

CÁTIA FILIPE FERNANDES SOARES

ILUSTRAÇÃO NO FANTÁSTICO



Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

2018

CÁTIA FILIPE FERNANDES SOARES

ILUSTRAÇÃO NO FANTÁSTICO

Mestrado em Comunicação, Cultura e Artes

Especialização em Estudos da Imagem

Trabalho efetuado sob a orientação de Prof. Doutor António Pedro Cabral dos Santos



Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

2018

Declaração de Autoria do Trabalho

Declaro ser o(a) autor(a) deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

Cátia Filipe Fernandes Soares

.....

Direitos de cópia ou Copyright

© Copyright: Cátia Filipe Fernandes Soares.

A Universidade do Algarve tem o direito, perpétuo e sem limites geográficos, de arquivar e publicitar este trabalho através de exemplares impressos reproduzidos em papel ou de forma digital, ou por qualquer outro meio conhecido ou que venha a ser inventado, de o divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição com objetivos educacionais ou de investigação, não comerciais, desde que seja dado crédito ao autor e editor.

Aos meus pais e ao meu professor orientador.

Agradecimentos

Ao corpo docente do Curso de Artes Visuais, bem como também do Mestrado de Comunicação, Cultura e Artes da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve, que nos permitiu obter os conhecimentos e as aquisições necessárias para a realização do presente relatório e respectivo projecto de mestrado.

Resumo

O presente trabalho decorre de uma pesquisa realizada em torno da Ilustração, categoria artística que tem desempenhado ao longo dos tempos uma aventura exemplar a todos os níveis. Desde seu legado inicial, assente a partir da produção de uma imagem que era utilizada para completar um texto, uma história, nomeadamente com o intuito de a tornar mais acessível e desse modo capaz de integrar públicos alfabetizados e não alfabetizados, mas rapidamente se estendeu muito para além desse objetivo. Autonomizou-se progressivamente, designadamente passando a ser protagonista e responsável direta por direito próprio, no que se refere ao particular acompanhamento das histórias, pela disseminação do teor informativo e mesmo pelo desenlace das mesmas.

Este trabalho foca-se, em particular, na utilização da Ilustração no mundo do Fantástico, contemplando livros e novelas gráficas, filmes e videojogos, incluindo uma imensidão de diferentes formas em que ela também é aplicada. Finalmente, a parte prática do projeto evoca o trabalho de Antoine de Saint-Exupéry em *O Príncipezinho*, onde as suas ilustrações, a par do brilhante texto, são estudadas de modo a serem recriadas visualmente.

Palavras-chave: ilustração, fantástico, desenho, pintura, arte digital

Summary

The present work stems from a research carried out around Illustration, an artistic category that has performed throughout the years an exemplary adventure at all levels. From its initial legacy, based on the production of an image that is used to complete a text, a story, especially with the purpose of making it more accessible and thus able to integrate literate and illiterate, but soon extending far beyond the objective. It became progressively autonomous, becoming the protagonist and responsible for, especially when it comes to accompanying said stories, the dissemination of the information content and even by the outcome of it.

This work focuses, particularly, on the use of illustration in the Fantasy world of books and graphic novels, movies and video games, including an immensity of different ways in which it is also applied. Finally, the practical part of the project evokes the work of Antoine de Saint-Exupéry in *The Little Prince*, where his illustrations, and also his text, are studied in order to be recreated visually.

Keywords: illustration, fantastic, drawing, painting, digital art

Índice

Ilustração: Para Além das Palavras.....	15
1 - Breve Incursão pela História da Ilustração.....	17
1.1 - A Ilustração e o Modernismo	24
1.2 - O Início da Época Contemporânea: Década de 1940 – 1950	30
1.3 - A Fantasia e a Ilustração.....	33
2 -Técnicas/ Procedimentos da Ilustração Contemporânea	38
2.1 - Desenho	38
2.2 - Pintura.....	38
2.3 - Colagem.....	39
2.4 - Arte Digital.....	40
2.4.1 - Desenho Vectorial	41
2.4.2 - Desenho e Pintura Digital.....	41
2.4.3 - Montagem.....	43
2.4.4 - Modelagem 3D	44
3 - Influências	45
3.1. Adam Hughes.....	45
3.2 Kark Kopinski.....	48
3.3 Alex Ross	52
4. Desenvolvimento do Trabalho Prático.....	57
4.1 O Autor	57
4.2 A Obra.....	58
4.3. Ilustrações de Saint-Exupéry	61
4.4. As Minhas Ilustrações.....	62
5 - Conclusão	71
Bibliografia	72

Ilustração: Para Além Das Palavras

Introdução

Pode-se dizer que esta forma de arte está presente desde a existência do próprio Homem e, nesse sentido, é aceitável afirmar-se que a ilustração pode ter milhares de anos – uma forma de arte muito antiga atravessando, e atravessada, por muitas mudanças e adaptando-se às constantes necessidades do ser humano. Começou por ser entendida como uma ferramenta para contar histórias, imortalizando pessoas e eventos singulares/importantes, incluindo a disseminação da palavra de Deus e das religiões, em geral, pelo dispersar de inúmera informação tanto do foro social, económico e cultural, como também, e muitas vezes, enquanto puro entretenimento.

Apesar de, ao longo dos tempos, muitos momentos terem sido bastante relevantes e marcantes para a ilustração, o presente trabalho concentra-se nos períodos mais recentes, se quisermos mais perto da ilustração contemporânea, em “instantes” em que a ilustração está fortemente implicada como mundo do Fantástico, com os seus livros e as suas histórias, e muito focada nas necessidades do espectador – a banda desenhada, com as novelas gráficas à cabeça, em particular as de origem norte-americanas e as nipónicas a assumirem, em parte, os objetivos deste projeto.

Assim, interessa no caso a Ilustração na sua aventura muito voltada para o “lazer” e muito visível na sua aplicação em jornais, revistas, tiras de banda desenhada e, mais recentemente, no séc. XXI, envolvida na designada *concept art* para filmes e videojogos. A

ilustração serviu e, de certo modo, continua a servir como uma ferramenta necessária a cada uma das áreas referidas: um grande complemento para preencher uma determinada visão artística. Trata-se efetivamente da construção de uma imagem visual que ajuda o espectador a visualizar uma certa história de um livro ou, como dissemos, um apoio para criadores de videojogos e filmes. E, neste contexto, penso ser possível integrar o meu trabalho, trabalho que se apoia totalmente nas imagens que são próximas da banda desenhada, das novelas gráficas, entre outras.

Outro ponto de interesse prende-se com a Ilustração Infantil. Esta variante é algo que nos apaixona a todos e é precisamente neste contexto que decidi desenvolver o meu trabalho prático, no caso usando como referência um maravilhoso conto (também ele próprio ilustrado pelo autor) como meio para mostrar a minha arte. *O Príncipezinho* é um clássico adorado tanto por crianças como por adultos e, por essa razão, achei-o uma excelente escolha para pôr em prática o meu estilo de ilustração, que é, de facto, diferente do de *Saint-Exupéry*, sendo esse também um fator interessante para o projeto.

1 - Breve Incursão Pela História Da Ilustração

Ao longo da nossa existência, os modos e formas que o Homem encontrou para contar as suas histórias, acontecimentos e eventos, foram ricos e diversos e com o uso abundante de imagens. Em Lascaux, no sul de França, por exemplo, as imagens que preenchem as paredes do grupo de cavernas foram datadas de cerca 15000 A.C.. Estas imagens “narravam” e ilustravam acontecimentos/eventos da vida e do dia-a-dia do Homem do Paleolítico Superior. Nas civilizações da antiguidade clássica, Grécia e Itália, a arte das imagens desenvolveu-se para honrar os deuses e a própria humanidade, ilustrando grandes eventos desportivos, a singular mitologia reinante, as cerimónias, os momentos épicos, etc. Em plena Idade Média, a narrativa pictórica aparecia nas iluminuras – os mosteiros surgiam como a cambota de um imenso “motor”, e serviam como espaços de ensino e de cultura, onde se aprendia a ler, escrever e a produzir iluminuras. A Ilustração esteve sempre ligada à natureza dos acontecimentos que foram moldando a nossa história, e durante muito tempo foi também o arquivo gráfico, e a própria tradução visual dos acontecimentos do Mundo.



Fig. 1 – Réplica da caverna de Chauvet-Pont-d’Arc de França, datada de 32,000 - 30,000 B.C

Muitas das provas de que o *homo sapiens* foi capaz de desenvolver uma expressão visual criativa plena e generalizada desapareceram, é certo, mas, em contrapartida, alguns artefactos paleolíticos de grande impacto foram encontrados, como as designadas pinturas parietais que sobreviveram à passagem do tempo. Na Europa Central, Ásia Central e Rússia, caçadores nómadas, há cerca de 40000 anos, criaram esculturas simbólicas de seres humanos, animais e pássaros, feitas de ossos de

mamutes e veados, a par de ilustrações em paredes de cavernas, o que constitui a prova mais do que evidente da necessidade de, já no Paleolítico, produzir um legado gráfico que fosse capaz de mostrar as implicações das interações entre os humanos e os animais. Por exemplo, na caverna de Chauvet-Pont-d'Art, no Sul de França, os artistas usaram as curvas das paredes da caverna como uma ajuda para um efeito tridimensional, para dar a sensação de os animais estarem em movimento. Acredita-se que esta arte pode ter tido um intuito ritual para os seus criadores, como meio para assegurar uma boa caça.

Ainda neste contexto temos já as pessoas a serem retratadas com certos traços de modo a serem melhor distinguidas de outras: haviam homens com e sem barba, com ou sem adornos (como penas, ossos, conchas, cabelos curtos ou longos, etc.). Encontramos esta arte paleolítica um pouco por todo o Mundo, em culturas que têm 10000 ou mais anos de idade, e que foram capazes de produzir imagens ilustrativas.



Fig. 2 – Livro dos Mortos (*Papiro de Ani*), Papiro Egípcio, 1420 A.C.

Cada região do nosso planeta numa determinada altura lutou pelo seu estilo artístico, pelo seu legado cultural, facto que originou que cada cultura contasse a sua história de um modo original. Quando surgiram as denominadas civilizações antigas, as do Crescente Fértil, na Mesopotâmia, Suméria, Babilónia, Assíria e Egipto, deu-se uma explosão de imagens, de imagens ilustrativas dessas civilizações e conectadas a todos os sectores da sociedade: trabalho, relações humanas, morte, acontecimentos importantes, etc.. Genericamente, essas ilustrações eram acompanhadas de texto, e esta combinação era considerada um elemento importante, estando espreada na

própria arquitetura monumental – que era o símbolo máximo dessas primeiras civilizações – e também em pequenas placas comemorativas. Também eram incorporados temas religiosos, para figurar enterros, para honrar campanhas militares, autenticar documentos de negócios e retratar as vidas da realeza. Como dissemos, a Ilustração, neste ponto de vista, podia ser vista praticamente em todo o lado: em tribunais reais, mobília, placas e pinturas em paredes. Se não fosse por estas ilustrações, os nossos conhecimentos acerca do Mundo antigo seriam bastante limitados e incompletos.



Fig. 3 – Pintura de parede romana, *A Odisseia*, 90 d.C.

Como resultado das trocas entre culturas que vieram por terra, em caravanas ou ao longo de rios, formaram-se sociedades complexas. Rotas comerciais foram estabelecidas no Mediterrâneo, o que fez com que as influências se misturassem e se espalhassem. As técnicas artísticas e de artesanato foram ampliadas e praticadas pelas diferentes culturas. O tema artístico religioso começou a desenvolver-se, para honrar os deuses, os heróis mitológicos, a realeza, e os líderes militares e políticos.

Os romanos foram os primeiros a criar livros encadernados feitos de páginas de velino¹, com o objetivo de preservar o texto (a literatura, a poesia, a mitologia, entre outras), assim como também a ciência, a medicina e a governança. Alguns desses livros eram ilustrados com pigmentos incorporados (Fig. 4), o que era possível devido ao facto de as páginas de velino serem relativamente rígidas comparadas com as de papiro, que eram pintadas com aguarelas e corantes naturais porque, com o tempo, os pigmentos mais espessos rachavam com o ato de enrolar e desenrolar.

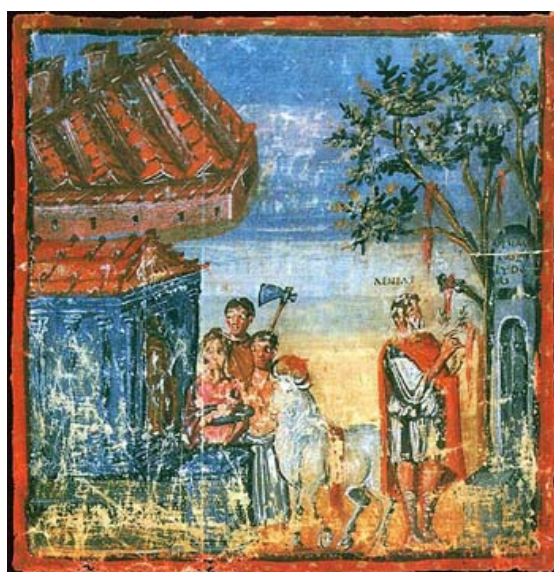


Fig. 4 – Ilustração tirada do manuscrito *Vergílio do Vaticano*, Roma, 400 d.C.

Injustamente apelidada de “Idade das Trevas”², a Idade média foi, sem dúvida, um momento de grandes transformações sociais, de grandes avanços, mas também de muita desigualdade social. Um dos fatores mais marcantes deste período prendeu-se sem dúvida com uma grande instabilidade política e religiosa, e a erupção de muitos conflitos entre nações. A arte e cultura ocidental teriam quase desaparecido, se não tivesse havido a intervenção das ordens clericais, onde monges e missionários cristãos conseguiram manter intactas as tradições de leitura e de escrita, de produção de iluminuras e pinturas de painéis e retábulos, tudo em nome da fé. Seja como for, a cultura cresceu, e muito, a partir de 1200,

¹ O papel velino (do francês antigo *vêlin*, para "couro de vitelo") é uma pele de mamífero preparada para receber manuscritos e impressões para a produção de páginas soltas, códices e livros. Diferencia-se do pergaminho por ser produzido com as peles de melhor qualidade, sendo um papel muito compacto, liso e acetinado.

² Período histórico em que ocorreu o declínio cultural e econômico na Europa, consequentes da queda do Império Romano. O termo "Era das Trevas" deriva do Latim *saeculum obscurum*, originalmente aplicado por Caesar Baronius em 1602 a uma época tumultuosa no século X, caracterizada pela extrema corrupção do papado.

começando a distanciar-se da influência do clero. Os Limbourgs³ apresentaram elementos como sombras, lençóis, ou a “sublimação” de um dia frio com os riachos fumegantes. Os Limbourgs, com o seu “ar naturalista”, tornar-se-iam rivais de tudo o que fosse feito na pintura de painéis e frescos.



Fig. 5 – Jean Fouquet, Iluminura de *Livro de Horas de Étienne Chevalier*, 1453



Fig. 6 – Irmãos Limbourg, Iluminura de *Les très riches heures du duc de Berry* (*As mui ricas horas do duque de Berry*), 1410

O período Renascentista iria introduzir no pensamento Europeu Ocidental aquilo a que mais tarde se viria a designar por espírito humanista⁴. Foi uma tremenda revolução, uma mudança de paradigma, que resultou num esforçado avanço, em termos culturais, que começou lentamente a competir com os princípios rígidos afetos à religião cristã e que ainda eram oriundos do período que definiu a idade média.

³ Os irmãos Limbourg (Herman, Paul e Johan, Holanda, 1385 - 1416), foram pintores de miniaturas holandeses da cidade de Nijmegen. Ativos no início do século XV na França e na Borgonha, trabalhando no estilo conhecido como Gótico Internacional. Eles criaram o que é certamente o manuscrito iluminado medieval tardio mais conhecido, as *Très Riches Heures du Duc de Berry*.

⁴ Filosofia moral que coloca os humanos como principais, numa escala de importância, no centro do Mundo. É uma perspectiva comum a uma grande variedade de posturas éticas que atribuem a maior importância à dignidade, aspirações e capacidades humanas, particularmente a racionalidade.



Fig. 7 - Geoffrey Chaucer, *Os Contos de Cantuária*, 1484

Os artistas eram recrutados e ensinados nas diversas áreas artísticas, e treinados, desde muito novos, por mestres de grande reconhecimento artístico, trabalhando como aprendizes em projetos. Os produtores de imagens não tinham um estatuto diferente dos de outros artesãos. A título de exemplo, o próprio Miguel Ângelo⁵ realizou imenso trabalho de cariz ilustrativo (e muitas vezes de ilustração narrativa), para múltiplas cortes europeias e também para o próprio clero. Este período ficou, no entanto, marcado pelo reconhecimento de um estatuto excecional à Criação Artística, passando os artistas de grande relevo a estar cada vez mais libertos, nas suas relações com os seus patronos, das obrigações que os ligavam às corporações.

No séc. XVIII, deu-se um dos primeiros grandes *booms* populacionais nas cidades europeias, gerando espaços urbanos muito congestionados, e pela primeira vez com a existência de classes sociais muito desniveladas a coabitar em grande proximidade. Tudo isto se constituía como um conjunto de fenómenos absolutamente novos e nunca antes experienciados. Como consequência, a arte e a literatura começaram a focar-se nas condições sociais. William Hogarth⁶ fez trabalhos no início do séc. XVIII retratando problemas morais e sociais do meio urbano e industrial, e começou a tradição da impressão produzida em massa. Estes conjuntos de cópias, pode-se dizer, foram, de alguma forma, os antepassados das novelas gráficas modernas. Simultaneamente, começava em Inglaterra a publicação pensada para crianças, com a produção de folhetos baratos vendidos nas ruas.

⁵ Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (Caprese, 6 de março de 1475 - Roma, 18 de fevereiro de 1564), foi um pintor, escultor, poeta e arquiteto italiano, mais conhecido pelas suas obras *Pietà*, *O Juízo Final*, *Moisés* e *A Criação de Adão*.

⁶ William Hogarth (Londres, 10 de novembro de 1697 - 26 de outubro de 1764) foi um pintor, gravador e ilustrador inglês. Tem trabalhos desde retratos realistas a histórias com séries de imagens chamadas *Assuntos Morais Modernos*. Grande parte dos seus trabalhos centralizava-se em sátira política contemporânea.



Fig. 8 – William Hogarth, *A Lotaria*, 1724

1.1 - A Ilustração e o Modernismo

O começo da revolução industrial, em meados do início dos anos 1700, trouxe inevitavelmente a mudança de uma sociedade agrícola para uma sociedade industrial. Desenvolveu-se um sistema de fabrico com máquinas, e as cidades cresceram de modo a criar novos edifícios para fábricas. As pessoas começaram a deixar a vida agrícola para trás, e a procurar trabalho nas cidades.



Fig. 9 - Charles-Nicolas Cochin, *Gabrina and Filandro*, 1780



Fig. 10 - Honoré Daumier, *Mlle. Etienne-Goconde-Cunégonde-Bécassine*, 1834

Com todas estas mudanças veio também um aumento da literacia, o que levou a um maior desejo por livros, revistas e jornais, pois começava a ser do interesse das classes médias a informação sobre a atualidade, que lhes afetava a vida e os empregos mas, para além disso, era também um fator de entretenimento. As imagens ilustrativas começavam a impor-se também neste domínio, enquanto que, genericamente, a arte e a literatura estavam, por esta altura, focadas nas condições sociais, e estas eram retratadas no estilo da sátira. Todo este contexto foi sem dúvida muito importante para a consolidação e desenvolvimento das tecnologias de impressão, nomeadamente, para atender às exigências, facto que só por si fez crescer as publicações. A Ilustração tinha acabado de ocupar de forma permanente o seu lugar na sociedade, impondo-se como uma necessidade permanente.

Normalmente, os artistas trabalhavam juntamente com a equipa de impressão de empresas e escritórios ou de jornais, criando, desse modo, desenhos nos locais para gravadores ou desenhando em placas de pedra litográfica para editores de cartazes, por exemplo. Também podiam trabalhar como coloristas, pintando à mão sobre gravuras de linha. Foi também um período em que começaram a aparecer artistas especializados nas artes da impressão e da ilustração, na Europa e nos Estados Unidos. Na Europa, especialmente em Inglaterra e em França, livros, cartazes e impressões satíricas diversas eram ilustrados por artistas formados, ou por aprendizes em oficinas. Por outro lado, o treino artístico nos Estados Unidos era escasso no início do século, e a maioria dos artistas ainda era autodidata.



Fig. 11 - Alphonse Mucha, *As Artes: Poesia*, 1898

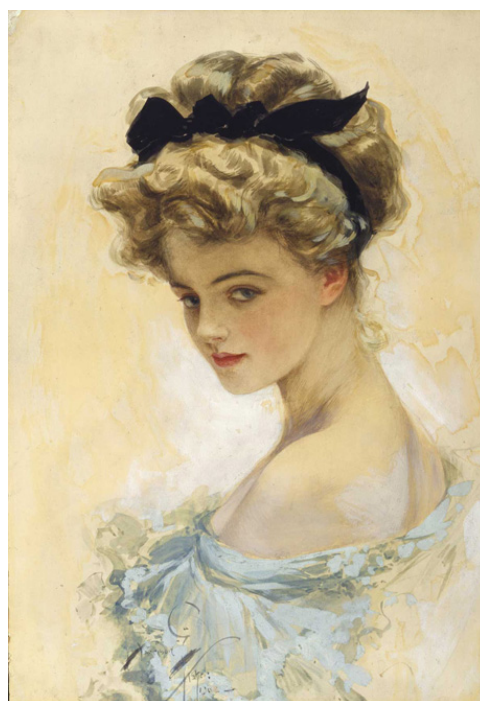


Fig. 12 – Harrison Fisher, *Seus Olhos São Feitos Para Adorar*, 1908

As tecnologias ligadas à impressão foram “obrigadas” a evoluir, em virtude de terem de satisfazer as necessidades de uma população cada vez mais culta. As impressoras e impressões mais rápidas, em conjunto com a construção e conexão do sistema rodoviário e dos correios, tornaram possível a distribuição de livros, de revistas e de jornais. Assim, as nações, sobretudo europeias e norte americanas, estavam a criar um sistema de interdependência informativa, e também de hábitos de leitura e de entretenimento.

Por volta do início do séc. XX, os artistas eram pagos como se fossem repórteres no local, esboçavam os acontecimentos à medida que ocorriam, enquanto os *freelancers* eram remunerados para fazer caricaturas políticas, imagens simbólicas e ainda histórias ilustradas.

Para que estas obras de arte fossem impressas, eram feitas originalmente com caneta e tinta, e tinham de ser interpretadas por gravadores de madeira que criavam os blocos de impressão que iriam para a imprensa.

Os primeiros sucessos de revistas ilustradas com gravuras no século XIX continuaram no séc. XX, mas desta vez tinham ajuda de melhor tecnologia de impressão, o que também levava a uma melhor distribuição. Os editores começaram a ver ilustração como algo necessário, pois era considerado um requisito para o sucesso das suas publicações. A concorrência entre as publicações pelo limitado número de ilustradores de qualidade disponíveis levou a orçamentos maiores para a arte, o que significa taxas mais elevadas e maior reconhecimento para os artistas. Como resultado, os melhores ilustradores, como apareciam regularmente, tornavam-se figuras públicas conhecidas, tal como os atores nos dias de hoje. Os artistas eram vistos como especialistas na beleza feminina e as ilustrações de bonitas caras enchiam as revistas e eram vendidas como litografias⁷ a cores.

A partir de 1910, a maioria das revistas imprimiam capas a cores e os editores apresentavam edições com capas e ilustrações interiores completamente coloridas e impressas em papel grosso revestido. Na Inglaterra e na América, estes livros, considerados como “objetos de luxo”, eram produzidos especialmente para serem colecionados ou dados como presentes.

Com uma rede de distribuição maior e mais eficiente, havia a possibilidade de os livros ilustrados serem apreciados por milhões de pessoas como “puro” entretenimento dado serem financeiramente acessíveis. Revistas de notícias, sobre assuntos familiares, femininos, humoristas, incluindo jornais satíricos e políticos, integrando já bandas desenhadas coloridas, trouxeram a arte da ilustração para o dia-a-dia. Assim, também o negócio da publicidade começou a crescer, e passou a usar progressivamente a ilustração como meio privilegiado para realizar a promoção dos seus produtos. Os ilustradores auferiram relativamente bem naquela época realizando ilustrações – envolvendo jornais, publicidade, calendários e capas de livros e revistas.

É com a Primeira Guerra Mundial que se vai quebrar esta fulgurante dinâmica ligada à Ilustração, o que viria a afetar muitos ilustradores, por falência da indústria. A maioria dos

⁷ Litografia ou litogravura é um tipo de gravura que envolve a criação de marcas (ou desenhos) sobre uma matriz (pedra calcária ou placa de metal) com um lápis gorduroso. A base dessa técnica é o princípio da repulsão entre água e óleo.

artistas ou estavam sem trabalho ou eram recrutados para realizar trabalho relacionado com a indústria militar.



Fig. 13 - J.C. Leyendecker, Capa de 17 de Agosto do Saturday Evening Post, 1918

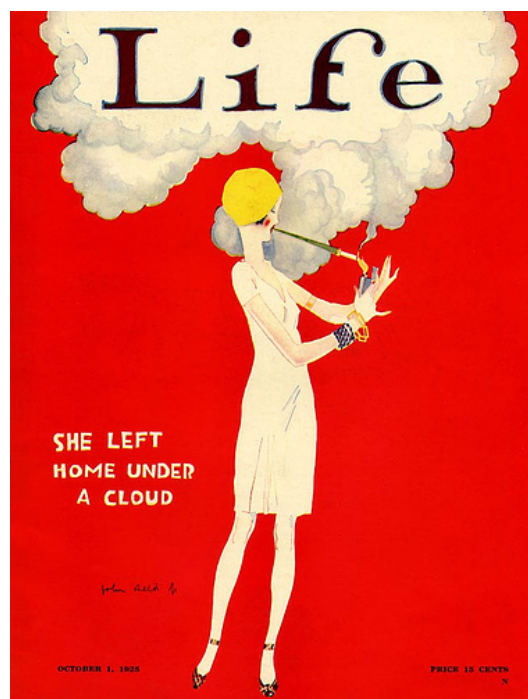


Fig. 14 - John Held Jr., *She Left Home Under a Cloud*, 1925

A década de 20-30 do séc. XX, já com o fim da Guerra, trouxe prosperidade, e consigo uma grande mudança social em todo o Mundo. A América viria a tornar-se a potência económica e política mais influente à face da terra, as mulheres receberam o direito de votar, expandiu-se a educação universitária, os jovens vestiam-se de forma diferente, tinham diferentes gostos musicais, etc.

Os ilustradores de revistas americanos ganharam um novo impulso, e passariam a retratar a realidade de todas as formas possíveis. Dada a expansão económica, os ilustradores estavam em todo o lado, mas com particular influência na campo da publicidade. Este facto teria consequências na imagem da Ilustração, pois dado a sua enorme importância, à época, a ilustração começou a enveredar por uma estilização que não tinha conhecido antes, e a tornar-se esteticamente uma moda. Assim, a arte de alguns ilustradores como Maxfield Parrish⁸, J. C. Leyendecker⁹ e Rose O'Neill¹⁰, viriam a tornar-se imagem de marca do que era a ilustração,

⁸ Maxfield Parrish (E.U.A., 25 de Julho, 1870 – 30 de Março, 1966) foi um pintor e ilustrador americano ativo na primeira metade do séc. XX. É conhecido pelas suas cores saturadas distintivas e o ideal neoclássico.

⁹ Joseph Christian Leyendecker (E.U.A., 1874-1951) – Ilustrador, mais conhecido pelas suas ilustrações de propagandas, posters e livros, o personagem *The Arrow Collar Man* (nome dado a vários modelos masculinos que apareciam em

facto que ainda nos nossos dias continua, de certa maneira, presente. Ainda de salientar, nos anos 1920, o trabalho extraordinário de John Held Jr.¹¹, que foi dos primeiros a usar uma abordagem abstrata na sua ilustração, como nunca antes tinha sido utilizada por outros artistas.

A década de 30 e 40 esteve sob influência da crise da bolsa de 1929, e a depressão económica que se seguiu afetou a indústria editorial e, conseqüentemente, os ilustradores. As editoras reduziram as comissões de produção e ilustração e, para economizar os custos na impressão limitadas, também restringiram as ilustrações a cores no interior. Para poupar, os editores começaram a optar por desenhos lineares.

Novas formas de entretenimento nasceram, como programas de rádio gratuitos, que continham drama, música, comédia e notícias mundiais. Outra indústria que floresceu foi o Cinema. Os números de filmes e salas de cinema cresceu exponencialmente nesta década e, como consequência, o número de exibições nas mesmas. Isto aconteceu tanto na Europa, como também nos Estados Unidos. Contudo, na América este dado foi avassalador. Revistas de filmes apresentavam capas com ilustrações de belas atrizes, e artistas tornaram-se populares graças aos seus retratos, desenvolvendo-se o conceito de *pin-up*. Todo este entretenimento, sobretudo americano, foi também entendido como uma forma de fuga aos efeitos sócio psíquicos produzidos pela Grande Depressão.

Esta década foi também a década de Walt Disney¹². Disney passou de fazer curtas metragens animadas, para fazer longas metragens, sendo a primeira o filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1934. Mas a arte dirigida às crianças não ficou por aqui. Tal como a Disney produziu desenhos animados, com o Mickey Mouse, Donald Duck, etc., a Warner Bros¹³. produziu os famosos *Looney Toons*, com personagens hoje muito conhecidas como o Bugs Bunny, o Daffy Duck, e o Porky Pig.

publicidades para camisas e colarinhos removíveis feitos por *Cluett Peabody & Company*), e pelas suas numerosas capas para a *Saturday Evening Post*.

¹⁰ Rose Cecil O'Neill (25 de Junho, 1874 – 6 de Abril, 1944) foi uma cartoonista, ilustradora e escritora americana. Ficou conhecida pela sua criação popular das tiras de banda-desenhada *Kewpies*, em 1909. Foi também a primeira artista publicada nos E.U. A..

¹¹ John Held Jr. (10 de Janeiro, 1889 – 2 de Março, 1958) foi um cartoonista, ilustrador e autor americano. Held criava arte mostrando as suas personagens a dançar ou a envolverem-se em outras atividades divertidas.

¹² Walter Elias Disney (5 de Dezembro, 1901 – 15 de Dezembro 15, 1966) foi um empreendedor Americano, animador, dobrador e produtor de cinema. Introduziu vários desenvolvimentos na produção de desenhos animados. Ganhou 22 Oscars das suas 59 nomiações, como produtor de cinema.

¹³ Warner Bros. Entertainment Inc. é uma produtora e distribuidora dos E.U.A. de filmes e entretenimento televisivo, e a maior produtora de filmes do Mundo. Foi fundada em 4 de abril de 1923 pelos irmãos Warner.



Fig. 15 - Robert Lawson, *O Peregrino*, 1939



Fig. 16 – Howard Brodie, *Lider de Esquadrão*, 1945

Já na década 40 - 50, foi o surgimento da Segunda Guerra Mundial que iria marcar esse tempo. Agora a guerra estava muito presente na Europa e no sudoeste asiático e o continente americano, embora este estivesse envolvido diretamente nesse assunto, estava sem guerra física em termos territoriais, o que permitiu de certa forma o fluxo contínuo da produção de imagens ilustrativas. As pessoas recorriam aos filmes e às revistas onde apareciam as histórias ilustradas que trouxeram vida ao drama das situações militares que estavam a ocorrer na Segunda Guerra Mundial. Os ilustradores arranjavam trabalho criando cartazes de propaganda destinados a animar e a arranjar apoio para a guerra, e simultaneamente a encorajar e a conservar recursos. Alguns artistas, por exemplo, replicavam nos seus diários gráficos o que observavam em plena batalha. Outros trabalhavam na imprensa ou ainda em publicações militares.

Estes tempos apresentavam dois lados distintos no que toca ao mundo feminino. Os meios de comunicação de entretenimento retratavam a mulher como um objeto sexual glamoroso, e/ou esposas obedientes. No entanto, muitas alistaram-se nas forças armadas para trabalhar como enfermeiras, ou como rececionistas nos clubes de serviço. As fábricas, que se tornaram fornecedoras de matérias de guerra, precisavam de trabalhadores, e as mulheres ocuparam esses cargos, pois os homens já não estavam disponíveis.

1.2 - O Início da Época Contemporânea: Década de 1940 – 1950



Fig. 17 - Norman Saunders, *Remember Rose for Murder*, 1953

Os anos 50 e 60 iriam ficar como emblemáticos face à importância das imagens da Ilustração das ditas “donas de casa” e das “mulheres trabalhadoras”, que se tornaram uma grande parte da audiência de leitura, levando a indústria editorial a fornecer revistas específicas para esta audiência, que usavam ilustração amplamente, tais como revistas sobre lidas da casa. Estas proporcionaram trabalho bem remunerado aos melhores ilustradores da época, muitos dos quais trabalhavam na altura através de agências e representantes de vendas, que arranjaram o trabalho por uma comissão.

Também começou a existir uma certa variedade de publicações exclusiva para homens. Havia revistas sobre caça, pesca, mecânica e ciência, que também usavam a ilustração como fator aliciante. Algumas apresentavam *layouts* de ilustrações de mulheres bonitas, e traziam ainda boa ficção escrita. Histórias curtas de *Pulp*, que tinham ação, aventura, ficção científica ou fantasia, e todas elas tinham ilustrações de capa a cores.

Os *concept artists* e *storyboard artists* podiam ter empregos a tempo inteiro, bem pagos, visualizando campanhas publicitárias impressas tanto como para campanhas televisivas. Se a década 1930-1940 ficou marcada pela rádio, nesta década a televisão apoderou-se de praticamente todo o tempo em família. Apesar de ter chegado uma nova forma de entretenimento de fácil acesso, as pessoas mantiveram as assinaturas das revistas. As animações tornavam-se cada vez mais populares, tanto nos cinemas como na TV, e ficaram tão famosas que o estilo influenciou ilustradores editoriais e de livros.

Outra novidade prendeu-se com o facto de as grandes agências de publicidade dos E.U.A., ao quererem diferenciar o estilo da Ilustração americana, começarem a optar por artistas europeus, estes com um estilo diferente, nomeadamente face ao estilo “realista” que estava então mais generalizado.



Fig. 18 - Wes Wilson, *Concert Poster: The Byrds, Moby Grape and Andrew Staples*, 1967

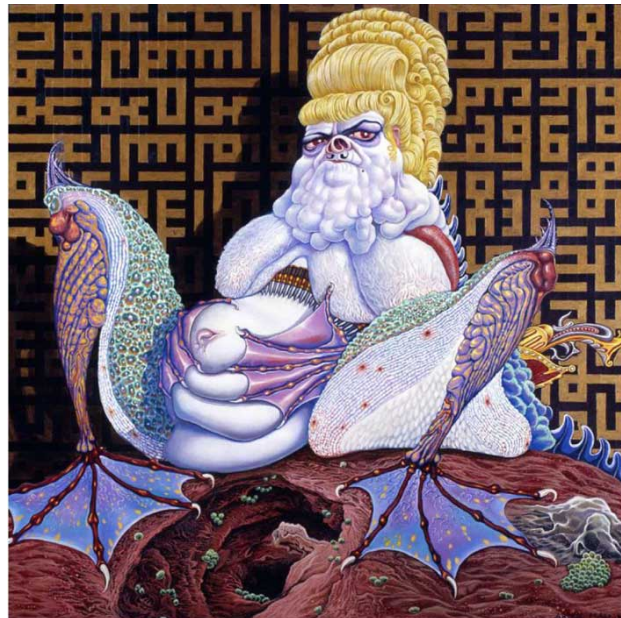


Fig. 19 - Mati Klarwein, *Evil*, 1972

Com a progressiva utilização da imagem fotográfica a substituir as ilustrações “realistas”, a arte da ilustração iria sofrer algumas alterações, passando a ser genericamente mais abstrata. Este período foi determinante para que a Ilustração começasse a produzir um regime discursivo próprio, e dessa forma se começasse a pensar enquanto categoria artística de direito próprio, isto é, com uma história singular, protagonistas e histórias exemplares que foram contribuindo para a clarificação desta imagem visual artística, que foi disputando o seu lugar entre a Pintura, a Gravura, a Tipografia, a Fotografia, o Design, etc..

De 1960 a 1970, os artistas, para se destacarem, começaram a criar uma estilização que foi produzindo uma imagem na Ilustração cada vez mais próxima do abstracionismo e, por isso, afastando-se do “realismo”, ao mesmo tempo que as técnicas de cada artista se foram desenvolvendo de forma singular. Este facto não pode estar dissociado, por exemplo, do início do *Design* Gráfico, que tirou muito partido da Ilustração, e obviamente da publicidade moderna, que passou a integrar nas imagens a fotografia e a tipografia, a par dos desenhos pintados, produzindo-se assim novas formas de ilustrações visuais. Esta tendência também está muito ligada à influência dos artistas modernistas europeus do pós-guerra.

Com os anos 70 e 80 do séc. XX, chegamos a um estado de grande maturidade no que diz respeito à Ilustração. O crescimento mundial das classes médias exigiam cada vez mais entretenimento, o que levou ao crescimento espontâneo dos *mass media*. A geração pós segunda Guerra Mundial, interessada profissionalmente pelo assunto da Ilustração, foi capaz de produzir carreiras muito competentes, como resultado das imensas oportunidades de trabalho que estavam presentes, desde a publicação editorial, passando pelo Design, até à publicidade.

1.3 - A Fantasia e a Ilustração

As publicações de J.R.R. Tolkien, *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, republicados em meados da década de 50, levaram a literatura fantástica a um autêntico renascimento, isto já depois do período de fantasia que reinou durante a era vitoriana inglesa, com grande implementação dos contos de fadas, e ilustrações muito apelativas. Pode-se dizer que entre o início do séc. XX e a década 50, estes foram talvez os momentos de grande adesão juvenil à ilustração. Contudo, a partir dos anos 50, ocorreu uma grande mudança, com a introdução de histórias imaginadas com forte inspiração medieval, com feiticeiros, dragões, cavaleiros, trolls, duendes, gnomos, entre outros, que despertaram o interesse dos jovens por esses mundos fictícios e completamente entregues à fantasia. Esta postura deu origem a um *boom* de escritores que começaram a criar histórias inundadas de fantasia e, muito importante, que continham ilustrações bastante apelativas nas capas e por vezes no interior dos livros. O estúdio de Jim Henson¹⁴, no início da década de 80, produziu igualmente fortíssimos filmes de fantasia como é o caso do “*O Cristal Encantado*”, que tiveram as personagens desenhadas por artistas que se especializaram no género da Ilustração do Fantástico. Outro dado importante teve a ver com o filme “*Guerra das Estrelas*”, em 1977, que juntou mundos e culturas semelhantes às medievais, mas com tecnologia avançada, e enfrentou os seus cavaleiros contra culturas devotas à dominação universal.

É o início da criação de equipas de ilustradores que visualizavam as personagens e cenários de filmes, através dos seus desenhos e ilustrações, o que fez crescer um campo novo para os artistas trabalharem: o design cénico e o design de personagens para filmes, especificamente de ficção científica e de fantasia. Este novo campo cresceu exponencialmente, para se tornar o que é hoje a *Concept Art*, que é um grande território de interesse para ilustradores.

Assim, os jogos de fantasia iniciaram um maior interesse na cultura popular e, com isso, começaram a diversificar-se. Mesmo os jogos de tabuleiro, agora fortemente ilustrados, e os jogos de cartas de fantasia, a par do desenvolvimento dos computadores pessoais e do surgimento dos jogos digitais, que vinham diretamente da inspiração de ilustrações, contribuíram para fazer crescer a empregabilidade dos ilustradores, que já não tinham de se apoiar apenas na indústria da publicação de livros e revistas para terem trabalho.

É já no final dos anos 90 que surge a expressão “Artistas Neo-Expressionistas”, ligada à Ilustração. E estes foram capazes de continuar a aprimorar e mudar positivamente o papel da

¹⁴ James Maury "Jim" Henson (24 de setembro de 1936 - 16 de maio de 1990) era um marionetista americano, artista, cartoonista, inventor, argumentista e cineasta que alcançou a fama internacional como o criador dos *Marretas*.

Ilustração, nomeadamente nas revistas e nos vídeo jogos, onde formas irregulares, cores aguerridas, o aparecimento da nudez parcial, e alguma violência implícita, tomavam agora lugar. Este novo estágio da Nova Ilustração mostrava influências da atitude punk rock, do cinema fantástico, das novelas de fantasia, de temáticas próximas da Idade Média e seus personagens, da publicidade e do *glamour* inerente, e fazendo comentários sociais e culturais. O desenho primitivo/bruto tornou-se mais aceitável para alguns diretores de arte, enquanto a maior parte da produção manteve *o status quo* das décadas passadas.

Os artistas de banda desenhada voltariam a brilhar, e desta vez na publicação convencional, pois atraíam um público mais amplo. *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller¹⁵, teve uma narrativa de grande extensão, envolvendo uma prodigiosa história psicológica de um dos heróis mais problemáticos – Batman – e liderou o caminho para outras narrativas complexas que formaram o género chamado “Romance Gráfico” ou como dizem os anglo-saxónicos, *Graphic Novel*.

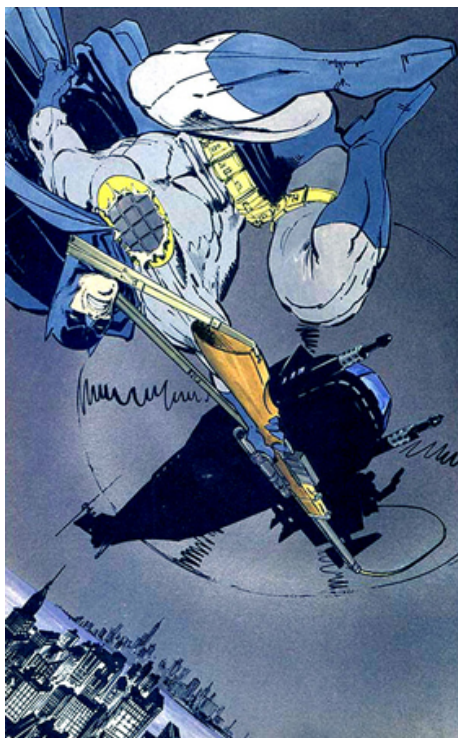


Fig. 20 – Frank Miller, *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*, 1986



Fig. 21 - Dave McKean, *The Rolling Stones' Voodoo Lounge Tour booklet*, 1994

A década de 90 abrangia novas e antigas formas de ilustração. A maioria dos ilustradores ainda usava técnicas de pintura, como óleo, acrílico, aguarela, guache, pastel,

¹⁵ Frank Miller (27 de janeiro de 1957) é um escritor, novelista, *inker*, argumentista, realizador e produtor, mais conhecido por suas histórias de banda-desenhada e romances gráficos como *Ronin*, *Daredevil: Born Again*, *O Regresso do Cavaleiro das Trevas*, *Sin City* e *300*.

tinta da china e caneta, mas existiam muitos artistas com interesse em experimentar novas técnicas, de forma a explorar as novas ferramentas digitais. Todos os ilustradores tiveram de tomar a decisão de incorporar ou não as novas ferramentas digitais nas suas carreiras. Havia aqueles que adoravam o trabalho com os materiais tradicionais e nem queriam pensar em incorporar os computadores, outros apenas se limitaram a incorporar certas técnicas como é o caso do *scan art*, na criação de ficheiros digitais para arquivar e mandar *e-mails* a clientes, mas outros ficaram completamente atraídos pelas possibilidades destas novas ferramentas.

Artistas muito inovadores começaram a produzir ilustrações digitais. No entanto havia um senão: inicialmente, o processo era muito lento e moroso, os *softwares* não eram como os de agora e isso fazia com que passassem centenas de horas a aprender a dominar as novas ferramentas, até se obter um resultado satisfatório. As publicações foram rápidas em adotar essas imagens criadas digitalmente, mas outros clientes eram mais conservadores e viram ainda estes novos trabalhos como menos artísticos.



Fig. 22 - Jamie Hewlett, *Gorillaz*, 2004



Fig. 23 - Anna e Elena Balbusso, *The Witch of Duva*, 2011

Na última década, o interesse pela animação cresceu imenso. Os pré-adolescentes e adolescentes foram apresentados a histórias como *Toy Story*, *Shrek* e *À Procura de Nemo* que usavam imagens produzidas de forma digital inovadora, e que progressivamente foram integrando nas suas fileiras os jovens adultos, tornando as longas metragens de animação num importante segmento da indústria cinematográfica. A indústria dos videojogos também estava a desenvolver-se, e *franchises* como *Final Fantasy* tiveram direito a adaptações para o mundo

cinematográfico. A editora de banda-desenhada Marvel Comics¹⁶ entrou no negócio do cinema tanto com animações como com filmes *live-action*. A relação entre os videogames, a banda desenhada, o cinema de animação e o cinema estava cada vez mais conectada, e os ilustradores desempenharam um papel importante na pré-produção, ajudando a modelar o aspeto dos objetos que nas últimas décadas chegaram ao domínio do entretenimento.

“A ilustração é vista em todo lugar, suas potencialidades e possibilidades de trabalho são infinitas. Isso influencia a maneira como somos informados e educados, o que nós compramos e como somos persuadidos a fazer coisas. Isso nos dá opinião e comentário. Ela nos fornece entretenimento e nos conta histórias.”

Alan Male (2007)

A realização de filmes necessita da arte da Ilustração, de modo a visualizar não só as personagens, como também os cenários, as sequências de eventos e os movimentos de câmara, para que o realizador tenha uma ideia da tradução do guião para imagem. Normalmente, este processo começa com um *storyboard*¹⁷, que mostra o progresso da ação da câmara com desenhos sequenciais, que então levam a cenas mais “grandemente” *renderizadas* no espaço imaginado.

Os ilustradores comunicam com clientes e agentes, postam portfólios, criam *blogs*, e vendem os seus trabalhos – e tudo isto *on-line*. Clientes, designers e diretores de arte procuram serviços de ilustração *on-line*, usando a internet para procurar portfólios de artistas para encomendar novos projetos.

Os ilustradores ainda podem usar os mesmos tipos de pigmentos minerais coloridos que foram usados há dois mil anos, mas agora para imagens que podem ser exibidas em dispositivos de bolso, impressas em páginas de papel ou exibidas em imensos cartazes eletrônicos. O campo da ilustração tem tantos pontos de venda que já não há padrões estabelecidos para ter carreiras ou ganhar salário.

¹⁶ Marvel Comics é uma editora de banda desenhada da Marvel Entertainment, pertencente à Walt Disney Company desde 2009. A sede situa-se na 387 Park Avenue South, em Nova Iorque. Entre as revistas mais famosas da Marvel Comics encontram-se *X-Men*, *Quarteto Fantástico*, *Homem-Aranha*, *O Incrível Hulk*, *Capitão América*, *Wolverine*, *O Justiceiro*, *Os Vingadores*, entre outros.

¹⁷ Uma sequência de desenhos/ilustrações, normalmente com direções e diálogo, representando os planos para um filme ou produção televisiva.

Na atualidade, os ilustradores que procuram trabalho têm de navegar por um labirinto de ofertas, que estão dispersas por imensos sítios onde diversos diretores artísticos trabalham. Têm de se autopromover *on-line* através de sites, blogs, meios sociais, e assim descobrir maneiras de colocar os seus nomes e trabalhos em destaque, para que potenciais clientes os localizem. E com os negócios a ocorrerem quase exclusivamente *on-line*, os trabalhos não estão reduzidos à proximidade com os clientes, mas localizam-se num mercado internacional, e os artistas trabalham de onde quer que seja que vivam.

Mas, mesmo quando tanto mudou, o propósito da ilustração continua a ser o mesmo: oferecer uma experiência visual que comunica significados que as palavras, só por si, não conseguem comunicar.

2 -Técnicas/ Procedimentos da Ilustração Contemporânea

2.1 - Desenho

A ilustração tem vindo a tornar-se mais abrangente ao longo dos anos, tanto nas técnicas como nos usos da mesma, o que faz da ilustração contemporânea um fenómeno artístico no qual vários estilos são explorados pelos artistas. O desenho linear, também denominado “desenho branco”, continua a ser uma das técnicas mais utilizadas, mas por vezes é explorado de formas diferentes. Esta técnica é simplesmente a ação de um marcador (como lápis, caneta, etc.) numa superfície plana, mais frequentemente o papel, entre outros. *Sydney* (Fig. 24) é um bom exemplo de ilustração contemporânea em desenho, em que os materiais usados são caneta e tinta. Com traço, Susan Cairns¹⁸ faz um retrato de parte da cidade, com um enorme detalhe no edifício, e não tanto detalhe nos veículos que passam na estrada.



Fig. 24 – Susan Cairns, *Sydney*, 2008



Fig. 25 - Eduardo Recife, *Brightside*, 2007

2.2 - Pintura

Outras técnicas que existem desde sempre e ainda estão muito presentes na ilustração contemporânea são as diversas técnicas da pintura. Estas técnicas resultam no ato de aplicar normalmente com um pincel (mas podendo ser também com esponjas, facas, aerógrafos, dedos, etc.) tinta ou outro tipo de material com pigmento a uma superfície sólida como tela, papel, madeira, entre outros. Como exemplo temos *Canadian Geese In a Lake in England* (Fig. 26),

¹⁸ Susan Cairns (Irlanda, 1979) – Maioritariamente pintora de natureza morta, com algumas exposições em Inglaterra, Alemanha, Texas, Nova Iorque, Nova Jersey, Canada e Austrália.

um retrato de uns ganços num lago feito a guache, com pincéis. Marina Durante¹⁹ foi fiel à imagem e criou algo “realista”, sendo um pouco perto do que é a ilustração científica e naturalista.



Fig. 26 - Marina Durante, *Canadian Geese In a Lake in England*, 2003

2.3 - Colagem

A colagem, enquanto técnica, também se tornou numa forte ferramenta para produzir a imagem da Ilustração. Nesta técnica, o trabalho artístico é feito pelo conjunto de formas e imagens diferentes, criando assim uma nova imagem. Na Ilustração Contemporânea são mais utilizados recortes de revistas, jornais e fotografias, mas também se usam porções de outros trabalhos artísticos, texto, papel colorido e adicionando tinta, colados numa superfície que normalmente é papel ou tela. *Brightside* (Fig. 25), de Eduardo Recife²⁰, utiliza grande parte dos materiais mencionados, com foco principal numa ilustração de outro artista, camuflada e composta juntamente com outros elementos, desde padrões a letras.

¹⁹ Marina Durante (Itália, 1964) - Especializada em ilustração científica e naturalista, arquitetônica e anatômica. Junto com Anna Luisa, publicou livros que ensinam ilustração de fantasia.

²⁰ Eduardo Recife (Brasil, 1980) – Artista conhecido pelo seu estilo distinto de colagem, que combina imagens vintage, cortes de revistas, texturas, manchas e pequenos detalhes e símbolos.

2.4 - Arte Digital

Tendo agora em conta as técnicas mais recentes que são possíveis graças às novas tecnologias, chegamos à arte digital. Nesta área existem muitas variantes, que têm como base os computadores. Diversos *softwares* estão disponíveis para cada tipo de técnica, e até periféricos informáticos para ajudar os artistas, principalmente na fluidez do seu trabalho.



Fig. 27 - Rubens, *Microsoft Zune Valentine's Day*, 2008



Fig. 28 – Tomer Hanuka, Capa do Livro *Philosophy in the Boudoir*, 2006

Dentro destas técnicas digitais, na área de 2D, temos o Desenho, a Pintura e a Montagem Digital. Feito em *softwares* com periféricos tal como mesas digitalizadoras que possibilitam o artista desenhar diretamente numa superfície plana com uma caneta (chamada *stylus*) ao qual passa informação ao *software* onde o artista está a trabalhar, sendo o desenho exibido no computador. Para trabalhos em 2D os mais conhecidos são o Adobe Illustrator, o Gimp e o Easy Paint Tool SAI. Já para trabalhos 3D são os *softwares* mais usados por artistas são o ZBrush, o Maya, o Keyshot e o 3D-Coat.

Estas técnicas assemelham-se um pouco às técnicas tradicionais, apenas não envolvem materiais senão estas tecnologias. No caso da pintura digital, dando como exemplo o *software* Adobe Photoshop, que é aquele com o qual estou mais familiarizada, usando um periférico

como uma mesa digital, as várias opções de pincéis, cores e texturas dão imensas possibilidades ao artista para criar a sua arte. Desde tentar reproduzir a semelhança de uma peça de arte tradicional, à óbvia arte digital que tem por hábito ser mais limpa e sem textura.

2.4.1 - Desenho Vetorial

A Arte Vetorial é uma das técnicas da Arte Digital. Nesta técnica são usados *softwares* como o Adobe Illustrator, onde a base do programa são os vetores. É usado aquilo que se designa por primitivas geométricas (formas geométricas consideradas primitivas pela sua constituição básica, também são conhecidas pelo nome de primitivas geométricas as formas círculo, triângulo e quadrado), como pontos, linhas, curvas e formas ou polígonos, para representar imagens em computação gráfica. Estes desenhos vetoriais têm como base os vetores que conduzem através de pontos de controlo. Esses pontos têm uma posição, nos eixos x e y do plano de trabalho, que determina a direção do caminho. Depois, a cada caminho pode-se atribuir uma cor de traço, espessura e preenchimento, segundo o desejo do artista. No trabalho realizado, por exemplo, pelo artista Rubens²¹, para um especial de dia de São Valentim da Microsoft Zune (Fig. 27), os traços que o mesmo desenvolveu são vetoriais e, apesar da simplicidade dos traços, a composição no seu todo trás um pouco de complexidade, tornando estes vetores matemáticos em algo mais fluido.

2.4.2 - Desenho e Pintura Digital

O desenho e a pintura tradicional, no âmbito da Ilustração, e como atrás afirmamos, têm as suas distinções próprias. Explicando ambas de uma forma bastante simplista, podemos dizer que neste âmbito o desenho é gerado por linhas com ferramentas pontiagudas, e gira à volta de linhas, criadas geralmente por lápis, grafite, caneta ou qualquer outro marcador. Por outro lado, a pintura é gerada com manchas de cor texturadas, criadas geralmente por pincéis. Na arte digital torna-se mais complicada a distinção. As ferramentas usadas tanto para uma técnica como para a outra são a mesma, a *stylus* ou o rato do computador. O que muda é a forma como é usado no *software* em que é usado. “Desenho é sobre linhas que controla, e a

²¹ Rubens (Brasil, 1981) – Artista conhecido pelas suas ilustrações vetoriais, algumas feitas para a Microsoft, Nike, Absolut Vodka, Sony Ericsson, Coca-Cola, MTV, Folha de São Paulo, Editora Globo e Adidas.

pintura é sobre *patches* que não podem ser totalmente controlados.”²² Usando de novo o programa Adobe Photoshop como exemplo, o que pode ajudar a diferenciar as técnicas é os diferentes tipos de pincéis. Este *software* tem à disponibilidade do artista diferentes tipos de pincéis para usar, nos quais alguns podem ter textura, sensibilidade ao toque, e/ou dureza com que o pincel é aplicado, fatores esses que mudam o aspeto da linha. Se o tipo de traço que resulta de um pincel é previsível, pois mantém-se constante, provavelmente é desenho, mas se não for devido a alterações como as anteriormente mencionadas, então trata-se de pintura. Um exemplo de desenho é a obra de Tomer Hanuka²³ para capa do livro *Philosophy in the Boudoir* (Fig. 28), onde a imagem é criada através de linhas. Todo o resultado do desenho foi planeado, sem surpresas. Mantém-se simples e limpo, sem texturas. Como exemplo de pintura, temos a obra *Petya* de Ilya Kuvshinov²⁴ (Fig. 29). A artista usou pincel(eis) texturados, que implicam a imprevisibilidade dos mesmos, dando à obra textura, tendo este efeito alguma semelhança com a pintura tradicional.



Fig. 29 - Ilya Kuvshinov, *Petya*, 2011



Fig. 30 - Norvz Austria, *A Picture of Nature*, 2009

²² “Drawing is about lines you control, and painting is about patches that can't be fully controlled.” – Zagrobelna, Monika, *Digital Drawing vs. Digital Painting: What's the Difference?*. Consultado em 14 de Fevereiro, 2017, para. 23 em: <https://design.tutsplus.com/articles/digital-drawing-vs-digital-painting-whats-the-difference--cms-23972>

²³ Tomer Hanuka (Israel, 1974) – Ilustrador premiado e um dos melhores ilustradores e cartoonistas de New York Times, com livros publicados como *The Divine*, *Overkill* e *The Placebo Man*.

²⁴ Ilya Kuvshinov (Russia, 1990) – Ilustrador e artista de banda desenhada freelancer.

2.4.3 - Montagem

A técnica tradicional mais semelhante à Montagem Digital será talvez a Colagem. No entanto esta pode chegar a outro nível. Esta forma de trabalhar imagens, no fundo, parece ser uma espécie de “*photoshopping*”, e é muito usada para fazer composições. São trabalhadas diferentes fotografias e montadas num *software* (o programa mais comum usado para este tipo de trabalho é o Adobe Photoshop), onde o artista tem a escolha de parecer uma óbvia montagem ou torná-la o mais credível possível. Existem montagens muito semelhantes às colagens tradicionais, onde vemos as arestas das imagens utilizadas e existe uma óbvia distinção entre imagens, e existem montagens que tentam, de certa forma, pertencer ao mundo real. Mesmo sendo do âmbito da Fantasia, ou de algo que obviamente não existe no mundo real, estas montagens fazem-nos, por vezes, questionar a existência do seu conteúdo no nosso mundo, pela sua veracidade. Este é o caso do exemplo da arte em *A Picture of Nature* (Fig. 30). Todos sabemos que esta imagem não é algo que possa acontecer no mundo real, mas está montada de forma a parecer algo que existe de facto. Neste caso, o artista Norvz Austria²⁵ juntou imagens como uma árvore, uma moldura, uma fotografia do mar e outra do céu e, montando tudo, tornou todas as imagens fluidas entre si, criando algo um tanto ou quanto orgânico.



Fig. 31 - Reno Lonewolf, *Halo Pelican*, 2015

25 Norvz Austria (Filipinas, 1990) – Artista autodidata com especialidade em montagem digital.

2.4.4. - Modelagem 3D

Esta é uma técnica produz uma imagem tridimensional, e a técnica mais semelhante para comparação na área tradicional é a Escultura. A modelagem 3D consiste em desenvolver a representação de um objeto através de uma fórmula matemática que, num *software* especializado se traduz numa espécie de escultura. Esta pode ser exibida como uma imagem bidimensional, através do processo de renderização 3D. O aspeto final desta técnica, depois de ser renderizada para 2D, é uma imagem sólida e limpa. Reno Lonewolf²⁶ faz o conceito de certos objetos para videojogos desta forma. No exemplo da Fig. 31, este artista fez o conceito de um transporte aéreo para o videojogo *Halo* desta forma e, adicionando texturas e iluminação, tornou-o o mais “realista” possível.

²⁶ Reno Lonewolf (E.U.A., 1980) - Artista freelancer de 2D e 3D, especializado em superfície de modelagem e texturização principalmente para videojogos e *cinematic*.

3 - Influências

A maior parte dos artistas que mais me influenciam são pessoas que trabalham tanto no mundo da banda-desenhada, como também nos videogames e nas ilustrações de livros, pois essas são as áreas que mais me cativam. Alguns destes artistas podem ser um pouco ambíguos quando à sua área de trabalho, mas todos eles partilham um estilo de arte que diria ser muito inspirada na realidade.

3.1. Adam Hughes

Adam Hughes foi, sem dúvida, a maior influência que me levou ao mundo da ilustração. A paixão pela banda desenhada levou-me ao encontro deste artista e os seus traços simplistas e pinturas detalhadas levaram-me a apaixonar-me pela área.

Este autor, intimamente ligado à banda desenhada americana, nasceu em Nova Jersey a 5 de Maio de 1967, e é muito conhecido pelos seus desenhos de personagens femininas. Quando Hughes começou a ganhar fama na sua área, foi o género “Good Girl Art”²⁷ que o consagrou. O seu trabalho foi muito influenciado pelo trabalho de artistas como George Petty²⁸, Alberto Vargas²⁹ ou Gil Elvgren³⁰. Hughes descreve o seu trabalho como “naturalista”, em vez de “realista”, uma vez que a sua arte, apesar de ser fiel ao mundo real no que toca a proporções, etc., nem sempre retrata possíveis acontecimentos reais.

²⁷ “Good Girl Art” – “Uma ilustração de capa que descreve uma mulher jovem e bonita, geralmente na roupa *skimpy* ou justa, e projetada para a estimulação erótica. O termo não se aplica à moralidade da “boa rapariga”, pois por vezes são retratadas como raparigas com armas ou mau temperamento.”- Lupoff, Richard A. (2001). *The Great American Paperback: An Illustrated Tribute to Legends of the Book*. Portland, Or. Collectors Pr.

²⁸ George Petty (E.U.A., 1894-1975) – Artista de Pin-Up. A sua arte apareceu principalmente nas revistas *Esquire* e *True*, e também das calendários nas mesmas e da *Rigid Tool Company*. Muitos dos seus trabalhos foram reproduzidos em narizes de aviões de guerra. Os seus trabalhos eram mais conhecidos como “Pretty Girls” (Raparigas Bonitas).

²⁹ Alberto Vargas (Peru, 1896-1982) – Pintor de Pin-Ups. Estudou arte na Europa, Zurique, e Geneva, antes da Primeira Guerra Mundial. Quando trabalhava em Nova Iorque fez trabalhos como artista para *Ziegfeld Follies*, uma série de revistas teatrais, e para muitos estúdios de Hollywood. A peça mais famosa de Vargas foi feita para o filme de 1933 *The Sin of Nora Moran*, que trata de um poster de Zita Johann seminua, numa posse de desespero.

³⁰ Gil Elvgren (E.U.A., 1914-1980) – Pintor de Pin Ups. Estudou na Academia de Artes Americana, foi extremamente influenciado pelas “Pretty Girls”. Em 1937 pintou calendários para Lois F. Dow. Muitas das suas Pin Ups foram reproduzidas em narizes de aviões de guerra na Segunda Guerra Mundial.

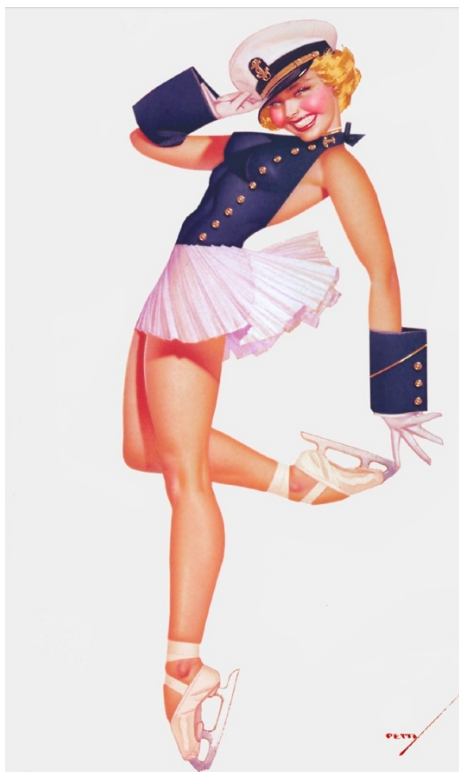


Fig. 32 - George Petty, *Naval Cadet*, 1964



Fig. 33 – Gil Elvgren, *Lazy Days Are Here Again*, 1948



Fig. 34 – Alberto Vargas, *Fleurs du Mal*, 1920

Começou a trabalhar em 1985, no mundo da banda-desenhada. Com 19 anos, em 1988, ilustrou a banda desenhada *Maze Agency*, que foi considerado o seu primeiro grande trabalho artístico, onde laborou mais de um ano, fazendo tanto os interiores como as capas. Três anos mais tarde começou a realizar trabalho para companhias *mainstream*, nomeadamente para a DC Comics (*Liga da Justiça*), para a qual trabalhou quase dois anos, fazendo capas e interiores até 1990. Em 1998, o seu trabalho começou a desenvolver-se numa outra etapa, dando início ao que muitos acham ter sido o seu melhor trabalho em capas: durante quatro anos fez maravilhosas capas para a super-heroína *Mulher Maravilha* e, depois disso, durante

quase quatro anos, inúmeras capas para a *Catwoman*. Antes disso, Hughes dedicou parte da sua carreira a trabalhar para a Dark Horse, na série *Ghost*, tempo este que foi notável, pois Hughes mudou um pouco os seus trabalhos aplicando um pouco do estilo *Art Nouveau*, e até “*Film Noir*”, tentando criar um ambiente diferente. Foi também mais ou menos por esta altura que trabalhou para *GEN-13: Ordinary Heroes for Wisdom*, que lhe deu a oportunidade de escrever e desenhar o seu próprio livro.

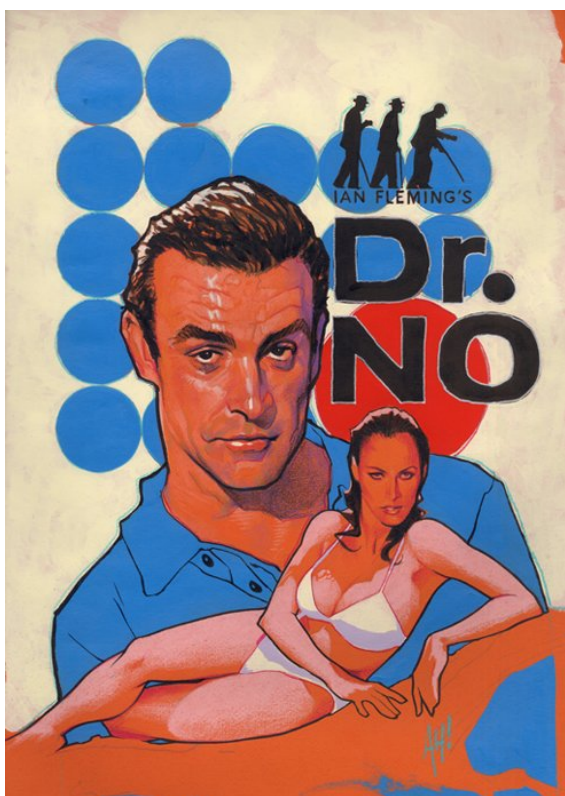


Fig. 35 – Adam Hughes, 007: James Bond, 2009



Fig. 36 – Adam Hughes, Catwoman 73, 2009

Desde então, Hughes tem trabalhado em múltiplos projetos, para várias editoras como a Top Cow com *Tomb Raider*, Dark Horse com *Star Wars Legacy*, em designs para o filme *Watchmen* de Zack Snyder, mais capas para a *Catwoman* da DC Comics, e criou designs de estátuas para a Sideshow Collectibles e DC Direct.

Atualmente, é conhecido sobretudo pelas suas capas: ele faz o lápis, a tinta e as cores das suas capas usando métodos tradicionais e digitais simultaneamente. Os métodos tradicionais mais usados são lápis, canetas de tinta da china e marcadores de álcool Promarkers, e na edição digital costuma usar o programa Photoshop para, de forma natural, ajudar na realização da pintura. Os seus trabalhos não se ficam só pela banda desenhada, como pode ser visto em revistas como a *Imagine FX* e a *Playboy*, e em cartas para troca e

esboços do *Indiana Jones*, *Star Wars* e outros. Em 2010, publicou um livro intitulado *Cover Run: The DC Comic Art of Adam Hughes*, que contém capas que foram feitas para a DC Comics. Este atingiu o número dois na lista de Best Sellers da *New York Times* quando foi lançado, e vai na sua terceira impressão. Encontra-se presentemente a trabalhar a personagem *Batgirl* da DC Comics.



Fig. 37 – Adam Hughes, *Star Wars-Purge*, 2008

3.2 Kark Kopinski

O estilo do artista Karl Kopinski cativa-me por razões semelhantes às de Adam Hughes. Apesar de os estilos serem muito diferentes, principalmente no que toca aos meios utilizados, ambos se concentram no realismo/naturalismo para criar as suas obras.



Fig. 38 – Norman Rockwell, *Little Boy Writing a Letter*, 1920



Fig. 39 - Ilya Repin, *Retrato de N.I. Repina*, 1896

Karl Kopinski é um artista ilustrador britânico nascido em Nottingham, 1971. Desenhar tornou-se natural para ele desde tenra idade. Karl estudou Belas Artes na Nottingham Trent University, local onde, segundo o próprio, os seus tutores não valorizaram, ou reconheceram, a sua paixão pela pintura. Aconselharam-no a tentar a sua sorte no mundo da banda desenhada. Kopinski seguiu esse conselho e acabou por se empregar nessa área, com o género da ficção científica em *2000AD*. No entanto, deve-se dizer que não teve muito sucesso. Em 1997, a Game Workshop (empresa que fabrica jogos de miniaturas) convidou-o para trabalhar na sua secção Black Library, que é a área que atualmente edita romances e *audio books*, e que em tempos não muito longínquos publicou novelas gráficas e livros de arte. Durante dois anos de trabalho em bandas desenhadas para esta empresa, o trabalho dava-lhe muito pouco como salário, mas este cargo levou-o a um outro no departamento de arte na Game Workshop, onde trabalhou durante sete anos. Apenas em 2011 voltou ao trabalho como *freelancer*. Recentemente, o artista tem trabalhado com uma grande variedade de clientes como Peter Jackson³¹, Sir Paul Smith³², Hasbro³³, Ubisoft³⁴, entre muitos outros. Para além de ilustrador, o seu trabalho também pode ser visto na pintura de retratos, onde é bastante conceituado. O escritor Sir Paul Smith fez uma enorme referência, no seu livro *Hello my name is Paul Smith*,

³¹ Peter Jackson (Nova Zelândia, 1961) - Realizador, roteirista, produtor de cinema. Ele é mais conhecido como sendo realizador, escritor e produtor da trilogia *Senhor dos Anéis* (2001-03) e da trilogia *O Hobbit*.

³² Sir Paul Smith, (Reino Unido, 1946) - Designer de moda britânico e empresário, cujo negócio e reputação são fundados na moda, com um foco especial na alfaiataria. Ele é conhecido pelo seu estilo tradicional britânico, tendo cunhado o termo "*classic with a twist*".

³³ Hasbro, Inc. é uma companhia multinacional americana de brinquedo e jogos de tabuleiro.

³⁴ Ubisoft Entertainment SA é uma editora de videojogos multinacional francesa, com sede em Rennes, França. É conhecida por desenvolver jogos incluindo *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Rayman*, etc.

ao trabalho deste autor. Foi também graças a Sir Paul que realizou a sua primeira exposição a solo em Londres, em 2015, com uns retratos a óleo de um conjunto de ciclistas.

O artista afirma-se como autodidata, e em ambos os meios – arte tradicional e arte digital – é um explorador nato com inúmeras inovações. As suas maiores influências são Norman Rockwell³⁵, Ilya Repin³⁶, entre outros, e, mais dentro da fantasia, Greg Manchess³⁷, James Gurney³⁸, entre outros.



Fig. 40 – Gregory Manchess, Sem Título, 2016

Karl vive na cidade de Nottingham e trabalha a partir de casa para todo o Mundo, como afirma, numa vasta variedade de campos e de meios, onde se incluem ilustrações para livros, *concept design* para a indústria de jogos, pinturas e retratos e as lendárias cartas de Magic: The Gathering³⁹. O artista também publicou um livro com esboços intitulado *Sketchbook Vol.1*.

³⁵ Norman Perceval Rockwell (E.U.A., 1894 - 1978) foi um autor do séc. XX, pintor e ilustrador. Suas obras têm um amplo apelo popular nos Estados Unidos por sua reflexão sobre a cultura americana. Rockwell é mais famoso pelas ilustrações para capas sobre a vida quotidiana, que ele criou para a revista *Saturday Evening Post* durante quase cinco décadas.

³⁶ Ilya Yefimovich Repin (Rússia, 1844 - 1930) foi um pintor realista. Ele foi o mais renomado artista russo do século XIX. Desempenhou um papel importante em trazer a arte russa para o mainstream da cultura europeia. As suas principais obras incluem *Rebocadores do Volga* (1873), *Procissão Religiosa na Província de Kursk* (1883) e *Cossacos escrevem carta ao Sultão turco* (1880-91).

³⁷ Gregory Manchess (E.U.A., 1955) é um ilustrador de Kentucky. As suas ilustrações apareceram em revistas, murais digitais, cartazes de filmes ilustrados, campanhas publicitárias e capas de livros, incluindo sessenta capas para livros do escritor *Louis L'Amour*.

³⁸ James Gurney (E.U.A., 1958) é um artista e autor mais conhecido por sua série de livros ilustrados *Dinotopia*, que é apresentado sob a forma de um diário de um explorador do século XIX a partir de uma ilha utopia coabitada por seres humanos e dinossauros.

³⁹ Magic: The Gathering é um jogo de cartas criado por Richard Garfield.



Fig. 41 – James Gurney, *A Excursão*



Fig. 42 – Karl Kopinski, *Sem Título*, 2012



Fig. 43 – Karl Kopinsky, *Blood-Chin Rager*

3.3 Alex Ross

Ross é, na minha opinião, o rei da “anatomia humana”. A sua atenção ao detalhe e a capacidade de conseguir texturas maravilhosas dão vida à sua arte. Este artista é incomparável, pois já realizou imensas obras icónicas ligadas ao mundo da banda desenhada, obras essas que são hoje reconhecidas pela generalidade do público.



Fig. 44 – John Romita Sr., *Amazing Spider-Man* #600, 1999



Fig. 45 – Neal Adams, *Batman: Odyssey Vol. 2* #3, 2012

Nelson Alexander “Alex” Ross é aquilo que se pode designar como um genuíno artista de banda desenhada. Norte americano, nascido em Portland, em Oregon a 22 de janeiro de 1970, foi criado pelo seu pai, Clark Ross, que era pastor protestante, e pela sua mãe, Lynette Ross, uma artista comercial. A mãe foi a grande influência, que permitiu a Alex, ainda muito cedo, aprender um pouco do estilo artístico. Começou a desenhar aos três anos de idade e diz ter sido também muito influenciado por super-heróis, quando assistiu pela primeira vez à série infantil *Homem-Aranha*, produzida pela The Electric Company. Aos dezasseis anos descobriu as obras “realistas” de artistas como Andrew Loomis⁴⁰ e Norman Rockwell, e começou a questionar-se como seriam estes estilos se estivessem nas bandas desenhadas. Um pouco mais tarde começou a estudar pintura onde a sua mãe também tinha estudado, na Academia Americana de Arte de Chicago. Durante os seus estudos, Ross descobriu o trabalho de artistas como J.C. Leyendecker e Salvador Dalí⁴¹. Ross achava que havia uma certa “qualidade hiper-realista” naqueles autores, que se assemelhava à banda desenhada e, a partir daí, começou a formular ideias para as suas próprias histórias. As suas influências no mundo da arte são John Romita Sr.⁴², Neal Adams⁴³, Bernie Wrightson⁴⁴ e George Pérez⁴⁵, todos artistas ligados à Marvel e à DC Comics.

O seu traço mais aclamado é o realismo fotográfico. Nos últimos dez anos, a maioria dos trabalhos deste autor foram direcionados para duas grandes editoras de banda desenhada, a Marvel Comics e a DC Comics. Ross é também cocriador da série de banda desenhada *Astro-City*⁴⁶, cuja história base mostra o quotidiano da cidade fictícia com esse nome, povoada por diversos super-heróis e vilões. No entanto, o trabalho de Alex que mais lhe deu visibilidade ao seu trabalho foi a minissérie *Marvels*⁴⁷ que nos fala do ponto de vista de

⁴⁰ Andrew Loomis (E.U.A., 1892-1959) - Instrutor de arte, autor e ilustrador. O trabalho comercial de destaque esteve na publicidade e revistas, mas é mais conhecido como o autor de uma série de livros de arte didáticos impressos, pela primeira vez no século XX, um dos quais intitulado *Figure Drawing for All It's Worth (How to draw and paint)*.

⁴¹ Salvador Dalí i Domènech (1904-1989) – Pintor surrealista. *A Persistência da Memória* é o seu trabalho mais conhecido, de 1931. Dalí teve também trabalhos artísticos no cinema, escultura e fotografia. Colaborou com a *Walt Disney* na curta de animação *Destino*, lançado em 2003 e, com Alfred Hitchcock, no filme *Spellbound*. Também foi autor de poemas dentro da mesma linha surrealista.

⁴² John V. Romita Senior (E.U.A., 1930) - Artista de banda-desenhada que se notabilizou nos anos 60 e anos 70 pelos seus trabalhos desenhando personagens famosos da Marvel Comics, como o Capitão América, o Demolidor, e principalmente o Homem-Aranha.

⁴³ Neal Adams (E.U.A., 1941) – Artista de banda-desenhada conhecido pelo seu estilo de ilustração altamente naturalista. Ele ajudou a remodelar alguns personagens da DC Comics, como Batman e Lanterna Verde.

⁴⁴ Bernard Albert (E.U.A., 1948) – Artista de banda-desenhada conhecido pelas suas ilustrações de horror e bandas desenhadas da DC Comics e Marvel.

⁴⁵ George Pérez (E.U.A., 1954) - Artista de banda-desenhada conhecido pelo seu trabalho para as editoras DC e Marvel. É admirado pelos leitores de banda-desenhada pelo seu estilo de ilustração limpo e extremamente detalhado.

⁴⁶ *Astro City* é uma série de banda-desenhada criada por Kurt Busiek (guionista) e Brent Anderson (ilustração), com participação de Alex Ross (capas e concepção visual de personagens). Foi lançada nos E.U.A. pela editora Image Comics, em 1995, e desde 2013 é publicada pela Vertigo.

⁴⁷ *Marvels* é uma minissérie de banda-desenhada limitada de quatro livros escrita por Kurt Busiek, ilustrada por Alex Ross e editada por Marcus McLaurin. Foi publicada pela Marvel Comics em 1994.

peças comuns num Mundo recém-povoado por super-heróis. Na sua extensa lista de trabalhos também se encontra a trilogia *Earth X*⁴⁸, que consiste nas obras *Earth X*, *Universe X* e *Paradise X*. Esta série trata-se de um futuro distópico do Universo Marvel. O trabalho deste artista que mais se destaca é *O Reino do Amanhã*⁴⁹, para o qual fez a arte e coescreveu, que fala de um futuro violento em que os humanos não conseguem conviver com os supra-humanos. Mas Ross também deixa a sua marca em revistas tais como a *TV Guide*⁵⁰, cartazes e capas para videojogos, e criou designs de super-heróis para comercializar como *action figures*. O trabalho do artista na área do cinema vai desde a *concept art* e a arte narrativa para os filmes *Homem-Aranha* e *Homem-Aranha 2*, à arte para o filme de M. Night Shyamalan⁵¹, *O Protegido*.



Fig. 46 - Bernie Wrightson, *Zombie Drawing*, 1970



Fig. 47 - George Pérez, *Supergirl #8*, 2012

Conhecido tanto pelo seu estilo artístico como o seu gosto por representar as personagens de banda desenhada com o estilo clássico das mesmas, Alex Ross teve muitas vezes a responsabilidade de escolher o estilo de personagens como Batman ou Super-Homem. Este facto representa por parte das companhias uma grande confiança no seu trabalho, pois os

⁴⁸ *Earth X* é uma série limitada de banda-desenhada baseada em notas de Alex Ross. Foi escrita por Jim Krueger e teve arte de John Paul Leon, Alex Ross e Jim Krueger. Essa série originou duas sequências: *Universe X* e *Paradise X*. Produzida em 1999 para a Marvel Comics.

⁴⁹ *Kingdom Come* é uma minissérie de banda-desenhada de quatro livros, escrita por Mark Waid e ilustrada por Alex Ross. Foi publicada pela DC Comics em 1996.

⁵⁰ *TV Guide* são duas revistas norte-americanas semanais, especializadas na programação de televisão, uma nos Estados Unidos e outra no Canadá.

⁵¹ Manoj "M. Night" Shyamalan (Índia, 1970) – Realizador, guionista, produtor e ator ocasional, conhecido por fazer filmes com enredo sobrenatural. Os seus filmes mais conhecidos são *O Sexto Sentido*, *O Protegido*, *A Senhora da Água*, *O Último Airbender*, *Depois da Terra*, *A Visita*, *Fragmentado*, entre outros.

custos comerciais quando se opta por um registo mais, digamos, “antigo” e, por vezes, próximo das primeiras bandas desenhadas, como o Batman no seu fato cinzento e o Super-Homem com a tão conhecida roupa interior vermelha e azul elétrico, podem ter custos avultados, mas como foi muitas vezes o caso serem um enorme sucesso.

A técnica de Alex gira muito à volta das técnicas da pintura, facto interessante pois são poucos os artistas de banda desenhada com ilustrações baseadas nas técnicas da pintura. Não é uma técnica muito usada neste meio, pois o tempo de produção deste tipo de arte é muito longo, principalmente quando comparado com outros estilos, o que levou a este artista a limitar-se a fazer capas. No entanto, esta técnica é valorizada por muitos, principalmente por aqueles que gostam de ver algum realismo nas personagens. Alex normalmente usa referências de pessoas reais para o ajudar com a sua arte. Como Alex disse numa entrevista:

“Usava muitas vezes roupas largas para replicar a aparência de uma personagem, e por vezes pode existir demasiada realidade. Quando entrei no negócio (da banda-desenhada), os artistas estavam a desenhar todos os pequenos músculos, e eu queria o que a realidade faria. Os fatos são feitos de tecido e linha. Mas grande parte do meu processo é dobrar e empurrar pessoas para caber num molde. Torna-se um exagero da fonte – e lembre-se, ninguém é perfeito”

(Ross, 2010)

O seu método de trabalho é inteiramente tradicional: usa lápis para fazer o esboço inicial, seguido da pintura – começa pelos contornos e contrastes com tinta da china e pincel, usando depois aguarela, lápis de cor para colorir e um pouco de uso de aerógrafo para os fundos. Hoje continua a fazer trabalhos, principalmente capas de banda desenhada. No entanto, também faz cores ou tinta de outros artistas, para este ramo.

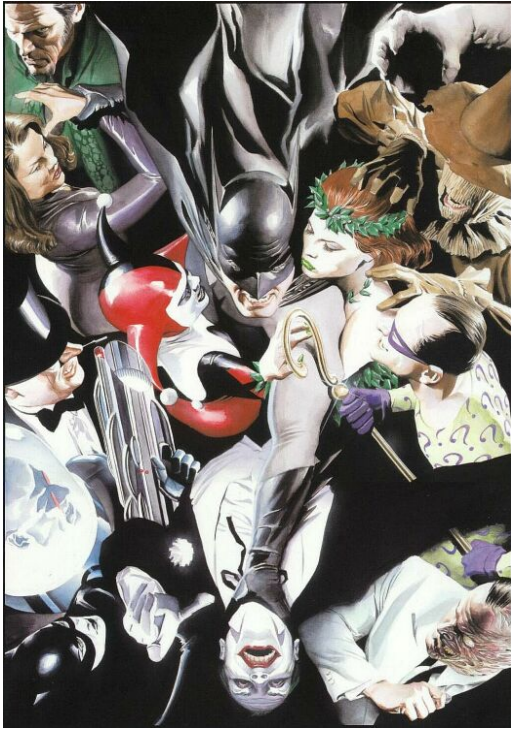


Fig. 48 - Alex Ross, *Joker's Reckoning*, 1999



Fig. 49 - Alex Ross, *Avengers #4, Captain America Joins*, 2016

4. Desenvolvimento do Trabalho Prático

Em termos de projeto prático, o meu objetivo consistiu em realizar graficamente um trabalho a partir de uma obra literária. O texto *O Príncipezinho*, de Antoine de Saint - Exupéry, foi a obra escolhida, nomeadamente para efetuar uma base de ilustrações novas, usando o texto original, e também como as ilustrações do mesmo.

O interesse de trabalhar esta obra, em particular, deve-se a múltiplas razões, desde o autor em si até à narrativa. Apesar de ser um livro direcionado para as crianças, ensina, de certa forma, algo de especial a públicos muito abrangentes. E isto só foi possível devido à experiência de vida que Saint-Exupéry teve.

4.1 O Autor

Antoine de Saint-Exupéry, nasceu na cidade de Lyon, em França, a 29 de Junho de 1900. Quando era ainda muito jovem, o seu pai morreu, facto que levou à decisão de se mudarem, ele, a mãe e os seus quatro irmãos, para o castelo de um familiar no leste, episódio que o levou e aos seus irmãos, a desfrutar uma vida privilegiada. Aos 12 anos de idade, em 1912, iria ter acesso a uma extraordinária experiência – o seu primeiro voo, nascendo daí uma grande paixão. A educação inicial deste grande autor foi feita em escolas católicas francesas, e mais tarde completada num colégio interno na Suíça, isto após o início da Primeira Guerra Mundial. Regressou a França por volta de 1917, frequentando então uma escola de preparação para a universidade, em Paris, ainda antes de tentar entrar na Escola Naval. No entanto, Saint-Exupéry falhou no exame e acabaria por estudar arquitetura na École des Beaux-Arts. No ano 1921, durante o serviço militar obrigatório, teve finalmente a oportunidade de voar.

Arranjando inicialmente ocupação como mecânico no exército, o escritor iria aprender a voar, tornando-se no ano seguinte piloto integrado na força aérea, ficando baseado no norte de África. Recebeu as Asas de Piloto durante o seu serviço militar em 1922, e foi também nesse ano que começou a dedicar-se à escrita. Todas as suas experiências como piloto o ajudaram a escrever as suas histórias, incluindo a famosa obra *O Príncipezinho*. No entanto, o seu noivado com uma jovem da alta sociedade francesa iria resultar na saída abrupta de Saint-Exupéry da força aérea, em 1922. Pouco depois, o autor retomou os seus

dois sonhos – voar e escrever. Foi no decurso de múltiplos empregos que começou a levar a escrita de histórias mais a sério, muito inspiradas nas suas experiências como piloto. O seu primeiro trabalho, publicado na revista *O Aviador*, em 1926, ocorreu no mesmo ano em que voltou a pilotar como piloto de correio, inserido na empresa de aviação Aéropostales, situada em Toulouse, cobrindo rotas entre França, Espanha e o norte de África.

Em 1927, Saint-Exupéry foi encarregado de um aeródromo em pleno deserto do Saara. Esta sua aventura serviu de autêntica inspiração para o romance, *Correio do Sul*, publicado em 1927, e dedicado à coragem dos pilotos. *Voo Noturno*, publicado em 1931, teve uma temática semelhante, depois de ter cumprido serviço militar na Argentina, ajudando a estabelecer um sistema de correio aéreo. Esta obra seria o seu primeiro grande sucesso literário, recebendo o prémio literário Prix Femina, sendo mais tarde adaptado ao cinema em Hollywood, em 1933.

Já no ano de 1935, Saint-Exupéry tentou quebrar o recorde de velocidade aérea entre Paris e Saigão. Durante a longa viagem, o seu avião caiu no Saara. Ele e o seu copiloto salvaram-se, mas vaguearam pelo deserto durante alguns dias, estando perto da morte por desidratação e exposição solar. Foram resgatados por um beduíno deambulante. O livro *Vento, Areia e Estrelas* inclui um relato destes acontecimentos e superou o sucesso dos seus trabalhos anteriores, ganhando inclusive o Grande Prémio de Escrita de Novela da Academia Francesa e o National Book Award nos Estados Unidos.

No ano de 1943, o autor acabaria por voltar a França e para junto do seu esquadrão, insistindo em continuar a voar apesar da sua idade e invalidez. Foi no âmbito da sua enorme teimosia que, no fatídico dia 31 de Julho de 1944, deixou a Córsega, para uma missão de reconhecimento, e nunca mais voltou. Transformando-se, a partir daí, numa lenda, pois nem ele nem o seu avião foram encontrados depois de empenhadas e demoradas buscas. Acabaria por ser considerado morto em ação. Em 2000, um mergulhador, que explorava o Mar Mediterrâneo perto de Marselha, descobriu destroços de um avião que mais tarde foi identificado como o avião de Saint-Exupéry. As provas indicam que provavelmente foi abatido, mas a verdadeira causa é até hoje discutida.

4.2 A Obra

Quando a Segunda Guerra Mundial teve início, Saint-Exupéry, tornou-se um piloto de reconhecimento militar até ao momento em que a ocupação alemã o forçou a fugir de França.

Deste modo, o escritor mudou-se para Nova Iorque e aí pressionou o governo dos EUA para intervir no conflito, continuando a documentar as suas aventuras que resultaram na publicação de *Voo para Arras* em 1942 e também *Carta a um Refém* em 1943. Contudo, a obra do escritor mais conhecida acabou por ser uma fábula infantil para adultos, *O Príncipezinho*.

A história deste clássico aborda a vida de um aviador que teve os seus sonhos de artista destroçados em criança. Aos 6 anos de idade, fez um desenho de uma jiboia que tinha comido um elefante e, quando perguntou aos adultos o que viam no desenho, estes responderam que viam um chapéu. Esta cena acabaria por ser decisiva na vida da criança, levando-a a abandonar uma possível e futura vida ligada a uma carreira no mundo da arte, e acabando por se tornar num aviador. Quando fazia um voo por cima do deserto do Saara, o avião avaria e tem um acidente. Quando acorda percebe que não está só. Na sua companhia tem um menino de caracóis de ouro que lhe pede para desenhar uma ovelha. O narrador (o piloto) vê uma oportunidade para testar a sua antiga arte da jiboia e do elefante neste menino, o qual interpreta perfeitamente o desenho, mas com descontentamento, pois não era o que tinha pedido.

Este menino não respondia às perguntas do piloto, mas com as conversas que tinham, o piloto acabou por ir percebendo aos poucos a história desta criança. Soube que o menino vivia no pequeno Asteroide B612, onde tem uma rosa que lhe faz companhia, três vulcões, um dos quais extinto, e um problema com embondeiros, pois o menino tinha medo que, se crescessem demasiado, pudessem tomar conta do asteroide. O piloto viria a descobrir que este menino começou uma viagem porque tinha percebido que a sua amiga flor não lhe dava o crédito merecido. Então, deixou a sua grande amiga para trás e partiu para a aventura, tentando conhecer mais para além do seu asteroide, pois é essa a origem da semente que, mais tarde, deu origem à sua amiga flor.

Na sua aventura faz algumas paragens, conhecendo personagens muito peculiares: o asteroide 325 era ocupado por um rei que dizia governar sobre tudo o que existia. No entanto, ao invés de se comportar como um déspota, as suas ordens eram consideradas razoáveis, visto que só as ordenava quando as condições eram favoráveis. O asteroide 326 era habitado por um presunçoso que queria ser admirado, pedindo ao príncipezinho para o aplaudir e elogiar. Enquanto que o asteroide 327 era habitado por um bêbado que bebia para esquecer que tinha vergonha de beber, vivendo nestes sentimentos cíclicos. Já no asteroide 328 vivia um homem de negócios que passava a vida a contar as estrelas que dizia possuir, o que fazia dele um

homem rico. O asteroide 329 era o mais pequeno de todos, e era habitado por um acendedor de candeeiros, e um único candeeiro, que tinha por obrigação apagar e acender e, no seu asteroide, as noites e os dias duravam um minuto. No maior dos asteroides, o asteroide 330, vivia um geógrafo, e o seu trabalho era localizar os mares, os rios, as cidades, as montanhas e os desertos, dos quais ele não tinha nenhum conhecimento, pois era preciso exploradores para partirem para a aventura, para depois lhe darem essa informação. Cada vez que o príncipezinho acabava de visitar um dos asteroides, a única coisa que lhe vinha à cabeça era “As pessoas crescidas são realmente muito, muito esquisitas”. E, por fim, a Terra. Na Terra o primeiro ser com quem teve contacto foi uma serpente que lhe contou o quão poderosa era, apesar de ser “fininha como um dedo”, devido ao seu veneno que podia levar qualquer um às estrelas. Conheceu também uma raposa, que lhe ensinou que “o essencial é invisível aos olhos”. Percebeu que a sua rosa não era única pelo seu aspeto, mas sim pelo tempo que lhe dedicou um agulheiro, um comerciante e, claro, o aviador.

Durante o tempo que o Príncipezinho e o aviador estiveram na companhia um do outro, passaram por alguns momentos especiais. Quando ambos procuravam por um poço com água, e quando finalmente o encontraram, essa água não só lhes matou a sede como também alimentou os seus corações, partilhando um belo momento, discutindo como há pessoas que não sabem o que realmente é importante na vida. Este acontecimento acabou por fazer o príncipezinho pensar na sua amiga flor e como a deixou só no seu planeta, querendo de seguida voltar para ela. No dia do seu primeiro aniversário de estar na terra pensou seriamente na oferta que tinha sido feita pela serpente anteriormente e marca um encontro com esta para que o possa envenenar e, assim, voltar para as estrelas. O piloto, depois de ter consertado o avião, vai ao encontro do menino, ouvindo assim a conversa entre os dois quando fazem os planos e fica preocupado, pois não o quer perder. No entanto, a serpente morde o menino e ele cai na areia sem fazer barulho. Quando o piloto vai procurar o corpo dele e não o encontra fica então convencido que o menino voltou para casa, tendo agora apenas a paisagem das estrelas e o riso do príncipezinho na sua memória.

Este conto foi escrito e ilustrado pelo próprio Saint-Exupéry, e publicado em língua francesa e inglesa, nos E.U.A. em 1943 e, mais tarde, em mais de 200 línguas. Devido ao sucesso que teve, teve numerosas adaptações, incluindo um álbum infantil com Richard Burton, que ganhou um Grammy, e ainda um musical com Gene Wilder e Bob Fosse, em 1974. Em 2015, uma adaptação em animação 3D com Jeff Bridges, Rachel McAdams, Paul

Rudd, Marion Cotillard, James Franco, Benicio Del Toro, Ricky Gervais e Paul Giamatti obteve um enorme êxito mundial.

Este clássico de amor e amizade é um conto para todas as idades, ajudando a abrir a mente para o facto de que o mais importante não são os bens materiais, mas sim a cumplicidade e as boas memórias, que só uma criança tem o poder natural de admirar.

4.3. Ilustrações de Saint-Exupéry

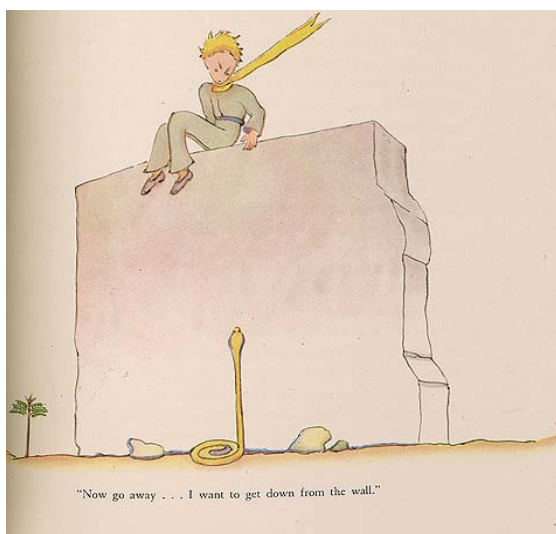


Fig. 50 – Ilustração do livro *O Príncipezinho*, Antoine de Saint-Exupéry, 1943



Fig. 51 - Ilustração do livro *O Príncipezinho*, Antoine de Saint-Exupéry, 1943

Tal como a obra escrita, as ilustrações do autor também servem de fonte de inspiração para o meu projeto. Apesar de o estilo de Saint-Exupéry ser muito diferente do meu, é-me importante saber as ideias do autor enquanto artista visual, quando retratou a sua própria obra.

Podemos afirmar que as ilustrações do autor são imagens simples, no entanto muito fortes e concisas em termos de produção de significado. Os traços são concisos, com cores em tons de pastel, mostrando assim um lado mais tranquilo e sereno do mundo do Príncipezinho, escolha feita provavelmente por ser um livro pensado para crianças. No geral, trata-se de “(i)lustrações ricas, recordando a pintura medieval na sua composição ordenada e também dos retratos estilizados.”⁵²

⁵² BARTHELMESS, Thom (2015) “In Search of the Little Prince: The Story of Antoine de Saint-Exupery”, em *The HornA Magazine*. Jan-Feb, 2015, Vol. 91, Gale, Cengage Learning, p. 98.

A minha ideia parte sobretudo deste tratamento cromático, da ideia de subtileza transmitida através dessa gama de cores, mas agora com desenhos mais detalhados, de alguns dos momentos passados do conto, procurando transmitir uma certa paz e calma através da cor, mas acentuando mais cada personagem, procurando dar-lhes mais personalidade visualmente, através dos detalhes.

4.4. As Minhas Ilustrações

Tenho como objetivo manter a delicadeza e inocência através das cores e das técnicas de pintura, que são típicas da ilustração infantil, mas na utilização também de um estilo mais “realista” e um pouco mais o estilo de novela gráfica e banda-desenhada. O propósito deste projeto é ter a oportunidade de retratar a história d’ *O Príncipezinho* através da minha forma de ver o seu mundo.

Apesar de estar a retratar este livro com o meu estilo, acho que deveria manter as cores e o tipo de pintura infantis usados pelo autor, pois a forma “simples” como ele as utilizou acabou por ser uma mais valia para o meu projeto. Apesar de o autor afirmar que não tinha talento para o desenho, a “inocência” das suas imagens encaixa perfeitamente no contexto da história mas, como apreciadora desta história, vi nela uma excelente e interessante oportunidade de tentar captá-la através de uma imagem um pouco mais adulta.

Para começar, as diferenças entre a minha forma de ilustrar e a de Saint-Exupéry partem dos meios usados, influenciando radicalmente a forma como foram produzidas. As ilustrações originais foram feitas com a utilização de lápis, de canetas e aguarelas (o que faz com que as ilustrações tenham esse tom pastel que eu designo por “inocente”). No meu caso optei pelo meios digitais. Apesar disso, tentei manter o contacto com o lado mais tradicional: a base das minhas ilustrações são uma imagem de textura de papel, os pincéis usados dão a ilusão de um verdadeiro lápis e caneta, também como toques de aguarela. A razão para a minha escolha em trabalhar a história com ferramentas digitais tem a ver com as possibilidades infinitas que estes meios põem à nossa disposição, sempre com espaço para erros e que podem ser facilmente corrigidos, o que também possibilita a experimentação de várias alternativas sem nunca estragar/descartar uma via, uma hipótese de trabalho. Essa é a razão para eu usar este meio, sem nunca esquecer que estou a usar pincéis e texturas que também podem evocar meios tradicionais. Isso acontece porque quero manter a ideia de que os materiais físicos continuam ser extremamente válidos, pois acredito que parte da subtileza

das imagens vem do uso desses materiais que foram usados para fazer as imagens. É como se estivesse a trabalhar com o mais natural, no entanto, num meio digital.

Decidi ilustrar algumas cenas específicas do livro: o acidente de avião que o narrador teve no deserto; a casa do Príncipezinho (asteroide B 612); o planeta do rei (asteroide 325); o planeta do presunçoso (asteroide 326); o planeta do homem bêbado (asteroide 327); o planeta do homem de negócios (asteroide 328); o planeta do acendedor de candeeiros (asteroide 329); o planeta do geógrafo (asteroide 330); o Príncipezinho e a sua amiga raposa.

A razão pela qual quis também ilustrar o narrador foi porque não tinha sido retratado no livro original. Vi uma oportunidade de o retratar a partir do zero e sem influências. No entanto, usei uma fotografia do autor do livro como referencia e inspiração. Visto que o narrador do livro e a história são baseadas no autor e em experiências de vida do mesmo, decidi pesquisar essa mesma história e fui ao encontro da fotografia da Fig. 52 que me deu inspiração para a minha primeira ilustração.

Basicamente, esta ilustração marcou o estilo para as restantes. Sabia que pinceis e cores queria usar, e o estilo que queria representar, parcialmente. Conforme ia desenhando, ia experimentando. Quando obtive o resultado final (Fig. 53) e depois de ter gostado tanto, esforcei-me para manter este estilo.



Fig. 52 – Antoine de Saint-Exupéry ao lado de seu Simoun, que caiu no Sahara às 3 da manhã, durante uma corrida aérea para Saigon, no Vietnam.



Fig. 53 – Cátia Soares, *Piloto Depois do Acidente*, 2018

Como segunda ilustração decidi trabalhar a casa do príncipezinho, o asteroide B612. Usei como referência a própria ilustração do autor e as descrições feitas no texto. A partir desta ilustração, as restantes respeitantes aos asteroides mantiveram uma tonalidade mais escura como fundo de forma a salientar que se encontram no espaço. Mantive a mesma ideia da ilustração inicial, como os pincéis digitais com aparência a lápis tradicional e aguarelas e as mesmas cores, apenas aparenta mais escura por querer destacar o espaço que envolve este e todos os asteroides que se seguem nas ilustrações a seguir.

O asteroide em si é bastante simples, e no início achei que a ilustração poderia parecer um pouco incompleta devido à sua simplicidade, mas, como resultado final, a simplicidade funcionou muito bem na composição.



Fig. 54 – Antoine de Saint- Exupéry, Ilustração Asteroide B612

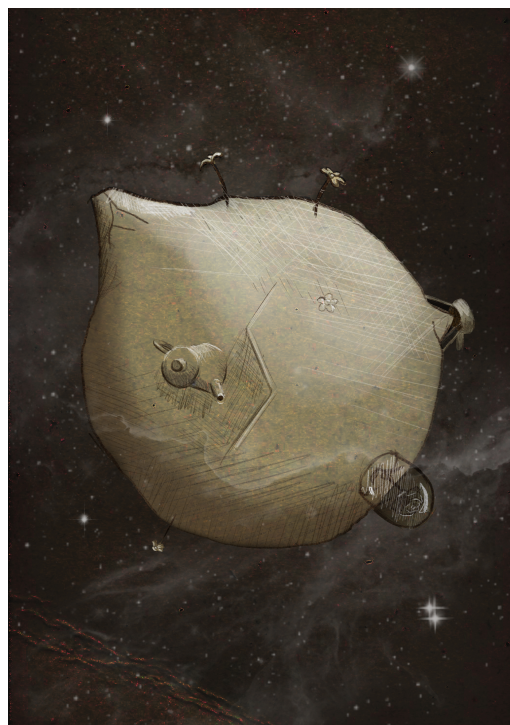


Fig. 55 – Cátia Soares, *Asteroide B612*, 2018

Os próximos asteroides seguiram o exemplo do B612. Ilustro os asteroides do rei, do presunçoso, do bêbado, do homem de negócios, do acendedor de candeeiro e do geógrafo, sendo cada um deles fortemente influenciado (e baseado) nas imagens criadas pelo autor.



Fig. 56 – Antoine de Saint-Exupéry,
Ilustração do Asteroide 325



Fig. 57 – Cátia Soares, *Asteroide 325*, 2018

Apesar da personagem do rei não estar exatamente com o mesmo aspeto (vestes, cara), usei esses pontos como inspiração. A ilustração do autor tem o rei vestido com longas vestes, lembrando um enorme manto que lhe tapa as pernas. No rei retratado por mim quis salientar a sua posse relaxada e um pouco desesperada e desse modo decidi não lhe tapar as pernas. No entanto, as vestes são influenciadas pela ilustração original: veste um casaco imensamente longo, com pelo à volta com estrelas, e pelo nas mangas. Usa um colar que lembra pérolas e uma coroa com estrelas na base. Adicionei um bastão para dar um ar mais monárquico, e a mesma expressão de desespero e tristeza, apenas não tão extrema.

Com o asteroide 326 illustrei a personagem do presunçoso. Achei que havia certos detalhes naquela personagem, em particular, que seria importante manter. O chapéu, e também o facto da personagem vestir um fato peculiar, pareceram-me pontos cruciais. Decidi manter esses aspetos, mas, ao mesmo tempo, imprimi-lhe uma imagem diferente. Desenhei um fato ainda mais formal, a puxar limites, visto que o maior traço desta personagem é querer a atenção dos outros. Decidi, por isso, colocar a personagem a fazer uma vénia. Esta personagem pede constante admiração e, cada vez que o Príncipezinho o aplaudia, ele fazia imediatamente uma vénia. Pareceu-me, então, que esta seria uma boa forma de retratar o presunçoso.



Fig. 58 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 326



Fig. 59 – Cátia Soares, *Asteroide 326*, 2018



Fig. 60 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 327



Fig.61 – Cátia Soares, *Asteroide 327*, 2018

Em relação ao asteroide 327 decidi simplificar, comparado com a ilustração do autor. Na ilustração original a personagem do bêbado estava sentada a uma mesa, com imensas garrafas, e uma caixa cheia delas ao seus lado. Com a minha ilustração decidi ficar-me apenas pela personagem, tentando fazer com que não ficasse tão confusa, pois queria manter a ideia que já tinha criado com as personagens anteriores, transformando-a no centro da imagem. No entanto, mantive o bêbado com seu fato, com um chapéu torto, e um pouco corado para lhe dar um aspeto embriagado e, claro, uma garrafa na mão.



Fig. 62 – Antoine de Saint-Exupéry,
Ilustração do Asteroide 328



Fig. 63 – Cátia Soares, *Asteroide 328*, 2018

Com o homem de negócios, do asteroide 328, basicamente mantive o conceito elaborado pelo autor. Ilustrei um homem vestido com um fato, sentado a uma mesa e focado em papéis. Tentei desta forma abordar a personagem de um outro ângulo para não parecer demasiado monótona, visto que a sua pose era bastante simples. Coloquei a personagem com óculos, e não desenhei gravata nem suspensórios, mas acho que a imagem de um homem de negócios, e que tem o seu trabalho como obsessão foi conseguida, apesar de a personagem, como disse, não mostrar tanta agressividade visual quanto a do autor.

Como tenho a intenção de dar mais detalhes às personagens, o meu enquadramento da imagem é mais focado nelas. Essa é a razão pela qual o acendedor de candeeiros do asteroide

329 está maior do que a ilustração do autor. A composição da ilustração do autor mostra um pouco de espaço vazio na zona inferior, colocando o acendedor e o seu pequeno planeta mais acima na folha, mostrando uma perspectiva de todo o planeta e da personagem nele, tal como fez com o rei e o presunçoso. No meu caso, como quero salientar detalhes nas personagens, decidi torná-las mais o centro da composição, como tinha dito anteriormente, daí colocar a personagem e o seu candeeiro como retratado a Fig. 65. Fui fiel ao traje ilustrado no livro, e também coloquei a personagem em movimento, só que em vez de estar a acender o candeeiro como o autor desenhou, fiz a personagem a aproximar-se deste.



Fig. 64 – Antoine de Saint-Exupéry,
Ilustração do Asteroide 329



Fig. 65 – Cátia Soares, *Asteroide 329*, 2018

A penúltima ilustração é a do geógrafo. Pela mesma razão pela qual não desenhei a mesa no caso do asteroide 327, na personagem do bêbado, e desenhei o homem de negócios do asteroide 328 de um ângulo diferente, quis mostrar mais da personagem, não desenhando a mesa, e dando-lhe um pouco mais de dinâmica com um ângulo diferente como no asteroide 328. Tentei manter o aspeto de um homem sábio e mais velho, porque esse detalhe dá ar de sabedoria. Retirei a mesa e a lupa, mas mantive um livro no seu colo e as vestes bastante semelhantes.

E, por último, a ilustração do príncipezinho e da sua amiga raposa. A única ilustração que Saint-Exupéry realizou destes dois amigos foi a ilustração da Fig. 68. Eu queria mostrar esta amizade como uma relação mais íntima. Na ilustração do autor parecem distantes e eu quis contrariar um pouco isso e, pelo invés, mostrar uma bela amizade com uma simples imagem. E foi isso que fiz, mantive a imagem simples, retratando os dois amigos sentados, lado a lado, sendo estes o centro da imagem, como se mais nada à volta importasse. Era essencial para mim retratar o Príncipezinho, e assim escolhi este momento da história para o fazer. Os trajes e o aspeto da personagem são fiéis às descrições e às ilustrações do autor.



Fig. 66 – Antoine de Saint-Exupéry,
Ilustração do Asteroide 330



Fig. 67 – Cátia Soares, *Asteroide 330*, 2018



Fig. 68 – Antoine de Saint-Exupéry , Ilustração do Príncipezinho e a Raposa



Fig. 69 – Cátia Soares, *Príncipezinho e a Raposa*, 2018

5 - Conclusão

Neste relatório, tentei frisar o facto de que a ilustração é algo que está presente desde a alvorada do Homem, constituindo-se como uma importante categoria artística, com a sua singular história e respetivo regime discursivo particular e a sua natural necessidade comunicativa.

Pretendi, por isso, explorar mais a ideia da ilustração como complemento visual para histórias fantásticas, daí a minha escolha de projeto. Uma história, fantástica ou não, pode ter várias maneiras de ser compreendida. As ilustrações ajudam a criar uma imagem para acompanhar a compreensão dessa história. As minhas ilustrações mostram um ambiente diferente daquelas criadas por Saint-Exupéry, ambas diferentes formas de ver o mundo do livro *O Príncipezinho*.

Acho que as minhas lustrações acabam por transmitir o lado mais sério do conto. De uma forma menos alegre e mais severa. Apesar de a história em si mostrar a vida de um adulto pelos olhos de uma criança, representando a ideia da perda do fascínio pela vida, as ilustrações originais mostram-na de uma forma mais acessível para as crianças , enquanto as minhas ilustrações, como apelam para o lado mais adulto, parecem um pouco mais sóbrias e duras perante a realidade da situação.

Bibliografia

- CARVALHO, Manuela (1999). *Uma Leitura de O Príncipezinho de Saint-Exupéry*, Coleção Uma Leitura de, Porto, Porto Editora.
- HYLAND, Angus (2010). *The Picture Book: Contemporary Illustration*, Great Britain, Lawrence King Publishing Ltd.
- LAWRENCE, Sarah (2015). *Drawn from the Archive: Hidden Histories of Illustration*, Great Britain, Seven Stories Publications.
- MALE, Alan (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, London, UK, Fairchild Books
- ZEEGEN, Lawrence; ROBERTS, Caroline (2014). *Fifty Years of Illustration*, England, Lawrence King Publishing.

Referências na Web:

- BLATTY, David (2016), *Antoine de Saint-Exupéry Biography*. Disponível em: <http://www.biography.com/people/antoine-de-saint-exupery-030816> (acedido em 15/11/2016; 20:12)
- BOOKS, Titan (2010), *Alex Ross interview*. Disponível em: <http://titanbooks.com/blog/alex-ross-interview/> (acedido a 14/01/2017; 15:54)
- BORRELLI, Christopher (2010), *Artist Alex Ross shares his methods*. Disponível em http://articles.chicagotribune.com/2010-04-15/entertainment/ct-live-0415-alex-ross-20100415_1_chicago-comic-comic-book-artist-alex-ross (acedido em 14/01/2017; 15:18)
- FRAZÃO, Dilva (2017), *Michelangelo: Pintor e escultor italiano*. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/michelangelo/> (acedido em 31/07/2017; 15:58)
- HOLUB, Christian (2016), *Alex Ross on 'The Art of Painted Comics'*. Disponível em: <http://ew.com/article/2016/06/15/alex-ross-art-painted-comics/> (acedido a 14/01/2017; 16:41)
- KOPINSKY, Karl, *About Karl*. Disponível em: <http://karlkopinski.com/pages/about-karl-kopinski> (acedido em 14/12/2016; 10:20)
- RUBENS, *Sobre mim*. Disponível em: <http://rubenslp.com.br/sobre/> (acedido em 12/02/2017; 11:24)
- SCHOOLISM, *Karl Kopinski Interview* (2016). Disponível em: <https://www.schoolism.com/interview.php?id=142> (acedido em 14/12/2016; 14:31)
- *Adam Hughes: Biography*. Disponível em: <http://www.justsayah.com/biography/> (acedido em 9/12/2016; 20:48)
- *Alex Ross Bio*. Disponível em: <http://www.alexrossart.com> (acedido em 14/01/2017; 14:54)
- *Desenho vetorial*. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Desenho_vetorial (acedido em 12/02/2017; 11:37)
- *Marina Durante*. Disponível em: <http://www.illustratori.it/MarinaDurante/> (acedido em 02/02/2017; 16:20)
- *Primitivas Geométricas*. Disponível em: https://es.wikipedia.org/wiki/Primitiva_geométrica (acedido a 12/02/2017; 10:30)
- *Papel Velino*. Disponível em : https://pt.wikipedia.org/wiki/Papel_velino (acedido em 18/07/2017; 18:33)

- *Limbourg brothers*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Limbourg_brothers (acedido em 26/07/2017; 19:43)
- *Humanismo*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Humanismo> (acedido em 31/07/2017; 15:21)
- Maxfield Parrish. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Maxfield_Parrish (acedido em 15/08/2017; 15:49)
- J. C. Leyendecker. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Joseph_Christian_Leyendecker (acedido em 15/08/2017, 16:08)

- Índice de Imagens:

Cap. 1 – Fig. 1 a 23 (pp. 17 a 35)
 Cap. 2 – Fig. 24 a 31 (pp. 38 a 43)
 Cap. 3 – Fig. 32 a 49 (pp. 45 a 56)
 Cap. 4 – Fig. 50 a 68 (pp. 61 a 70)

Fontes:

- Fig. 1 – Réplica da caverna de Chauvet-Pont-d’Arc de França, datada em 32,000-30,000 B.C.
http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2016/04/11/16/3310220500000578-3534242-image-a-78_1460386857861.jpg
- Fig. 2 – *Livro dos Mortos (Papiro de Ani)*, Papiro Egípcio, 1420 A.C.
https://zsitchinindex.files.wordpress.com/2016/03/ani_003.jpg
- Fig. 3 – Pintura de parede romana, *A Odisseia*, 90 d.C.
http://www.illustrationhistory.org/images/uploads/Odysseus_wall_50AD.jpg
- Fig. 4 – Ilustração tirada do manuscrito *Vergílio do Vaticano*, Roma, 400 d.C.
http://www.hs-augsburg.de/~harsch/Chronologia/Lsante01/Vergilius/ver_3019.jpg
- Fig. 5 – Jean Fouquet, Iluminura do *Livro de Horas de Étienne Chevalier*, 1453
<http://www.illustrationhistory.org/images/uploads/Fouquet-ChevalierHours.1453.jpg>
- Fig. 6 - Irmãos Limbourg, Iluminura de *Les très riches heures du duc de Berry (As mui ricas horas do duque de Berry)*, 1410
<http://www.illustrationhistory.org/images/uploads/Limbourg.Paul-Feb1415.jpg>
- Fig. 7 - Geoffrey Chaucer, *Os Contos da Cantuária*, 1484
<http://clipground.com/images/canterberry-clipart-20.jpg>
- Fig. 8 – William Hogarth, *A Lotaria*, 1724
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7f/William_Hogarth_-_The_Lottery.png
- Fig. 9 - Charles-Nicolas Cochin, *Gabrina and Filandro*, 1780
<http://www.illustrationhistory.org/images/uploads/Cochin-Roland.Furieux1775.jpg>
- Fig. 10 - Honoré Daumier, Mlle. Etienne, 1834
<http://www.illustrationhistory.org/images/uploads/daumier-Mlle.Etienne34.jpg>
- Fig. 11 - Alphonse Mucha, *As Artes: Poesia*, 1898
<https://i.pinimg.com/736x/2f/c7/0f/2fc70ff1309d92d11bf35cb8efbd2e44--alphonse-mucha-alfons.jpg>
- Fig. 12 – Harrison Fisher, *Seus Olhos São Feitos Para Adorar*, 1908

- https://americanillustration.org/wp-content/uploads/2015/12/Her-Eyes-Were-Made-to-Worship_HR.jpg
- Fig. 13 - J.C. Leyendecker, Capa de 17 de Agosto do Saturday Evening Post, 1918
<https://i.pinimg.com/736x/3b/e3/60/3be36097fe4dd8490fc330027e791baf--ww-posters-saturday-evening-post.jpg>
 - Fig. 14 - John Held Jr. , *She Left Home Under a Cloud*, 1925
<https://i.pinimg.com/736x/18/3f/b8/183fb82d61c7911cab2abf6a165c7b84--life-cover-s-flapper.jpg>
 - Fig. 15 - Robert Lawson, *O Peregrino*, 1939
<https://i.pinimg.com/736x/47/e2/17/47e2170b3ad6a44fb2c83becefb3e34e--detailed-drawings-drawings-of.jpg>
 - Fig. 16 – Howard Brodie, *Lider de Esquadrão*, 1945
<https://i.pinimg.com/736x/06/97/79/069779151a4f0bdb2b5f3699de213679--military-art-anatomy-reference.jpg>
 - Fig. 17 - Norman Saunders, *Remember Rose for Murder* ,1953
<https://i.pinimg.com/236x/e4/f9/94/e4f994c64792cb13141b3128f8da439a--pulp-magazine-magazine-art.jpg>
 - Fig. 18 - Wes Wilson, *Concert Poster: The Byrds, Moby Grape and Andrew Staples*, 1967
https://franciscocastrodias.files.wordpress.com/2013/04/bg-57_wes-wilson_fillmore-auditorium-1967_byrds.jpg
 - Fig. 19 - Mati Klarwein, *Evil*, 1972
http://www.classickicks.com/wp-content/uploads/2014/01/mati_klarwein_evil.jpg
 - Fig. 20 – Frank Miller, *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*, 1986
<https://simplysupermanbatman.files.wordpress.com/2011/03/the-dark-knight-returns-frank-miller-6946999-384-584.jpg>
 - Fig. 21 - Dave McKean, *The Rolling Stones' Voodoo Lounge Tour booklet*, 1994
http://www.illustrationhistory.org/images/uploads/McKean,_Dave-VoodooLounge94.jpg
 - Fig. 22 - Jamie Hewlett, *Gorillaz*, 2004
<https://mookinoodles.files.wordpress.com/2011/10/gorillaz.jpg>
 - Fig. 23 - Anna e Elena Balbusso, *The Witch of Duva*, 2011
<https://i.pinimg.com/736x/eb/20/f2/eb20f216b66408c31ff14c7653a9d9da--the-witch-book-illustrations.jpg>
 - Fig. 24 – Susan Cairns, *Sydney*, 2008
HYLAND, Angus (2010). *The Picture Book: Contemporary Illustration*, Great Britain, Lawrence King Publishing Ltd.
 - Fig. 25 - Eduardo Recife, *Brightside*, 2007
<http://www.misprintedtype.com/files/original/brightside-1119@2x.jpg>
 - Fig. 26 – Marina Durante, *Canadian Geese In a Lake in England*, 2003
HYLAND, Angus (2010). *The Picture Book: Contemporary Illustration*, Great Britain, Lawrence King Publishing Ltd.
 - Fig. 27 - Rubens, Microsoft Zune *Valentine's Day*, 2008
http://rubenslp.com.br/wp-content/uploads/2016/10/tumblr_m2wmp8X9Z1rt7hpc02_r1_1280.jpg
 - Fig. 28 - Hanuka, Capa do Livro *Philosophy in the Boudior*, 2006
<https://i.pinimg.com/originals/3d/5e/3f/3d5e3f9e6e1bbf20e70e208c21f7c28e.jpg>
 - Fig. 29 - Kuyshinov, *Petya*, 2011
https://orig15.deviantart.net/9601/f/2011/015/2/c/petya_by_maadartist-d3786w6.jpg

- Fig. 30 - Austria, *A Picture of Nature*, 2009
<https://i.pinimg.com/736x/e8/f1/fe/e8f1fe5c7da88270b3287b1e7e84238e--weird-pictures-d-art.jpg>
- Fig. 31 - Lonewolf, *Halo Pelican*, 2015
<https://i.pinimg.com/originals/3c/e0/50/3ce050e6c1228ac2c4ca28e37e01c406.jpg>
- Fig. 32 - Petty, *Naval Cadet*, 1964
<https://i.pinimg.com/originals/2e/0b/f3/2e0bf306579c378f4b1d05af0519dd5e.jpg>
- Fig. 33 - Elvgren, *Lazy Days Are Here Again*, 1948
<https://i.pinimg.com/originals/84/0a/71/840a713216e3d10ad6207fcb50e9e29d.jpg>
- Fig. 34 . Vargas, *Fleurs du Mal*, 1920
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/Alberto_Vargas_Fleurs_du_Mal_1920.jpg
- Fig. 35 - Hughes, *007: James Bond*, 2009
http://www.justsayah.com/Images/Category_2/subcat_1159/Web_Bond_Sketch.jpg
- Fig. 36 - Hughes, *Catwoman 73*, 2009
http://www.majorspoilers.com/wp-content/uploads/2009/02a/Catwoman_73_by_AdamHughes.jpg
- Fig. 37 - Hughes, *Star Wars-Purge*, 2008
https://orig00.deviantart.net/9518/f/2009/237/c/2/star_wars___purge_by_adamhughes.jpg
- Fig. 38 - Rockwell, *Little Boy Writing a Letter*, 1920
<https://www.chinaoilpaintinggalleries.com/image/oilpainting/norman-rockwell/little-boy-writing-a-letter.jpg>
- Fig. 39 - Repin, *Retrato de N.I. Repina*, 1896
<https://i.pinimg.com/736x/b0/22/57/b022571cfcca862adf1887028a8c49a5--ilya-repin-portrait-paintings.jpg>
- Fig. 40 - Manchess, *Sem titulo*, 2016
<https://kathytemean.files.wordpress.com/2014/11/manchessoil-painting-illustrations-by-gregory-manchess-4.jpg?w=500&h=271>
- Fig. 41 - Gurney, *A Excursão*
<https://i.imgur.com/yvsJv4m.jpg>
- Fig. 42 - Kopinski, *Sem Titulo*, 2012
<http://i.pinimg.com/236x/ca/ef/17/caef177219a38bffe0e8f450c62491f6.jpg>
- Fig. 43 - Kopinsky, *Blood-Chin Rager*
<http://www.artofmtg.com/wp-content/uploads/2015/04/Blood-Chin-Rager-Dragons-of-Tarkir-MtG-Art.jpg>
- Fig. 44 – Romita Sr., *Amazing Spider-Man #600*, 1999
https://static.comicvine.com/uploads/original/0/40/858188-_5.jpg
- Fig. 45 - Adams, *Batman: Odyssey Vol. 2 #3*, 2012
http://vignette3.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/3/30/Batman_Odyssey_Vol_2_3.jpg/revision/latest?cb=20111221191209
- Fig. 46 - Wrightson, *Zombie Drawing*, 1970
<https://i.pinimg.com/originals/2b/4b/e0/2b4be0eee02959d9f93d4a91a6bb7853.jpg>
- Fig. 47 - Perez, *Supergirl #8*, 2012
<http://comicsmedia.ign.com/comics/image/article/122/1223019/supergirl-vol-6-20120413053107726-000.jpg>
- Fig. 48 - Ross, *Joker's Reckoning*, 1999
<https://i.pinimg.com/736x/16/48/1b/16481b17e9551605455a0d27871c38c6--dc-comic-comic-art.jpg>

- Fig. 49 - Ross, Avengers #4, Captain America Joins, 2016
<https://www.alexrossart.com/assets/images/Avengers-4.jpg>
- Fig. 50 - Ilustração do livro *O Príncipezinho*, Antoine de Saint-Exupéry, 1943
https://www.manrepeller.com/wp-content/uploads/2013/05/il_fullxfull.386459160_nrzd-1.jpg
- Fig. 51 - Ilustração do livro *O Príncipezinho*, Antoine de Saint-Exupéry, 1943
<https://d32dm0rphc51dk.cloudfront.net/L91bRgRRL1mDfVdxCVmnBw/larger.jpg>
- Fig. 52 - Saint-Exupéry ao lado de seu Simoun que caiu depois no Sahara às 3 da manhã durante uma corrida aérea para Saigon, no Vietnam.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/89/Sahara_Crash_-1935-_copyright_free_in_Egypt_3634_StEx_1_-cropped.jpg
- Fig. 54 – Antoine de Saint- Exupéry, Ilustração Asteroide B612
<https://vignette.wikia.nocookie.net/petit-prince/images/3/32/B612.png/revision/latest?cb=20150207220904>
- Fig. 56 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 325
<https://vignette.wikia.nocookie.net/petit-prince/images/9/9d/325.png/revision/latest?cb=20150207221900>
- Fig. 58 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 326
<https://vignette.wikia.nocookie.net/petit-prince/images/5/50/326.png/revision/latest?cb=20150207222255>
- Fig. 60 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 327
<http://yunus.hacettepe.edu.tr/~hilal.demir12/jamiry/photos/buveur.jpg>
- Fig. 62 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 328
<http://yunus.hacettepe.edu.tr/~hilal.demir12/jamiry/photos/businessman.jpg>
- Fig. 64 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 329
<http://yunus.hacettepe.edu.tr/~hilal.demir12/jamiry/photos/reverbere.jpg>
- Fig. 66 – Antoine de Saint-Exupéry, Ilustração do Asteroide 330
<http://yunus.hacettepe.edu.tr/~hilal.demir12/jamiry/photos/geographe.jpg>
- Fig. 68 – Antoine de Saint-Exupéry , Ilustração do Príncipezinho e a Raposa
<http://www.angelfire.com/hi/littleprince/images/princefox.jpg>