

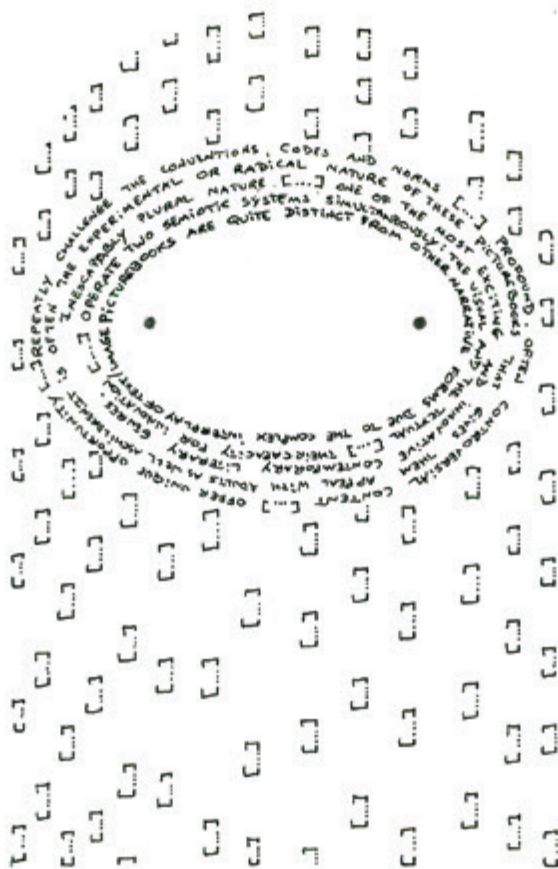
YETI

MEETING ON

YOUTH EDUCATION THROUGH ILLUSTRATION

#0

LIVRO DE ATAS



11.10.2019

FICHA TÉCNICA

TÍTULO

MYETI#0. Livro de atas

COMISSÃO CIENTÍFICA

Ana Lúcia Pinto, IPB/CIEC/UMinho

Catarina Moura, UBI/LabCom.IFP

Joana Quental, UA/ID+

Júlio Dolbeth, FBAUP/i2ADS/ID+

Natacha Antão, EAUM/LAB2PT

Paula Tavares, IPCA/ID+

Paulo Almeida, FBAUP/i2ADS

Rui Vitorino Santos, FBAUP/i2ADS/ID+

Tiago Assis, FBAUP/i2ADS

COMISSÃO ORGANIZADORA

Júlio Dolbeth, FBAUP/i2ADS/ID+

Margarida Dias, FBAUP/i2ADS

Rui Vitorino Santos, FBAUP/i2ADS/ID+

Tiago Assis, FBAUP/i2ADS

ORGANIZAÇÃO

i2ADS/FBAUP

YETI - Youth Education Through Illustration/Quinta das Relvas

APOIOS

U.PORTO - Santander Universidades

DATA

Dezembro 2019

ILUSTRAÇÃO CAPA

Margarida Dias

DESIGN

Graficos Associados

ISBN

978-989-54703-5-8

MEETING ON

YOUTH
EDUCATION
THROUGH
ILLUSTRATION

11th October 2019

Apresentação

O YETI - Youth Educational Through Illustration, é um ponto de encontro internacional entre jovens ilustradores, cuja primeira edição aconteceu em 2017. O principal objectivo do evento incide na partilha de conhecimento e experiências entre ilustradores profissionais, editores, galeristas, investigadores e interessados ao longo de 4 dias de um programa informal composto por diferentes acções, entre as quais: palestras, workshops e exposição.

O YETI é organizado pela Quinta das Relvas com o apoio do i2ADS - Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade/ FBAUP, no desenvolvimento da imagem, site, curadoria e consultoria. As imagens gráficas têm sido desenvolvidas por professores e ilustradores da FBAUP, nomeadamente Júlio Dolbeth (1ª edição), Rui Vitorino Santos (2ª edição) e António Modesto (3ª edição). Os sites <http://yeti.up.pt/2017/>, <http://yeti.up.pt/2018/> e <http://yeti.up.pt/index.html> foram desenvolvidos pelo i2ADS como uma plataforma de divulgação e arquivo do evento.

Na 2ª edição foi testada a inclusão da partilha de um projeto de investigação, em particular com a estudante Marta Soutinho, do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Dado o interesse demonstrado pelo público, nesta nova edição foi proposto pelo i2ADS a criação de um novo ramo do evento, criando um encontro de partilha académica e científica de projetos de investigação na área da ilustração e das narrativas visuais.

É a partir daqui que surge o MYETI — Meeting on Youth Education Through Illustration - um encontro internacional, que decorreu no final da 3ª edição do YETI, no dia 11 de outubro de 2019. O principal objetivo do MYETI #0 residuiu na apresentação e discussão de projetos de investigação académica de estudantes de 2º e 3º ciclo que estejam a desenvolver ou que tenham concluído, no máximo até 2 anos, os seus projetos na área da ilustração ou das narrativas visuais. Durante o evento conseguimos compreender a sua

relevância, que se manifestou nos participantes pela importância dada ao MYETI, nomeadamente:

— Pelo contributo deste tipo de acções e o sentido de oportunidade da FBAUP, no preenchimento de um espaço escasso de reflexão e discussão de projectos académicos teóricos e práticos em diferentes fases da sua produção;

— No enriquecimento da partilha e discussão de conhecimento no ensino e na investigação realizada na área das narrativas ilustrados nas instituições de ensino superior.

O feedback do público geral e dos participantes foi extremamente positivo, pelo evidenciar da importância de discussão alargada e da criação de uma comunidade em torno da ilustração, ficando a expectativa do próximo encontro em 2020.

Estiveram presentes 37 pessoas no MYETI, das quais 10 eram participantes com paper e 2 oradoras principais.

PROGRAMA

09h30	Registo de participantes
10h00	Keynote Margarida Dias Tateando álbuns ilustrados
10h30	Coffee-break
10h45	<u>Painel 1 – moderação Rui Vitorino Santos</u> Sara Bairinhas Animação e Infância Halldór Sánchez Visual arts as a language Guilhermina Pereira Tra-ves-ti Raquel Boavista O processo criativo como auto-terapia: narrativas visuais sobre morte, luto e o sentimento de perda na adolescência
12h30	Intervalo de almoço
14h00	<u>Painel 2 – moderação Júlio Dolbeth</u> Bruno Alexandre Araújo Ferraz A autonomia da viagem vs a imagem que explica – Beorn: a criação de um álbum ilustrado Jacky Filipe Code Zero – Criação e processo da narrativa gráfica Teresa Rego Nature & Buildings Interactions
15h30	Coffee-break
15h45	<u>Painel 3 – moderação Tiago Assis</u> Evandro Renan ...De um outro lugar – Processo criativo na concepção do álbum Najla Leroy Estar Presente União da prática e teoria sob o pensamento em Arte e Design na concepção do Livro de Artista Patrícia Vala Ciro: Álbum ilustrado contributivo para a compreensão do espectro do Autismo nas crianças
17h00	Keynote Carolina Celas Ilustrar para Comunicar
17h30	Encerramento

Índice

8	Sara Bairinhas Animação e Infância
16	Halldór Sánchez Visual arts as a language
20	Guilhermina Pereira Tra-ves-ti
26	Raquel Boavista O processo criativo como auto-terapia: narrativas visuais sobre morte, luto e o sentimento de perda na adolescência
42	Bruno Alexandre Araújo Ferraz A autonomia da viagem vs a imagem que explica – Beorn: a criação de um álbum ilustrado
46	Evandro Renan ...De um outro lugar – Processo criativo na concepção do álbum
52	Najla Leroy Estar Presente União da prática e teoria sob o pensamento em Arte e Design na concepção do Livro de Artista
58	Patrícia Vala Ciro: Álbum ilustrado contributivo para a compreensão do espectro do Autismo nas crianças

Animação e Infância

SARA BARBOSA BAIRINHAS¹

Palavras-chave

infância; animação; narrativa; ludicidade; métodos participativos

Gosma! é um projeto teórico-prático que teve como objetivo principal desenvolver uma curta metragem de animação num trabalho de grupo de cinco elementos. Cada elemento do grupo debruçou-se sobre um tópico de investigação relevante ao projeto, abordando-se neste artigo o processo de desenvolvimento da narrativa, que incluiu a participação de crianças.

A curta metragem *Gosma!* tem cerca de 10 minutos, sendo destinada ao público infantojuvenil. Paralelamente à animação, foi desenvolvida uma antologia de banda-desenhada, na qual cada uma das autoras trabalhou individualmente, criando um *short comic* com 8-12 páginas, de cariz mais autoral. Posteriormente, estas bandas-desenhadas foram compiladas na antologia anteriormente mencionada, de forma a apresentar uma multiplicidade de narrativas dentro de um mesmo universo criativo.

Uma vez definido como público alvo as crianças entre os 8 e os 12 anos, procuraram-se formas de incluir as suas contribuições no processo criativo da narrativa. Deste modo, foram realizadas sessões de atividades com crianças utilizando métodos participativos e lúdicos. As atividades foram planeadas para três turmas do ensino básico, de anos de escolaridade diferentes: terceiro, quarto e quinto ano. Tendo em consideração as diferenças de idades dos participantes do estudo, alguns dos elementos das sessões foram distintos de turma para turma.

Foram planeadas duas sessões por turma, sendo a primeira focada no desenvolvimento de *concept art* para a animação e a segunda centrada na criação da narrativa. Deste modo, foi necessário construir uma série de materiais de apoio para estas sessões. Para a primeira sessão, planificou-se uma tabela com informações dos cinco protagonistas da narrativa: Neves, Dani, Aida, Ferrinhos e Márcia (Figura 1).

1 Mestranda em Ilustração e Animação na Escola Superior de Design do IPCA

AIDA	FERRINHOS	MÁRCIA	NEVES	DANI
- 11 anos - Espírito de líder - Impõe ordem - Impulsiva - Protetora dos amigos - Costa de comer - Mene-se em sarilhos	- 11 anos - Tem aparelho nos dentes - Tem um telemóvel antigo - Tímido com desconhecidos - Gosta de videogãos e desporto - Curioso	- 11 anos - Costa de tirar fotografias - Costa de aventura - Simpática com toda a gente - Conta histórias assustadoras aos amigos - Extrovertida	- 13 anos - Faz-se de duro - Desconfiado - Não está interessado nos outros - Fica irritado facilmente - Protetor do Irmão Dani	- 8 anos - Ninguém sabe se é um menino ou uma menina - Criança tímida - Fala pouco - Sempre atrás do irmão - Tem medo das histórias da Márcia

Figura 1: Informações sobre as personagens.

Com base nestas informações, o design das personagens ficou ao critério das crianças, apesar de se proporem alguns constrangimentos. Foi assim elaborada uma folha que relembra figuras de papel para recortar e vestir, composta por uma silhueta base de uma personagem

e uma assemblage de elementos como penteados e roupas, alguns pertencentes ao *concept art* previamente elaborado pelas investigadoras. Assim, denominaremos este objeto como Folha de Silhueta (Figura 2).



Figura 2: Folha de Silhueta.

Apesar de ser importante dar às crianças liberdade criativa, foi fundamental estabelecer algumas âncoras narrativas e visuais, de forma a proporcionar um ambiente de trabalho mais fluído, no qual se facilitasse a adesão e participação das

crianças. Juntamente com estes materiais foi também apresentado um curto *animatic* (Figura 3) que abrange a primeira parte da história, introduzindo o contexto inicial da narrativa para as crianças explorarem mais tarde nas sessões.



Figura 3: Frames do animatic.

O *animatic* termina quando as cinco personagens saem do autocarro da escola e se encontram numa floresta mágica, pelo que toda a restante narrativa fica aberta à idealização por parte das crianças. Para as ajudar nesta criação, foi preparado um jogo de tabuleiro (Figura 4). O jogo tem início quando as cinco crianças saem

do autocarro e o objetivo é encontrar o caminho de volta para a escola, sendo obrigatório que todos terminem ao mesmo tempo, com o intuito que os jogadores trabalhem em equipa. O tabuleiro de jogo, cujas medidas reais são de 120 cm por 70 cm, funciona também como mapa da floresta.



Figura 4: Tabuleiro de jogo/mapa da floresta.

O mapa possui também oito abas que, ao serem levantadas, revelam um símbolo que marca um acontecimento (Figura 5). Sendo alguns dos símbolos bastante

ambíguos, os jogadores tiveram a oportunidade de os interpretar como bem entendessem e utilizá-los para progredir na narrativa.

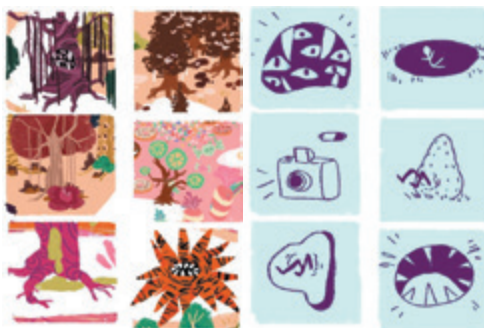


Figura 5: Abas e respectivos símbolos.

Em acréscimo, foram planejados outros elementos que ajudaram a tornar o jogo mais dinâmico. Alguns destes foram as Cartas de Ajuda (Figura 6), que eram dadas às crianças como recompensa quando estas agissem em conjunto. Foram também elaborados objetos de

consequências, caso as crianças caíssem numa casa-armadilha. Um deles foram cogumelos (Figura 7) que podiam ser colados nos braços das crianças, como forma de transmitir a ideia de que agora estariam “infetados”.



Figura 6: Cartas de Ajuda; **Figura 7:** Cogumelos autocolantes.

Na primeira sessão foram realizadas as atividades de *concept art*, começando-se pelo desenvolvimento de cenários. Uma vez que a narrativa se passa maioritariamente numa floresta mágica, pediu-se às crianças que elaborassem desenhos de

plantas e árvores estranhas que pudessem fazer parte desse espaço. Deste modo, as turmas foram divididas em grupos e cada grupo elaborou um cadáver esquisito gráfico (Figura 8).

Houve alguma dificuldade em iniciar esta atividade. Apesar de as crianças compreenderem o conceito da atividade com facilidade, muitas delas não queriam desenhar por não se sentirem confiantes nas suas capacidades de desenho, pois estavam muito preocupadas com o não saberem desenhar como as investigadoras. Deste modo, foi necessário reassegurar

e transmitir às crianças o objetivo da atividade – que se sentissem livres para desenhar o que bem entendessem da forma que melhor achassem. No fim da atividade, a maior parte das crianças ficaram orgulhosas dos seus resultados e mostraram-se muito entusiasmadas em comparar os desenhos e perceber quais é que eram os mais “esquisitos”.

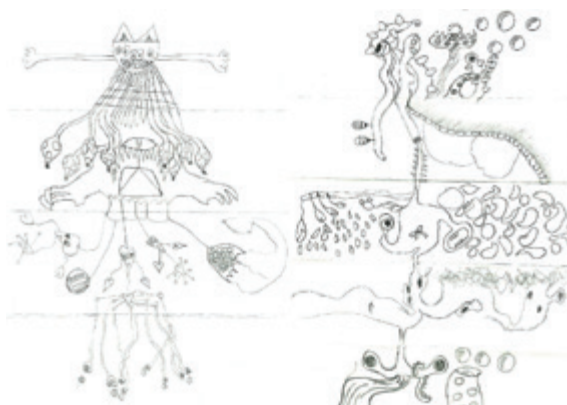


Figura 8: Amostra de cadáveres esquitos elaborados pelas crianças.

A segunda atividade desta sessão foi desenhar as personagens, utilizando a Folha de Silhueta. Cada criança desenhou uma das personagens, que foram atribuídos aleatoriamente. As crianças selecionaram roupas e penteados representados na folha e desenharam a personagem com

esses elementos, havendo até crianças que preferiram criar os seus próprios elementos (Figura 9). Esta atividade fluiu com mais facilidade e as crianças mostraram-se mais confiantes. A maior parte teve em grande consideração as personalidades das personagens ao elaborar os desenhos.



Figura 9: Amostra de design de personagens elaborados pelas crianças.

Durante a segunda sessão, pôs-se em prática o jogo de tabuleiro (Figura 10). As turmas foram divididas em grupos de cinco e cada investigadora atuou como mediadora para um dos grupos. Os desenhos de personagens elaborados na sessão anterior serviram como peões de jogo, pelo que cada criança representou uma das cinco personagens. Os jogadores tinham de encontrar um caminho de volta à escola e todas as decisões deviam ser tomadas em conjunto,

uma vez que se quis incentivar o trabalho em equipa. Se um dos membros do grupo se separasse dos restantes, as crianças podiam usar uma das Cartas de Ajuda. Os jogadores optavam entre dois caminhos. Após decidido o caminho, os jogadores tiveram de escolher entre duas abas, mas esta escolha só influenciaria uma das personagens, apesar de a decisão ser tomada em conjunto. Debaixo de cada aba existe uma armadilha, cuja resolução ficaria ao critério das crianças.



Figura 10: Jogo de tabuleiro posto em ação.

Uma vez que não existiam soluções específicas para os problemas do jogo, as crianças propuseram as suas próprias soluções à medida que foram encontrando dificuldades. Por esta razão, optou-se por retirar as cartas de ajuda e utilizar dados, no caso da turma de 5º ano. Este exercício funcionou como o culminar

das atividades anteriores. Também potencializou os elementos já existentes da narrativa e, naturalmente, acabou por gerar uma grande variedade de histórias divergentes das diretrizes originais.

Os contributos das crianças tiveram impacto em diversas fases e aspetos deste

projeto que foram para além da construção da narrativa. Por exemplo, os cadáveres esquisitos realizados pelas crianças foram bastante úteis no desenvolvimento

de cenários, pelo que foi elaborado um inventário de plantas e árvores que habitam a floresta (Figura 11).



Figura 11: Amostra do inventário de plantas.

Por outro lado, quis-se implementar várias das ideias que as crianças deram para a narrativa. Deste modo, na fase de produção de *storyboard*, optou-se por um método mutável em que as *frames*

foram elaboradas em pedaços de papel individuais para poderem ser coladas numa grande folha de papel de cenário, facilitando assim as trocas que fossem necessárias (Figura 12).



Figura 12: Produção de *storyboard*.

Ao examinar o processo e resultados deste estudo chegamos a várias conclusões relativas à utilização de estratégias lúdicas e participativas no trabalho com crianças. Em primeiro lugar, a devida planificação das sessões foi essencial, quer na parte de conceção de materiais quer na planificação organização das atividades e definição do seu *timing*.

É imprescindível considerar que trabalhar com crianças numa dinâmica participativa traz muitos resultados inesperados (Fernandes, 2006). Visto que as respostas das crianças aos desafios foram muitas vezes imprevisíveis, houve a necessidade recorrente de modificar as estratégias planeadas para melhor acomodar as expectativas e as experiências das crianças.

Também é necessário ter em consideração o ponto de vista das crianças, uma vez que neste caso não foram uma audiência passiva. O processo criativo das crianças é bastante complexo e engloba vários fatores. Por exemplo, ao desenvolverem as personagens, não utilizaram apenas o desenho como estratégia - usaram também o diálogo, a gestualidade e a dramatização (Soares, Sarmento & Tomás, 2005). Discutiram bastante as suas opiniões não apenas entre elas próprias mas também com as investigadoras. Estes fatores levaram à reflexão sobre a multiplicidade de métodos que podem constituir processos criativos colaborativos.

Todos estes elementos contribuíram trazer novas ideias e novos pontos de vista sobre o guião da curta metragem de animação. Várias das informações recolhidas acabaram por alterar a narrativa inicial. Por exemplo, a forma que as crianças têm de interpretar as personagens, tendo em conta as suas relações ou idades (Engel, 2000), foi algo que estava em falta guião inicial antes destas sessões, o que tornou as personagens mais credíveis. Considera-se também que este processo foi benéfico para as crianças, uma vez que lhes permitiu partilhar as suas visões de forma diferente, bem como experimentar novos métodos criativos e participativos que podem ser pouco comuns ou até inexistentes num contexto escolar (Wright, 2010).

Referências Bibliográficas:

- Engel, S. (2000). *The stories children tell: Making sense of the narratives of childhood*. Washington, DC: Freeman and Company.
- Fernandes, N. (2006). A Investigação Participativa no Grupo Social da Infância. *Currículo Sem Fronteiras*, 6(1), 25–40.
- Soares, N. F., Sarmento, M. J., & Tomás, C. (2005). Investigação da Infância e Crianças como Investigadoras: Metodologias Participativas dos Mundos Sociais das Crianças. *UNESP - Presidente Prudente*, 12(13), 49–62.
- Wright, S. (2010). *Understanding creativity in early childhood: Meaning-making and children's drawing*. California: SAGE Publications Ltd.

Visual arts as a language

HALLDÓR SÁNCHEZ¹

Keywords

illustration; school; creativity; language; connections

¹ MEd Degree in Education, specialization the Visual Arts, in the University of Iceland

Visual arts as a language

Halldór Sánchez

Much has been spoken about creative teaching and teachers' interest in adapting their lessons to it, but that interest has not always been reflected in their daily lessons. The master thesis, that I concluded at the University of Iceland, describes my search on how it is possible to work with the visual arts in the higher level of primary school, both as a way of transmitting ideas and working with other subjects. The aim of the thesis is to encourage teachers to think out of the box and search for diverse paths for developing their lessons adapted to the context. The main goal is to show examples of working with illustration as a language that helps to understand concepts that must otherwise be taught according to the curriculum and to create a discussion about it.

After researching resources and interviewing artists and museums' education coordinators, I prepared a booklet where selected concepts, which are taught at the higher level of primary school, were developed through the visual arts. I chose to use an action research during the process and its methods to collect data. I noted most of the data in a notebook where I described the steps and how they evolved, ideas and sketches of the illustrations of the brochure. Addition, I collected and analysed the answers to the questionnaire I sent to the teachers who evaluated the brochure.

The results of the research show ways in which it is possible to work in a multidisciplinary way with illustration as a language and to open the students' mind while they learn about key factors in their surroundings, and compare them to be able to find new solutions and points of view. Reinterpreting the school curricula offer teachers great flexibility and freedom for analysis, interpretation and work in a creative way.

The goal with this paper is to explain my main findings of my M.ed. thesis and contrast them with the gained experiences of teaching arts and illustration.



The research in the Master thesis was based on the creation of a booklet as an exploration of the possibilities of using visual arts in teaching and set some examples to keep on the conversation. To produce useful results, it was highly important to look for information from all the stakeholders directly involved and beyond with a process of constant reflection on the process. It is important to note that the research process was not linear, were each phase followed the previous one, but rather as a constant connecting different perspectives and adjusting accordingly over time.

The **theoretical** chapters of my thesis were structured from general to particular. First with some thoughts about curriculum and value of the point of view of the teacher. To then go to art as language and different approaches to teaching. The last group of chapters were about how arts have been used in schools, from the use of comics or ways of integrating arts lessons with other.

I approached three **artists** in order to discuss about their creative process and their view on how this way of thinking can influence the educational context. Each of them worked in different fields and experiences in education varied. From the talks with them I learned about their understanding of freedom and importance of asking themselves questions and connect different ambits in their creations.

The study of the **curriculum** is fundamental and very important through all the teaching studies. To be able to be applied to many schools and situations curriculums are open and open to interpretation. In the case of the research it was important to look at how the goals for each subject were written and approach creativity and critical thinking. Here I came to realise that these goals and did not match how things were taught in schools. There were more goals related to creative and critical thinking in "non-creative" subjects than in arts and crafts, that seemed to focus more on technique.

Teachers are key for implementation and, especially because I was yet to be one and lacked the experience, it was very important to involve them to understand the school and teaching context. Apart from discussing with them ideas from different theories and own experience in my teaching practice, I involved them in the process of creating the booklet. To do so, I sent a draft to teachers in different schools around the country. I asked them to analyse, with the help of a set of questions, and test, as much as their plan allowed. Although all agreed on its importance, this process made me question how the final version of the booklet could prove to be beneficial in the complex situation of teaching.

In order to manage and process the information coming from different places it was crucial to record all the process in a diary. Writing notes from interviews, literature, draw sketches and put my thoughts into paper was very important when reviewing all the process in the thesis.



There are many **examples** of interesting projects and ways of teaching that involve the arts. I found that most share that they spanned a relatively short period of time in the school year and/or often organized by a teacher as a personal project but did not see it last over time, most of the time because they are sensed as time-consuming or the goals not strong enough.

Teaching is about **students**. In my teaching practice, part of my studies, I got the opportunity to test some of the ideas I was working with in my research. The main conclusion of those tests was that most students were not used to work with such freedom.

The final booklet consisted of 3 main parts.

After a short introduction, the main part followed where examples explored ways of working with topics taught in schools. An attempt was made to use examples dealing with different subjects and different approaches. For example, deconstructing the urban landscape to teach geometry and area calculations. In this case, fieldtrips could be organized, and school surroundings observed from a different perspective. It was important that the drawings would speak to each other, to put them into context, both by connecting lines from one page to the next as well as by windows/openings that were cut in the pages. An example of this was the making of connections between Nature Sciences and the Nordic Sagas through the common importance placed on the salmon, both in the Icelandic nature as for the people who lived in the country.

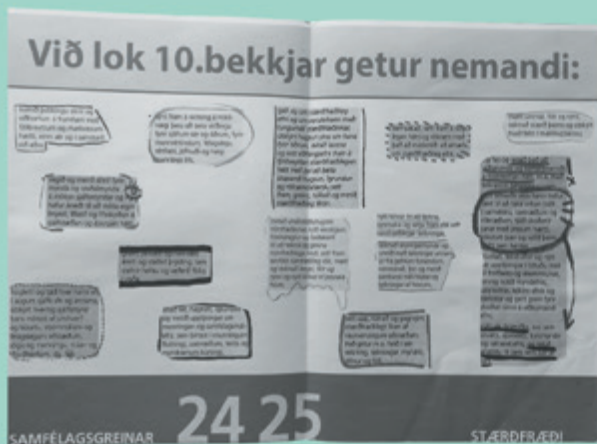


This part of the booklet was followed by an explanation of how it might be used or read. The aim

was to encourage the readers to think and reflect on how these ideas and examples could be applied or influence their practice rather than been used as a set of exercises to follow.

The booklet ends with cut-outs analysis of the curriculum goals and how they are written. This part had the aim to bring a focus to this part of the curriculum and get a sense over how creativity and critical thinking are encouraged for each subject.

The "accordion" design of the booklet allows it to be read in two different ways. One as a normal book, from left to right turning the pages. The



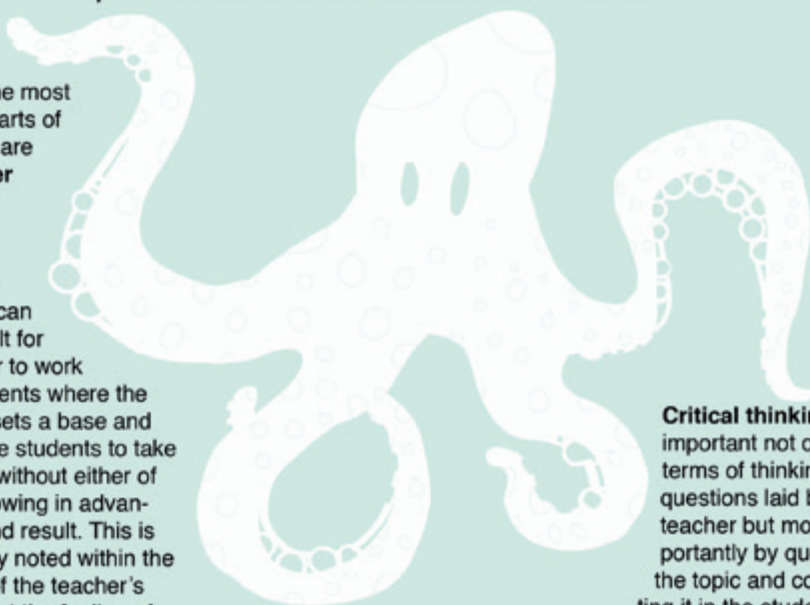
other, to be unfolded and hanged up as a poster, something practical in a classroom setting when viewed by a group.



AND THEN, WHAT?

Here below are some ideas, learnings and conclusions that I extracted from this research project.

After working with abstract ideas and shaping them into a more specific form in the exercises, it is useful to go back to more general terms in the conclusions to broaden the implementation context.



One of the most difficult parts of teaching are the **power** relations between teachers and students. It can be difficult for a teacher to work with students where the teacher sets a base and allows the students to take the lead without either of them knowing in advance the end result. This is especially noted within the context of the teacher's ego, about the feeling of being prepared, and the pressure experienced in primary and secondary schools of delivering worthwhile lessons.

Critical thinking is important not only in terms of thinking about questions laid by the teacher but more importantly by questioning the topic and contrasting it in the student's own context. Not only with exercises that use daily life situations but to go beyond

and encourage the student's to think about the topic within their own personal context.

Very much related to the critical thinking aspect is the importance of making **connections**. In order to connect and put in context, students need to understand the topic.

My last conclusion from my research and teaching arts and illustration after its conclusion, is that the teaching should let the student to be participant of it and take time to understand how the teaching **process** is structured. First get an introduction to later dive into the details. This can help the student to understand the what and how of his education.

Tra-ves-ti

GUILHERMINA PEREIRA DA SILVA ¹

Palavras-chave

transgêneridade; teoria queer; gênero; sexualidade; arte

1. Disfarce sob o traje de outro sexo
 2. Papel de um ator com vestuários usuais do outro sexo
 3. Pessoa que pratica o travestismo = transformista
- Disfarce, encenação ou prática?

Do disfarce

Todo o disfarce pressupõe uma verdade que se pretende ocultar. Não queremos ocultar verdade alguma, nem eu, nem ela. Devemos nos perguntar, no entanto, que verdade é essa que insiste em se esconder atrás do disfarce? Sim. A verdade sedimentada há muito tempo foi se construindo primeiro no âmbito da igreja, depois nos lampejos do iluminismo que construiu pilares difíceis de serem sequer destruídos, que hoje se convertem numa rede invisível

e sutil que está agindo nesse exato momento. Sempre através do verbo, de Deus, dos homens, das máquinas e do dinheiro. A verdade nunca foi tão mentirosa. A verdade nunca esteve num disfarce tão preciso e articulado como hoje. Não somos nós o disfarce, a verdade é que está hoje, disfarçada. Podemos perceber que há algo de errado, todavia morreremos sem saber sua totalidade. Morreremos sem saber o tamanho do disfarce da verdade.

Da encenação.

Toda encenação pressupõe um ou mais espectadores. Todos encenamos. “O que você faz quando não tem ninguém por perto?” – É a pergunta que nos faz corar pensando

nas coisas mais absurdas quando achamos que estamos livres da vigilância, quando nem percebemos que o vigia onipresente nunca foi Deus e sim nós mesmos.

¹ Doutoranda em Educação Artística na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Todos temos segredos. Segredos que tentamos esconder do observador onipresente que somos nós e que depois nos desculpamos com esse outro eu vigilante numa sessão de terapia ou em catar- ses poéticas. Todos encenamos, e nem percebemos. Encenamos a eterna peça da existência antes mesmo de existirmos. Se liberdade total existisse a linguagem jamais existiria porque ela é nosso palco

e nossa prisão. Estamos todos aqui numa encenação existencial persistindo dar sentido ao nosso futuro inevitável que é a morte. A escolha é aqui mera ilusão, e a operação que te faz acreditar em liberdade é a percepção enganosa da variedade. Se não houvesse variedade maior do que podemos contar, maior do que podemos alcançar, com as quais só podemos sonhar o pan-óptico ruiria.

Da prática

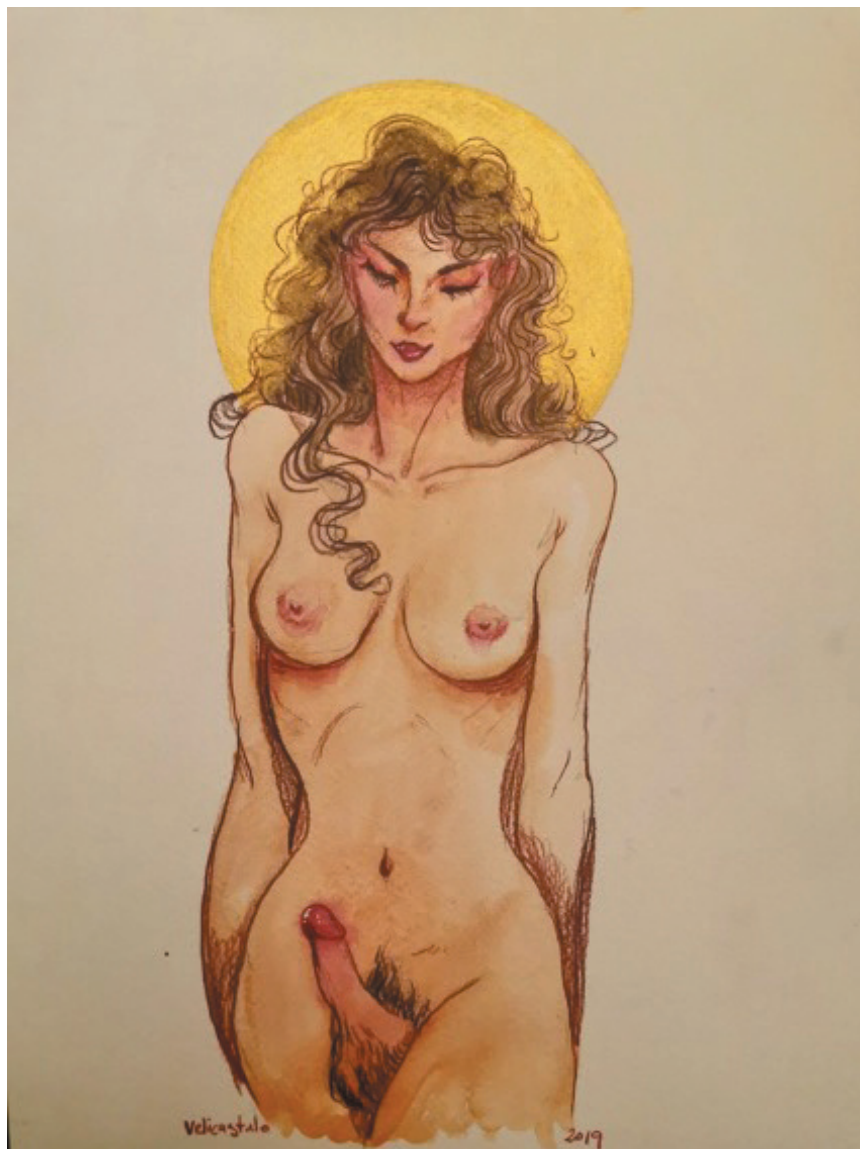
Toda a prática pressupõe uma pausa, um descanso. Seja ela física e/ou mental. A travesti é a única que não descansa de sua prática, porque ela não prática, ela não está, ela é. A prática delegada a nós é a da prostituição e do entretenimento, do circo, do prazer e do hedonismo. Não condeno essas coisas, mas acredito que nossa ilusão de variedade poderia ser maior que a dos outros. Brigamos por dispositivos que nos regulam: casamento, cirurgias, estatuto de normatividade porque queremos igualdade no padecimento coletivo. Me incluo na luta para sofrer- mos com igualdade. Uma vez que não servimos para procriar, nem para ir aos domingos almoçar, nem para casamento. A sociedade nos arranjou uma ocupação

muito nobre: a de putas. Nos pouparam da dor do parto, do constrangimento da família e das amarras do casamento.

Contudo, putas, santas ou pós-graduandas: A prática cansa.

Pensar cansa.

É por isso que eu costumava fetichizar a prática artística achando que ela me dava prazer. E dá. O fazer artístico é relaxante, achava que esse era o poder de salvação da arte. Mas pensando de outro modo é um descanso da eterna obrigação de sermos alguma coisa. Da eterna compulsão do trabalho e do utilitarismo. *Arte não serve para nada*. Quem dera pudéssemos ser como a arte e não servir a nada.



Medo dos Homens: A Deusa; Aquarela sobre papel, 21 cm x 29,7 cm. Velicastelo, 2019 Fonte: Produzido pela Autora



Unicórnio, Aquarela sobre papel. , 21 cm x 29,7 cm Velicastelo, 2019 Fonte: Produzido pela Autora



A cantora, Aquarela sobre papel, 21 cm x 29,7 cm. Velicastelo, 2019 Fonte: Produzido pela Autora



A Espada, Aquarela sobre papel, 21 cm x 29,7 cm. Velicastelo, 2019. Produzido pela Autora

O processo criativo como catarse: narrativas visuais sobre morte, luto e o sentimento de perda na adolescência

RAQUEL BOAVISTA¹

Resumo

Este artigo surge a partir de um projecto de mestrado teórico-prático, em Design da Imagem, apresentado o ano passado, na Faculdade de Belas Artes do Porto, cujo título é: *O meu pai (já) morreu: Narrativas visuais sobre morte, luto e o sentimento de perda na adolescência*. Tem como principal objectivo reflectir sobre o processo criativo na construção de um conjunto de narrativas visuais que se pretendem catárticas. A vulnerabilidade e a honestidade da autora transformam-se nos elementos-chave do projecto, através do processo intuitivo, meditativo e terapêutico do desenho e pela forma como essas imagens são recolhidas mentalmente através de rituais de memória. As imagens, na sua grande maioria, de aspecto abstracto, são produzidas através de exercícios de desenho-cego, pinturas fluídas e monotypias, permitindo ao leitor uma maior capacidade de imaginação e de re-interpretação. O desenho-cego surge como processo-chave, na tentativa de acompanhar o passado, que irrompe nas memórias da autora, de forma rápida

e desordenada — muitas vezes incoerente e tumultuosa —, permitindo a criação de um conjunto alargado de elementos visuais que pretendem alcançar e representar um vasto período de tempo. As pinturas fluídas e as monotypias são usadas como forma de extravazar energia e de desbloquear o acto de produzir, facilitando a criação numerosa de imagens, sem que exista um pensar excessivo. Alguma da vulnerabilidade da autora é protegida através do próprio abstractacionismo e do carácter não-figurativo dessas imagens. Por sua vez, a escrita, bem como alguns desenhos figurativos, surgem como uma forma de estruturação da narrativa — sem linha temporal assumida —, indicando ao leitor o caminho a seguir, comunicando de forma mais clara e evidente a história que se pretende contar.

Palavras-chave

processo criativo; catarse; narrativas visuais; ilustração; desenho-cego; rituais de memória

1 Mestre em Design da Imagem pela Faculdade de Belas da Universidade do Porto

Introdução

A minha própria experiência de luto faz parte deste projecto, como história e motivação. A escrita e o desenho dão corpo ao que entendemos por processo criativo, transformados em sessões terapêuticas e catárticas. A abordagem do projecto é experimental e interpretativa, onde pretendemos encontrar e descrever formatos e métodos que melhor se enquadrem numa procura interior, com o objectivo de capturar memórias passadas que reflectam sobre os processos de luto e o sentimento de perda. Este projecto culmina na construção de um objecto editorial auto-editado, constituído por um conjunto de narrativas visuais, organizadas em pequenas publicações.

Numa primeira fase iremos abordar a temática escolhida para o desenvolvimento do projecto, expondo a ideia da

auto-biografia e do acto auto-biográfico, através da importância de contar histórias ou de manter um diário; de um olhar analítico sobre nós mesmos; da auto-reflexividade e do acto terapêutico.

De seguida iremos abordar a metodologia do projecto, através da catarse e o acto de desenhar, como algo privado e intenso, como forma de exorcizar memórias dolorosas e de expurgar emoções. Abordamos, para isso, a importância do desenho-cego como método principal. Numa terceira fase iremos falar sobre o processo criativo, na procura por uma identidade gráfica e plástica, através da exploração de várias técnicas e materiais: desenho-cego, escrita, monotipias, pinturas fluídas, desenhos-figurativos e, por fim, a auto-edição, onde desmontamos a construção do objecto editorial.

1. A auto-biografia e o acto auto-biográfico

Todo o projecto está alicerçado a partir da construção de histórias, episódios e eventos marcantes, decisivos e importantes na vida da autora.

O contar de histórias representa uma prática antiga, provavelmente tão antiga como a história da humanidade. Escrever sobre nós próprios é tão comum como manter um diário ou escrever a alguém sobre momentos tão íntimos como a infância, a família, o crescer ou o morrer. Segundo Karen Scott-Hoy e Carolyn Ellis (2008), as histórias representam a forma como o ser humano produz

significado na vida e são partes essenciais para o entendimento humano (p.129).

É através do uso da narrativa que as nossas experiências são circunscritas de forma a reduzir o grau de confusão e complexidade que habita nas nossas vidas (Monk, 2005, p.85). Ao aprofundarmos a ideia de auto-biografia, surge a necessidade de interpretar e de analisar, numa reflexão que pretende despoletar a vulnerabilidade e honestidade.

O acto de escrever histórias pessoais pode ser terapêutico, tanto para o autor, como

para os que acompanham o processo, principalmente os que estão mais próximos — a família. É importante compreender que todos os que estão próximos ou mesmo

até incluídos na história pessoal, poderão sofrer com o que é abordado pelo autor (Ellis, Adams & Bochner, 2011, para.26).

2. O processo catártico do desenho

Tania Kovats (2007) fala do desenho como um acto primário de criatividade e compara-o ao acto de respirar (p.9). Através do desenho conseguimos tirar proveito de enganos e erros (Dexter, 2005, p.6.), de registar um momento privado e intenso (idem, p.7) e de exorcizar memórias dolorosas, de forma a extravasar, definitivamente, essas imagens da mente do artista e transpô-las para o papel (Berger, 2008, p.49).

Segundo Aristóteles (as cited in Sontag, 1987), a arte é valorizada “do ponto de vista medicinal por despertar e purgar as emoções perigosas” (p.12).

Nesse interesse pela arte como uma forma de libertação e de catarse, introduzimos o Surrealismo, movimento esse que pretendia revelar o verdadeiro processo de pensar, libertado da razão e da lógica como “puro automatismo psíquico”, expresso no Primeiro Manifesto de 1924 por André Breton (Hogan, 2001, p.94).

O automatismo, como ferramenta artística, refere-se à criação de arte sem um pensamento consciente, permitindo aceder a material proveniente do inconsciente como

parte do processo criativo, uma metodologia que reconhecemos, por exemplo, em Sigmund Freud, ao tirar partido da associação livre, da escrita e do desenho automáticos para explorar a mente inconsciente dos seus pacientes (TATE, n.d., para.1,2).

Considerando-o como um exemplo aproximado a esse automatismo, abordamos o processo catártico do desenho, introduzindo o exercício do desenho-cego como: (1) uma forma de capturar memórias com a mesma intensidade, fluidez e rapidez de uma memória; (2) uma ferramenta para alcançar o nosso sub-consciente; (3) um retrato do nosso “R-mode”, assim designado por Betty Edwards (1999), quando usamos o hemisfério direito do cérebro durante o exercício do desenho-cego, onde nos sentimos extremamente focados naquilo que nos interessa; sentimo-nos com energia, calmos, activos e sem ansiedade alguma; confiantes e capazes de executar a tarefa que temos em mãos. O nosso pensamento deixa de ser em palavras para se tornar visual (pp.84,85,92).

3. O processo criativo

Encaramos o processo criativo ao longo do projecto como uma procura por uma identidade, que passa por vários tipos de desenho e de expressões plásticas. Durante todo o processo existiram dúvidas sobre a qualidade do trabalho produzido: se era suficientemente bom e interessante; se despertava algo novo; se conseguia cativar e produzir empatia no leitor; se seria demasiado abstracto ou demasiado descritivo, devido ao uso da escrita como ferramenta primordial.

Percebemos, desta forma, que fez parte integrante de todo o projecto este constante ambiente de incerteza. Percebemos também que a temática do projecto é propícia a essas dúvidas e acabamos, de certa forma, por aceitá-las e representá-las ao longo de todo o processo.

Apresentamos os desenhos-cegos como incertezas, as memórias, aquilo que está lá mas que talvez não se queira admitir ou expor. A escrita surge como o elemento que atribui uma certa coerência e continuidade; é através da escrita que percebemos de forma mais clara a

história que se pretende comunicar. As monotípias são um extravasar de energia, numa representação de sentimentos e emoções. As pinturas fluídas acompanham esse mesmo gesto e ritmo, mas com uma aproximação ao figurativo. Por sua vez, os desenhos figurativos são vistos como certezas do que queremos representar e comunicar, um assumir do passado sem restrições.

A música desempenhou um papel fundamental em todo o processo de inspiração. A escolha musical recaiu sobre temáticas apenas instrumentais, sem palavras, permitindo criar um ambiente introspectivo, mais propício ao incitamento de memórias, ou seja, a um ritual de memórias. As músicas escolhidas eram ouvidas apenas no contexto do projecto, ou seja, não existiam imagens prévias relativamente àquelas sonoridades. Ao contrário do que seria esperado, não se sentiu necessidade de olhar para fotografias antigas de família. De certa forma, a autora pretendia manter as memórias resgatadas mais genuínas, sem que houvesse uma influência (in)consciente por parte dessas imagens.

3.1. O desenho-cego

De forma a acompanhar o passado que irrompia nas memórias da autora, o desenho-cego surgiu como uma alternativa rápida e desembaraçada de cumprir, não só esse tumulto de memórias, como também o objectivo que tinha sido inicialmente proposto: o de criar um conjunto alargado

de elementos visuais que conseguissem corresponder a um período aproximado de quinze anos (fig.1).

Ao enveredar pelo primeiro desenho-cego (fig.2), decidiu-se filmar o processo. Ao terminar o desenho, existe uma

satisfação geral com o resultado final. O único senão é a escolha da Pilot 0.7 que, por ser uma caneta de gel não seca tão rapidamente, o que termina numa mão suja e em papel borrado, devido ao arrastar contínuo da mão no papel. Este arrastar é necessário e é utilizado como forma de controlo da mancha e por forma a conseguir gerir o espaço no papel. Depois de terminado o desenho, visualizou-se o vídeo. Existe uma primeira fase em que a autora ainda está “consciente”, onde se nota, pelo olhar, a procura por um ponto de foco, um ponto neutro que permita focar o olhar, delinear a ideia e torná-la numa imagem visual. Talvez esse processo seja efectivamente o de passar da memória pessoal para a memória visual. O que surpreende é a transformação do olhar. Durante quase 6 minutos o olhar parece efectivamente perdido e submerso num outro tempo, num outro sítio. As pálpebras fecham apenas quando é necessário como se os olhos estivessem efectivamente a ver alguma coisa. Quase que se consegue denotar uma certa tristeza, ou melhor, melancolia. O que foi desenhado foi o caixão do pai da autora no velório. Ao fundo está o padre. Ao olhar uma vez mais para o desenho, existe um

sentimento de incompletude. Começa-se por escrever um texto que narra aquele dia e sente-se uma necessidade de colorir o desenho. Como justificar esta vontade de colorir um desenho? E será que esta vontade irá aparecer só neste desenho? Visto o desenho-cego ser algo imprevisível e espontâneo, a vontade de colorir pode provir daí. Ou então o colorir ajuda a atenuar alguma da tristeza sentida.

A utilização do desenho-cego (figuras 3, 4 e 5) serve como um desbloqueio mental da memória visual, para além de ser uma forma de estar presente e de representar uma espécie de meditação. A concentração exigida transporta-nos para um outro tempo, outra dimensão, outro espaço.

Percebemos o desenho-cego como um exercício que liberta a forma de pensar e de ver, que alcança o inconsciente e que o retrata de forma única. Existe a emissão de energia em cada momento que se ilustra e sente-se o contentamento pelos traços mais simples. Encaramos esse automatismo gestual como o mais próximo de alcançar o nosso sub-consciente, de encontrar o que foi perdido ou esquecido.



Figura 1: Desenhos-cegos.



Figura 2: Velório do pai.



Figura 3: Petúlia.



Figura 4: Almoço nos avós.



Figura 5: Petéquias.

3.2. A escrita

De forma intuitiva, é a escrita que surge em primeiro lugar (fig.6). Perante o abstracionismo do desenho-cego, das monotipias e das pinturas fluídas, surge a necessidade de definir uma função mais pragmática para a escrita: a de servir

como elemento de estruturação, de diálogo (fig.7) e de coerência da narrativa que pretendemos comunicar, permitindo que o leitor decifre e acompanhe o que foi desenhado.



Figura 6: Escrita intuitiva.



Figura 7: Discussão (a escrita como legenda/complemento).

3.3. Monotipias

Em alturas onde existia a vontade de desenhar, mas a ideia concreta em si não estava formada mentalmente, foram feitas monotipias (fig.8). Algumas vezes, essas monotipias surgiram como uma forma de corrigir e re-aproveitar desenhos que ficaram, de certa forma, não-apelativos ou que falharam o propósito inicial (fig.9). A partir daí, eram usados pincéis largos que construía uma mancha de forma a ocupar rapidamente o espaço no papel.

Eram decalcadas folhas, até que o excedente da tinta desaparecesse da matriz (fig.10).

Esta em particular (fig.11) possui algo que convida a olhar e a fixar o olhar durante mais do que meros segundos. Acreditamos que estes actos experimentais, possuem neles uma representação de emoções que suscita no leitor possibilidades diversas de interpretação.



Figura 8: Monotipias.



Figura 9: Decalcar e cortar em pedaços de papel mais pequenos.



Figura 10: Pintar e cortar em pedaços de papel mais pequenos.



Figura 11: Monotipia.

3.4. Pinturas fluídas

Os desenhos que se seguem (figuras 12-15) surgem numa espécie de frenesim, de uma vontade enorme de conseguir capturar todas as memórias que nos invadem numa questão de segundos. A escolha do pincel e de uma tinta mais aquosa serve esse propósito, de rapidez e imediatismo na transposição da imagem mental para o papel (fig.16). O desenho manteve-se centrado na construção da linha em detrimento da mancha (fig.17). Foi também mantido o preto. Experimentaram-se papéis maiores, como o A3.

Apesar de serem ligeiramente menos figurativos do que um desenho feito a caneta, existe neles, também, uma procura pelo visível, pelo concreto, pelo real e pela vontade de representar e de comunicar um momento de forma a ser mais facilmente inteligível por quem vê, não deixando escapar o gesto, a intenção, o sentimento daquele momento.



Figura 12: Eu e o meu pai no sofá.



Figura 13: Jantar sozinha.



Figura 14: O abraço da minha irmã.



Figura 15: Pataniscas.



Figura 16: Pinturas fluídas.



Figura 17: Construção da linha.

3.5. Desenhos figurativos

A necessidade do figurativo surge por existir uma forte vontade de comunicação da história, da narrativa que se está a ilustrar. Dessa forma, o desenho figurativo auxilia de forma mais imediata e directa o leitor a compreender a história. Existe a necessidade de que a história seja compreendida, assimilada e, talvez até, sentida com empatia.

Apesar da vulnerabilidade a que o figurativo expõe a autora, ele existe como um assumir, sem restrições do que aconteceu e sem vergonha de o demonstrar e de expor momentos de um passado bastante doloroso. Demonstram aceitação.

Nestes dois retratos (figuras 18 e 19) sentimos um pesar, dor e solidão.

O buraco desenhado no corpo do retrato da autora indica um vazio. A imagem ao lado representa o retrato da mãe, que segura uma trela no vazio, que indica uma perda. O rosto foi pintado de preto como uma forma de esconder a solidão que estava desenhada na cara, cheia de rugas e com lágrimas a cair. Vemos os cigarros esmagados no chão e um fumo que envolve toda a personagem. Foram desenhados outros dois retratos, apenas a grafite, do pai (fig.20) e da avó (fig.21). O traço leve, quase como que a desaparecer, remete para um sentimento de perda, como que se estivessem presentes mas no limite de se dissiparem. No fundo representam as memórias, que perduram e mantêm-se intactas consoante o grau de lembrança.



Figura 18: Auto-retrato.



Figura 19: Retrato da mãe.



Figura 20: Retrato do pai.



Figura 21: Retrato da avó.

3.6. A auto-edição

Por se tratar de uma narrativa não-linear, a ideia de aglomerar todo um conjunto de desenhos num só elemento, num só livro, pareceu-nos redutor, pois de alguma forma não iria ser capaz de transmitir a complexidade de emaranhados, de relações entre momentos e personagens. Por isso mesmo, foram definidas quatro temáticas estruturadas da seguinte forma:

“Eu” reunida em 6 cadernos (fig.22), “A minha mãe” — 4 cadernos (fig.23), “O meu pai” — 5 cadernos (fig.24) e “A minha família” com 6 cadernos (fig.25).

Durante a construção de protótipos relativamente à organização dos cadernos constituintes de cada temática, surgiu a vontade de os deixar soltos, ou seja, cada

caderno tornar-se numa publicação, independentemente de pertencer à mesma temática. Ao representarem memórias que foram capturadas intuitivamente e, de forma algo desordenada, pareceu-nos, assim, que o individualizar de cada momento, seria o mais acertado, simbolizando memórias que podem ser encontradas por entre várias outras memórias e momentos. Não controlamos a forma como as nossas memórias nos atingem e, desta forma, ao individualizarmos cada momento, damos corpo a essa realidade.

No total ficamos com 21 publicações, impressas em 4 tipos de papel – Renova Print 100gr, Munken Pure 90gr, Clairefontaine cinzento e creme de 80gr – e de diferentes tamanhos aproximados ao A5 e A6. A escolha de diferentes tipos de papel, para além de ser uma tentativa de reproduzir a forma como as memórias foram resgatadas da memória da autora, pretendem representar momentos diferentes, com sentimentos e tempos diferentes.

Relativamente à história escrita, foi escolhido um tipo de letra serifado: Crimson Text. O tamanho de letra é reduzido, de 9pt. O seu tamanho justifica-se pelo facto de se tratarem de relatos e de desabafos extremamente pessoais, honestos e com

uma carga emocional pesada. Para além do tamanho de letra, agregamos a isso o tamanho da página – 90 x 98 mm –, que pretende manter essas palavras, de certa forma, protegidas. O conjunto de palavras faz parte do miolo interno de cada publicação, organizado num outro caderno ora de 4, 8 ou 16 páginas (fig.26).

A textura dos papéis é alternada, de forma a que a sensação perante o tocar de cada página se vá alterando. Por se tratar duma impressão a preto, excepto a ilustração do velório, foram dados mais contrastes nas texturas e manchas produzidas através das monotípias e pinturas fluídas, numa tentativa de sobressair mais os pretos (fig.27).

Cada publicação foi cosida pela autora, com uma linha nº12 de cor cru, simbolizando a necessidade de manter por perto a concretização total do projecto, visto todo ele ser um registo autobiográfico (fig.28). A forma como foi cosida não corresponde a nenhum tipo de encadernação pré-estabelecida. Apenas existiu a necessidade de agregar as páginas, os momentos, de forma honesta. O deixar de alguma linha é propositado, pela forma como lembra algo em processo, em evolução, em crescimento (fig.29).



Figura 22: Cadernos sobre a autora.



Figura 23: Cadernos sobre a mãe da autora.



Figura 24: Cadernos sobre a pai da autora.



Figura 25: Cadernos sobre a família da autora.



Figura 26: O miolo interno: texto.



Figura 27: Mancha do conjunto.



Figura 28: Coser.



Figura 29: Pormenor da linha.

Conclusões

Percebendo a necessidade de existência de uma libertação emocional perante o passado, surge a vontade de contar esta história, que abrange os que rodeiam a autora, principalmente a família. Ao encarmos o método criativo deste projecto como o de

um diário, estamos a tirar partido do que Josef Breuer e Sigmund Freud (as cited in Ross & Buehler, 1994) descreveram como efeitos curativos e terapêuticos, que são alcançados através da expressão de emoções e pensamentos reprimidos (p.219).

A intenção é de libertação e de catarse. O acto é egoísta, por ser prestada uma maior atenção à obra final e não na autora, e em como todo o processo criativo, investigativo e analítico fizeram reavivar memórias dolorosas e re-acender a tristeza e uma melancolia constantes.

Durante grande parte deste projecto, foi sentida uma vergonha constante e um medo de nos mostrarmos sensíveis, carentes, não tão fortes e submissos à dor. A necessidade de intimidade e de controlo, é demonstrada ao longo de todo o processo, inicialmente através da escolha da metodologia de produção artística, onde prevalece o abstracionismo, até à edição do objecto editorial, que se manteve reservada e privada.

Apesar do constante sentimento de vulnerabilidade, defendemos que, quanto mais próximo um projecto está do seu autor, mais genuíno, mais verdadeiro e mais interessante será. O facto de estarmos demasiado envolvidos não deve

ser considerado como um factor redutor perante a importância académica ou de investigação do projecto em si.

Hoje em dia, conseguimos olhar para este projecto e perceber a significativa importância que ele teve na delineação de novos projectos e na forma como a autora encara a vida, tanto a nível pessoal como artístico. Apesar de se manter restrito à própria estante onde está guardado, impulsiona constantemente na autora uma vontade em fazer e em arriscar, sem inibições e com um menor receio em não ser tão bem sucedida ou simplesmente falhar.

Conseguimos olhar para trás e perceber que a decisão de olharmos para nós mesmos, levou-nos a entender o que efectivamente gostamos de fazer, o que queremos fazer no futuro e no que realmente vale a pena investir, a nível artístico e pessoal: fazermos o que gostamos, o que nos faz rir, chorar e desesperar, o que nos faz querer acordar de manhã, o que nos faz querer ser melhor.

Bibliografia

Berger, J. P. (2008). Berger on drawing. Aghabullogue: Occasional Press.

Dexter, E. (2005). Vitamin D: New perspectives in drawing. New York: Phaidon Press.

Edwards, B. (1999). The new drawing on the right side of the brain , [PDF]. Retrieved from <https://goo.gl/SzJMf8>.

Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2010). Autoethnography: An overview. Forum: Qualitative Social Research, 12(1), Art.10. Retrieved from <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs1101108>

Hogan, S. (2001). Healing arts: The history of art therapy. London: Jessica Kingsley Publishers.

Kovats, T. (Ed.) (2007). The drawing book: A survey of drawing, the primary means of expression. London: Black Dog Publishing.

- Monk, G. (2005). From puppies to ferns: The discursive production of life. In G. Yancy & S. Hadley (Eds.), *Narrative identities: Psychologists engaged in self-construction*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Scott-Hoy, K., & Ellis, C. (2008). Wording pictures: Discovering Heartful Autoethnography. In J. G. Knowles & A. L. Cole (Eds.), *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Sontag, S. (1987). *Contra a interpretação*. Porto Alegre: L&PM.
- Ross, M., & Buehler, R. (1994). Creative remembering. In U. Neisser & R. Fivush (Eds.), *The remembering self: Construction and accuracy in the self-narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- TATE. (n.d.). Automatism: Art term. Retrieved from <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/automatism>.

A autonomia da imagem vs a imagem que explica Beorn: a criação de um álbum ilustrado

BRUNO ALEXANDRE ARAÚJO FERRAZ¹

Abstract

This project has the goal of creating a picture book inspired by the work of J. R. R. Tolkien, more precisely the character Beorn.

It's main purpose is the development of a fantasy book, focused in illustration and the creation of a visual narrative, made from the study and analysis of different books about Beorn and it's pass, developing a editorial object.

The choice of the theme is due to the desire to explore Tolkien's universe of fantasy, in continuity with the project of the first year of the master's degree, by creating a new graphical approach, by picking up pieces of the author's history, and and expand them visually.

The methodology of the work was spread in two parts. First it was made a research and analysis of work related with Tolkien's literary universe. This has the purpose of studying diferent visual and editorial solutions of these authors.

Next the practical work was made, focused on illustrations, first made on the graphic jornal, later selected and made in the ideal format for the book, edited in digital format.

This work tries to comprehend the concept of illustration and the picturebook, that will power the visual narrative, utilizing different graphic tools, from the format to the paper of choice. It was also important to understand the theoretical context of illustration and its application in books and stories, and other books that talk about the character in question were also investigated.

This project is about the creation of a picture book about Beorn. To do so different solutions for it's graphic production were explored, trying to power the character and its story on the context of the picture book

Keywords

Illustration; Picture Book; Fiction; Narrative; Beorn; Tolkien

¹ Mestrando em Artes Plásticas na Faculdade de Belas da Universidade do Porto



Beorn, Bruno Ferraz. 2019



Beorn dummy book, Bruno Ferraz. 2019



#Onedaysketch, day 5, Bruno Ferraz. 2018



Beorn, sketch of pag 15 e 16. 2019



Beorn, pag 15 and 16. 2019



Work in progress 1, Bruno Ferraz. 2018



Work in progress 2, Bruno Ferraz. 2018



Work in progress 3, Bruno Ferraz. 2018



Beorn, sketch of pag 11 and 12, Bruno Ferraz. 2018



Beorn, pag 11 and 12 colour test, Bruno Ferraz. 2019

...De um outro lugar: Processo criativo na concepção do álbum

EVANDRO RENAN ¹

Resumo

Esta proposta de ensaio visual reflete sobre a vertente prática do projeto “... *de um outro lugar*”, orientado pela Professora Doutora Sara Reis da Silva durante o Mestrado em Ilustração pela Esag realizado em 2018.

Os processos envolvidos constituíram em escrever e ilustrar um álbum destinado preferencialmente ao público infanto-juvenil, com potencial recepção de um público mais alargado. Motivado em desenvolver métodos plurais na criação de ilustrações, bem como em aprimorar o conhecimento sobre as narrativas gráficas, pretendeu-se criar um objeto a partir do tema do sonho e da cidade, em que a técnica escolhida para realizar as imagens

foi a aguarela, pois incide no facto deste meio criativo se afigurar coerente em relação ao álbum imaginado e construído.

O projeto prático foi sustentado pela pesquisa teórica desenvolvida em concomitância sobre o universo da literatura infanto-juvenil, seus objetos de discurso e as potencialidades narrativas e poéticas de uma especial sinergia entre palavra e imagem, conjugação imprescindível na criação do sentido global da narrativa poética redigida para o presente projeto.

Palavras-chave

álbum; aguarela; ilustração; processos; sonho

Concepção do Álbum

As principais motivações para desenvolver este projeto foram:

- Preencher lacunas e aprimorar os conhecimentos sobre ilustração no Álbum.
- Refletir sobre o próprio trabalho.
- Alinhar pensamento teórico e prático na concepção de um objeto.
- Possibilidade de inserção no mercado editorial a partir de projetos como este.

¹ Mestre em Ilustração pela Escola Superior Artística de Guimarães

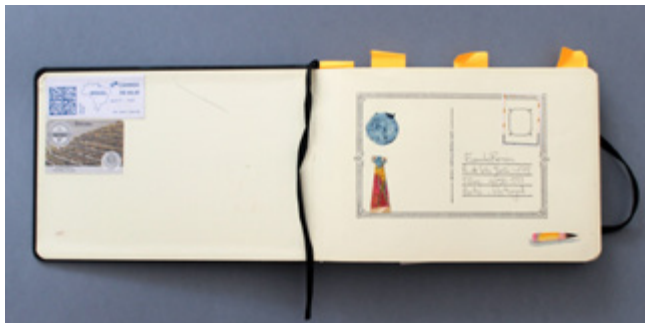
A temática explorada foi sonho e a cidade que serviu para criar o texto e para a criação

da atmosfera associada a este tema decidi que a técnica empregada fosse a aguarela.

Cadernos

Com o tema e a técnica escolhidos comecei a elaborar desenhos, pinturas e estudos em locais diferentes da cidade. Os cadernos foram usados como laboratório para realizar desenhos de observação sobre a cidade

registrando meu ponto de vista, criar associações entre o real e o imaginário. Alguns destes elementos durante o processo criativo, se tornaram recorrentes, persistindo até as imagens finais do álbum.

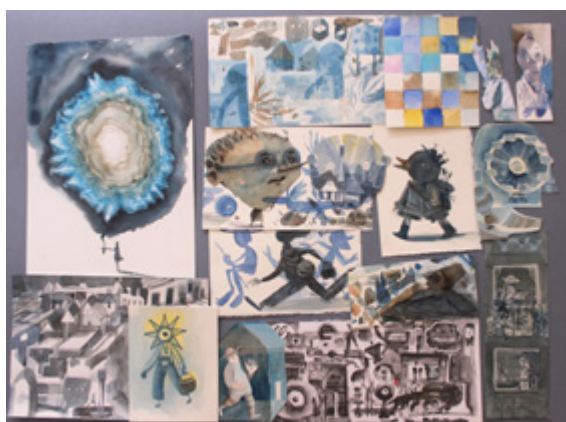




Registro Gráfico

Optei por experimentar vários registros em busca do tom ideal para compor a narrativa, neste período houve avanços e recuos que forneceram o caminho a seguir em meio

a diversos estudos. Mesmo que algumas imagens não foram aproveitadas elas ampliaram as opções estéticas para decidir qual registro seria usado nas imagens finais.



Texto

Para construção do texto foi necessário pesquisar sobre os temas do projeto, para escrita era importante pensar neste “ser”, uma cidade que sonha. Recorri ao livro Gramática da *Fantasia* de Gianni Rodari, que nos apresenta as hipóteses fantásticas, que surgem a partir da simples pergunta: “o que aconteceria se...” (Rodari, 1982: 28) obviamente a pergunta “e se a cidade sonhasse?” surgiu.

A pergunta feita foi a ponte para outros questionamentos, levei em conta que para esta cidade se tornar viva e sonhar ela poderia ser personificada por meio de seus habitantes e a relação destes com os espaços. Com a criação do texto foi mais fácil direcionar um caminho, o texto é breve, sugestivo e não obedece uma narrativa linear, privilegia a linguagem visual e convida o leitor para que este crie os próprios caminhos durante a leitura.

Cores

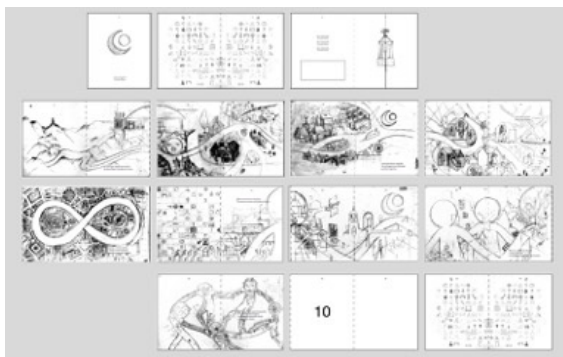
O planejamento cromático deste projeto tem por objetivo evocar a atmosfera onírica, expressar o tempo e os momentos psicológicos da narrativa através

de harmonias e contrastes cromáticos. Predominam os tons de azul, verde, castanho e amarelo.

Storyboard e esboços

Assim que o texto foi estabelecido decidi criar um storyboard que serviu para estruturar o ritmo narrativo das imagens e ter

uma visão global do objeto, como também definir formato, número de páginas, disposição do texto nas páginas duplas, etc.



A partir deste planejamento iniciei os esboços em lápis das imagens finais, obedecendo o tamanho da dupla página e pensando nos pormenores como as texturas, luz, sombra etc. Em seguida a mesa de

luz foi usada para passar as imagens para o papel de aquarela. O papel usado foi o fabriano 300gms, 100% algodão levando em conta a qualidade de conservação dos originais, digitalização e reprodução.

Páginas

As ilustrações das páginas do livro foram feitas em formato paisagem no tamanho 44x26cm. O espaço das composições ocupam a dupla página em sua totalidade, deixando espaços na imagem para a articulação com o texto, criando a sensação de que tudo se passa no mesmo espaço e tempo tornando a leitura dinâmica. O cenário cria um jogo de planos

e perspectivas que se alteram criando ilusões espaciais em busca da atmosfera do sonho.

As composições acompanham o despertar da cidade no sonho. Progressivamente, as imagens vão-se aproximando mostrando a cidade, seus membros e espaços, e os caminhos do sonho até o seu despertar.



Capa e Contracapa

A capa, a contra capa e o título foram as últimas imagens realizadas pois refletem todo o projeto. O título “... de um outro

lugar” fala deste espaço que pertence a cada um de forma diferente, esta cidade que sonha e é sonhada.



Guardas

No caso deste livro, as guardas assumem um papel mais do que decorativo, criando uma coerência com o assunto tratado no álbum. As guardas iniciais são apenas quadrados coloridos, sugerindo espaços vazios como uma grelha a ser preenchida, antes do sonho. Já, as guardas finais apresentam os quadros com vários símbolos inseridos que sugerem associações

aparentemente arbitrárias. Estas ideias surgiram do seguinte trecho do livro “São os membros da cidade sonhando com as coisas do tempo” (RENAN, 2018:19). Assim, as guardas, ao mesmo tempo ao estabelecer uma conexão com o conteúdo do livro, sugerem ao leitor que volte ao início, preenchendo o vazio anterior e elegendo por si só as próprias coisas do tempo.



Composição e Produção Gráfica: Dados técnicos

Assim que as ilustrações foram finalizadas as ilustrações foram digitalizadas em alta qualidade a fim de garantir a qualidade no processo de impressão das páginas.

A escolha da tipografia assim como a seu posicionamento na composição das imagens respeita os espaços da página apoiando o ritmo narrativo, respeitando a

composição sem causar interferência na leitura já que as ilustrações são dominantes nas duplas páginas.

O livro, inicialmente, foi impresso em uma tiragem de 30 exemplares.

Conclusão

A finalização deste projeto promoveu aprendizagens significativas como desenvolvimento das capacidades narrativas, concepção de um método pessoal para elaborar projetos e associar pesquisa teórica a prática na execução do objeto.

E permitiram as seguintes perspectivas para o futuro como a possibilidade de editar o projeto, desenvolver outros álbuns ilustrados e trabalhar com outros autores e ilustradores em projetos semelhantes.

Referências bibliográficas:

RENAN, Evandro (2018). ...De um outro lugar. Porto: Edição de Autor.

RODARI, Gianni (1982). Gramática da Fantasia. São Paulo: Summus Editorial

Estar Presente: União da prática e teoria sob o pensamento em Arte e Design na concepção do Livro de Artista

NAJLA LEROY¹

Palavras-chave

arte; design; gravura; livro de artista; yoga



O primeiro livro de artista que desenvolvi foi um projeto concebido no Mestrado em Design Gráfico e Projeto Editorial, em um momento de vida em que deixo minha cidade natal e vou viver do outro lado do atlântico na companhia de meu parceiro. Diante deste momento, em que a vida apresenta mais independência e maturidade, *SER* (2016), é um livro de artista que reflete sobre o papel de *ser* mulher realçando a beleza interior, secreta como a alma e somente desvendado a quem cativa. Este livro é a “pedra fundamental” para a continuidade da minha

investigação acadêmica em torno do livro de artista, pois, além de ter sua relevância reconhecida pela aquisição do prêmio *Biblioteca de los Autores no Festival del Libro de Artista y la Pequeña Edición* em Barcelona 2018, este prêmio também incentivou-me a olhar minha produção artística com sua devida importância.

Pelo fato de considerar o livro de artista um médium híbrido que se aproxima, conceitualmente, da interdisciplinaridade do meu percurso acadêmico², como também por ser um suporte de narrativas experimentais, que transcende a intenção de narrar tornando-se uma obra de arte em que o autor aproxima o espectador da obra, o livro de artista em minha investigação doutoral foi eleito para ser um espaço de experimentação, criação e reflexão, em que contemplá-los, analisá-los, fazê-los e expô-los se tornam processos de geração de conhecimento e desfrute.

O projeto aqui apresentado foi desenvolvido no contexto do primeiro ano do Doutorado em que o programa da

¹ Doutoranda em Artes Plásticas na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

² Graduada em Design Gráfico e Artes Plásticas pela Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil. Mestre em Design Gráfico e Projetos Editoriais, Especialista em Ilustração e atualmente, Doutoranda em Artes, pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal.

pesquisa em Artes propõe um caminhar de mãos dadas entre a prática e teoria, em que parte-se da ideia de onde pretende-se chegar, percorre-se o caminho trilhado alterando por vezes o trajeto tanto por sugestão da vertente teórica como também pelos acasos gerados pela vertente prática.

Ao longo deste percurso, dois questionamentos em torno da palavra território estavam latentes. O primeiro refletia sobre o território em que a investigação estava inserida. De fato, ela se encontra em um campo interdisciplinar, de interseção entre as Artes e o Design, do mesmo modo que o livro de artista, considerado por alguns autores como um objeto interdisciplinar, que pode ser criado como um objeto de design, em que o «livro de artista» é criado como um objeto de design, visto que o autor se preocupa tanto com o «conteúdo» quanto com a forma e faz desta uma forma-significante. Enquanto o autor de textos tem uma atitude passiva em relação ao livro o artista de livros tem uma atitude ativa, já que ele é responsável pelo processo total de produção porque não

cria na dicotomia «continente-conteúdo», «significante-significado» (PLAZA, 2010).

Como também, pelo fato de ser estrangeira, havia um questionamento em relação ao território que eu gostaria de estar. Sou brasileira, e desde que iniciei meus estudos em Portugal, longe de minha terra natal, busquei no Yoga encontrar recursos para melhorar a sintonia entre as minhas atividades mentais de forma harmoniosa.

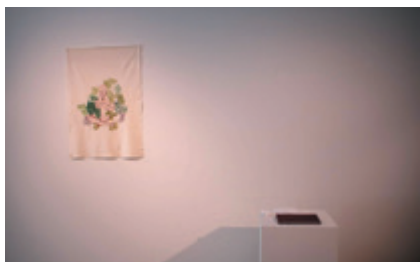
A palavra Yoga significa unir e é muitas vezes referido como uma ciência, que trabalha a respiração e o corpo em busca de um bem-estar geral a partir de dentro. Uma das premissas básicas do Yoga afirma que um estado de consciência equilibrado é atingido através da capacidade de nos concentrarmos

e mantermos a atenção fixada no presente, de uma forma tranquila e clara.

A Yoga desde então tem sido inspiração para o desenvolvimento do meu trabalho artístico. Neste projeto em especial, escolhi representar posturas que fortalecem o «estar presente», exercício pessoal de reflexão e busca do momento de vida atual.



O primeiro trabalho ilustra a postura *Sukhasana* com as mãos em *Anjali Mudra*, que é uma postura básica do Yoga, fácil e confortável. Aprender *Sukhasana* é aprender a sentar em si mesmo. Um dos maiores presentes da existência é estar bem em sua própria companhia. O *Anjali Mudra* significa «oração» ou «agradecimento» e é o gesto associado à expressão *namasté* que acalma, centra e evoca a humildade.



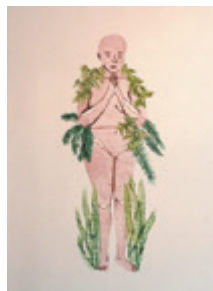
Este trabalho foi apresentado na primeira exposição do doutoramento, no museu da Faculdade de Belas Artes, em março de 2019, juntamente com o livro de artista *SER*. O texto da exposição que acompanhava este trabalho, é um poema que transcreve o contexto sentimental em que saudade de casa e a necessidade de me colocar presente estavam latentes:

*Lá em Minas moro em uma casa com quintal cheio de plantas,
um lugar sossegado onde gosto de me colocar quieta.
Sento no degrau e observo os insetos, o vento, as flores, as folhas e o balanço.
Vou pro balanço e me sinto inseto, vento, flor, folha e serena.
Não vejo o tempo passar, e nem sinto que o tempo passou, 30 anos.
Quando saio de lá, e quero voltar, meditar*

me conecta.

*Aquieta a mente, me transporta,
por um momento desisto,
nem lá, nem cá.*

Apenas dentro de mim.

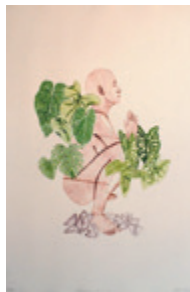


O projeto se expandiu e foram desenvolvidas mais duas ilustrações para a série. As posturas ilustradas estão em meditação e são ornamentadas com folhagens do

saudoso jardim da casa onde morei durante trinta anos. A meditação é um método para alcançar a concentração e consiste na contemplação serena de reflexão sobre o eu interior. Utilizada para aquietar a mente, busca alcançar um maior auto-conhecimento e um estado de consciência mais elevado.

A segunda ilustração, *Tadasana*, apresenta a postura da montanha, uma postura equilibrada e viva que cultiva o sentido de força e estabilidade, importante para a tomada de consciência de como a mente e a imaginação influenciam a postura e o equilíbrio.

A terceira ilustração, *Malasana* é uma postura de combate ao medo. A prática dessa postura cultiva um crescente sentimento de confiança no suporte nutritivo



da própria vida. Dessa forma, nos convida a acolher os ciclos da vida, com segurança, fluidez e equanimidade.

O conjunto de trabalhos foi desenvolvido a partir da técnica de impressão feita com matrizes de embalagens cartonadas recicladas impressas sobre papel e tecido de algodão. Este estudo se iniciou numa formação em Gravura Verde, com a artista Angélica Mirauda e aperfeiçoou-se em ateliê sob a orientação da artista Joana Paradinha.

A utilização desta técnica foi eficiente pois permitia trabalhar cada parte da ilustração de forma independente e possibilitava a utilização de várias cores e diferentes composições.

Durante as impressões das três gravuras anteriores, o pensamento criativo estava ativo, e a partir de acontecimentos gerados pelo acaso, como o contorno das manchas criadas pelos versos das matrizes, surgiu a inspiração para a criação do livro de artista Saudação Lunar, ilustrado com as silhuetas da saudação à Lua, também feitas em embalagem cartonada juntamente com as mesmas folhas do jardim, porém agora em tinta preta, impressa sobre o papel preto, remetendo ao escuro da noite.

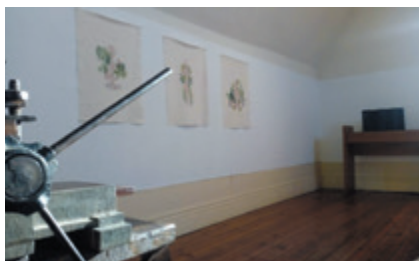
A poesia presente no livro não foi composta com esta finalidade, foi uma catarse escrita durante a última lua cheia de 2018, no jardim de casa, porém, ao se encaixar no trabalho, prova que “a obra se faz bem antes de começarmos a fazê-la no atelier” (REY, 1996).

O livro, em formato harmônio, aberto, apresenta a sequência das posturas da saudação a Lua, juntamente com o texto impresso em serigrafia. Fechado, o formato vertical do livro valoriza a Lua





Cheia e o título da capa. O planeamento gráfico levou à escolha do papel, formato, tipografia, cores e acabamento.



O conjunto total dos trabalhos foi apresentado na segunda exposição do Doutoramento, na casa museu Abel Salazar em junho de 2019, juntamente com o texto:

A vida é cíclica.

Tudo que começa termina, e, sempre em algo que termina já está iminente um começo. Os meios nem sempre justificam o fim. E o fim nem sempre está exatamente duas metades depois do começo.

A equanimidade não é um espírito sereno, e sim um fantasma que assombra sua busca exigente. O importante não é manter-se equilibrado em todas as situações. E sim aceitar a possibilidade do desequilíbrio e desfrutar as oscilações. Uma viagem pelo mar só acontece se aceitarmos a existência das ondas. Atravessá-las é o objetivo.

Durante a investigação, simultaneamente à prática artística, a pesquisa teórica tem sido relevante pois se conectam ambas, possibilitando a criação de reflexões para a investigação em que o livro de artista é um meio de exploração criativa como também espaço de liberdade para a reflexão, onde o pensamento em arte e design influencia o processo criativo.

Pretende-se ao longo desta investigação proposta para o Doutoramento em Artes identificar a presença de uma metodologia processual e investigar as etapas do processo da criação artística pessoal. Através das conexões e contaminações criadas pelas vertentes prática e teórica, a investigação busca ressaltar como o

pensamento em design e a experiência criativa se envolveram, como o processo metodológico contribuiu para a concepção dos projetos artísticos, e como a sensibilidade artística colaborou para o projeto editorial.

Acredita-se que esta investigação é importante por aprofundar em duas áreas do conhecimento, ressaltando suas inter-influências e pode se tornar uma contribuição para os estudos em arte e design através da sua divulgação.

Bibliografia

- ALMEIDA, Catarina (2016). *artistic research does #1 – Annette Arlander*. Porto: i2ADS.
- ARGAN, Giulio Carlo (2001). *Projeto e Destino*. 2a ed. São Paulo: Ática.
- BELLUZZO, Gisela (2010). Acaso e experimentação nos processos de criação: aproximações entre a arte moderna e o design contemporâneo. *Revista Arcos Design* 6, Vol. 5, nº 1. Rio de Janeiro: UERJ.
- CADÔR, Amir Brito (2016). *O Livro de Artista e a Enciclopédia Visual*. Belo Horizonte: UFMG.
- CARRIÓN, Ulises (2011). *A Nova Arte de Fazer Livros*. tradução de Amir Brito Cadôr. Belo Horizonte: C/Arte.
- CHAPMAN, Michael J. Processo de criação: entre a ciência e a intuição. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/160.pdf> Acessado em: 06 de novembro de 2019.
- DRUCKER, Johanna (1995). *The century of artists' books*. New York: Granary Books.
- KRAUSS, Rosalind (1999). *A Voyage in the North Sea - Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Londres: Thames & Hudson.
- MOEGLIN-DELCROIX, Anne (1997). *Esthétique du livre d'artiste (1960/1980)*. Paris: Jean-Michel Place / Bibliothèque Nationale de France.
- MONTEIRO, A. M (2011). *Livro de artista: a arte como projeto*. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM ARTE E CULTURA VISUAL, 4. 2011, Goiânia. Anais... Goiânia: Arte e Cultura Visual, Programa de Pós-Graduação. p. 26-35. Disponível em: <<http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturaavisual/Arquivos/2011/Anais-SNAPCV-2011-.pdf>>.
- MUNARI, B (2008). *Das Coisas Nascem Coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- PLAZA, Julio (2010). O livro como forma de arte. Disponível em: <http://sibila.com.br/arte-risco/o-livro-co-mo-forma-de-arte/4533> Acessado em 08 de setembro de 2019.
- REY, Sandra (1996). Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em artes visuais. *Porto Arte*, Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais-UFRGS, n.13, v.7.
- SILVEIRA, Paulo (2001). *A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista*. Porto Alegre: Ed. UFRGS.
- SILVEIRA, Paulo (2008). *As existências da narrativa no livro de artista*. Tese de doutorado, UFRGS.
- WALLAS, Graham (1926). *Art of thought*. London: Jonathan Cape.
- WASSERMAN, Krystyna (2007). *The Book as Art, Artists' Books from the National Museum of Women in the Arts*, New York: Princeton Architectural Press.

Ciro: Álbum ilustrado contributivo para a compreensão do espectro do Autismo nas crianças

PATRÍCIA VALA ¹

Palavras-chave

design gráfico; ilustração; inclusão; responsabilidade social; livro

O objetivo principal deste projeto, foi criar um objeto que auxiliasse os profissionais na área da educação a derrubar barreiras em sala de jardim de infância, além de sensibilizar as crianças através da leitura do direito à diferença e a construção de uma consciência social do respeito pelo outro. Tinha a consciência que, com crianças tão pequenas, a imagem tem uma força enorme e teria de ser através da leitura de imagem que esta abordagem é facilitada, uma vez que nenhuma delas ainda adquiriu a leitura formal. Uma das minhas áreas de interesse incide na ilustração e por isso concluí que poderia realizar um objeto gráfico que com o seu manuseamento facilitasse a interação de todas as crianças do ensino regular.

Depois de uma primeira pesquisa e tendo como exemplo a minha mãe, que se encontra no ramo do ensino, e que sendo educadora de infância lida diariamente com esta realidade, percebi que poderia realizar um projeto que apoiasse esta construção social sobre a diferença,

conduzindo à criação de comportamentos de respeito e apoio por todos. Por se tratarem de crianças na faixa etária dos 3 aos 6 anos de idade podemos nos deparar com uma incompreensão por parte destas, quando lidam com crianças com Necessidades Educativas Específicas, o que é perfeitamente natural, visto que cada défice apresenta as suas características e todas elas bastante complexas e estas crianças ainda estão no início do seu desenvolvimento moral e social.

O convívio diário destas crianças e as interações que advêm destas situações originam conflitos e pequenos entendimentos entre elas. É nesta altura que os profissionais da educação que os acompanham, tentam mediar dialogicamente o problema, criando uma situação de compreensão para ambas as partes. Foi a partir destas situações que pensei poder construir algo que apoiasse essa mediação: um livro. É aqui que o meu projeto incide, ou seja, uma coleção de livros que aborde esta problemática e conduza a diálogos entre crianças e educador. No presente projeto, realizei apenas um exemplar, que trata uma das Necessidades Educativas Específicas: o Autismo. A partir de um livro

1 Mestranda em Design Gráfico e Projetos Editoriais na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

para a infância, pretendo criar uma ponte social entre as crianças sem Necessidades Educativas Específicas e as que possuem algum tipo de deficiência. Tratando-se de crianças que ainda não adquiriram as competências relativamente à leitura e escrita, este processo de aprendizagem teria de ter como intermediário qualquer indivíduo que apresente estas competências, sendo pensado para um profissional da área ou progenitor da criança.

Após a realização de entrevistas a profissionais que lidam com o ensino inclusivo diariamente, e que apresentam ligações a todo o tipo de crianças, notei que realmente existiam algumas lacunas neste tema e que o projeto poderia ter a incidência pretendida.

Realizando uma breve pesquisa sobre as Necessidades Educativas Específicas, optei por tratar primeiramente o espectro do Autismo, visto que tinha curiosidade em perceber no que consistia este síndrome e quais as suas características. Desde muito nova que frequentava o local de trabalho da minha mãe e lidava com crianças com estas características e sempre me surgiram questões relativamente à maneira como procediam.

Ao começar a pesquisar sobre o Autismo, deparei-me com diversos conceitos que teria de entender e sobre eles refletir,

para poder tratar este tema com a sensibilidade necessária para poder ser compreendido pelas crianças. Percebi que teria de compreender o que era o espectro do Autismo, mas também as Necessidades Educativas Específicas, a inclusão e no decorrer do projeto, o design social de modo a abordar de forma correta esta temática.

No início do projeto deparei-me com algumas dificuldades nas principais questões de um livro para a infância: o tipo de texto que iria transmitir a mensagem que pretendia; as ilustrações, que teriam de comunicar por si e acompanhar a história, conseguindo captar a atenção do público alvo de modo a que a aprendizagem fosse realizada da maneira como tinha idealizado; e o tema que tinha escolhido para este objeto gráfico, que não se enquadrava em nenhuma área já estudada por mim. Para realizar este desafio decidi que teria de começar por efectuar diversas entrevistas de modo a proceder à recolha de informações de profissionais nas diferentes áreas em que pretendia interagir.

Contactei a editora Planeta Tangerina em Oeiras, com o intuito de realizar uma entrevista aos profissionais da área de ilustração. Esta editora tem especial interesse em trabalhar com álbuns ilustrados, considerado um objeto em que o texto e

a imagem criam uma sintonia, não sendo possível a apresentação de um destes elementos sozinho. Tendo especial interesse no trabalho realizado pelas ilustradoras Yara Kono e Madalena Matoso e servindo estas de inspiração para a realização dos meus projetos ao longo da minha vida académica, considereei que seria vantajoso recolher o depoimento e experiências que considerassem vantajosas para a realização deste projeto.

Para a realização do texto para o livro, não tendo qualquer tipo de experiência na área, considerando apenas o meu gosto pessoal pela literatura e pela sua escrita, dialoguei com a escritora de livros para a infância Manuela Castro Neves. Esta escritora apresenta uma vasta carreira no que toca à publicação de livros para crianças de diferentes idades, tendo também, experiência em educação de infância, sendo essa a sua profissão. O meu principal objetivo era entender como é que se realiza um processo de escrita ou seja, de que modo é que tendo como ponto de partida um tema para um livro, se desenvolve uma história e depois então o texto que vai ter lugar no objeto gráfico.

Numa fase inicial, considereei essencial ter a percepção de uma sala de aula inclusiva, e conversei com educadoras de infância que partilham essa realidade. Realizei entrevistas às educadoras Paula Pires e Eunice Onofre que me proporcionaram uma perspectiva real dos acontecimentos em sala de aula, permitindo-me a imaginação destes, o que facilitou bastante o processo.

Posto isto, desenvolvi um conceito para este projeto baseado na igualdade, em que a história tinha como personagens principais duas crianças, uma que apresentava espectro de autismo e outra sem qualquer problema de desenvolvimento ou de aprendizagem, e as suas reações perante as diversas situações que lhes eram propostas numa rotina diária. O objeto gráfico estava pensado para apresentar uma divisória que permitisse salientar estas diferenças, construindo um processo de aprendizagem para quem lia o livro. No final reforçava a ideia de que apesar de tudo, somos todos iguais, embora as pequenas diferenças. Apresentei bastantes dificuldades na realização do texto corrido para incluir no objeto gráfico, e decidi que seria vantajoso ter uma ideia global de como é que os escritores de livros para a infância para crianças com as idades pretendidas, captam a sua atenção e constroem a vertente literária que é acompanhada pelas ilustrações.

Assim sendo, e depois de uma vasta recolha de exemplos literários que considero terem cumprido o objetivo de comunicação pretendido como *O Elmer* de David McKee, *1 Crocodilo* de André François, *Eu Espero* de Davide Cali e Serge Bloch, *Vir ao mundo* de Emma Giuliani, *Nadadorzinho* de Leo Lionni, *O Meu Vizinho É Um Cão* de Isabel Minhós Martins, *Gato Procura-se* de Ana Saldanha, *Uma Cadela Amarela e Vários Amigos Dela* de Manuela Castro Neves, entre outros, encontrei semelhanças pertinentes em alguns destes objetos de literatura. Embora alguns destes exemplos tenham sido pensados para outras idades encontrei características gráficas e literárias que se poderiam enquadrar no

meu propósito ao transmitir a mensagem que pretendia. Posto isto, decidi colocar como personagem principal um animal, com o objetivo captar a atenção dos leitores e ainda proceder à apresentação de espécies do mundo animal, envolvendo-os num percurso com uma mensagem subentendida e uma aprendizagem implícita. Considerei então, que seria um bom caminho para a explicação de um tema complexo e sensível, como é o caso do espectro do Autismo e de todas as Necessidades Educativas Específicas.

Analizando as características existentes neste síndrome, conclui que a personagem principal deveria conter uma vertente que remetesse à sensibilidade, encontrando essa característica no pássaro. Foi no momento em que escrevia a história que me apercebi que a abordagem por mim considerada anteriormente, já não apresentava qualquer sentido. No conceito antes desenvolvido prezava

pela igualdade, quando na realidade somos todos diferentes e são essas diferenças que permitem, que com o convívio e partilha de vivências, ocorra uma aprendizagem mais precisa e completa.

Assim sendo, construí uma narrativa que relata uma viagem realizada por um grupo de pássaros que vão criando uma ligação emocional ao longo de todo o caminho, tendo o espectro do autismo influenciado os principais traços de um deles, intitulado de **Ciro**. Este nome surgiu a partir de uma pesquisa realizada no campo da etimologia em que efetivamente “Ciro” deriva de Cirilo que significa grande rei, sendo um nome frequentemente atribuído aos papagaios pela sua capacidade de aprendizagem. Ao longo da história, surgem situações em que as partes envolvidas partilham conhecimentos, permitindo então uma aprendizagem conjunta. O primeiro exemplar da coleção tem o título de “Ciro”.





Referências Bibliográficas:

BAUTISTA, Rafael (coord.) - *Necessidades Educativas Especiais*. Lisboa. Dinalivro, 1997.

COLL, César, PALACIOS, Jesús, MARCHE- SI, Alvaro - *Desenvolvimento Psicológico e Educação - Necessidades Educativas Especiais e Aprendizagem Escolar* (Vol.3). Porto Alegre. Artmed, 1995.

ROCHA, Ana Bemposta de Moraes - *O Livro como Objeto Multifacetado: A Diversidade de Técnicas na Ilustração Infantil*. Lisboa. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, 2015.

RODRIGUES, David - *Inclusão e Educação, Doze Olhares Sobre Educação Inclusiva*. Brasil. Editora Summus, 2006.

RODRIGUES, David (org.) - *Educação e Diferença, Valores e Práticas Para Uma Educação Inclusiva*. Porto. Porto Editora, 2008.

MYETI

i2ADS.

 **PORTO**
INSTITUTO DE RECURSOS HUMANOS
UNIVERSIDADE DE PORTO

FCT Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia

 **Santander**
UNIVERSIDADES

YETI

**QUINTA
DAS
RELVAS**

YETI.UP.PT/MYETI.HTML