complexas e orgânicas, linhas assimétricas e natureza. As ilustrações mais reconhecidas com esse estilo eram principalmente utilizadas para a publicidade. Podemos destacar durante este período o artista Jules Chéret (1836-1932) considerado o “criador do cartaz moderno”. Chéret, desenvolveu a própria forma de produção de cartazes publicitários, ilustrava sempre figuras femininas e o texto do cartaz adequava-se

⁵⁵ Fonte da imagem: americanliterature.com, acessado em Agosto 2019

⁵⁶ Esta arte tem diversas designações; *Modern Style*, *Art Nouveau*, *Jugendstil*, *Floreal*... entre outras.

as ilustrações. Os cartazes começaram a aparentar movimento, através de cores mais apelativas e linhas mais dinâmicas.

Alphonse Mucha (1860-1939) foi também um dos grandes representantes da Arte Nova e precursor da publicidade moderna. Ilustrou livros como “ ”.



Fig. 29 - Moulin Rouge (1890), Jules Chéret - Gismonda (1894) , F. Champenois (1897) Alphonse Mucha, respetivamente.⁵⁷

Porém, o verdadeiro auge de Mucha foi na criação de cartazes em litografia para a atriz Sara Bernhardt, na obra *Gismonda de Sardou* (1894) as obras de Mucha foram populares e facilmente foram transmitidos os desenhos para marcas reconhecidas, perfumes, livros, selos, joias e até embalagens de sabonetes.

As Vanguardas Europeias orientaram a procura pela liberdade e inovação no que se refere às artes, tentando fugir cada vez mais a arte figurativa e iniciando-se a arte abstrata. Foram mais notórias na Pintura, porém, os cartazes publicitários foram também influenciados constantemente pelas artes de Vanguarda. O Expressionismo (1905-1930) que nos mostrou o artista gráfico Toulouse Laurec (1864-1901) com as suas obras arrojadas cheias de dramatismo. Outros movimentos de vanguarda ocorreram, porém, foram alguns os movimentos mais importantes para a divulgação da ilustração e design gráfico. O cubismo (1907), despertou o uso das formas geométricas dando uso ao efeito de profundidade e espaço. Anos após, surgiu o Futurismo (1909) com a publicação do manifesto futurista. Este movimento, desenvolveu-se juntamente com o uso das máquinas, dos avanços tecnológicos e, com isto a criação das publicidades impulsionaram os ideais do movimento. Já em 1917 surgiu o Construtivismo Russo, movimento que ligou a arte e o trabalho. Potencializou o uso dos elementos geométricos e cores primárias. (Martins, 2017)

⁵⁷ Fonte das imagens: www.wikipedia.com, acedido em Outubro 2019

Durante o ano de 1914 até 1918 decorreu a primeira Guerra Mundial centrada na Europa. A concentração dos meios neste acontecimento fez com que a utilização das imagens fosse um modo de retrato do acontecimento. As imagens fotográficas eram utilizadas, porém eram os ilustradores que passavam a verdadeira imagem dos acontecimentos da guerra para as pessoas externas. Durante a Guerra, os cartazes publicitários ilustrados foram utilizados como meio de propaganda e incentivo a inserção nas forças armadas.

Durante as décadas de 1920 e 1930 os cartazes publicitários começaram novamente a promover maioritariamente o comércio, eventos culturais ou até promover ajuda aos países após a guerra. O design dos cartazes era simples e pretendiam principalmente chamar atenção à mensagem descrita.

A Art Deco (1910-1935) teve o seu apogeu entre as décadas de 1920 e 1930, estilo influenciado principalmente pela ornamentação, geometrização, estilismo. Na ilustração, vemos a utilização deste estilo sobretudo em cartazes publicitários, todavia, a designação de Art Deco foi atribuída após a realização da Exposição Internacional de Artes Decorativas e Industriais ocorrida em Paris em 1925. Sendo uma arte associada ao estilismo, as revistas de moda empregavam o estilo para a criação de capas e publicidade à moda. A revista Vogue, foi uma das quais utilizou maioritariamente esta tipologia de ilustração nas capas de revista mostrando a moda francesa que queria retratar a elegância nos seus desenhos.



Fig. 30 - Capas de revista Vogue, (1926)⁵⁸

Adolphe Jean-Marie Mouron, mais reconhecido como Cassandre (1901-1968) foi um artista importante, . Cassandre, realizava cartazes publicitários na época, ficou reconhecido pelos cartazes simples e objetivos, mas também pela criação do logotipo da marca .

⁵⁸ Fonte das imagens: www.vogue.com, acedido em Agosto 2019

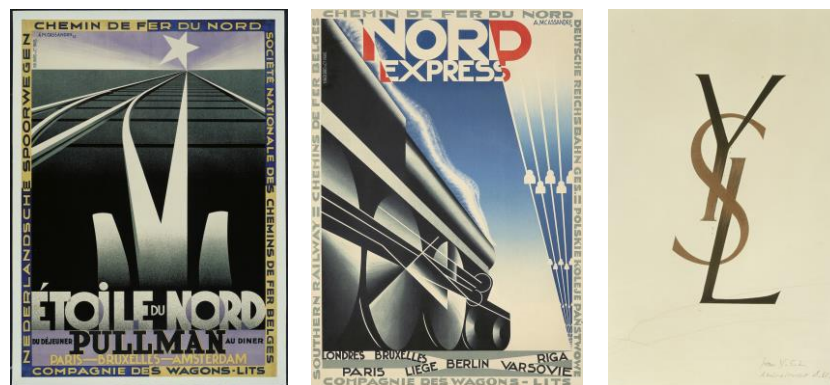


Fig. 31 - cartazes publicitários em Litografia (1927), Logotipo marca YSL (1961), Cassandre⁵⁹

Na Segunda Grande Guerra (1939-1945), o meio de publicidade manteve-se, a finalidade de recrutamento de soldados para a guerra continuou, porém, as propagandas também eram uma forma de ridicularizar o povo Judeu e glorificar o Nazismo.



Fig. 32 - Cartazes publicitários das Guerras Mundiais: James Flagg (1917); “a reabilitadora” (1943),Howart Miller;O eterno judeu , propaganda filme nazi (1940) autor desconhecido. ⁶⁰

Com as Guerras cessadas, o modernismo entrou em declínio, por volta da década de 1950-1960. Com a evolução dos aparelhos fotográficos, as revistas abandonaram a ilustração, utilizando durante uns tempos a técnica de colagem, porém a imagem fotográfica ganhou terreno tornando-se o ponto fulcral das mesmas. Na atualidade, é empregue a ilustração em jornais e revistas, em grande parte para sátira social.

As produções de cartazes transformaram-se em cartazes de design simples, direto e humorístico. Proveniente do oriente, chega à Europa o processo de serigrafia⁶¹, o qual só teve impacto nas artes a partir do início da década de 1960, principalmente através do movimento Pop Art, impulsionado principalmente pelo artista Andy Warhol (1927-1987). Warhol, demonstrou a forma de produção mecânica das ilustrações, destacou objetos que eram

⁵⁹ Fontes das imagens: moma.org , auctions.posterauctions.com, museeyslparis.com, acedido em Outubro 2019.

⁶⁰ Fonte das imagens: www.wdl.org/pt e wn.com acedido em Agosto 2019

⁶¹ A serigrafia é uma técnica de impressão plana, que consiste na impressão com tinta através da pressão exercida por um rolo ou espátula numa superfície (tela) preparada para esse fim.

produzidos de forma massificada para o consumo, tais como a Coca-Cola e as latas de sopa *Campbell*. Destacou figuras artísticas do momento como a Marilyn Monroe e Elvis Presley.



Fig. 33 - Lata Sopa Campbell, refrigerante Coca-cola (1962), Andy Warhol respectivamente⁶²

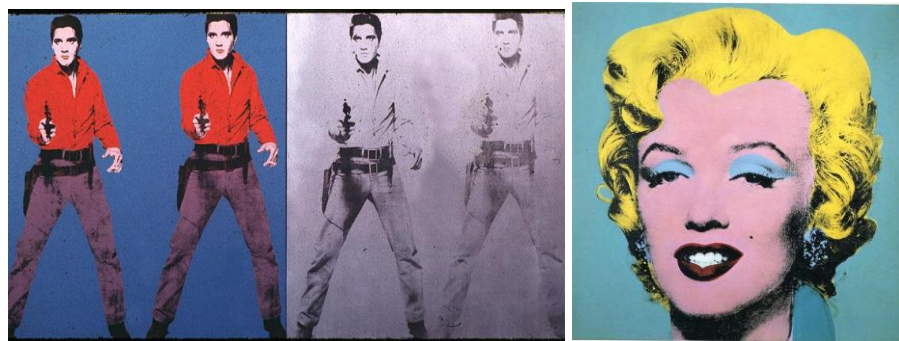


Fig. 34 - Elvis Presley (1963), Marilyn Monroe (1964) , Andy Warhol, respectivamente⁶³

Durante a mesma época, desenvolvia-se a chamada contracultura⁶⁴, desenvolvia um estilo de vida diferente, estilo que influenciou a sociedade, desde a música, a arte, os pensamentos e até a própria política. Na arte, defendiam as vanguardas e o estilo das ilustrações demonstrava o movimento, o psicadélico, as cores vivas e utilização de elementos naturais.

As agências publicitárias decidiram apostar nos jovens, e os cartazes publicitários eram realizados de forma a atrair os clientes mais jovens. Milton Glaser (1929-) foi um dos designers que realizou cartazes publicitários. Ficou essencialmente reconhecido pelo cartaz do músico Bob Dylan. Outro artista que desenvolveu inúmeros cartazes durante a época de 60 foi Peter Max (1937-) reconhecido pela criação de cartazes e publicidades televisivas com a arte psicadélica e Pop Art.

⁶² Fonte da imagem: wikiart.org, acedido em Outubro 2019

⁶³ Fonte da Imagem: wikiart.org e petermax.com acedido em Outubro 2019

⁶⁴ Movimento que se iniciou na América contra o sistema, tornando-se revolucionário e criando desse modo a cultura hippie.

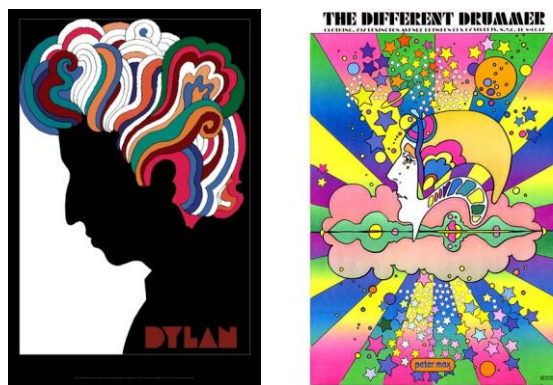


Fig. 35 - Cartaz Bob Dylan, (1967), Milton Glaser, The different Drummer, (1968) Peter Max, respetivamente ⁶⁵

No entanto, não se contentando apenas com a adaptação a outros estilos de arte, a ilustração foi-se ajustando de forma discreta as novas tecnologias, e com isso, desenvolveu-se a animação.

Ilustração em Portugal

Em Portugal, a ilustração foi desenvolvida da mesma maneira que nos países vizinhos, de forma mais demorada. Não existem muitas informações no que se refere à ilustração no decorrer da história, como referido por Jorge Silva, “A ilustração parece ser uma arte com contornos muito pouco firmes, muito pouco fixos, facilmente contaminada, infiltrada por outras artes.” (Moutinho, 2012) Devemos seguir a história da ilustração através da arte em geral, sendo que era reconhecida como sendo apenas uma arte decorativa e que acompanhava os textos escritos, desse modo a ilustração em Portugal será referenciada a partir do século XX. A nível nacional, em 1910, ocorreu a queda da monarquia e implantação da primeira república, o país se encontrava numa fase de instabilidade política.

O artista Alfredo Roque Gameiro (1864-1935) foi reconhecido pelas suas pinturas a aguarela e nas impressões litográficas. Autor das ilustrações do “Álbum de costumes populares portugueses” publicado em 1888. As ilustrações do autor abordavam diversas temáticas, desde retratos, paisagens urbanas e rurais, porém a maior dedicação de Gameiro foi nas paisagens marinhas. (MNACC- Joana Baião)

⁶⁵ Fonte da imagem: miltonglaser.com, acedido em Outubro 2019



Fig. 36 - Ilustração "O nosso marinheiro" do Álbum de Costumes Portugueses", 1888, Alfredo Roque Gameiro⁶⁶

A ilustração cresce rapidamente, e um novo método de narrativa ilustrada chegaram ao País, a Banda Desenhada. Não sabendo a data de inserção da BD, sabemos que as primeiras tiras publicadas eram seqüências de duas ou três vinhetas. A ilustração das mesmas tinha como objetivo a sátira. Refere-se que a primeira história de banda desenhada, publicada em Portugal é da autoria de António Nogueira da Silva (1830-1868), data de 1850 e intitula-se "Aventuras Sentimentais e Dramáticas do Senhor Simplício Baptista". (Fig. 37) Nesta estilo de BD satírica, considera-se o artista Stuart Carvalhais (1887-1961) como sendo um dos fundadores da BD em Portugal, pelas inúmeras publicações das tiras "Quim e Manecas"(Fig. 38)



Fig. 37 - As aventuras Sentimentais e Dramáticas do Senhor Simplício Baptista, 1850, António Silva⁶⁷

Fig. 38 - Banda desenhada do "Quim e Manecas", 1915, Stuart Carvalhais⁶⁸

Mundialmente, inicia-se a primeira guerra mundial que veio a cerrar um pouco mais a inconstância do país, devido também a envolvência de Portugal na Guerra através dos aliados. Inicialmente eram dadas apenas ajudas, porém em 1917 as primeiras tropas Portuguesas lançaram-se a Guerra com o Corpo

⁶⁶ Fonte da imagem: <http://tribop.pt>

⁶⁷ Fonte da imagem: www.publico.pt acedido em Agosto 2019

⁶⁸ Fonte da imagem: ensina.rtp.pt, acedido em Agosto 2019

Expedicionário Português. Até 1926, com a queda do regime democrático a instabilidade política cessou.

No fim da Guerra, um dos combatentes que esteve presente no campo, o Capitão Menezes Ferreira (1889-1936), ilustrou e descreveu de forma humorística os acontecimentos durante o ano de 1917 e 1918. A publicação feita, “João Ninguém, Soldado da Grande Guerra” conta de forma animada, a história dos soldados, as situações que passaram, as diversas funções de cada um e amargamente, as destruições.



Fig. 39 - Corpo Expedicionário Português, João Ninguém, Soldado da Grande Guerra, (1919) Capitão Menezes Ferreira⁶⁹

Lobo (2009) afirma que é durante o século XX e com o aparecimento dos magazines, a ilustração como a conhecemos atualmente é finalmente afirmada. (Lobo, 2009)

Com a influência das artes, o modernismo teve diversos estilos, começando por a época em que a sátira era o auge do momento, reconhecemos em Portugal o artista Rafael Bordalo Pinheiro. Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905) caricaturista e criador de crítica social, foi considerado como sendo o pioneiro a integrar a ilustração em Portugal. Criou inúmeras ilustrações, porém a mais reconhecida do artista foi o “Zé Povinho” (Fig. 40) Bordalo Pinheiro, desenvolveu-se também na arte da cerâmica e criou as suas peças mais reconhecidas em cerâmica, todavia, realizou algumas lustrações para capas de livros, rótulos e a decoração do Pavilhão de Portugal na Exposição Universal de Paris⁷⁰ (1889).

Podemos destacar também durante a mesma época, o artista Américo da Silva Amarelhe (1892-1946). Foi um caricaturista destacado pelas obras realizadas aos artistas teatrais do momento e pela participação em diversas publicações periódicas.

⁶⁹ Fonte da imagem: hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/ acedido em Outubro 2019

⁷⁰ Exposição Universal de Paris, Evento que pretendia festejar os cem anos da Revolução Francesa



Fig. 40 - Representação ilustrativa e figura em cerâmica do "Zé Povinho", Rafael Bordalo Pinheiro⁷¹

Com a criação dos magazines os artistas portugueses juntaram-se ao movimento das caricaturas e sátiras sociais. Com isto, em 1911 os artistas Stuart Carvalhais e Joaquim Guerreiro criaram uma Sociedade de Humoristas Portugueses, um ano depois formaram a "I Exposição dos Humoristas". Na primeira exposição integraram 28 artistas, tais como Almada Negreiros (1893-1970), Jorge Barradas (1894-1971), António Soares (1894-1978), entre outros.

Em 1915, é publicada a revista que transformou o modernismo Português, com apenas duas publicações. Publicada em Portugal, com o diretor Luís de Montalvor (1891-1947) e no Brasil Ronald de Carvalho (1893-1935), a revista Orpheu⁷² inaugurou o modernismo em Portugal.



Fig. 41 - Capa da 1ª revista Orpheu (Jan., Fev, Mar. -1915) e 2ª edição (Abr., Mai., Jun., 1915)⁷³

O número de artistas foi aumentando, mas as exposições (Exposição dos humoristas) deixaram de ser feitas todos os anos, cessando a realização da exposição em 1923. (Couto, 2004)

Jose Sobral de Almada Negreiros (1893-1970) participou na I Exposição dos Humoristas (1912). Foi reconhecido como um artista que abordou o

⁷¹ Fonte das imagens: historiaschistoria.blogspot.com

⁷² Orpheu foi uma revista publicada em 1915 que potenciou o modernismo em Portugal, apenas teve duas publicações por questões financeiras, porém foi uma revista muito falada a causa da afirmação das vanguardas modernistas em Portugal

⁷³ Fonte das imagens: Orpheu: modernismo.pt acedido em Agosto 2019

movimento Futurista, e posteriormente o forte desenvolvimento no campo da ilustração e desenho. (Ávila, s.d.)

Pouco depois, a ilustração foi seguindo caminhos diversos, as técnicas e estilos eram e são atualmente muito diversificados. A ilustração passa a fase de ser unicamente para a produção de magazines, e jornais e utiliza-se mais em livros infantis.

Bernardo Carvalho (1973), fundador da editora Planeta Tangerina (1999) é considerado um dos mais prestigiados ilustradores do mundo. Os seus livros já foram publicados em mais de 25 países do mundo, tendo ganho prémios pelas ilustrações originais.

Manuela Bacelar (1943-) é também considerada uma das ilustradoras mais importantes em Portugal referentemente a ilustração infantil.



Fig. 42 - Capa livro Praia Mar, versão Português e Francês (2011) Bernardo Carvalho⁷⁴



Fig. 43 - Ilustrações de livro infantil "O livro do Pedro", 2008, Manuela Bacelar⁷⁵

Atualmente, destacam-se em Portugal muitos artistas, tais como Alice Geirinhas (1964-), André Letria (1973-), Marta Monteiro (1973-), AKA Corleone (1985-) designer gráfico e ilustrador, que aborda a ilustração direcionada ao graffiti. Mariana, a Miserável (1986-) ...entre outros.

As ilustrações e os estilos estão em constante desenvolvimento, os artistas procuram se destacar. Com o avanço das tecnologias a forma de produção de ilustração tem vindo a mudar muito. Em Portugal a ilustração é reconhecida em muitos casos, existem exposições, bienais e outras atividades

⁷⁴ Fonte da imagem: www.planetatangerina.com/pt/livros/praiamar , acedido em Outubro 2019

⁷⁵ Fonte da imagem: <http://biblioactivaler.blogspot.com> acedido em Agosto 2019

para a promoção das artes e promoção dos artistas que se realizam em diversos espaços de forma a promover o trabalho dos artistas.

Imagem Animada

Podemos dizer que o primeiro tipo de animação que foi visto já era existente nas cavernas, nas gravuras encontradas nas paredes, de certo modo, as ilustrações apresentadas seguiam uma história, no momento ainda não movimentada, mas desenvolvida de modo a que fosse possível imaginar o movimento.

A primeira ilustração vista como um modo de animação foi na “coluna de Trajano”. Um monumento cilíndrico onde está representada a história das batalhas vitoriosas durante a campanha militar do Imperador Trajano. Exposta em espiral e desenhada em baixo relevo, de modo a criar uma história consecutiva, isto é, de movimentar um desenho que é estático (Fig. 44). (Bell, 2009)



Fig. 44 - Coluna de Trajano com estátua de São Pedro, Roma. Painel com pormenor de relevos da história de Roma. Respetivamente ⁷⁶

No entanto, a primeira forma de animação pode ser encontrada na utilização das sombras como forma de contar histórias. Conhecidas vulgarmente como “sombras chinesas”, o método parece remontar ao séc. II a.C. Conta a lenda, que as sombras chinesas se devem ao Imperador Wu-Ti que “tendo perdido a sua mais amada bailarina, exige ao mágico do palácio que a traga de volta do reino das sombras. Este manda esticar um lençol que deixa filtrar a luz e, a partir de uma pele de peixe, desenha a silhueta da bailarina que, assim, volta a encantar o imperador, dos mais celebrados da dinastia Han (140-87 a.C.).” (Público, 2012)

⁷⁶ Autor da imagem: Keneth Garret Fonte da imagem: nationalgeographic.sapo.pt acedido em Agosto 2019



Fig. 45 - Representação de figuras para produção de teatro de sombras chinesas, 2012, Pedro Cunha⁷⁷

Nos séculos posteriores foram inventados vários aparelhos que ajudaram a ver de uma forma cada vez mais parecida com aquela que existe atualmente. Podemos iniciar verdadeiramente o termo de animação no século XVII. Christian Huygens (1629-1695) concebeu um aparelho que foi o antecessor do projetor, um dos dispositivos mais utilizados atualmente para a visualização de imagens em movimento. Huygens, inventou a chamada lanterna mágica. O aparelho era constituído por uma camara obscura, uma lâmpada de azeite, diversas lentes e placas de vidro que, no momento de serem trocadas e ou corridas, criavam o efeito de movimento das imagens apresentadas. Essas imagens, eram projetadas para uma tela branca onde decorria a animação. Com a invenção deste aparelho, começaram a surgir outros similares e com características cada vez mais específicas. (Bresson, 2000)



Fig. 46 - Lanterna mágica⁷⁸

Pouco depois da criação da lanterna mágica é criada, em 1795, a sucessora da mesma, o fantascópio por Étienne-Gaspard Robert (1763–1837). Este aparelho é semelhante a lanterna mágica com a incorporação de rodas para poder aumentar ou diminuir o tamanho da projeção. Na utilização da mesma, deveu-se também a primeira projeção de animação em três dimensões não com a mesma tipologia de gráficos conhecidos nos tempos atuais. A projeção de imagens é feita com um projetor colocado escondido atrás de uma tela translúcida na fumaça, o que criava o efeito de tridimensionalidade. Foi com a

⁷⁷ Fonte da Imagem: www.publico.pt Acedido em Agosto 2019

⁷⁸ Fonte da imagem: cineimaginario.wordpress.com Acedido em Agosto 2019

utilização do fantascópio que o Físico Étienne-Gaspard Robert criou projeções animadas conhecidas atualmente como fantasmagorias. As fantasmagorias foram o prelúdio das criações de efeitos especiais

Data de 1824 a criação do Taumatropo por William Filtton (1780-1861) veio a demonstrar uma tipologia de movimento distinta. Esta invenção, consistia na reprodução de um desenho num pequeno papel, na parte posterior era realizado outro desenho. Este papel era atado em cada uma das extremidades, com isto, no momento de virar cada extremidade e o papel voltejar criava-se o efeito de movimento sendo que as duas imagens se “juntavam”. (Fig. 48)



Fig. 47 - Ilustração do Fantascópio, 1795⁷⁹



Fig. 48 - Representação da utilização do Taumatropo⁸⁰

Entretanto, outro acontecimento importante se desenvolvera, Bell (2009), refere que por volta do ano 1793, Nicéphore Niépce (1765-1833) inventou um mecanismo que podia captar uma imagem estática. Para tal, utilizou o padrão que a luz solar formava ao passar através de uma lente, que iria marcar uma folha de zinco revestida por uma película química. Este processo foi denominado como “Heliografia” Cerca de oito horas foi o tempo que esteve em exposição solar para a captação da imagem. Posteriormente, um pintor Louis Daguerre (1787-1851) apresentou um processo fotográfico, uma nova invenção, com base na anterior feita por Niépce. (Bell, 2009)

⁷⁹ Fonte da imagem: olharcinemaaudiovisual.blogspot.com Acedido em Setembro 2019

⁸⁰ Fonte da imagem: intelligentheritage.wordpress.com acedido em Agosto 2019



Fig. 49 - A primeira fotografia, procedimento feito em Heliografia, 1793, Nicéphore Niépce⁸¹

Joseph Plateau (1801-1883) desenvolveu o fenaquistiscópio que viria a dar continuidade a esta indústria, chamada de cinematografia um século depois. Em 1832, este aparelho foi apresentado não de modo a ser mais um projetor, mas, antes, para demonstrar a sua teoria acerca da persistência na retina. Foi precisa mais meia década para aparecer o Zootropo de William Horner. A composição do mesmo é feita a partir de uma caixa circular com pequenas fissuras, através das quais o público observa os desenhos distribuídos em tiras. Ao girar, criam-se uma ilusão de deslocação aparente.



Fig. 50 - Representação de Fenaquistiscópio e Zootropo respetivamente.⁸²

Durante o século XIX, nos anos 70, a fotografia já tinha evoluído ao ponto de poder criar camaras que pudessem ser transportadas, e uma espécie de captura instantânea. Entre o ano 1872-1877, um fotógrafo chamado Eadweard Muybridge (1830-1904) fotografou uma sequência de imagens de um cavalo. A criação desta sequência deveu-se pela contratação do governador Leland Stanford para provar que durante um determinado momento um cavalo em corrida se mantém suspenso, isto é, com as quatro patas simultaneamente no ar. Esta experiência foi feita através da colocação de 24 camaras fotográficas predispostas ao longo da pista de corrida de cavalos, com isto, Muybridge

⁸¹ Fonte da imagem: Espelho do mundo, uma nova história da arte, Julian Bell, 2009, p. 322

⁸² Fonte da imagem: www.ufrgs.br/ e projectoidis.org/zootropo/ Acedido em Julho 2019

conseguiu finalmente provar que era verdade o que o governador estava a dizer. (Bellis, 2019)

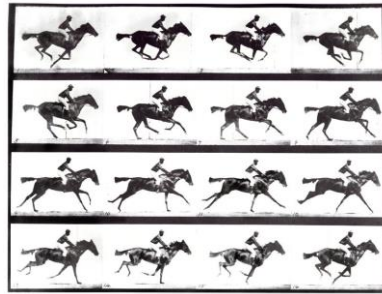


Fig. 51 - Imagens capturadas do cavalo em movimento, 1877, Eadweard Muybridge⁸³

O Praxinoscópio, desenvolveu-se em 1877, Émile Reynaud (1844-1918) é considerado o precursor do cinema de animação. Inventou também o Teatro Ótico, com esta invenção, apresentava-se a animação de forma um pouco diferente do praxinoscópio, sendo que esta deixou que a visualização da imagem fosse direta e não por ranhuras, dando assim um movimento mais fluido.



Fig. 52 - Representação do aparelho Praxinoscópio⁸⁴

Seguiu-se o Zoopraxiscópio que mostrava as imagens ao girar uma manivela, onde a mesma rodava um disco que continha as imagens intercaladas em posições diversas para o efeito de movimento.

Posteriormente, desenvolveu-se o Cinetoscópio. Inventado por William Dickson (1860-1935) funcionário da T. Edison & Co. de Thomas Edison (1847-1931). Era um instrumento que à diferença dos anteriores, produzia a projeção de forma interna, criando assim a chamada “imagem em movimento”, uma forma de mostrar fotografias reproduzias sequencialmente para criar sempre a ilusão de movimento.

Seguiu-se o cinetógrafo (1888) cuja funcionalidade centrava-se no registo das imagens que utilizava o cinetoscópio para visualização das mesmas. Posteriormente, o cinefone (1894-1895) inventado também por T. Edison & Co.

⁸³ Fonte da imagem: www.thoughtco.com Acedido em Agosto 2019

⁸⁴ Fonte da imagem: kinodinamico.wordpress.com Acedido em Agosto 2019

Surge como complemento das imagens, o cinefone junta o fonógrafo⁸⁵ e o cinetógrafo e cria uma associação entre as imagens e o som de forma sincronizada.

Anos depois, os Irmãos Lumière, foram considerados os pais do cinema, este facto, deveu-se a serem os pioneiros na exibição de imagens em movimento. A invenção do cinematógrafo (1895) foi uma melhoria do cinetoscópio. No mesmo ano em França, apresentaram-na ao público, tornando-se na primeira projeção de uma imagem em movimento.

Uns anos mais tarde, surgiram tecnologias que possibilitaram a facilidade de execução, criação ou edição de imagens a invenção do computador.

No entanto, e apesar de toda história da evolução da animação, tudo se pode resumir a um único e muito básico efeito: a ilusão de ótica. A ilusão de ótica é criada pelo nosso cérebro, onde as informações de luz que entram pela visão são interpretadas. Perante a passagem de complexas imagens estáticas em rápida sequência, o cérebro recorre à memória como auxiliar à interpretação e cria “atalhos” entre as imagens, isto é, suposições de movimento, para explicar os impulsos que recebe. É deste processo, e com ajuda de jogos de sombras, perspectivas, cores, etc., que nasce a ilusão.

Imagem em movimento

Quando falamos em imagem em movimento, a primeira identificação que recordamos é o cinema ou a televisão. Estes aspetos, foram dois processos que surgiram em épocas diferentes, e que mesmo sendo semelhantes na funcionalidade de cada um, há diversas características que os diferenciam. No capítulo anterior foram referidos os principais brinquedos óticos inventados ao longo do tempo e a funcionalidade dos mesmos, desse modo, neste capítulo a abordagem do tema será direcionada estritamente para a imagem em movimento.

Se falamos em cinema, falamos nas imagens em movimento, a reprodução de uma sequência de imagens dispostas em ordem a parecer um efeito de mobilidade, como diz Fernando Mascarello (2006), não se sabe ao certo qual a data exata do início do cinema.

“Não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento: o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas” (Mascarello, 2006, p.17)

As experiências com o cinetoscópio, poderiam ter criado o “primeiro filme” feito nos Estados Unidos. William Dickson (1860-1935) e William Heise (1847-1910) desenvolveram uma produção experimental para Thomas Edison intitulada Monkeyshines nº1 (1890) Esta produção era uma experiência realizada para testar o cilindro do cinetoscópio.

⁸⁵ Aparelho inventado por T.Edison utilizado para a gravação e reprodução do som através de um cilindro

A primeira animação com desenho data de 1900, James Stuart Blakton, um cartoonista, desenvolveu uma animação em giz. Esta, foi reproduzida através da técnica fotográfica, o autor num quadro de giz desenhava o rosto de umas personagens onde crescia o cabelo ou fumavam. (Bresson, 2000)

Contudo, é considerado o primeiro desenho animado da história, tendo sido realizado em 1908, pelo Francês Emile Cohl. A projeção era preta e branco, em fundo da tela preto com desenhos brancos. Refere-se que o próprio autor assim quis, visto querer dar um efeito de giz. Para poder provocar esse efeito, Emile Cohl fotografou os negativos dos desenhos originais mostrando assim uma animação em negativo para dar o efeito contrário ao habitual. (Fossatti, 2009)



Fig. 53 - Imagem do filme "Fantasmagorie", 1908, Emile Cohl⁸⁶

Com a invenção da película fotográfica, no final do séc. XIX, as utilizações de imagens sequenciais fizeram com que se criassem animações em "stop motion". O stop motion consiste na captura fotográfica (ou digital) de vinte e quatro imagens, as quais permitem criar um segundo de animação, tendo esse número sido padronizado no final da década de 1920.

No ano de 1902 Georges Méliès (1861-1938), cria a primeira curta metragem a cores, "*Le voyage dans la lune*" mostra os cenários ilustrados e pintados à mão.

Dois sistemas de coloração de imagem seguiram-se, porém não foi em filmes de desenho animado. O sistema de cor Pathéchrome (1903-1928) utilizava o stencil como método de coloração. Em 1908 surgiu a coloração Kinemacolor, porém só foi usado até 1914 e seguidamente a Technicolor surge em 1916, tendo essa tecnologia evoluído e sendo a mais utilizada atualmente.

Na vertente do som, os Estados Unidos e a França foram os lugares onde o avanço foi mais rápido, a época de 1900 até 1927 foi chamada de "cinema mudo". Os filmes realizados no momento, ainda não tinham bandas sonora, ou diálogos, e expressavam-se apenas por as imagens.

"O som aniquila a grande beleza do silêncio" – Charles Chaplin.

No entanto, nem todos pensavam do mesmo modo, pelo que a adição de música durante o decorrer do filme criou uma maior audiência e uma forma de ver os filmes diferente. Algumas vezes era tocado piano ao vivo enquanto

⁸⁶ Fonte da imagem: www.animatingapothecary.com Acedido em Julho 2019

decorria o filme, noutras apenas eram utilizados alguns efeitos sonoros. Nessa época, as obras mais reconhecidas – além daquelas criadas por Charles Chaplin, – foram “*Koko the clown*” e “*Felix the cat*”. Na sequência do rápido crescimento do interesse pelo cinema, formou-se o primeiro e mais importante estúdio de animação, Bray studios.



Fig. 54 - Koko the Clown e Felix the cat respetivamente⁸⁷

Foi apenas em 1927 que se realiza o primeiro filme falado, *The Jazz Singer*.

No fim do período do cinema mudo, nos Estados Unidos, entre o ano 1928 e meados do ano 1960 inicia-se a chamada era de ouro da animação em Holliwood, momento em que se recupera da grande depressão⁸⁸.

Empresas como a Walt Disney (1901) e a Warner Bros (1923) ascenderam e tornam-se reconhecidas. Em 1930 o animador Ub Iwerks (1901-1971) estreia o primeiro desenho animado que conjuga a cor e o som simultaneamente com o desenho animado *Fiddlestick*.

Após a criação de *Fiddlestick*, a indústria da animação avança para a criação de musicais e longas metragens, tornando-se o auge do momento. É durante o ano 1934 que estreia nos cinemas o primeiro filme sonoro “*Willem van Oranje*” dirigido por Jan Teunissen e as músicas eram de composição de Bernard Sigtenhorst-Meyer, porém o filme não foi muito reconhecido.

Em 1937, Walt Disney lança a longa-metragem da *Branca de Neve*, a rotoscopia⁸⁹ foi a técnica inovadora utilizada para a produção. (D23, S.d)

Foi em 1941, que se transmitiu a primeira emissão na televisão e em 1960 inicia-se a era da televisão com uma menor utilização das imagens a preto e branco. Esta era termina aproximadamente em 1980. O cinema continuou a ser visto como uma arte, porém com o auge da televisão e com ocorrência da Segunda Guerra mundial, figurou-se um pequeno declínio na indústria cinematográfica.

⁸⁷ Fonte das imagens: www.comicartfans.com Acedido em Julho 2019

⁸⁸ Acontecimento da Grande Depressão EEUU – Grande depressão económica ocorrida em 1929 até a Segunda Guerra Mundial.

⁸⁹ Processo que consiste na filmagem de várias sequências com a utilização de figuras humanas verdadeiras, sendo a imagem animada construída depois sobre a sua própria película. Fonte: Dicionário Priberam. Acedido em Setembro 2019

Em 1970, a televisão ganha notoriedade através do público-alvo focando-se nos adultos, com isto, surge a animação para adultos, inicialmente utilizada para fins comerciais.

Depois dessa alteração de audiência, o cinema tenta reaver o seu público através de novas formas de cativação. Em 1972 foi concebido o primeiro ecrã alargado, composto por três ecrãs normais onde se projetavam de forma simultânea os filmes. Esta foi a primeira tentativa, porém, a reação não foi a esperada, e, foi necessário recorrer a outro tipo de método, a presença de violência nos filmes. Os filmes violentos começaram a ser cada vez mais explícitos, e a indústria continuou a querer cativar o público iniciando-se na indústria projeções de cariz sexual.

A década de 1980 assistiu-se aos primeiros sinais da era digital, com a comercialização dos primeiros computadores pessoais, e da internet em meados da década de 1990, assim como com significativos avanços tecnológicos na televisão e cinema.

A Walt Disney renasce, com a criação de novos filmes de animação e com personagens reais, assim como com a criação de um novo espaço lúdicos o Disneyland Park Paris em 1992.⁹⁰

A animação direcionada para adultos, deixa de ser utilizada apenas em publicidade em 1989, nos Estados Unidos, quando Matt Groening (1954 -) lança uma série televisiva de desenhos animados para adultos intitulada “*The Simpsons*”, a qual foi exibida pela primeira vez em Portugal em 1991. Estes desenhos animados retratam em forma de sátira o estilo de vida de uma família de classe média, a cultura e a sociedade nos Estados Unidos. Viriam a ser os propulsores de novas séries televisivas para adultos, que provocaram um renovado reconhecimento.

Franke (2012), explica que no ano 1961 surgiu o primeiro desenho por computador que viria a desenvolver os desenhos tridimensionais mais tarde. Este desenho, foi realizado por William A. Fetter (1928-2002) um trabalhador da marca de aeronaves “Boeing”. O desenho que Fetter realizou, era um protótipo de figura humana colocada em diversas posições, uma vez reproduzida, continuou com a produção de imagens computacionais. (Franke, 2012, p.103) Uns anos mais tarde (1976), nasce a primeira animação tridimensional denominada “*Futureworld*” esta, consistia na animação de uma mão e uma cara. (gráficos 3D y sus aplicaciones, 2019)

Mais tarde, em 1995 a empresa Pixar, produtora de filmes de animação, desenvolveu a primeira longa-metragem recorrendo inteiramente à animação digital 3D, Toy Story.

Com tudo, o cinema continua a se desenvolver, e passando de uma imagem onde apenas apareciam umas linhas básicas, hoje em dia temos o chamado cinema 4D com imagens tridimensionais, efeito de profundidade e os próprios filmes podem ter alguma interação com o espetador. As ilustrações e ou animações continuam em constante crescimento tendo a tendência para realizar cada vez personagens mais realistas.

⁹⁰ Caso de Estudo Walt Disney cap. 4

“[...] não é exagero dizer que a ilustração está a atravessar hoje um renascimento. (...) Despertou do seu longo descanso, e está a promover-se mais do que nunca como uma poética expressiva e, acima de tudo, como uma disciplina de design independente” (MAREIS, 2006: p.4).

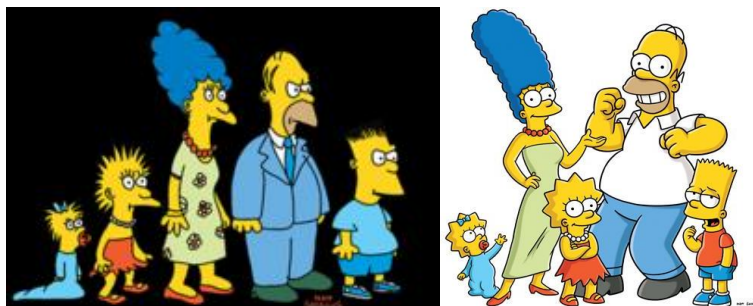


Fig. 55 - Série de desenhos animados “The Simpsons” – 1980 e 2009⁹¹



Fig. 56 - Poster promocional filme desenhos animados “Toy Story” – 1995 e 2019 ⁹²

Cinema e animação em Portugal

Em Portugal, a animação chegou pouco tempo depois dos países cercanos. Luís de Pina⁹³ refere chegando a Portugal em 1896 um ano depois da criação cinematográfica dos irmãos Lumière que fora Aurélio da Paz dos Reis (1862-1931) quem apresentou no Porto, no Teatro do Príncipe Real⁹⁴ em 1896 os primeiros filmes nacionais, não de animação. Reis intitulou como “Kinetographo Português” o conjunto de filmes, sendo eles: Saída do pessoal operário da Fábrica Confiança (1896) um filme realizado por Aurélio da Paz dos Reis como uma réplica do filme original dos Irmãos Lumière “La sortie de l’usine Lumière à Lyon” (1895). Feira de gado na Corujeira (1896), Azenhas no rio

⁹¹ Fonte das imagens: pixelsmithstudios.com Acedido em Junho 2019

⁹² Fontes das imagens: movies.disney.com Acedido em Junho 2019

⁹³ Luís de Pina escritor livro Panorama do Cinema Português.

⁹⁴ Reconhecido atualmente como Teatro Sá da Bandeira.

Ave(1896), entre outros também realizados por por Aurélio da Paz dos Reis. (Pina, 1978)

Foi Manuel Maria da Costa Veiga quem deu o progresso ao cinema português com a montagem do “Animatógrafo” em Lisboa e a filmagem de El-Rei D. Carlos em Cascais. Em 1904 abre a primeira sala de cinema em Portugal chamada “Salão Ideal” por Júlio Costa. Por sua vez, João Freire Correia (- 1929) funda em 1909 a Portugália Film. Seguiram-se novas empresas cinematográficas, a “Empresa Cinematográfica Ideal” fundada por Júlio Costa ou a “Lusitânia Filme” fundada em 1918 por Júlio Potes (S.D.). No mesmo ano, inicia-se a produção da Invicta Film Lda. com a realização de uma adaptação de um conto de Júlio Dantas, Frei Bonifácio, porém foi apenas nos anos 20 que os filmes foram reconhecidos, especialmente pela sua qualidade. Pina, refere que o que levou ao fim da Invicta film “foi o que ainda hoje é a principal doença do cinema português: o domínio do mercado pelo filme estrangeiro, [...]” (Pina, 1978, p. 13).

Em 1923 realizou-se o que poderemos considerar atualmente como o primeiro filme português de animação. Joaquim Guerreiro, criou “O pesadelo de António Maria”. Este filme, era uma curta-metragem, porém atualmente os filmes encontrados são meramente recriações do original. Ilustradores tentaram recriar a história a partir de 158 desenhos originais e 8 legendas escritas. O cinema de animação Português não foi muito popular até a criação da “Cinanima” em 1976 onde fora apresentada a recriação do filme de Guerreiro no ano 2001 (Castro, 2004).

Tiago Servais (1925-2017) ilustrador caricaturista Português, criou diversos anúncios publicitários, em 1946, produziu o primeiro filme publicitário realizado em Portugal, de animação com voz síncrona, “Perfumes Kimono”. Posteriormente, realizou também os primeiros filmes de animação portuguesa a cores, com Tricocida (1955) e Grandella (1956). Colaborou com a RTP na produção da animação “Zé sempre em pé”.

Artur Correia iniciou a sua carreira no cinema em 1955, um ano depois recebeu o primeiro prémio Categoria Veneza e posteriormente o prémio do Filme publicitário nas VII Jornadas Internacionais do Cinema de animação de Annecy, pela realização do filme “O melhor da Rua”. Fundou a produtora Topefilme que perdurou até ao início dos anos 90. Correia, foi o criador da “Família Pituxa” uns desenhos animados que dirigiam as crianças para a cama. Durante esse tempo, criou um filme de animação intitulado “Eu quero a lua”, filme que ganhou prémios em Espanha.

Não foi apenas a Família Pituxa que serviu como método de dirigir as crianças para a cama, existiram anos depois, em 1991 “O Patinho” de Humberto Santana. Santana explica⁹⁵ que a realização do patinho mostrava duas vertentes. Por um lado, a faceta desastrosa que quer demonstrar a deceção do autor com a sociedade portuguesa relativamente a este tipo de trabalho. Por outro lado, o patinho, mostrava que a perspectiva de cada era correta. O horário de exibição desta animação de televisão era feito após o telejornal, de forma a poder dirigir as crianças dormir cedo. Porém, uns anos mais tarde a empresa cancela estes desenhos por estar a fazer perder a audiência. (Castro, 2003)

⁹⁵ Entrevista dada por Ilda Castro para o Livro Animação Portuguesa

Com a entrada de Portugal na União Europeia, começaram a existir apoios para a realização de curtas-metragens e os animadores estrearam novas curta-metragens. Contudo, e como comenta Abi Feijó o mundo da animação divide-se em duas vertentes. A animação para um público infantil em que a composição é feita maioritariamente por longas metragens e séries televisivas e por outro lado, os filmes de autor, comumente curtas metragens. Estes filmes artísticos são os menos reconhecidos pelo público.

Em Portugal, o filme de animação não tem o mesmo impacto que os filmes estrangeiros de produtoras reconhecidas tal como a Disney ou Warner Bros. Contudo, o mercado audiovisual da Europa, mostrou em 2012 que a animação portuguesa é uma das mais exportadas e vendidas para todo o mundo.

Video mapping

A vontade de criação de sistemas de projeção cada vez mais distintos, aliada à crescente inovação tecnológica, elevaram a projeção a um novo nível que culminou no nascimento do vídeo mapping. Uma técnica que utiliza todos os pontos envolventes de uma superfície tridimensional para a criação de uma projeção não convencional, de modo a conceção de um espaço ilusoriamente distinto e integrante do espaço. De forma resumida, o vídeo mapping consiste num jogo de luzes que se adapta a diversas formas e espaços, normalmente irregulares destacando formas bi ou tridimensionais que criam ilusões de ótica, alterando a perceção do espetador (Jones, 2015).

Uma vez mais, é possível aqui remontar ao exemplo das sombras chinesas (Fig. 45) para encontrar o mais antigo precursor de técnicas de projeção como o vídeo mapping, sendo que ambas usam a luz como método de transformação do visual.

A projeção de vídeo mapping com as características conhecidas atualmente, desenvolve-se nos Estados Unidos nos finais dos anos 60 do séc. XX e foi novamente a Disney que criou a primeira manifestação desta tecnologia. Em 1969, foi inaugurada a Mansão Assombrada no parque temático criado pela Disney, a Disneylandia, onde os bustos de Grim Grinning Ghosts sofriam alterações de projeção, passando a ilusão de que se tornavam bustos cantadores animados através da projeção das caras dos correspondentes cantores (Jones, 2015).



Fig. 57 - Figura 3 Bustos de Grim Grinning Ghosts - Parque atrações Disney- 1969⁹⁶

Anos após o acontecimento, esta técnica inovadora teve de ser melhorada, e foi no ano de 1980 que surgiu um novo projeto intitulado de “*Displacements*”.

Este projeto foi realizado pelo investigador Michael Naimark que desenvolveu a sua criação num espaço interior, uma sala fazendo uso de todo o mobiliário exposto no espaço (Naimark, 2005).

O método utilizado para a realização deste *video mapping*, foi concebido inicialmente com a filmagem do espaço real, tendo nele duas personagens que se movimentavam ao mesmo tempo que a câmara rodava num ângulo de 360°. Para a melhoria da pós-produção, a sala foi pintada de branco de modo a criar um espaço de maior contraste durante a projeção, e, foi então que com um projetor posicionado no mesmo lugar onde esteve a câmara de filmagens, produziu a projeção seguindo a mesma rotação em 360° que se tinha iniciado na própria filmagem, e sincronizando, assim, todo os objetos com a gravação (Naimark, 2005).

⁹⁶ Fonte da Imagem: <https://www.youtube.com/watch?v=okC1Nrk23o> Acedido em Agosto 2019



Fig. 58 - Displacements – Michael Naimark (2005)⁹⁷

O processo evolutivo continuou e o estudo desta arte foi cada vez maior, durante os anos 90. O surgimento de novos tipos de tecnologias e programas para a modificação de estruturas, ajudaram no desenvolvimento das técnicas cinematográficas, criando assim maneiras de modificar uma animação. Com isto, investigadores na área quiseram desenvolver mais os produtos e, foi em 2007 que o vídeo mapping foi patenteado por Ricardo Rivera, fundador da empresa Klip Collective (Carter, 2013).

Em Portugal, a utilização desta técnica é utilizada principalmente em eventos culturais nas cidades, festivais e eventos publicitários. Cada vez mais, esta arte é utilizada em ocasiões pessoais tais como casamentos e festas privadas. De forma pública, podemos ver projeções de *video mapping* no Terreiro do Paço, em Lisboa durante a época natalícia ou alguma comemoração (Fig. 60) em festivais de música eletrónica, tais como o “Boom festival” e por vezes para publicidade de alguma marca como foi o caso da projeção em Guimarães, no Largo da Oliveira, uma projeção sobre energia (Fig. 59)

⁹⁷ Fonte da imagem:www.naimark.net Acedido em Setembro 2019

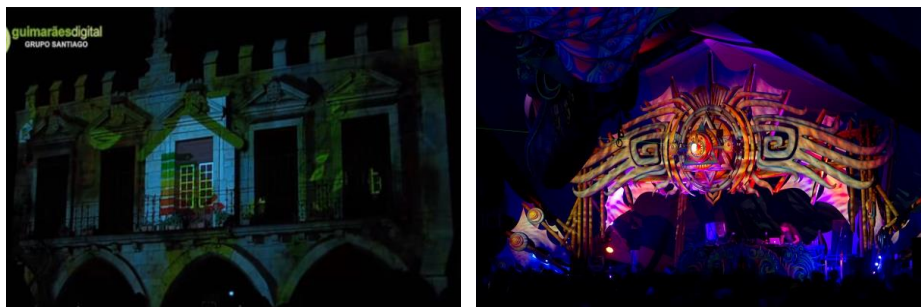


Fig. 59 - Projeção EDP em Guimarães, 2012, - Projeção Festival de música Boom, 2014, Oskar e Gaspar⁹⁸



Fig. 60 - Projeção de *Video mapping*, Macau, Terreiro do Paço, Lisboa, 2018 ⁹⁹

O vídeo mapping é, cada vez é mais utilizado, mas também, mais comercializado sendo agora um método diferente para a publicidade. Mesmo assim, continua a ser um entretenimento em espaços de ar livre como edifícios, monumentos, vegetação e até na própria figura humana. Em Portugal, foram vários os locais que recriaram lendas e histórias dando uso às ferramentas de video mapping. Exemplo do mesmo é o “Porto *Legends - The Underground Experience* que se desenvolveu através de um espetáculo de video mapping num local diferenciado. (Martinho, 2019) “A Lenda da Moura regressou – Chaves” foi um espetáculo multidisciplinar realizado em 2018 para retratar uma Lenda de chaves. Neste espetáculo incluiu-se a realização de uma projeção de video mapping, teatro, música e circo. (Branco, 2018)

⁹⁸ Fonte da Imagem: Guimarães <https://www.youtube.com/watch?v=uW61tOTcaSI> - Festival Boom dj.dancecult.net Acedido Junho 2019

⁹⁹ Fonte da Imagem: www.publico.pt Acedido Junho 2019

3. Casos de estudo

Walt Disney

Walter Elias Disney (1901-1966) foi um cinematógrafo, ilustrador e animador fundador da atualmente conhecida empresa de animação Walt Disney. Esta empresa iniciou-se em 1923 com a produção de diversos desenhos, porém as faltas de direitos de autor sobre essas ilustrações fizeram com que as animações não fossem reconhecidas como sendo de autoria Disney. Com a perda da personagem “Oswalt”, Disney inventou uma nova personagem que viria a ser um ícone mundial, Mickey Mouse (1928).

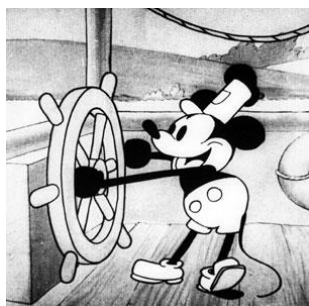


Fig. 61 - Stream boat willie, 1928 ¹⁰⁰

Com o progresso das tecnologias e do cinema, a eleição de produção de um filme de animação foi um dos passos mais importantes na fama de Disney. A criação de curta-metragens¹⁰¹ deu início ao mundo dos filmes na empresa. O primeiro filme a ser realizado foi o de “Branca de Neve e os sete anões” seguido pelos filmes de “Fantasia” e “Pinocchio” (1940).

Na década de 50 a produção continuou a aumentar, a introdução de filmes ao vivo (treasure islands), o primeiro programa de televisão decorrido durante a época natalícia e os filmes clássicos como a Cinderela foram reproduzidos (Thomas, 1996).

Mesmo assim, Disney não se contentava com a produção de filmes, séries e produção de objetos (canecas, lápis, camisolas...etc.) A vontade de desenvolver-se e produzir mais alguma peça era um dos principais objetivos, com isto, foi criado em 1955 em Califórnia, o primeiro parque temático da Walt Disney, “Disneyland Resort”. A realização deste veio criar a reprodução de outros pelo mundo, Walt Disney World em Orlando, Disneyland Paris, Tokyo Disneyland, Hong Kong Disneyland, e os cruzeiros da Disney que conta com quatro neste momento (D. Dreams, D. Mágic, D. Wonder, D.Fantasy).

A década de 60 foi marcada pela produção da Audio-Animatronics (AA) esta é uma marca robótica concebida para a criação de shows nos parques

¹⁰⁰ Fonte da imagem: <https://d23.com/disney-history/> acedido em Setembro 2019

¹⁰¹ A curta-metragem é a obra cinematográfica que tem uma duração inferior a sessenta minutos. Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA)

temáticos. Neles, os robôs fazem barulhos e movimentos a fim de entreter as pessoas que vão visitar o local. (Thomas, 1996)



Fig. 62 - Imagem Disneyland Paris, Redação, 2017¹⁰²

A criação do filme *Mary Poppins* foi realizada de modo a que personagens reais interagissem com personagens animadas no mesmo filme. Foi uma tarefa difícil de se realizar por causa da escritora do livro de *Mary Poppins* não querer que a sua história se desenvolvesse desse modo.

Após a óbito de Walt Disney em 1966, foi o filho Roy Disney quem continuou com a empresa. Durante esses tempos, a companhia começou a desenvolver filmes mais educacionais.



Fig. 63 - Extrato filme *Mary Poppins*, acompanhada com as ilustrações de pinguins¹⁰³

Em 1969, a vontade de melhoria continua e desenvolve-se a primeira projeção de *Video mapping* conhecida, os bustos dos irmãos Grimm. A partir desse momento, inicia-se a colocação deste tipo de efeitos em outras projeções, anos mais tarde viriam a ser utilizadas para projeções a escala maior. (Brett, 2015)

Em 1971 Roy Disney falece e a companhia avança lentamente sendo três pessoas a tomar conta da empresa.

¹⁰² Fonte da imagem: <https://www.cvc.com.br/dicas-de-viagem/autor/marketing/>

¹⁰³ Fonte da imagem: <https://ionline.sapo.pt/artigo/639361/mary-poppins-voltar-ao-supercalifragilisticoespialidoso-?seccao=Mais>

Durante os anos 80 as inovações foram realizadas nos parques temáticos e o cinema alcançou novas metas. Os anos 90, foram marcados pelo aumento do público na visualização de animações, com os filmes da Pequena Sereia, A Bela e o monstro (1991) e Aladdin (1992). O aumento de vendas da Disney continuou, e em 1994 surge o filme que produziu a maior bilheteira de todos os tempos, o Rei Leão. (D23 s.d.)



Fig. 64 - Capa do filme "O Rei leão" em 1994 e 2019¹⁰⁴

Posteriormente, a Disney continuou a expandir e inovar, foram realizados inúmeros filmes que alcançaram grandes números nas bilheteiras. Nos dias atuais e a evolução dos programas de animação, a Disney optou pela recriação dos filmes populares das anteriores décadas, criando desse modo animações 3D. Filmes como o A Bela e o Monstro (2017), Rei Leão (2019) e Alladin (2019) foram os últimos a serem exibidos nos cinemas Portugueses, a produção dos mesmos, segue a história original, porém as personagens são reais ou em animação 3D. A Disney continuará a estar em constante evolução e progresso, dessa forma criou a sua marca. (23D, s.d.)

Oskar e Gaspar

A pesquisa sobre obras de projeção de *video mapping* resultaram na aprendizagem dos passos a seguir para a execução de um projeto, todavia, não sendo apenas a pesquisa conceitual a única a ser feita, com a procura de exemplos de projeções ocorridas em Portugal ou projeções marcantes surgiu um vídeo de um programa televisivo americano (AGT)". No vídeo de 2017, mostra a realização de uma projeção de vídeo mapping executada no corpo de Heidi Klum, um dos júris do concurso. Para tal, os representantes da marca participativa, Oskar e Gaspar, pediram a um júri para colocar num fato branco e se manter na posição indicada durante a realização do espetáculo. As animações projetadas no corpo, usavam a imagem de pessoas, animais, figuras geométricas e vegetação.

Oskar e Gaspar são uma dupla Portuguesa que se dedica à realização de projeções de *video mapping*, utilizam diversas superfícies para a execução das suas obras de arte tais como arquitetura, vegetação e corpos. Todas elas demonstram ser um processo com alguma dificuldade. A produção das obras não é feita unicamente pela dupla, existe uma equipa de aproximadamente 11 pessoas a trabalhar em conjunto. A produção de trabalhos realizados pela dupla

¹⁰⁴ Fonte das imagens: www.adorocinema.com, Acedido em Junho 2019

tem um leque muito variado, porém a projeção em figura humana é o fator essencial do trabalho deles. As tipologias de ilustrações utilizadas mostram elementos variados, numa entrevista com a P3¹⁰⁵ Guillaume de Oliveira um dos gerentes da produção de projetos referiu:

“Este tipo de ‘mapping’ vive muitas vezes do material abstrato, mas nós não nos revemos nesse estilo. Gostamos de puxar pela inteligência do público, apelamos ao crescimento cultural de cada um. Não passamos seis horas a projetar bolinhas ou manchas de cor. Usamos elementos vivos, encaixamos pessoas, colocamos um sorriso no meio do set e um sorriso na plateia. Não é só bonito. Não é redutor. Podemos derreter uma parede ou transformar uma medusa num pássaro. Tudo depende da interpretação de cada um. É vistoso, mas não é só para encher o olho”. (Costa, 2012, par.7)

Numa outra entrevista, esta dada por Lucia Valdevino¹⁰⁶, os artistas responderam a questões mais genéricas no que se refere a companhia. Uma das questões foi sobre as características que diferenciam o trabalho de Oskar e Gaspar de outras companhias de *Video mapping*. A vontade de criar e inovar, de fazer aquilo que gostam é um dos principais pontos para a vontade de seguimento de empreendedorismo, todavia, esta dupla foi uma das que abriu novos caminhos para as projeções, a criação de vídeo mapping no rosto e corpo. Esta a dupla criou em 2012 o primeiro “Face mapping” mundial, foi um evento premiado cujo nome é “Explore your dual world”¹⁰⁷ um projeto associado à marca “Samsung”.

Com a marca “Desperados” foi realizado em 2015 um novo projeto, este, envolveu a projeção de vídeo no corpo inteiro e foi denominado como “1º *video mapping* em tatuagens feito no mundo e primeiro full-body mapping mundial”¹⁰⁸ (Valdevino, 2016, par.5)

Como mencionado anteriormente, as produções não se baseiam unicamente na projeção em corpos ou faces, esta equipa trabalha em grandes superfícies tais como a apresentação de natal “As portas encantados” no Terreiro do Paço em Lisboa em 2015 como em festivais de música, Boom Festival 2014.

Atualmente, as produções de Oskar e Gaspar têm vindo a realizar anúncios publicitários tais como a “Schweppes Experience: Table projection mapping”¹⁰⁹. Trabalhos internacionais também estão a ser desenvolvidos, exemplo deles é a projeção realizada na China em 2018¹¹⁰.

No decorrer do ano 2019 Oskar e Gaspar envolveram-se num projeto de Arte com a artista Vieira da Silva. Esta obra intitulada “Vieira da Silva. Exposição

¹⁰⁵ Jornal Público de notícias, reportagem de Luís Octávio Costa, 2012 - www.publico.pt

¹⁰⁶ Blog pessoal Lucia Valdevino – Oskar e Gaspar: imagens que derretem paredes e entram na pele, 2016 invoicexpress.com

¹⁰⁷ Projeção de *Video mapping* em rosto e corpo humano, primeiro face mapping mundial, vídeo: <https://vimeo.com/39697056>

¹⁰⁸ Publicidade marca desperados: <https://vimeo.com/143296099>

¹⁰⁹ Vídeo publicitário: “Schweppes Experience: Table projection mapping” – 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=cD5dPKt0Bhk>

¹¹⁰ Vídeo “teaser Oskar e Gaspar na China, 2018” - <https://www.youtube.com/watch?v=ZBgx7FFPApA>

imersiva à obra da artista” tem como finalidade a reprodução das obras artísticas de forma a poder ingressar nas pinturas, colocadas de forma digital os espetadores entram na sala e visualizam a obra de arte como se estivessem dentro da mesma. A exposição da mesma foi realizada em agosto de 2019 no centro comercial Colombo, Lisboa (Real, 2019).

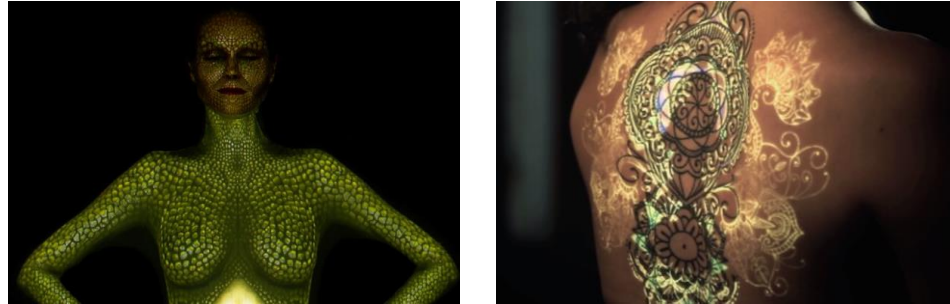


Fig. 65 – *Video mapping* AGT na Heidi Klum 2017, tatuagens em *video mapping*, publicidade desesperados¹¹¹

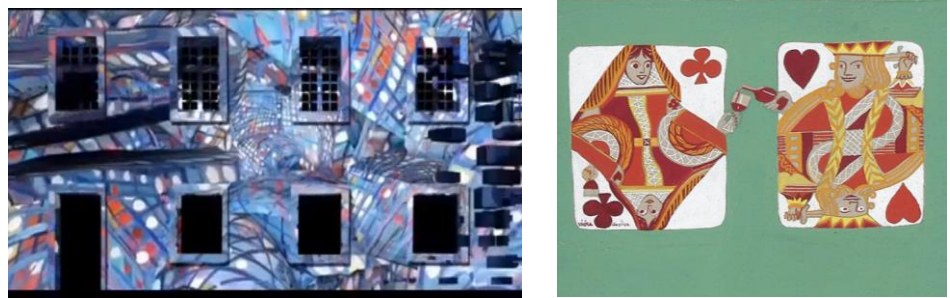


Fig. 66 - Imagens publicitárias da parceria com Vieira da Silva, 2019¹¹²

Após apresentação de uma breve história da ilustração, animação e *video mapping*, incluídos os casos de estudo, segue-se apresentação do projeto. Tendo em conta os estudos realizados e a organização para a execução das ilustrações.

¹¹¹ Fonte da imagem: www.vice.com Acedido em Setembro 2019

¹¹² Fonte da imagem: www.timeout.pt Acedido em Setembro 2019

4. Projeto de Ilustração da Lenda do Rio *Lethes*

Introdução

O rápido crescimento da sociedade faz com que os processos já desenvolvidos estejam constantemente a ter de inovar e adaptar-se a novas circunstâncias, a arte é um dos maiores exemplos de progresso e acompanhamento da evolução da sociedade. Desde o momento em que a produção de qualquer estilo de arte é também uma forma de comunicação até ao ponto em que atualmente vê-se a arte como um aspeto estético, notamos que este tipo de funcionamento altera a nossa perceção do ambiente que nos rodeia.

“A existência de recursos, processos e mediações tecnológicas na criação artística provocam mudanças na perceção, fazendo surgir novas sensibilidades, novas formas de compreender o mundo, novos problemas de representação e de conceitos estéticos.” (Machado, 1997: p. 237)

As representações e conceitos referidos por Machado surgem como fruto de experiências desenvolvidas, vivências ocorridas e a capacidade de resolução dos obstáculos que possam surgir. O projeto apresenta o processo da realização de ilustrações para um meio de projeção. Estas ilustrações são um fragmento do produto final, uma projeção de *video mapping*, integrada no Projeto de Investigação Científica e Desenvolvimento Tecnológico intitulado “NMSPCAM: Novos Media ao Serviço do Património Cultural do Alto Minho”, organizado em coautoria entre o IPVC e o IPB, com a apoio da GMK Produções e CMVC, e cofinanciado pelo programa Norte 2020, Portugal 2020 e FEDER.

O produto final foi exibido publicamente no dia 18 de maio de 2019, na Praça da República, em Viana do Castelo.

O Projeto NMSPCAM

No decorrer do primeiro ano de Mestrado em Design Integrado, lecionado na ESTG-IPVC, foi apresentado na unidade curricular de Ferramentas Multimédia Aplicadas ao Projeto um exercício prático. O exercício foi realizado em grupos e constava da criação de narrativas sobre lendas de Viana do Castelo, seguida do desenvolvimento de storyboards¹¹³. No final do período letivo foi proposto ao grupo onde se incluía a mestranda, a possibilidade de integrar um projeto mais amplo, o NMSPCAM. Este foi executado em colaboração com bolseiros desse projeto e apresentado na cidade de Viana do Castelo como uma atividade de turismo cultural.

Neste contexto, o exercício basear-se-ia em todo um procedimento para a realização de uma projeção de *video mapping*. Para tal, fortaleceu-se a ideia da representação de histórias e lendas existentes na região de Viana do Castelo, entre elas as lendas do Rio *Lethes*, do Caramuru, de Vi Ana, entre outras.

¹¹³ Imagens ou ilustrações organizadas em sequência de forma a pré-visualizar um filme ou animação.

“Design significa ter e desenvolver um plano, um projeto, significa designar. É trabalhar com a intenção, com o cenário futuro, executando a conceção e o planeamento daquilo que virá a existir” (Valese et al., 2003, p.118)

Os orientadores acompanharam todo o percurso de desenvolvimento do trabalho, dando apoio e resolvendo questões que ocorreram ao longo da produção.

O grupo da produção foi responsável pela realização do trabalho gráfico. As tarefas de ilustração, animação e produção do vídeo foram distribuídas pela equipa constituída por três elementos que provinham da área do design, ilustração e programação. O fragmento do projeto NMSPCAM que aqui se apresenta corresponde à ilustração da lenda do Rio *Lethes*.

Este consistiu no desenvolvimento das ilustrações de personagens, cenários e adereços que viriam a representar os elementos visuais da lenda. As restantes tarefas, tais como ilustrações para outras lendas e montagem de vídeo, foram executadas pelos restantes elementos do grupo de produção.

A data limite para a conclusão do *video mapping* do projeto NMSPCAM foi o dia 18 de março de 2019, tendo o mesmo sido publicamente apresentado no dia 18 março, às 21h30, na Praça da República em Viana do Castelo.

O Local de Projeção

O projeto foi desenvolvido para ser projetado na fachada principal do edifício dos Antigos Paços do Concelho, um monumento situado na Praça da República, no Centro Histórico da cidade de Viana do Castelo, e cuja construção remonta à primeira metade do século XVI.

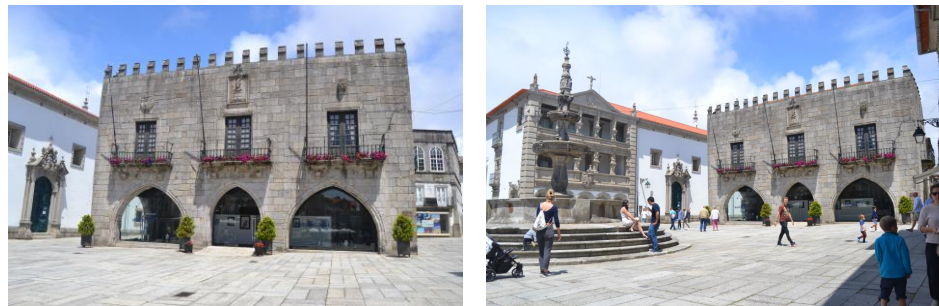


Fig. 67 - Antigos Paços do Concelho, Praça da República, 2019 imagem de autor

Situada no norte de Portugal, entre área costeira e zona montanhosa, Viana do Castelo é uma cidade inserida numa região afeiçoada à tradição, o Minho, e com inúmeras histórias e pontos de interesse cultural, sendo o edifício dos Antigos Paços do Concelho um dos mais emblemáticos.

A Lenda do Rio *Lethes*

A lenda selecionada para a concretização do exercício na componente curricular do mestrado foi, por uma questão de familiaridade, aquela que se

optou por desenvolver, de forma mais aprofundada, para o projeto NMSPCAM – a Lenda do Rio *Lethes*.

Neste contexto, foram recolhidos e analisados diversos conceitos considerados essenciais para o desenvolvimento do projeto, julgando-se que os mesmos fundamentam a concretização deste projeto de investigação.

“A primeira [regra] consistia em não aceitar nunca como verdadeiro qualquer coisa sem a conhecer evidentemente como tal”. (Descartes, 1637, p. 23).

Estruturação da Narrativa

A lenda do Rio Lima ou Rio *Lethes* surgiu quando este local, nas margens do Rio Lima, se encontrava sob ocupação Romana.

Reza a história que no ano de 137 a.C quando as tropas do Império Romano, comandadas por Decimus Junius Brutus (180 a.C. – 113 a.C.), se deparam com o Rio Lima, na altura conhecido como Rio *Lethes* ou rio do esquecimento e fronteira para o mundo inferior, ficaram com medo de o atravessar. Após várias tentativas de encorajamento, Decimus Junius Brutus decidiu atravessar o rio para demonstrar à sua legião que não havia qualquer perigo. Já na outra margem, e à medida que cada soldado atravessava o rio, mencionou o nome de cada um deles como testemunho de que aquele não era o temido rio do esquecimento¹¹⁴

Ponte de Lima, reconhecida como a Vila mais antiga de Portugal, com carta foral que data de 1125, tem expostas nas margens do rio esculturas representativas dos legionários, como indicação de que a lenda nasceu nesse mesmo local, sendo anualmente realizada uma representação teatral em sua homenagem.



Fig. 68 - Estátua cavaleiro Romano Ponte de Lima. Imagem de autor

¹¹⁴ Vide Anexo 1.



Fig. 69 - Encenação da Lenda do Rio *Lethes*, 2009, Ponte de Lima¹¹⁵

Com a estruturação acordada, iniciam-se as diversas fases de execução do projeto, em primeiro lugar a pesquisa e recolha de referências.

Fase 1 - Pesquisa e recolha de referências:

O Processo

Após a fundamentação teórica, que se encontra descrita no subcapítulo 4.5, e a qual também se considera incluída nesta fase, o estudo da lenda foi o ponto crucial para iniciar o trabalho prático. Assim, nesta fase, o contexto histórico, visita ao local e estudo da época foram os principais elementos recolhidos e analisados.

Porque a imagem nos possibilita obter uma quantidade de informação imediata que a palavra falha em permitir (Rodrigues, 2010; p.33), também foi nesta fase que foram observadas e analisadas diversas tipologias de ilustração, as quais nos permitiram optar pela linguagem plástica que melhor se adaptasse à projeção *video mapping*, assim como ao público-alvo esperado no evento.

Neste sentido, foram muitos os modelos que serviram de base para a construção das ilustrações. Na seleção de personagens incluíram-se o comandante e seu cavalo, os soldados e o barqueiro. Recorrendo a diversos media, tanto digitais como analógicos (sítios web, filmes, séries televisivas, livros de história e livros de banda desenhada), conseguimos identificar os principais elementos que caracterizam os personagens enumerados.

“O objeto, a forma que se quer representar, é a ideia comum de realidade provocada em nós pela nossa relação com o mundo; a sua representação é a simulação dessa ideia de realidade.” (Rodrigues, 2010; P.27)

Assim, ao pensarmos em “romanos”, intuitivamente associamos uma imagem de acampamento ou campo de batalha, facilmente reconhecendo os tons metálicos dos trajes dos seus soldados e as cores quentes, principalmente vermelhos, que caracterizavam os detalhes das vestimentas das patentes mais elevadas.

Algumas das referências pesquisadas foram “Astérix e Obélix” (banda desenhada, desde a década de 1960), “Gladiador” (filme, 2000), “Ben-hur”

¹¹⁵ Fonte da imagem: www.pontedelimacultural.pt Acedido em Maio 2019

(animação, 2003), “Spartacus: blood and sand” (série, 2010), “Pompeia” (filme, 2014), entre outros.



Fig. 70 - Livro de banda desenhada "Astérix e Obélix" e série televisiva "Spartacus: blood and sand"¹¹⁶

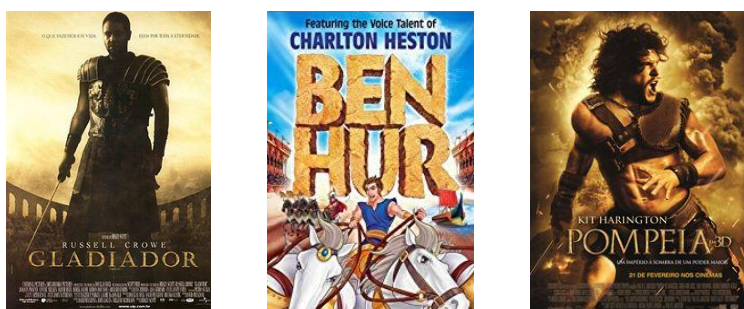


Fig. 71 - Filmes “Gladiator”, “Ben Hur” e “Pompeia”, respectivamente¹¹⁷

Atendendo à envergadura do projeto NMSPCAM e ao facto de as ilustrações, para a globalidade do projeto, serem desenvolvidas por diferentes colaboradores no projeto, optou-se por um padrão de desenho realista, onde são seguidas as regras da proporção humana (Fig. 72) e animal.

Para a ilustração do corpo humano seguiram-se as referências de Victor Perard¹¹⁸, tendo, no início do desenvolvimento do desenho digital, sido construído um modelo constituído por formas geométricas para demarcar uma silhueta proporcional.

“No processo de criação digital utilizam-se formas geométricas simples, planas ou sólidas, para criar objetos tridimensionais através da composição desses elementos” (Valese, 2003: p.23)

¹¹⁶ Fonte das imagens: www.wook.pt e www.starz.com Acedido em Julho 2019

¹¹⁷ Fonte das imagens: www.imdb.com. Julho 2019

¹¹⁸ Livro :Anatomy and Drawing, Victor Perard, 1928

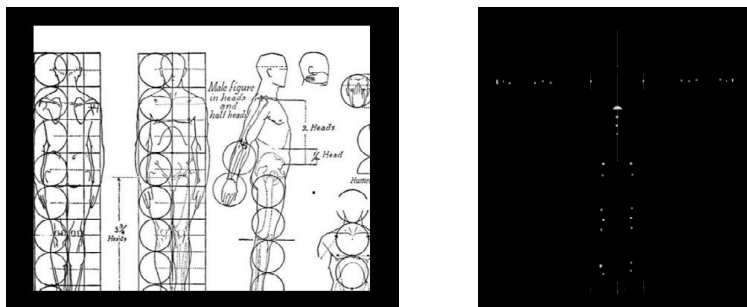


Fig. 72 - Proporção humana masculina e Silhueta de referência das personagens¹¹⁹

O estudo de cores e modos de representar os materiais que compunham as vestes fizeram parte de todo o procedimento de ilustração. A sugestão para o desenho das vestimentas proveio de diversas influências visuais obtidas ao longo do estudo.

Para o cavalo usaram-se imagens em diversas posições e realizaram-se alguns estudos prévios de modo a adequar as proporções. Foram também visualizados, como referência, os trabalhos do ilustrador de Wesley Dennis (1903-1966) que desenvolveu principalmente ilustrações de cavalos de corrida.



Fig. 73 - Dois cavalos e um jokey, Wesley¹²⁰

A ilustração dos cenários teve como principal referência a natureza da vila de Ponte de Lima, local a ser retratado. Sendo uma vila de tradições e cultura, a mesma atrai o olhar artístico.

Na representação do submundo, ou mundo inferior, era propícia a ideia do mal, do Deus Hades, de forma a visualizar que aquele rio era um portal para esse lugar. As referências para a ilustração, tanto do barqueiro como desse cenário, foram estimuladas por pinturas que retratam o inferno, à semelhança de desenhos e pinturas que ilustram A Divina Comédia de Dante¹²¹, realizadas por artistas como Botticelli (1445-1510), Bosch (1450-1516), Blake (1757-1827), Delacroix (1798-1863) ou Doré (1832-1883).

¹¹⁹ Fonte da imagem: Livro Anatomy and Drawing, Victor Perard, 1928, part.1

¹²⁰ Fonte da imagem: www.mutualart.com Acedido em Setembro, 2019

¹²¹ Dante Alighieri (1265 – 1321)- Poeta de Florença escreveu obra a Divina Comédia.



Fig. 74 - "Dante iluminando Florença com o seu poema" de Domenico di Michelino (1460)¹²²



Fig. 75 - "A barca de Dante" Eugéne Delacroix (1822) e "Rio Estige" de Gustave Doré (1861), respectivamente¹²³

No fim desta primeira fase, as referências apoiam a escolha das ilustrações a ser realizadas, inicia-se a fase de esboços e estudos para as personagens.

Fase 2 - Ilustração e storyboard v.1:

Numa segunda fase iniciou-se a realização dos primeiros esboços e deu-se continuidade à procura de referências com potencial para inspirar o desenvolvimento das ilustrações.

Estes esboços foram desenvolvidos no âmbito da unidade curricular de Ferramentas Multimédia Aplicadas ao Projeto. Sendo que o trabalho final para a referida unidade curricular seria a realização de um storyboard, optou-se pela execução de desenhos simples e geométricos para uma melhor perceção das diversas personagens. Influenciados pelos brinquedos das marcas Playmobil e Lego, foram realizados desenhos à mão, compostos por linhas básicas de contorno e alguns detalhes para reconhecimento das personagens.

¹²² Fonte da imagem: okdiario.com Acedido Julho 2019

¹²³ Fonte das imagens: Livro a Divina Comédia – Inferno Tradução por Helder da Rocha.

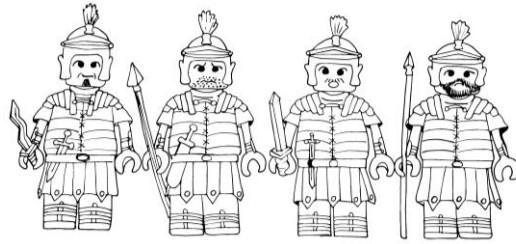


Fig. 76 - Esboço soldados romanos

Estes esboços foram utilizados na fase seguinte e serviram de base para as ilustrações digitais. O alto contraste do desenho original auxiliou a sua rápida vectorização, sendo que posteriormente se recorreu ao programa Adobe Illustrator para aplicar cor nos personagens. Posteriormente as imagens dos cenários foram manipuladas no Adobe Photoshop¹²⁴ para se assemelharem ao registo da ilustração

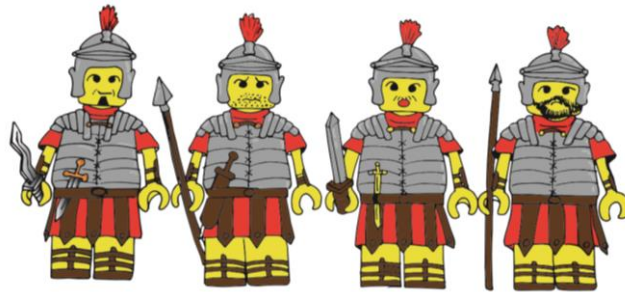
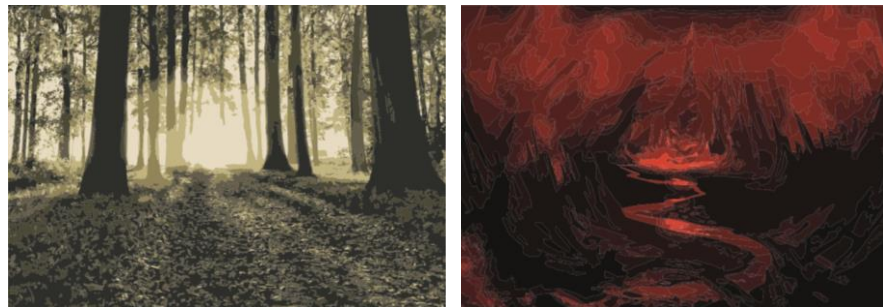


Fig. 77 - Aplicação de cor nos personagens digitalizadas



¹²⁴ Adobe Photoshop: www.adobe.com. Acedido em outubro 2018

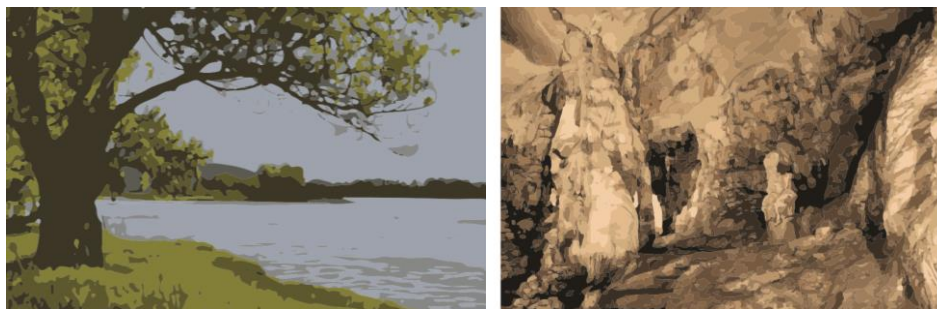


Fig. 78 - Imagens utilizadas no storyboard como cenário

Realizada a primeira versão do projeto, o início e estudo da segunda fase ilustrativa decorreu de forma mais pormenorizada, tendo em conta mais os detalhes e realização de ilustrações mais realistas.

Fase 3 - Ilustração v.2:

Após a conclusão do storyboard, para a unidade curricular de Ferramentas Multimédia Aplicadas ao Projeto, foram realizados novos esboços, mais pormenorizados e com um estilo de desenho completamente diferente. Deu-se assim início ao desenvolvimento de estudos que tinham por base as proporções do corpo humano, explorando em simultâneo outros tipos de expressão plástica, recorrendo, para esse efeito, aos programas Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

Este anteprojecto, que variou entre as formas simplificadas e os pormenores estilizados, indicaram qual seria a melhor opção para a concretização em formato digital.

As investigações dos elementos visuais da narrativa permitiram definir os pormenores dos trajes dos personagens, possibilitando que o desenho se manifestasse de forma mais realista. Como descreveu Rodrigues (2010; p.47), “O desenho de síntese só é possível depois de uma laboriosa aprendizagem. (...) este tipo de desenho, exige uma perceção apurada da realidade observada e uma perícia manual que dispensa deliberadamente a análise de pormenor.”

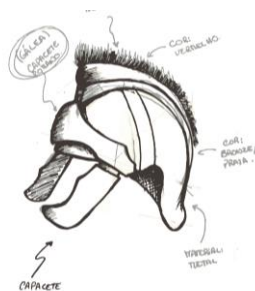


Fig. 79 - Esboço da gálea, análise de pormenores

Depois de se ter decidido criar ilustrações simples, que mostrassem de forma clara e concisa os diversos personagens e respetivos pormenores, foi

necessário definir a que programa digital recorrer para a sua execução. Assim, apesar do Adobe Photoshop permitir criar representações mais realistas, decidiu-se trabalhar com o Adobe Illustrator. Além deste programa permitir modificar facilmente referências cromáticas, estilos de linhas, entre diversos outros atributos das formas, também admite alterações de escala sem perda de qualidade (Liute, 2016). Este aspeto em particular, era algo que tinha de ser obrigatoriamente considerado atendendo que o projeto resultaria num vídeo a ser projetado sobre a fachada de um edifício. Isto permitiu delinear, mais assertivamente, o estilo das ilustrações a desenvolver.



Fig. 80 - Estudo capacete grafite, Photoshop e Illustrator. Respetivamente.

Contudo, apesar da simplicidade formal inicialmente pretendida, houve necessidade de se incluírem pormenores mais detalhados que contribuíssem para a comunicação da mensagem. Com esses, pretendia-se evitar ao máximo a inserção de legendas e minimizar a narração.

Figuras

A posição frontal é predominante em grande parte das ilustrações dos personagens coexistindo, todavia, com representações laterais. A interação entre figuras frontais e laterais fez com que as animações posteriormente realizadas fossem expostas exibindo maior dinamismo.

No estudo da anatomia humana, para a reprodução do corpo dos personagens masculinos, foi analisada essencialmente a estrutura muscular. Neste aspeto também se teve em consideração o ideal de beleza da época, o qual se tentou incluir nas ilustrações através da consulta bibliográfica de imagens de obras esculpidas na Idade Antiga.



Fig. 81 – Retrato de Marco Cláudio Marcelo, reprodução do deus grego Hermes (séc. I a.C.), Hércules (séc. II a.C.) e Augusto Prima Porta (19 a.C.)¹²⁵

O cavalo utilizado pelo comandante da legião baseou-se na escultura localizada nas margens do rio Lima, em Ponte de Lima (Fig. 68) Este é retratado com uma estrutura robusta e elegante, branco e de crina esbranquiçada, complementado com acessórios associados às tropas legionárias. Foram realizados esboços em diferentes posições de modo a compreender a sua postura e dinamismo e encontrar a melhor representação. O mesmo foi desenvolvido nas posições frontal e lateral sendo os restantes movimentos posteriormente executados no programa de animação Adobe After Effects¹²⁶

Na personagem do barqueiro, o estudo e inspiração para o mesmo proveio de diferentes lugares. Representado como um ser pálido e muito magro, sombrio e solitário, de vestes largas e rasgadas, o barqueiro foi inspirado pelas ilustrações da “Divina Comédia”, realizadas por diversos artistas ao longo do tempo.



Fig. 82 Esboço rápido e detalhado do barqueiro

A criação de um ser tenebroso e associado ao mal, fez com que a escolha pela realização da personagem fosse baseada no mistério. Dessa forma, na representação da personagem, a face encontra-se meio escondida de modo a parecer mais enigmática.

¹²⁵ Fonte das imagens: https://pt.wikipedia.org/wiki/Escultura_da_Roma_Antiga.

¹²⁶ Adobe After Effects: www.adobe.com. Acedido em Janeiro 2019

Trajes e acessórios

O material utilizado em quase toda a estrutura que compunha as vestimentas dos soldados era feita em materiais metálicos, desde o bronze, a prata e o dourado em alguns casos. Os pesos das vestimentas em metal faziam com que os soldados transportassem o mínimo de acessórios possível sendo que o couro também era utilizado na criação dessas estruturas de proteção.

Começando pelos pés, os romanos utilizavam sandálias em couro, altas de forma a prenderem-se na perna para ficarem melhor amarradas e ter maior segurança para a movimentação. Nas canelas utilizavam uma proteção que cobria desde o joelho até o tornozelo apenas na parte frontal, de forma a não serem suscetíveis a ferimentos nessas zonas.

Nas ilustrações, esse acessório foi representado com tons douradas nos rebordos e prateadas no interior, de forma a incluir os detalhes marcados nesses materiais.

A roupa utilizada era uma túnica comprida, que chegava à altura dos joelhos, na maioria dos casos de manga curta, até aos cotovelos, que utilizavam por baixo da armadura. A mesma era larga para poder auxiliar a movimentação. O vermelho foi uma das cores mais utilizadas pelos romanos. As indumentárias eram feitas de tecido e por vezes decoradas com ornamentos dourados. Ao desenhar os tecidos, criaram-se algumas sombras e brilhos para dar o efeito de volume e textura necessários e, assim, transmitir a ideia de movimento.

De forma a completar o visual das indumentárias, a armadura utilizada para a proteção física ocupa o tronco dos soldados. Existiam dois tipos de armaduras, sendo que ambas são denominadas como “couraça”. Uma das couraças era a chamada de “dupla couraça” (Fig. 83). Esta era composta por uma única peça em metal similar a um colete. Moldavam na própria peça o volume muscular do homem. Na parte frontal era colocado também uma chapa na zona central do peito, muitas vezes com imagens de leões ou outros animais que poderiam representar o imperador. As duas peças, a frontal e posterior, eram fixas uma a outra por tiras em couro. Ainda assim, esta forma de junção entre elas criava uma faixa chamada de “defeito da couraça”, espaço correspondente à união das partes. Este “defeito” poderia fazer com que o atacante tivesse facilidade em acertar com a arma e causar ferimentos. A utilização destas couraças era menos empregue devido ao peso da mesma. (Religare, s.d.)

A outra couraça era a chamada de “couraça anelada”, ou “*Lorica Squamata*”. Era composta por escamas e realizada em materiais tais como bronze, ferro, couro cru ou chifre. Este tipo de couraça destinava também ao tronco dos soldados, mas também cobria os ombros. As tais escamas eram fundidas e criadas a partir de pequenos pedaços que seriam posteriormente entrelaçados com couro cru. As chapas eram mais finas do que na dupla couraça, assim era menos pesada e era mais utilizada por todos os soldados. (Fig. 83)

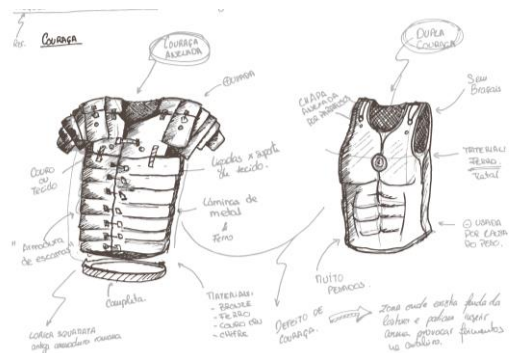


Fig. 83 - Representação da couraça anelada e dupla couraça. Respetivamente.

Na representação das personagens utilizaram-se as duas tipologias de couraça de modo a melhor identificar os membros da legião.

O comandante, membro que deve ser reconhecido e distinguido facilmente, utiliza a dupla couraça. A eleição desta para o comandante deveu-se à ânsia de o caracterizar como uma figura forte e de destaque. A cor utilizada, o dourado, ajuda também a dar a sensação de importância e riqueza à personagem. Sendo que este tipo de couraça representa de forma mais pormenorizada os detalhes musculares, a adaptação da mesma para esta personagem foi apurada como símbolo de liderança e exemplo a seguir pelos outros soldados. O mesmo, utiliza também uma capa vermelha, fixa por um broche dourado, e capacete de cor igual.

Os soldados da legião foram representados com a couraça anelar. Como estes teriam de se movimentar rapidamente para as batalhas, este tipo de proteção seria mais fácil de transportar. A cor metalizada das mesmas indica a inferioridade relativamente aos outros membros.



Fig. 84 - Representação couraças comandante e soldado

As gáleas, capacetes utilizados como complemento de proteção, realizadas em metal, cobriam a o pescoço e cabeça até às faces do rosto. Os capacetes das patentes mais elevadas normalmente continham pelos na zona superior de modo a destacá-los no meio dos restantes.



Fig. 85 - Representação capacetes comandante e soldado

Os acessórios representados nas ilustrações foram desenvolvidos a modo de complementar o uniforme dos soldados. Neles, está um cinto, acompanhado de uma pequena zona de proteção para a zona inferior, o qual servia como apoio para as armas, especialmente espadas e martelos que os soldados transportavam. As lanças e escudos para proteger, e os estandartes em representação da legião, foram colocados na mão.

Os escudos são retangulares, vermelhos com ornamentações em dourados e prateados para se poder assemelhar a toda a indumentária que usavam, de modo a representar a sua legião e rei. Estes escudos, foram feitos retangulares de forma a poderem tapar a maioria do corpo e assim, no momento de alinhamento poderem criar a “formação tartaruga”¹²⁷ onde conseguiam estar quase completamente protegidos tanto nas partes inferiores como superiormente para proteção de ataques aéreos principalmente por flechas.



Fig. 86 - Formação tartaruga¹²⁸

Os acessórios do cavalo são semelhantes aos dos soldados. Feitos em tons castanhos e dourados para representar o couro e metal igual ao comandante, de modo a identificar a legião que o cavalo pertencia.

¹²⁷ Formação onde os soldados se colocam estrategicamente alinhados de forma a poder criar com os escudos uma proteção redonda que cobrisse qualquer área que pudesse ser atacada frente, costas lados e superior estavam cobertos por os escudos, entre as frinças dos escudos colocavam na parte frontal as lanças para poder atacar enquanto se protegiam.

¹²⁸ Fonte da imagem: Wikicommons / Autor: Neil Carey



Fig. 87 - Representação comandante



Fig. 88 Representação soldados

Com um vestuário largo e escuro, desgastado e antigo, o barqueiro reflete um ar de tenebrosidade. Usando apenas um remo alto como acessório e a pequena barca arredondada de madeira, este percorre as águas quentes do inferno iluminadas com um pequeno lampião de vela dourado.



Fig. 89 - Representação do barqueiro e pormenores

Cenários

Os cenários que foram utilizados para a produção da projeção foram unicamente o espaço exterior na margem do rio e o submundo.

Para a representação do rio foram selecionadas diversas imagens do rio Lima e reproduziu-se tendo-se excluído as estruturas existentes hoje em dia na Vila. Dessa forma, na composição desta apenas aparecem elementos naturais, tais como plantas, pedras, rio e montanhas. Para criar um efeito de circulação de água no rio, aplicaram-se degradês de modo a criar a sensação de profundidade. Esta técnica utilizou-se em todos os elementos representados na formação da paisagem. As aplicações de linhas curvas de tons de azul e branco, permitiram também dar a noção de movimento da água no rio. A paleta cromática de toda esta ilustração é gerida por tonalidades frias e alguns pormenores em castanhos.

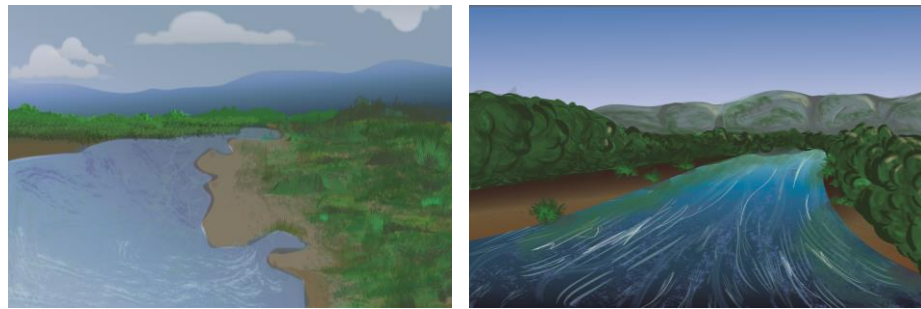


Fig. 90 - Representação paisagem do Rio *Lethes*

O cenário do mundo inferior, modelou-se em tons quentes, vermelhos, laranjas e amarelos, de modo a ser um reflexo do inferno. A representação de um rio de lava e rochas fazem alusão às cavernas. As estalactites, comuns nestes espaços, também contribuem para a representação de um território sombrio e de pouca passagem, onde o fogo é o elemento fulcral de alusão ao inferno. As chamas do rio transmitem a sensação do quente e as caveiras humanas amontoadas que figuram nas rochas dão a sensação de abandono e perigo do local. A composição deste cenário foi feita em linhas muito bruscas e angulares para que o resultado transmitisse a noção de horror que se pretendia recriar.

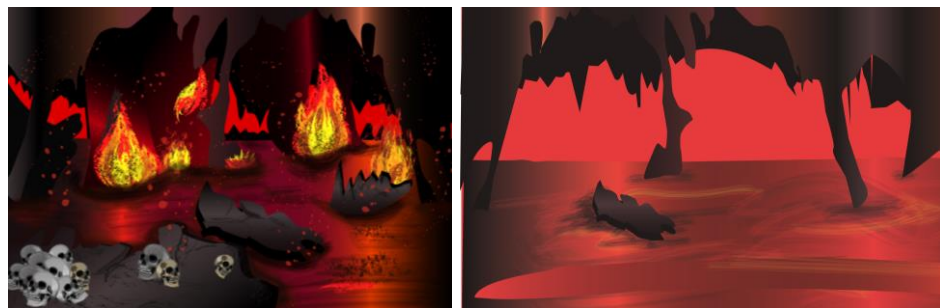


Fig. 91 - Representação do submundo

Com as personagens e cenários preparados, inicia-se a fase seguinte, o momento em que se realizam as diversas animações e experiências para a execução final da projeção.

Fase 4 - Experiência de projeção de *Video mapping*:

A fase final, sendo totalmente realizada pelos elementos da equipa, foca na produção da projeção de *Video mapping*, preparação das animações e montagem do vídeo. O storyboard, organizou a produção do vídeo, assim sendo, deu-se início a fase de animação. Seguidamente, passou-se para o momento de montagem das diversas lendas apresentadas a fim de poder criar a história cronologicamente. Nesta mesma fase, a produção de efeitos tridimensionais que viriam a ser colocados na projeção, foi desenvolvida juntamente com a colocação das animações. Num momento mais avançado, a inserção de efeitos sonoros deu a emoção necessária para a produção. A inserção de um narrador na produção do *video mapping* foi necessária a modo de esclarecer alguns pormenores que as imagens e animações não poderiam transmitir. Durante todo o processo de realização da projeção, o apoio da equipa de GMK produções foi fundamental. A realização das animações, foi-se projetando na maquete os vídeos, de modo a poder ter uma pequena perceção de como iria ficar no edifício ou ver alguns detalhes que fossem necessários modificar.



Fig. 92 - Maquete de edifício para projeção

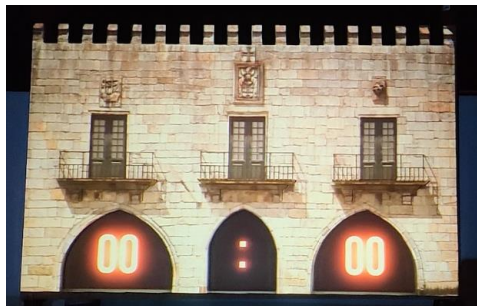


Fig. 93 - Projeção em Maquete

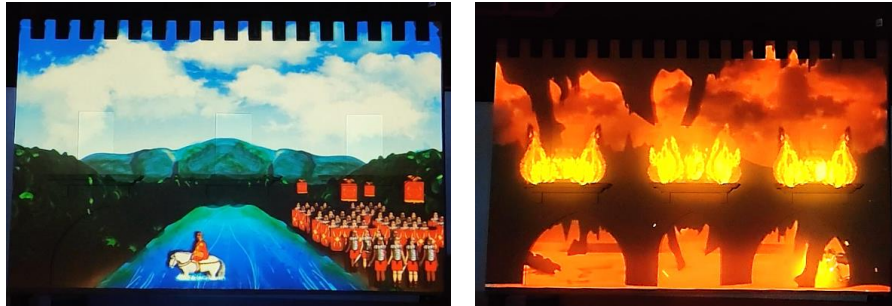


Fig. 94 - Projeção em maquete da Lenda do Rio *Lethes*

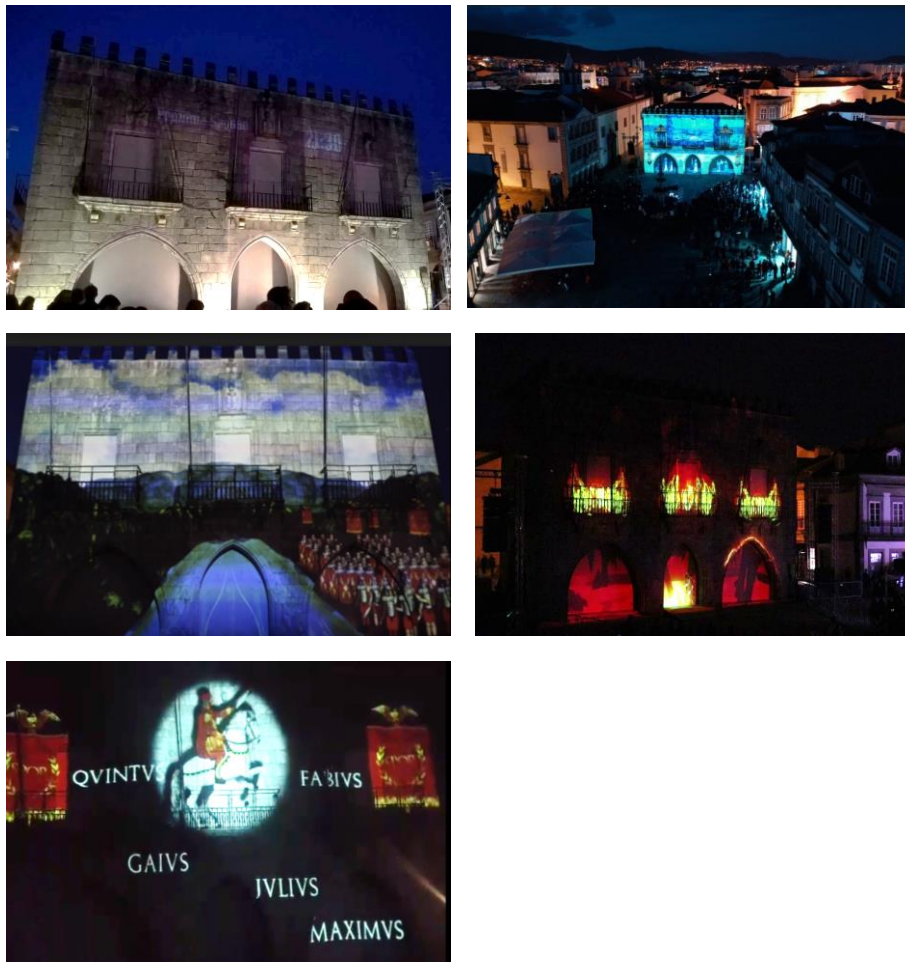


Fig. 95 - Projeção real, fase de experimentação e projeção da lenda do Rio *Lethes*, encontro nas margens do rio, submundo e conquista do comandante. Respetivamente.

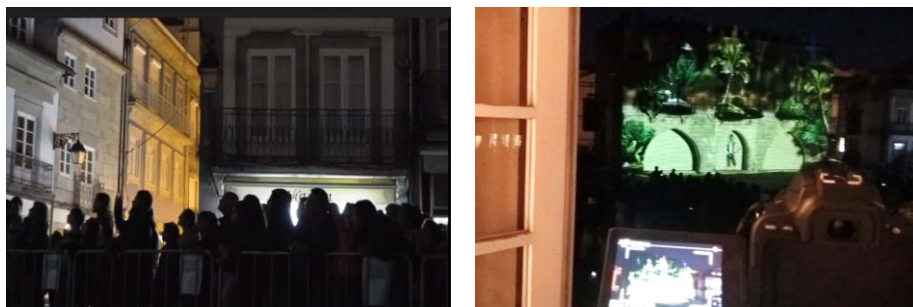


Fig. 96 - Público e filmagem da projeção. Respetivamente.

A projeção no edifício decorreu de forma semelhante às provas realizadas na projeção em maquete. Devido as cores do edifício, as cores projetadas mostraram-se ligeiramente distintas às visualizadas no computador. Porém, com o aumento da saturação das cores e iluminação das ilustrações, a projeção acabou por mostrar as cores pretendidas inicialmente para as ilustrações. A assistência foi positiva e os objetivos da projeção cumpridos.

5. Conclusões

O trabalho que aqui se descreve teve como base o projeto intitulado: NMSPCAM: Novos Media ao Serviço do Património Cultural do Alto Minho. Um dos objetivos do referido projeto foi a realização de uma projeção de video mapping. Para a execução do mesmo, a organização demonstrou ser fundamental. O projeto dividiu-se em três momentos de produção; ilustração, animação e projeção. O estudo e o trabalho realizado centraram-se no primeiro momento, a ilustração, e abordou de forma genérica a vertente da animação e projeção.

O projeto evoluiu de forma contínua dando prioridade às diversas fases de produção, organizadas de modo a criar uma aprendizagem progressiva. O planeamento desencadeou a dinâmica da realização. Inicialmente, em reunião com os membros da equipa, decidiu-se o tema a tratar: a ilustração para a Lenda do *Rio Lethes*.

O estudo alargado e aprofundado sobre a história da ilustração desde os primórdios até atualidade foi fundamental para dar início aos primeiros esboços. Posteriormente, num estudo de menor extensão sobre animação e a história da projeção perceberam-se algumas particularidades que ajudariam na execução. Sendo o tema retratado uma lenda, a pesquisa da mesma foi necessária de modo a poder procurar reproduzi-la com a maior autenticidade possível. Através da lenda procurou-se retratar detalhes essenciais para a produção das personagens e cenários a incluir. A pesquisa foi elementar para a realização das ilustrações do projeto, através da visita aos locais que a lenda retrata, sendo este um dos métodos utilizados como pesquisa e estudo aprofundado.

Durante a concretização do projeto, surgiram dúvidas e dificuldades que foram transpostas através de novas pesquisas, melhoria na utilização de programas e comunicação com a equipa envolvida. A execução deste projeto, revelou a crescente importância da investigação. Mesmo quando a pesquisa acerca da história da ilustração tinha sido dada como concluída, percebeu-se durante a execução das ilustrações a necessidade de realização de novas pesquisas e aprendizagens.

O estudo e esboço de várias tipologias de ilustração demarcaram qual seria a melhor escolha para a materialização do desenho, tendo sido escolhido um tipo de ilustração que não exibisse muitos pormenores ou detalhes que pudessem dificultar a leitura das imagens. A opção de escolha de criação de ilustrações simples, teve em consideração a posterior realização de animações, nas quais a facilidade visual era um fator importante, a ter em constante atenção durante a produção audiovisual. As experiências de projeção realizadas durante o decorrer da produção, expuseram novos lapsos que poderiam quebrar o equilíbrio da produção final, tendo os mesmos sido corrigidos. As escolhas de cores para as personagens foram relacionadas com a lenda estudada, contudo, o projetor utilizado para o evento poderia distorcer a cor das ilustrações. Foi necessária a modificação do contraste e realização de testes no projetor para perceber qual seria o resultado obtido com as alterações. Este tipo de projeções, requer um trabalho crescente, o qual uma projeção normal não necessita. Desse modo, o projeto foi desenvolvido com bastante minúcia.

A aprendizagem obtida durante a execução do projeto adveio de diversas circunstâncias e de diversas formas. Por um lado, a parte de aprendizagem cultural, no caso da pesquisa sobre todos os fatores que contribuíram para a realização das ilustrações, animações e projeção. Por outro lado, a aprendizagem de novos programas computacionais que permitiram a execução das ilustrações e animações. A prática desenvolvida em programas já conhecidos, porém que não eram usados da mesma forma que foram durante a realização do projeto.

O envolvimento na produção de um *video mapping*, ajudou no entendimento de alguns pormenores que no início não se pensavam ser tão essenciais. Executou-se como um método comunicativo sobre a cultura do Alto Minho para o público. Desse modo, a envolvência da lenda comunicou a cultura do Alto Minho ao público assistente à projeção.

Pessoalmente, o projeto aportou uma nova dinâmica na idealização do desenho, novas técnicas e o conhecimento de novos programas. Abordou diversas formas no campo da ilustração, regressando à produção de desenhos tanto de forma tradicional como impulsionando o desenho digital. Incentivou à procura de novas formas de produção e incutiu a curiosidade da arte digital.

A projeção realizou-se no dia que fora marcada, no edifício dos antigos Paços de Concelho, na Praça da República em Viana do Castelo. A exposição da projeção foi definida para ser durante o fim de semana, especificamente no sábado 18 de maio de 2019 às 21:30h na Praça da República.

Podemos dizer, que o estudo deste projeto, apoiou a compreensão do método como a arte ilustrativa, a animação e a imagem em movimento impulsionaram a sétima arte, o cinema. Por estes meios, cresceu também uma técnica de projeção de imagens tridimensionais, o *video mapping*. Procurou-se neste projeto de mestrado, responder as questões inicialmente referidas. Que visavam contestar sobre o progresso criativo para a concretização do projeto desta tipologia, saber a evolução, e como é que se conheceu a génese do mesmo. A conceição das ilustrações necessárias para a produção do projeto e dominar os conceitos relacionados com esta arte.

Alcançou-se através desta produção, uma relação entre as entidades envolvidas no projeto e o público assistente à produção. Assim sendo, a projeção de *video mapping* foi um elo de vínculo entre a cultura, arte e o turismo da cidade de Viana do Castelo.

Perspetivas Futuras de Desenvolvimento

O envolvimento no projeto NMSPCAM sugeriu um vínculo com outras áreas além do Design. A previsão de continuar com a realização de projetos relacionados com a ilustração e animação são fatores enquadrados em ações futuras.

Tendo experienciado novas formas de realização de ilustrações e animações, o plano desenvolve-se no prosseguimento de conhecimento da arte. A curiosidade crescente fez com que a vontade de procura e alargamento de conhecimento sejam os principais fatores de continuação.

A realização de desenhos digitais bidimensionais e tridimensionais será um dos focos principais nas perspetivas futuras, tendo o intuito de iniciar e estudar a conceção de animações de forma particular.

Pelo crescente interesse na área, a promoção da ilustração será divulgada de forma a criar um maior interesse na sociedade. A necessidade de mostrar ao público diversos eventos culturais que dinamizem a cidade de Viana do Castelo.

A possível realização de uma exposição sobre ilustrações relativas à cultura do Alto Minho de modo a criar uma divulgação da cultura minhota.

A inscrição em concursos nacionais relacionados com ilustração de forma a melhorar progressivamente as ilustrações e obter novas ideias para futuras criações.

6. Referências Bibliográficas

- Abbe, Mark B. (2000) "Painted Funerary Monuments from Hellenistic Alexandria." In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art,--.
http://www.metmuseum.org/toah/hd/pfmh/hd_pfmh.htm (Abril 2007)
- Adkins, Lesley, e Roy Adkins. . (2004) Handbook to life in ancient Rome. Updated ed. Facts on File library of world history. New York: Facts On File.
- Almeida, Carlos Alberto Brochado de (2009). Sítios que Fazem História-Arqueologia do Concelho de Viana do Castelo. Viana do Castelo: Câmara Municipal.
- Arnheim, Rudolf (1957) A arte do cinema. Edições 70.
- Aubert, M., Setiawan, P., Oktaviana, A. A., Brumm, A., Sulistyarto, P. H., Saptomo, E. W., et al. (2018). Palaeolithic cave art in Borneo. *Nature*, 564(7735), pp. 254-257.
- Aumont, Jacques. (2008) L' image. 2. éd. Armand Colin cinéma. Paris: Colin,
- Ávila, Maria José Almada Negreiros (s.d.) Acedido em : www.museuartecontemporanea.gov.pt/pt/artistas/ver/31/artists em Fevereiro, 2020.
- Azevedo Junior, José Garcia de. (2007) Apostila de Arte – Artes Visuais. São Luís: Imagética Comunicação e Design.
- Baião, Joana (s.d.) MNACC Museu de arte contemporânea acedido em Agosto 2019 em: www.museuartecontemporanea.gov.pt
- Beatrix Potter (2008) The extraordinary life of a Victorian genius, UK, acedido em Agosto 2019 em: www.lindalear.com
- Bell, Julian, Cláudia Brito, e Luís Leitão. (2009) Espelho do mundo: uma nova história da arte. Lisboa: Orfeu Negro.
- Bellis, Mary (2019) Biography of Eadweard Muybridge, the Father of Motion Pictures acedido em: www.thoughtco.com/eadweard-muybridge-profile-1992163 em: Fevereiro, 2020
- Benjamin, Walter, e Andrés E Weikert. (2003) La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ciudad de México: Editorial ITACA,. <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5757954>.
- Berger, John, e ProQuest. (2016) Modos de ver (3a. ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili,.
- Bianchi, Enzo. (2010) Alessandro Spina. Brescia: Morcelliana.
- Blake, William, e William Blakes. (1986) Songs of Experience ; Songs of Innocence. Place of publication not identified: publisher not identified.

- Branco, Abel A lenda moura em Chaves (2018) Acedido em: <http://umbigomagazine.com/pt/blog/2018/09/12/a-lenda-moura-em-chaves/> em Fevereiro 2020.
- Bresson, Robert, e Pedro Mexia. (2000) Notas sobre o cinematógrafo. Porto: Porto Editora.
- Brown, Tim, Tim Roberts, e HarperCollins (Firm) (2011). Change by Design How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York.
- Bure, Gilles de. (1997) L'âge d'or de l'illustration: la presse magazine des années 60 - 70. Paris: Ed. du Collectionneur,.
- Buxton, Bill. (2007) Sketching User Experiences. San Francisco: Elsevier.
- Carter, James (2013) The fathers of video mapping? Klip collective claim the ubiquitous Art form. Acedido em Julho 2019 em: https://www.vice.com/en_us/article/d7xabx/the-fathers-of-video-mapping-klip-collective-claim-the-ubiquitous-art-form
- Castro, Ilda (2003) Animação Portuguesa a conversa com Neves, M. , Servais, T. , Correia, A. ... Ribeiro, M. Pedro Ornelas.
- Conti, Flavio (1995) Como reconhecer a arte grega. Lisboa: Edições 70
- Costa, Joan, Raposo Daniel (2011) Design para os olhos, marca, cor, identidade, sinalética. Lisboa: Dinalivro.
- Costa, Luís Octávio (2012) Oskar e Gaspar [ficheiro em video] Disponível em: www.publico.pt/2012/04/22/p3/noticia/oskar--gaspar-video-mapping-que-entra-na-tua-cabeca-1813257
- Couto, Matilde Tomaz (2004) Consultado em setembro 2019 em: <http://cvc.instituto-camoes.pt/seculo-xix/rafael-bordalo-pinheiro.html#.XXWv4ihKjIU>
- D23 (S.d.) Disney History acedido em Setembro 2019 em: d23.com/Disney-history
- Dante Alighieri, e Mark Musa. (2003) The divine comedy. Vol. 1, Vol. 1,. New York: Penguin Books.
- Derrida, Jacques. (1987) The Truth in Painting. Chicago: University of Chicago.
- Descartes, Rene (1637) Discurso sobre o método. Acedido em Novembro 2018 em: [farofafilosofica.com](http://www.farofafilosofica.com)
- Eisner, Elliot W, e Genis Sánchez Barberán. (2004) El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. www.overdrive.com/search?q=4F346893-D94E-41D2-AC13-3007456CA65A.
- Encyclopedia Of Art (s.d.). Illustration: History, Types, Characteristics. Encyclopedia Of Art. Consultado a 24/02/2020, em <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm>.

- Fidalgo, Sérgio Daniel (2015) Panorama da ilustração editorial Portuguesa no Século XX (relatório de estágio) Instituto Politécnico de Tomar, Portugal.
- Fossatti, Carolina (2009) Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações acedido em: www.ufrgs.br acedido em Fevereiro 2020
- França, José Augusto (1980) Rafael Bordalo Pinheiro. O Português tal e qual. Lisboa: Bertrand
- Francastel, Pierre. (1998) A imagem, a visão e a imaginação: objecto fílmico e objecto plástico. Lisboa: Edições 70,.
- Franke, Herbert, (2012) acedido em Outubro 2019 em: books.google.de/books?id=Pt2pCAAQBAJ&pg=PA103#v=onepage&q&f=false
- Frayling, Christopher. (1993) Research in art and design.
- García Jiménez, Jesús.(1993) Narrativa audiovisual. Signo e imagen 33. Madrid: Catedra.
- Gordon, Louise. (1979) Anatomy and figure drawing. London: Batsford,.
- Gourhan, André.(1971) El gesto y la Palabra. Universidad Central de Venezuela,.
- Henry Thomas e Dana Lee Thomas (s.d.) Vidas de Grandes Pintores nº3. Lisboa: Edição Livros do Brasil -
- Henshilwood, C. S., d'Errico, F., van Niekerk, K. L., Dayet, L., Queffelec, A., & Pollarolo, L. (2018). An abstract drawing from the 73,000-year-old levels at Blombos Cave, South Africa. *Nature*, 562(7725), pp. 115-118.
- Hodge, Susie. (2018) Breve história da arte: um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas,.
- Howarth, Eva. (1995) Breve história da arte: grécia clássica. 1o. Lisboa: PRESENÇA,.
- Howarth, Eva. (1995) Breve história da arte: antigo Egípto. 1o. Lisboa: PRESENÇA,.
- Invenire : revista de bens culturais da igreja / propr., ed. Secretariado Nacional para os Bens Culturais da Igreja ; dir. Sandra Costa Saldanha. - Nº 1 (jul./dez. 2010)-. - Moscavide : Secretariado Nacional para os Bens Culturais da Igreja.
- Janson, H. W, Penelope J. E Davies, e H. W Janson. (2010) A nova História da Arte de Janson: a tradição ocidental. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian,.
- Jones, Brett (2015) The illustrated history of Projection Mapping acedido em Agosto 2019 em: <http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/>
- Jones, J. Christopher. (1970) Design methods: seeds of human futures. London, New York: Wiley-Interscience,.

- JpL (s.d.). Dinastia Shang (1600 a.C. – 1046 a.C.). JpL - Jornada para o Leste. Acedido a 29 Setembro 2019, em <https://jornadaparaoleste.weebly.com/dinastia-shang.html>.
- Krucken, Lia. (2009) Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel,.
- Lear, Linda (2011) Beatrix Potter: The extraordinary life of a Victorian genius, UK, 2008) Acedido em Setembro 2019 em: www.lindalear.com
- Liute, Cristian (2016) Qual aplicativo usar: Photoshop ou Illustrator? Acedido em Julho 2019 em: <https://clubedodesign.com/2016/qual-aplicativo-usar-photoshop-ou-illustrator/>
- Lobo, Teresa, e Eduardo Corte Real. (2009) Ilustração em Portugal I: 1910 a 1940. Lisboa: IADE Edições,.
- Machado, José Pedro (1990) Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa. 6ª edição. Livros Horizonte:
- Manuscritos Iluminados in Artigos de apoio Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2019. [consult. 2019-07-06 19:10:01]. [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$manuscritos-iluminados](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$manuscritos-iluminados)
- Marner, Terence St. John (2007), A Realização Cinematográfica, Lisboa: Edições 70
- Martinho, Maria Descubra as Lendas do Porto num espetáculo virtual (2019) Acedido em: <https://observador.pt/2019/09/04/descubra-as-lendas-do-porto-num-espetaculo-virtual-debaixo-da-terra/> em Fevereiro 2020.
- Martins, Simone (2017) Acedido em <https://www.historiadasartes.com/prazer-emconhecer/francisco-de-goya/> Acedido em Setembro, 2019.
- Mascarello, Fernando (2012). Historia do cinema mundial. 7. ed. Coleção Campo imagético. Campinas: Papyrus,.
- Medina, João (2008) Caricatura em Portugal. Rafael Bordalo Pinheiro, Pai do Zé Povinho. Lisboa: Edições Colibri
- Meggs, Philip B., e Alston W. Purvis. Meggs' (2016) History of Graphic Design. Sixth edition. Hoboken, New Jersey: Wiley,.
- Miranda, Adelaide, Lemos, Ana, Miguel, Catarina, Melo, João (s.d.). À descoberta da cor na Iluminura Medieval. Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Nova de Lisboa. Retrived 13 Jul. 2019, from <https://www.dcr.fct.unl.pt/step-by-step>.
- Mirzoeff, Nicholas. (2009) An introduction to visual culture. 2nd ed. London ; New York: Routledge,.
- Moutinho, Vera (2012) Entrevista a Jorge Silva, Designer e Diretor de Arte. Acedido em Agosto 2019 em: videos.sapo.pt/UrgjzvUpbPt8EZBBZCBd
- Munari, Bruno. (2008) Design as Art. London: Penguin Classics,.
- Naimark, Michael (2005) Project Displacement acedido em Setembro 2019 em: naimark.net

- Ncultura (2019) A origem da escrita. Consultado em Julho, 2019 em: ncultura.pt/a-origem-da-escrita
- Oliveira, Carolina (2017) A representação arquitetônica do Inferno de Dante: recursos espaciais, funcionais e técnicos. Acedido em: issuu.com/carolinamignon/docs/a_representa_o_arquitet_nica_d_o Em: Fevereiro 2020
- Periodistadigital, (2019) GRAFICOS 3D y sus aplicaciones. aceedido em Setembro 2019 em: www.periodistadigital.com/tecnologia/herramientas/20190628/graficos-3d-aplicaciones-tecnologicas-noticia-689403900483/
- Pina, Luís De (1978) Panorama do cinema Português. Lisboa: Terra Livre
- Pontes, Cíntia (2009). A Arte da Antiguidade Clássica - Arte Romana. Retrived 13 Jul. 2019, from <https://umolharsobrearte.blogs.sapo.pt/8801.html>.
- Pradel, Jean-Louis. (1999) L'art contemporain à partir de 1945. Paris: Larousse,.
- Público, jornal (2012) O imperador Wi-tu, a bailarina e a origem do teatro de sombras chinesas aceedido em: <https://www.publico.pt/2012/02/29/jornal/o-imperador-witu-a-bailarina-e-a-origem-do-teatro-de-sombras-chinesas-24071138> aceedido em Dezembro 2019
- Real, Francisca Dias, (2019) Consultado em Julho, 2019 em: www.timeout.pt/lisboa/pt/noticias/colombo-recebe-exposicao-com-obras-digitais-de-vieira-da-silva-062519
- Religare, Valeria (S.d.) A História do traje Acedido em : <https://pt.calameo.com/books/001467079d90f0e3bd811> em Fevereiro 2020.
- Rodrigues, Luís Filipe S. P. (2010) Desenho, criação e consciência. Lisboa: Bond,.
- Rotoscopia, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/rotoscopia> [consultado em 25-09-2019].
- Sherry, Jim (2019) Gillray's people. Acedido em Agosto 2019 em: <http://www.james-gillray.org/people.html>
- Silveira, Joaquim. (1951) «Recensão a: Joseph M. Piel - Livro dos Offícios de Marco Tullio Ciceram o Qual Tornou em Linguagem o If ante D. Pedro Duque de Coimbra.» Vol. III
- Spielmann, M. H. The History of "Punch." London: Cassell, 1895. Internet Archive. Contributed by the University of California. Web. 4 August 2018.
- Sturken, Marita, e Lisa Cartwright. (2009) Practices of looking. An introduction to Visual Culture. New York: Oxford,
- Thomas, Bob . (1996) Walt Disney Personagem inimitável. Iberonet. Madrid.

- Valdevino, Lúcia (2016) Oskar & Gaspar: Imagens que derretem paredes e entram na pele. Consultado em Junho 2019 em: invoicexpress.com/blog/oskar-gaspar-video-mapping.
- Valente, António Costa (2001) Cinema sem actores – novas tecnologias da animação centenária. Lisboa: Ed. Cine Clube de Avanca.
- Valese, Adriana, ed. (2003) Faces do design: cultura, arte, educação, web, design digital. Coleção TextosDesign. São Paulo: Rosari.
- Viana, António Manuel Couto Lendas do Vale do Lima Ponte de Lima, Valima, Associação de Municípios do Vale do Lima, 2002 Acedido em Setembro 2018. Fonte: <http://www.lendarium.org/narrative/lenda-do-rio-lima/?tag=2807>
- White, Michael. (2004) Leonardo: o primeiro cientista. Mem Martins: Europa-América.
- Wisse, Jacob. (2002) "Albrecht Dürer (1471-1528)." Na linha do tempo de Heilbrunn da história da arte . Nova York: Museu Metropolitano de Arte, 2000-. http://www.metmuseum.org/toah/hd/durr/hd_durr.htm
- Zeegen, Lawrence (2009). What is illustration?. Mies: Roto Vision.
- Zeegen, Lawrence, e Louise Fenton. (2012) The Fundamentals of Illustration. Lausanne, Switzerland: Ava Publishing SA..

7. Apêndices

Registo fotográfico de locais de estudo e intervenção:



Ponte de Lima



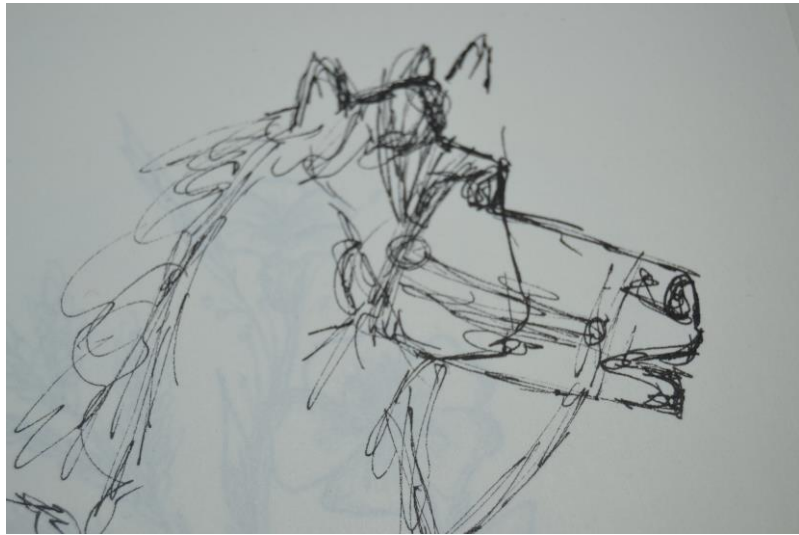
Edifício Paços do Concelho, Viana do Castelo

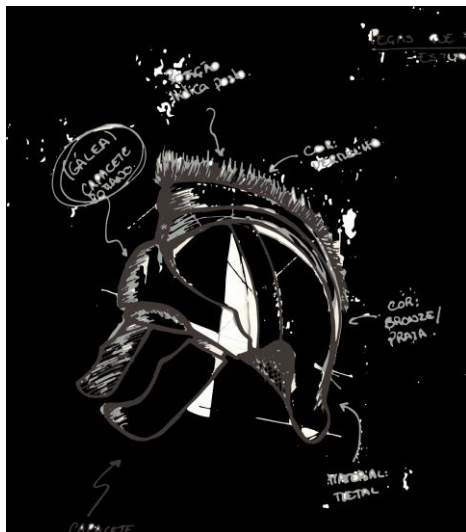


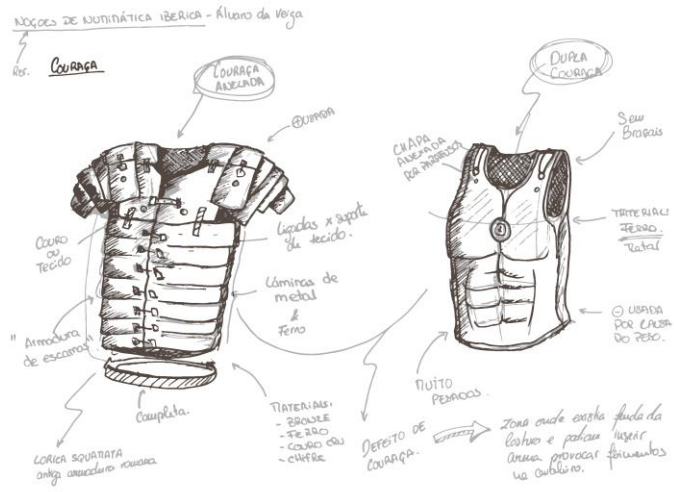
Praça da República, Viana do Castelo

Esboço das personagens e cenários:









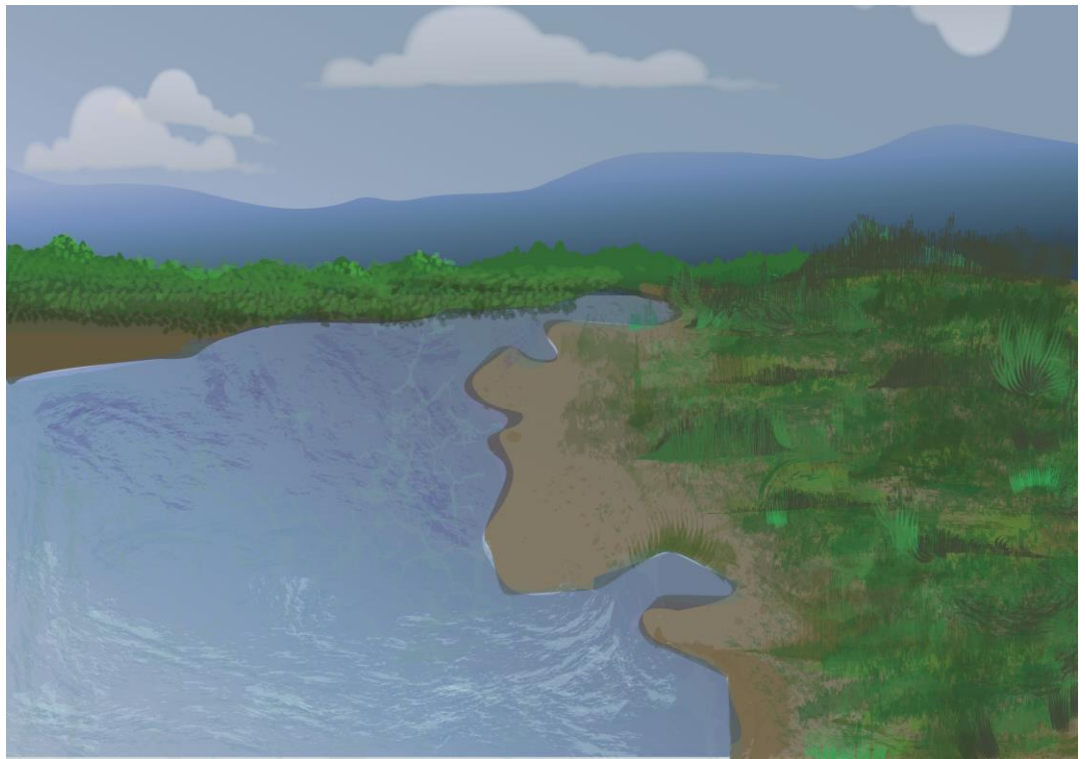
Ilustrações das personagens e cenários:

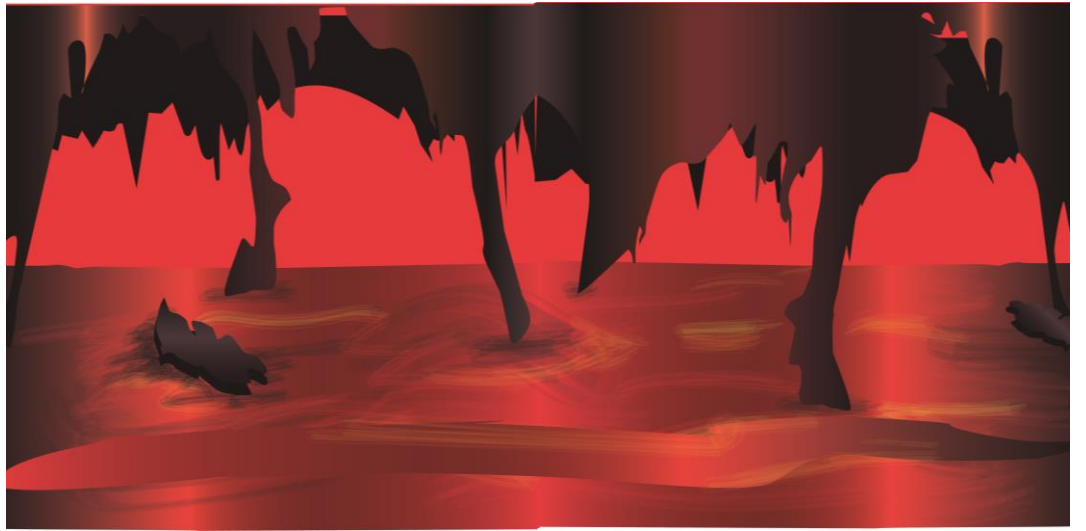












8. Anexos

Anexo 1 - Lenda do Rio *Lethes*

Era uma vez um rio. Nascera, sem pressa, entre espessas penhas, numa serra galega, e, sem pressa, foi descendo um vale ameno, bordado de salgueiros e veigas viridantes, até estado, débil pela distância, dos altos montes revestidos de pinheirais, e onde, nos cimos, se abrigavam o refúgio e a agressividade de velhos castros. Era azul e liso. Não tinha nome, ainda.

O povo que lhe usava as águas, para a rega, a pesca e a sede, selvagem, mal sabendo talhar na pedra o machado da lenha; a faca lascada para dilacerar a rês, destinada ao fulgor das brasas; a ponta de lança para a defesa e o ataque contra a violência que lhe roubava o gado e lhe raptava a mulher.

Pela calma do entardecer, a tingir de vermelho os céus do mar próximo, o pastor, recoberto de peles de fera, conduzia os rebanhos até às areias finas das margens, a beberem frescura na limpidez do rio, longa, longamente...

Mas esta paz de paraíso não tardou perturbada pelo passo duro e cadenciado do soldado estranho.

A Roma imperial enviara as suas legiões aos campos agrestes da Ibéria, vencendo batalhas, edificando estradas lajeadas, as pontes, os aquedutos, as muralhas guerreiras, os templos para ossos e anfiteatros e as arenas para os prazeres da arte e do desporto. Elas invadiam, implacáveis, o bucolismo da paisagem doce, empunhando a agudeza da lança e o escudo de coiro lavrado, entre o arruído dos pesados carroções e o tropear febril dos cavalos.

E, um dia, eis que o arreganho destas legiões chega junto à margem sul do rio de que vos falo, com seus pendões rubros, constelados de águias, sacudidos por uma brisa mansa. E estaca, rendido, deslumbrado!

No arrebatamento da visão, toda a soldadesca supõe estar diante daquele rio *Lethes*, o Rio do Esquecimento, um rio sem par de que lhe falavam as lendas e as narrativas do seu país.

E do Esquecimento, porquê?

Porque se dizia que quem ousasse atravessá-lo, seduzido pela sua beleza, logo esqueceria a pátria, a família, o próprio nome.

Tomado de pavor pelos avisos desta condenação, todo o exército se recusou a mergulhar, naquelas águas encantadas, a poeira das sandálias, obrigadas a calcar o vau da passagem que o levaria, sem perigo, à margem oposta.

Em vão os comandantes lhe davam ordem de avançar. Em vão o chefe supremo Décio Júnio Bruto, lhe ameaçou a desobediência com a prisão e a morte.

Ninguém se movia dali, paralisado pela emoção e pelo medo. Mas Décio Júnio Bruto teve uma decisão: apeando-se do seu ginete, atravessou, lento, as águas feiticeiras, com o escudo a proteger cabeça, a curta espada desembainhada na firmeza da mão.

E, mal atingiu o areal da margem direita, vencendo o rumorejar do

arvoredo, o gorjeio mavioso dos uxinóis, começou a bradar pelos seus homens, hirtos, perfilados à sua frente, como estátuas estáticas, proferindo, de cada um deles, o nome exacto, sem revelar esforço de memória.

Só desta forma convenceu os seus soldados que, afinal, o rio que lhes corria aos pés não era o Lethes do esquecimento, apesar da sua beleza, apesar do seu fascínio.

Então, todo o exército atravessou, sem hesitar, as águas claras e brandas, e seguiu para novas paisagens, novos montes e vales, novos rios, embora nenhum deles tão slumbrante.

E aquele rio que, por um momento de paixão e de temor, fora baptizado de Lethes, continuou a correr, sem pressa, até ao desenlace da foz. O rio tem, hoje, o nome de Lethes.

E, tal como outrora, é que fascina, pela sua beleza, quem dele se abeira, lhe escuta o leve fluir, já ladeado, agora, pela riqueza e nobreza das igrejas e santuários milagreiros; pelos escuros solares armoriados e a brancura alegre dos casais; pelo bulício de antigas povoações com suas elegantes pontes arqueadas sob os pesqueiros; e, por todo o horizonte, as torres, os pelourinhos, as cruces...

Rio do Esquecimento?

Não.

Rio da Lembrança.

Lembrança viva destas terras amoráveis, por onde desliza e que parece beijar.

(Almeida,2009).