

University of Groningen

Process of stop-motion and motion graphics animation for The Amazing European Bison Journey clip

Sanchez Aguilar, Lisa; Smit, Christian; Trompert, Rogier

Published in:
CONFIA 2021

IMPORTANT NOTE: You are advised to consult the publisher's version (publisher's PDF) if you wish to cite from it. Please check the document version below.

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

Publication date:
2021

[Link to publication in University of Groningen/UMCG research database](#)

Citation for published version (APA):

Sanchez Aguilar, L., Smit, C., & Trompert, R. (2021). Process of stop-motion and motion graphics animation for The Amazing European Bison Journey clip. In *CONFIA 2021 : 9th International Conference on Illustration and Animation* (pp. 478-485). Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. https://confia.ipca.pt/files/confia_2021_proceedings.pdf

Copyright

Other than for strictly personal use, it is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

The publication may also be distributed here under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license. More information can be found on the University of Groningen website: <https://www.rug.nl/library/open-access/self-archiving-pure/taverne-amendment>.

Take-down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from the University of Groningen/UMCG research database (Pure): <http://www.rug.nl/research/portal>. For technical reasons the number of authors shown on this cover page is limited to 10 maximum.



CONFIA 2021

9th INTERNATIONAL
CONFERENCE
ON ILLUSTRATION
& ANIMATION



OCTOBER 28-29
AVEIRO | PORTUGAL



**CON
FIA
2021**

**9th INTERNATIONAL
CONFERENCE
ON ILLUSTRATION
& ANIMATION**

**OCTOBER 28-29
AVEIRO | PORTUGAL**

Publisher / Editor: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave
Address / Morada ESD- IPCA: Vila Frescaíinha, S. Martinho,
4750-810 Barcelos, Portugal
October / Outubro 2021
ISBN: 978-989-54939-6-8
9th International Conference on Illustration and Animation
9 ed. Conferência Internacional em Ilustração e Animação
Editorial Design / Design Editorial · Cláudio Ferreira
Pagination / Paginação · Manuel Albino
Image Editing / Edição de Imagem · Beatriz Ribeiro · Maria João Coutinho
Cover Design / Design da Capa · Cátia Vidinhas

ORGANIZING COMMITTEE

General chair

Paula Tavares - IPCA

Organization chair

Pedro Mota Teixeira - IPCA

Program chair

Alan Male - Univ. College Falmouth

Organization

Helena Barbosa (UA, ID+)

Cátia Vidinhas (IPCA)

Helena Carvalho (IPCA, ID+)

Isabel Xavier (IPCA)

Jorge Teixeira Marques (IPCA, ID+)

Manuel Albino (IPCA, ID+)

Mário Filipe Araújo (IPCA)

Marta Madureira (IPCA, ID+)

Paulo Fernandes (IPCA)

Susana Jorge (IPCA, ID+).

Volunteers (UA Students)

Diana Ferreira; Gabriela Garcia; Gustavo Almeida;

Khrystyna Skobel; Margarida Rodrigues;

Mariana Almeida; Micaela Silva; Rebeca Sampaio;

Tiago Correia

SCIENTIFIC COMMITTEE

Alan Male - Univ. College Falmouth (UK)

Alan Young - Auckland Univ. of Technology (NZ)

Ana Leonor Madeira Rodrigues - U. Lisboa (PT)

Ana Lúcia Pinto - IPCA (PT)

António Costa Valente - Univ. Algarve (PT)

António Quadros Ferreira - Univ. Porto (PT)

Antonio Horno - Univ. Jaén (ES)

Birgitta Hosea - Univ. for the Creative Arts (UK)

Carlos Nogueira - Univ. Nova Lisbon (PT)

Chelo Matesanz - Univ. Vigo (ES)

Cláudia Bolshaw - PUC Rio de Janeiro (BR)

Desdemona Mccannon - Univ. of Worcester (UK)

Fernando Galrito - Inst. Polit. Leiria (PT)

Francisco Laranjo - Univ. Porto (PT)

Hannes Rall - Nanyang Techno. University (SG)

Helena Barbosa - Univ. Aveiro (PT)

Jim Walker - University for the Creative Arts (UK)

Jorge Teixeira Marques - IPCA (PT)

José Andrés Iglesias - Univ. Vigo (ES)
José Chavete Rodríguez - Univ. Vigo (ES)
Juan Carlos Róman - Univ. Vigo (ES)
Júlio Dolbeth - Univ. Porto (PT)
Karenanne Knight - University of Porthsmouth (UK)
Linda Scott - Falmouth University (UK)
Luís Lima - IPCA (PT)
Manuel Albino - IPCA (PT)
Marcelo Dematei - UNTDF (AR)
Marcos Rizolli - Univ. Presbit. Mckenzie (BR)
Maria Lorenzo Hernández - Universitat Politècnica de València (ES)
Marta Madureira - IPCA (PT)
Martin Salisbury - Anglia Ruskin Univ. (UK)
Miriam Harris - Auckland Univ. of Technology (NZ)
Nilton Gamba Júnior - PUC Rio de Janeiro (BR)
Paula Tavares - IPCA (PT)
Pedro Bessa - Univ. Aveiro (PT)
Pedro Mota Teixeira - IPCA (PT)
Pedro Vieira Moura (PT)
Roderick Mills - Univ. of Brighton (UK)
Rose Bond - Pacific North West Coll. of Art (US)
Rui Vitorino Santos - Univ. of Porto (PT)
Samuel Viñolo Locuviche - U.-TAD (ES)
Sara Álvarez - Polytechnic Univ. of Valencia (ES)
Sara Pereira - Univ. Minho (PT)
Sara Reis da Silva - Univ. Minho (PT)
Sophie Van der Linden (FR)
Stuart Medley - Edith Cowan University (AU)
Susan Hagan - Carnegie Mellon Qatar (QA)
Susana Jorge - IPCA (PT)
Tania de León - FAD/UNAM (MX)

PREFACE

We are together. CONFIA celebrates sharing.

Writing CONFIA's opening editorial text after the pandemic that devastated the world, is, like all texts from scientific events around the world, always a moment of reflection and hope for the future. It is the demonstration of wanting to be together, of the presence and sharing that it involves.

Since 2012, our conference has been organized by a group of academics and researchers from IPCA's School of Design committed to including illustration and animation - as areas within drawing and audio-visuals - in research in contemporary art and design. To this end, from the very beginning, we aim to invite the best in their fields for our keynotes. The most recognized in academia and as practitioners. Those who set trends, reflected and innovated technically and artistically. And we have been fortunate to have, in addition to these distinguished guests, also notable participating authors who have helped raise CONFIA to a level of quality recognized around the world.

This year we have again selected fantastic proposals for both publishing and presenting at the conference. From the traditional areas of drawing, to editorial illustration, scientific illustration, animation, 3D animation with the latest innovations and experiences that technology allows, to storytelling and visual narratives. We have a wide range of proposals carefully chosen by the Scientific Committee.

And this will be the edition in which we will have the privilege to hear, in the beautiful city of Aveiro, Lawrence Zeegen, academic, design Writer and illustrator, who comes to present the work "Fifty (Seven) Years of Illustration: Passion, Patterns, Potential and People." Also from the United Kingdom, we will have Andrew Selby, who will present "Editorial Illustration: Audience Interaction through Time and Space." We will also have the illustrator Isidro Ferrer who will present "Breathe," revisiting himself as a creator And Luciana Eguti will bring us her vision of an animator in "Animation: from the individual process to the studio workflow." We are sure it will be a memorable CONFIA with these guests!

In a year when we can meet again in person, although we're keeping the hybrid system (for those who can't travel), we don't want to regret the time we spent online and locked at home. We do want to celebrate. Celebrate sharing, eye to eye, without filters and screens. Greet each other and exchange ideas, listen and speak loudly, walk and eat together, safely, vaccinated. After all, in addition to the scientific component, a conference is also for being with friends and celebrating sharing. We are together in this.

We are grateful for the cooperation of the University of Aveiro and its Department of Art and Communication, which through the research group ID+ and Professor Helena Barbosa provided us the ideal venue for the ninth edition of our conference.

Paula Tavares (General Chair)

Pedro Mota Teixeira (Organization Chair)

Índice / Contents

	15	
FIFTY (SEVEN) YEARS OF ILLUSTRATION; PASSION, PATTERNS, POTENTIAL AND PEOPLE		
		Lawrence Zeegen
	17	
RESPIRAR		
		Isidro Ferrer
	19	
ANIMATION: FROM THE INDIVIDUAL PROCESS TO THE STUDIO WORKFLOW		
		Luciana Eguti
	23	
EDITORIAL ILLUSTRATION: AUDIENCE INTERACTION THROUGH TIME AND SPACE		
		Andrew Selby
<hr/>		
	37	Drawing/ Characters/ Comics
DRAW(ING) ON ABSENCE: A REFLECTION ON (POST) PANDEMIC GROUND-BASED ILLUSTRATION PRACTICE		
		Tânia Alexandra Cardoso
	47	
OVER THE DRAWING: META AND SELF IN ANA ARAGÃO'S DRAWINGS		
		Ana Isabel Albuquerque
	63	
READ BETWEEN THE LINES: ANGER MANAGEMENT COMICS		
		Sofia Figueiredo
	69	
MAGICAL★MIRAGE: ON SHOUJO, MAGICAL GIRL AND MAGICAL BOY		
		António Lopes and Júlio Dolbeth
	79	
HANDLING THE CREATIVE PROCESS OF 'OLHA PRA TI!'		
		Filipa Pereira and Graça Magalhães

89

DESENHO DE DECALQUE

– TRANSLAÇÃO, INTERPRETAÇÃO E HEURÍSTICA

João dos Santos

97

**ILLUSTRATION, COMICS, ANIMATION AND GAMES: DRAWING
IN THE LEADING ROLE IN DIGITAL MEDIA DESIGN**

Vinicius Mitchell and Luiza Novaes

109

CMYQ~N: MAGICAL GIRL PROJECT

Mariana Vieira and Júlio Dolbeth

117

**O PROCESSO DE DESIGN DOS PERSONAGENS
DO JOGO DE TABULEIRO FLAVOURGAME**

Dalila Martins, Leonardo Pereira, Patrícia Oliveira and Nelson Zagalo

127

DRAWING IN HELL TO STAY ALIVE. JOSEP, BY AUREL (2020)

María Lorenzo Hernández

137

O AVATAR COMO CORPO EXPRESSIVO

Catarina Carneiro de Sousa

145

EXPRESSÃO DO DESENHO PARA UMA CATARSE HOLÍSTICA

Luís Filipe Salgado Pereira Rodrigues

157

**CHARACTER DEVELOPMENT THROUGH
CO-CREATION PROCESS, IN A TWITCH COMMUNITY**

Ana Sobreira, Ana Lúcia Pinto and Marta Madureira

167

**REPRESENTING HISTORY IN COMIC MEDIUM:
UNFORESEEN CHALLENGES AND LESSONS LEARNED**

Vaida Nedzinskaitė-Mitké

180
AS FORMAS GEOMÉTRICAS EM LIVROS PARA PRÉ-LEITORES
Diana Maria Martins and Sara Reis da Silva

192
A ILUSTRAÇÃO DE MODA COMO REPRESENTAÇÃO
DO IDEAL FEMININO - REVISTA PORTUGUESA
MODAS & BORDADOS - 1960/70
Marta Alves , Ana Duque and José Manuel Saraiva

200
AMBIGUIDADE NA ILUSTRAÇÃO PARA A INFÂNCIA
EM ILUSTRADORES PORTUGUESES
José Manuel Saraiva

210
ADAM CURTIS AS ILLUSTRATOR: INTERDISCIPLINARY
APPROPRIATION FOR ILLUSTRATION PRACTICE
Vincent Larkin

222
SEXO DOS ANJOS
PUBLICAÇÃO COMO CONTRIBUTO PARA A
CONSCIENCIALIZAÇÃO DA IDENTIDADE
E EXPRESSÃO DE GÉNERO
Sofia Reis and Júlio Dolbeth

232
A FOLIA DOS VAGALUMES: O CARNAVAL
DO RIO DE JANEIRO E SUA POESIA
Camilla Serrão Pinto e Nilton G. Gamba Junior

243
LOW BROW, HIGH BROW, SCI FI:
FROM THE MARGINS TO THE HEIGHTS
Linda Scott

258
ESPÉCIES BOTÂNICAS RARAS OU AMEAÇADAS DO CERRADO
BRASILEIRO E PROMOÇÃO DA CULTURA CIENTÍFICA
Wilma Ferrari; Marcos Antonio Ferraz; Amadeu Soares e Fernando Correia

266
ADAPTING A STRATEGY OF CULTURAL INCLUSION
IN A PANDEMIC A CASE STUDY IN AGILE ADAPTATION
Brian Cairns

277

A ILUSTRAÇÃO E/OU OS LIVROS PARA A INFÂNCIA DE BIÓ:
SOBRE ALGUNS “RESPEITÁVEIS ANTEPASSADOS”
DA EDIÇÃO CONTEMPORÂNEA

Sara Reis da Silva

286

ONE THOUSAND AND ONE READING FOR THE 21ST
CENTURY MULTISENSORY PICTUREBOOK

Marta Ramírez Cores and Marta Barandiarán Landín

298

TIPOBICHO: LETRA-IMAGEM NA CONSTRUÇÃO DE UMA
FERRAMENTA PARA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL

Minna Miná Rolim, Margarida Azevedo e João Lemos

309

ALMOST A MAP: ILLUSTRATION PRACTICE
AND SUBJECTIVE CARTOGRAPHY

Paul David Hardman

318

PELOS TRILHOS DA ILUSTRAÇÃO:
REINSCREVER A NATUREZA NA CIDADE

Dulce Melão

327

LABORATÓRIO DO LIVRO ILUSTRADO SEM TEXTO:
EXPERIMENTOS NARRATIVOS

Larissa dos Anjos Camasão, Marta Madureira e Manuel Albino

336

EVOLUÇÃO DA PRESENÇA DA MITOLOGIA NA ILUSTRAÇÃO:
DO ROMANTISMO À CONTEMPORANEIDADE

Isabel Trigueiros, Paula Tavares e Manuel Albino

344

ILUSTRAÇÃO FICCIONAL: UMA EXPERIMENTAÇÃO
DE MATERIALIZAÇÃO CIENTÍFICA E LEITURAS FORA
DO CONTEXTO ACADÊMICO

Miguel Santos de Carvalho and Nilton Gonçalves Gamba Junior

351

THE ILLUSTRATION AS A MUSICAL ENTITY. REFLECTION
ON THE CONTRIBUTION OF ILLUSTRATION IN
CHARACTERIZING THE ARTISTIC PERSONALITY
OF THE SONGWRITER AMÉLIA MUGE

Cristiana Serejo

362

UNEXPECTED REALITIES OF ANIMATION VR

Gray Hodgkinson

373

AESTHETICS IN ADULT ANIMATION:
ANIMATED DOCUMENTARY

Tomas Mitkus

384

IAN (2018) E CUERDAS (2013): ONDE A INCLUSÃO,
A CIDADANIA E A RESPONSABILIDADE SOCIAL, MORAL E
ÉTICA SÃO EXPLICADAS POR MEIO DOS SONS E DAS IMAGENS

Rosário Santana e Helena Santana

395

A REPRESENTAÇÃO DA ILHA E DA MONTANHA COMO
REFÚGIO, COMO MUTABILIDADE E COMO ABERTURA
PARA O NÃO-HUMANO

Filipa Cruz, Sandra Cardoso e Leonor Sampaio da Silva

406

ANIMATING ADDICTION: RENDERING THEMES FROM LIVED
EXPERIENCES TO ANIMATION IN 'THE CLICK (2021)'

Mary Smyth and Dr. Marie A. Walsh

416

ANIME: AN APPROACH TO EROTICA AND VIOLENCE
IN ANIMATION FOR ADULTS

Tomas Mitkus

426

IS ANIMATION AN HOT OR A COOL MEDIUM ?
PLEASE MCLUHAN, HELP ME!

Eliane Gordeeff

436

AUDITION FOR COFFEE MAKERS. EXPLORING THE IDENTITY
OF A TIMELESS MASS-PRODUCT WITH ANIMATION

Nicolò Ceccarelli and Paola Dore

443

HÖLDERLIN'S ECHO VR:
VISUAL STORYTELLING FOR AN ANIMATED BIOGRAPHY

Hannes Rall

455

FINDING THE THIRD FRAME: ANIMATION OF STATIC IMAGES
THROUGH LIGHTING, PROJECTION AND COLOR SEPARATIONS

Lukas Marinovic and Andy Buchanan

462

**ARIADNE: VISUAL AND SYMBOLICAL REPRESENTATIONS
OF BUTOH FOR AN ANIMATED FILM**

Tiago Araújo

478

**PROCESS OF STOP-MOTION AND MOTION
GRAPHICS ANIMATION FOR *THE AMAZING
EUROPEAN BISON JOURNEY CLIP***

Lisa Sanchez-Aguilar, Rogier Trompert and Christian Smit

486

**O ATLAS COMO UM INSTIGADOR DE UMA VIAGEM NO
PROJETO DE ANIMAÇÃO “O TEU CORPO É UMA ILHA”**

Sandra Cardoso and Filipa Cruz

496

**FOUR SEA URCHINS: AN ANIMATED INTRODUCTION
TO THE LANGUAGE OF THE MOVING IMAGE**

Sabrina Melis and Nicolò Ceccarelli

504

**VISUAL ADAPTATION OF ODISHA PATACHITRA
IN THE ANIMATION FILM ARJUNA THE ARCHER**

Swayamsiddha Panigrahi, Mazhar Kamran and Hans-Martin Rall

512

**CAUSATION IN TIME AS A METHOD TO CREATE
A SEMANTIC WHOLE IN MOTION: MOTION
GOOD-CONTINUATION REVISITED**

Jinsook Kim

521

**ANÁLISE DE CONTEÚDO: PROPOSTA DE MAPA CONCEPTUAL
PARA ESTUDOS DE IMPLEMENTAÇÃO DOS PRINCÍPIOS DA
ANIMAÇÃO EM EXPRESSÕES FACIAIS DE PERSONAGENS**

António Ferreira and Pedro Mota Teixeira

528

**#CONVERSATION: CREATING AN INTERACTIVE TOOLKIT
TO PROMOTE ORGAN DONATION IN HEALTHCARE
THROUGH BASIC LIFE TRAINING**

Marcus Diamond and Caroline Wroe

536

GRAPH NARRATOLOGY

Awoniyi Stephen

546

**COMO CLASSIFICAR UMA NARRATIVA
ANIMADA EM REALIDADE VIRTUAL**

Diana David

555

**CATALOGUING VACTORS BY PERFORMANCE STYLE
IN FILMS FROM 2010-2013**

Jason Kennedy

Fifty (Seven) Years of Illustration; Passion, Patterns, Potential and People

Professor Lawrence Zeegen¹

zeegen@me.com

[Keynote Speaker]



Presenting *Fifty Years of Illustration*, published 2014, and how fundamentally a life in illustration has been the preparation required to bring a research methodology based on passion, patterns, potential and people to life. This keynote presentation traces the journey from art student through to art school professor.

Fifty-seven years and four key principles define my life as an illustration practitioner and as an illustration academic and writer. Thinking in images, decoding and describing the world around me in images defines me as an artist, illustrator, designer, teacher and writer. Living by four principles – Passion, Patterns, Potential and People has driven much of my work, without a *passion* for one's subject, without a recognition of the *patterns* that emerge from projects and understanding how to best comprehend and act upon information and how best to capitalize on the *potential* at each stage and, of course, how working with and for the right *people* can pay dividends; a project, a body of work, a commission, an exhibition, an article or an entire book can't begin to reach its best conclusion.

This keynote lecture reveals aspects of the life-long journey that led to the formulation, creation and publication of *Fifty Years of Illustration* – the start-stop, the ups and downs, the ins and outs and the pros and cons of preparing, pitching and presenting a project and then the schedule of work required to make it work.

Fifty Years of Illustration charts contemporary illustration's rich history: the rampant idealism of the 1960s, the bleak realism of the 1970s, the over-blown consumerism of the 1980s, the digital explosion of the 1990s, followed by the increasing diversification of illustration in the early twenty-first century.

Fifty Years of Illustration explores the contexts in which the discipline has operated and looks historically, sociologically, politically and culturally at the key factors at play across each decade, whilst artworks by key illustrators bring the decade to life. Contemporary illustration's impact and influence on design and popular culture are investigated through introductory essays and profiles of leading practitioners, illustrated with examples of their finest work.

Zeegen, Lawrence, *Fifty Years of Illustration*. Laurence King Publishing, London (2014)

Keywords

Fifty Years of Illustration,
Ladybird Books,
Research Methodologies,
Art School, Passion,
Patterns, Potential, People

¹ Lawrence has led departments, schools and faculties at some of the UK's best universities. His design and illustration clients include major international newspapers, magazines, book publishers, design studios and advertising agencies. He is Professor of Illustration and the author of 9 published books on graphic arts, including *Fifty Years of Illustration* and *Ladybird by Design*. Lawrence is a graduate of the Royal College of Art, a Fellow of the Royal Society of Arts, a member of the Design Council Sounding Board, trustee of both the De La Warr Pavilion and Creative Conscious. Lawrence has twice been appointed to the Executive Board of ico-D. Independent Design Education Consultant www.zeegen.me.

Respirar

Isidro Ferrer¹

[Keynote Speaker]



Mi vida es una suma de disidencias. Estudié Arte Dramático en lugar de estudiar una carrera sería como desaban mis padres. Abracé con fervor adolescente la estética “jipi”. (Durante los años que estudié teatro vestí con un esmerado descuido. Fui “jipi” de catálogo. Lo fui hasta que un día me cruce en una calle de Zaragoza con un vagabundo quien tras observarme detenidamente de arriba a abajo espetó como quien lanza una piedra: Jipi! Jipi de rebajas! Abandoné el movimiento contracultura sin grandes dramas pero con una gran sensación de impostura.) A los 21 años formé una familia. Me declaré objetor de conciencia.

Fui espectador entusiasta y activo de las pequeñas “movidas” de provincias, aquellas que como réplicas de un maremoto nacieron a la sombra de la “movida madrileña”. Viví intensamente la “posmodernidad” de Barcelona en medio de la euforia un tanto narcisista de la España olímpica del 92. Me suscribí al “deconstructivismo” sin saber muy bien de qué iba la cosa. Incluso me atreví con un inexpugnable texto de Derrida. Lo hice con el convencimiento de que “deconstruir” era la manera más sofisticada de llevar la contraria.

Durante muchos años he ido encadenando una continua sucesión de arbitrariedades culturales y estéticas hasta que renuncié al constante cambio al que me obligaba mi pretensión de ser “moderno”. Desde entonces, y desde la barrera, he asistido a un continuo baile de movimientos alternativos que siempre nacen con la radical intención de cambio y con espíritu perenne como respuesta al orden establecido.

Cada uno de estos movimientos siempre viene asociado a una estética transgresora. Pero con el tiempo, todas estas manifestaciones contestatarias y rebeldes, son asimiladas y neutralizadas por el mercado. Las formas se imponen sobre el fondo. La industria los transforma en edulcorada tendencia, apaciguando su carga política y neutralizando su carácter reivindicativo.

Así ha venido sucediendo desde la revolución “jipi” hasta la dictadura del like y la tiranía del algoritmo.

El diseño y la ilustración se ha suscrito con mucha flexibilidad y destreza a estas fenomenologías efímeras y ha apostado, en muchas ocasiones, por fomentar las tendencias sin oponer resistencia. Quizás sea porque al tratarse de actividades de índole visual han prestado mayor atención a la forma que al fondo.

Hace años me invitaron a participar en unos cursos de diseño en El Escorial. En la mesa redonda en la que participaba, uno de los colegas de

¹ Dozens of books, hundreds of posters, delicate objects, huge facades, animation shorts, sculptures, textiles, brand images, lamps. Any canvas, technique, communication channel, serves Isidro Ferrer to express with images his passion for the theater of life. National Design Award 2002, National Illustration Award 2006, Member of the AGI (Alliance graphique internationale), covers with his work and his word a vast physical and emotional geography.

oficio se definió como “diseñador de tendencias”. En mi turno de palabra, con afán de controversia, me bauticé como “agrodiseñador”. La cuestión es que el chiste devino en una realidad que he llevado hasta las últimas consecuencias.

Trabajo en soledad en una pequeña ciudad rural y le he plantado cara a la tecnología. Como un testarudo acto de rebeldía no tengo móvil y no hago uso de las redes sociales.

¿Qué beneficios me reporta este exilio? No tengo ni idea. No lo sé porque no poseo elementos para realizar una comparativa.

El caso es que durante años me he mantenido fiel a esta prueba de resistencia, pero también es cierto, que durante estos mismos años, he sufrido el asedio de las dudas y el pavor. La duda insistente sobre la conveniencia y las ventajas del uso tecnológico, y el miedo a quedarme desplazado del mercado.”

Hace unas semanas compartí mis zozobras con una persona cercana, especializada en comunicación de empresa. Ella me dibujó un preciso mapa de la realidad en la comunicación en redes, sus “pros” y sus “contras” y me expuso algunas posibles estrategias a seguir. Pero, antes que nada, me planteó una pregunta crucial: ¿Qué quieres?

¿Quieres ganar más? ¿Quieres cambiar? ¿Quieres tener mayor visibilidad? ¿Mayor reconocimiento?

Este domingo, como casi todos los fines de semana, he salido a pedalear por la sierra que bordea la pequeña ciudad donde vivo. El día era espléndido, un sol radiante, un cielo inmaculado y azul. Desde el collado de la sierra se presentaba la perfil de Los Pirineos como un majestuoso telón de fondo y a sus pies la Hoya de Huesca vestida de verde.

Las realidades cambian sin cesar porque el ser humano está en movimiento continuo y porque nos agitamos sin descanso guiados por impulsos propios y ajenos. Pero la naturaleza no tiene prisa, carece de urgencia y objetivo. La naturaleza permanece sobre cualquier tendencia.

¿Qué quiero?

Sé lo que quiero: respirar.

Animation: from the individual process to the studio workflow

Luciana Eguti¹

[Keynote Speaker]



As an Animator, it is possible throughout your career to choose any path: working independently in individual projects, getting medium sized commissioned films, or taking part in large Productions with hundreds of collaborators. Being able to navigate between different types of Productions many times requires more than just technical Animation and drawing skills, as it frequently demands a deeper knowledge of the workflow and processes involved as Productions increase in complexity and size.

This article intends to present some of the different skills and wisdom an Animator might acquire whilst working in different kinds of Productions, and it is largely based on my personal experience as an Animator turned Executive Producer for Animated Series.

1. One keyframe at a time

Regardless of technique, the Animator's craft always starts with one keyframe at a time. Each single keyframe is the result of the artist's work experience, as it sums up skills, problem solving and planning. In the individual process, the goal is typically to achieve the desired result for a shot or sequence, and with practice, it is possible to evolve drawing skills, understand timing and spacing and apply animation principles and theories that are accessible from many books and tutorials.

What can be observed is that working individually the Animator starts to come up with his own repertoire of poses and animation solutions, and in many cases, he can develop his visual style if this is a desired path as well. With practice, many basic animation principles start to become more intrinsic to workflow and it becomes easier to execute the craft when visual and manual skills are evolving as well.

Given that, it is possible to keep working steadily in the individual path while increasingly developing a personal style. But it is also relevant to note that with experience, factors like time management and research on different styles and techniques might become important even when working on personal projects.

2. Coming out of the shell

Although the Animator's craft is essentially individual, very often is necessary (or desirable even) to collaborate with other Artists, as projects

¹ Luciana Eguti, Executive Producer and Partner, Birdo. Luciana started her career in animation after graduating in Architecture and working as a designer and Art Director in São Paulo. She worked in studios such as PinGuim Content and studied Computer Animation at Sheridan College. In 2005 she and Paulo Muppet started Birdo, an animation studio dedicated to character animation. Since then they have worked as producers, directors and animators in more than 150 projects and their work has been awarded at international festivals. In 2016 Birdo won the Rio 2016 Olympic and Paralympic Mascots competition, and created its first original series. Luciana now works as Executive Producer and Creative Director supervising Birdo's productions supported by a team of more than 80 amazing artists.

and delivery demands grow. For many Animators, the first contact with other professionals happens working with Supervisors or Directors - the challenge becomes to achieve new quality and time standards that are demanded, and that are not personally chosen or controlled. This situation can push the Animator to understand the process better, improve his technique and creativity - in many cases the feedback from more experienced Animators also helps this growth, as much as getting reviews and notes can be tiring and rewarding at the same time.

A more balanced relationship happens when working with peers with the same experience level, or that are collaborating in a project with similar functions. Collaborative films and smaller projects are usually experiences in which the Animator can compare his skills with others and share knowledge in a less pressured environment.

Every so often an Animator working in collaborative projects develops the capacity of analyzing his peers' work in terms of technical and artistic terms, eventually taking this information to a broader view of the project. These Animators tend to move to supervising, planning and managing positions, not as a rule, but as new career choices and opportunities appear and become a natural path to be followed.

3. Animator X Time Management X “Budget”

Time management will eventually appear in the Animator's path as an individual process aspect to be understood, rather than an issue to be corrected or addressed. Getting to know which steps of the process are more or less time consuming, observing whether an animation problem is related to a technical issue or is a part of the natural working flow not only helps optimize time spent on a shot, but also can point out skill aspects that can be evolved, or new artistic languages to be explored.

When working with collaborators or supervision obviously time management will be an asset to be considered, so the deeper the understanding of this aspect in his own process, the better the Animator will respond to any project demands. Time management is also closely related to the “Budget”, that goes beyond solely the amount paid for a project or per footage, but the aggregated value of the Animator's time - many times, the “value” might be the artistic and technical challenges the project offers. Regardless of this, developing a better awareness of time and budget balance helps avoid excessive pressure and keep goals in perspective.

If an Animator assumes Supervision, Direction or Production roles in any project, then “Time management X Budget” is a direct issue to be considered - as complexity increases, a good understanding of the team's Time management and output capabilities will help reach the desired artistic and technical quality within the Budget. And in that sense, when each Animator of a team has a clear understanding of these aspects in his own process, it will help everyone's processes flow better.

4. Bigger projects, new perspectives

Moving to bigger projects such as Animated Series or Feature Films can be an overwhelming task depending on the Animator's expectations and

experience. Even when one's goal is to focus on individual work, it is easy to get lost in the vastness of certain Productions and pipelines, as it gets harder to contact peers or superiors, and have a clear picture of the result.

It is a challenge to Producers to create work environments and workflows that allow exchange and effective communication where Animators and the whole team can thrive, taking into consideration individual processes as well. Very often even though some Productions have space for work experience exchange, the Animator is constantly pressured by his own deadlines and delivery demands and does not communicate issues well.

These larger productions typically involve more departments and specialization, and if the Animator is interested in knowing what is produced in other departments this will help get a better sense of what his contribution means to the project. Moreover, these departments can become new areas of expertise to be explored. Most Animators usually have been in touch in these departments at least once, especially if they had experience in short movies and smaller projects with less segmented functions, and in large productions there are opportunities to focus on very specific skills either in Art, Story, Animation or Post-production departments, just mentioning a few.

Communication skills can also be greatly improved when working on bigger projects. In terms of an individual path, being able to communicate is considered a great asset in production as feedback and outputs are optimized and deadlines can be better controlled by Producers. It is important for the Animator in a large production to understand his own limitations in this aspect, for it is not necessarily an issue to be "corrected", but another aspect of the personal process to be taken into consideration. But taking the chance to improve these skills if desired is not a bad idea.

Getting to know more about the project's workflow and needs usually helps the Animator to understand his contribution and demands, opening yet more possibilities for personal growth and career opportunities.

5. Any path is possible

While an animator can always evolve and find progress in an individual journey, our field allows for exploration of many related roles, especially when participating in bigger productions.

Transitioning from working on an individual shot to taking part of the processes and sequences of a movie or series is also transitioning from the individual process to a collective one – this will bring new challenges to the Animator, in technical and personal aspects. Collective work might not be suitable for everyone, but it can be a valid experience even if not considered an ultimate goal, as it can take the Animator to bigger accomplishments.

In Animation there are unlimited possibilities, and every path can lead to personal growth, one keyframe at a time.

Editorial Illustration: Audience Interaction through Time and Space

Andrew Selby¹

A.Selby@lboro.ac.uk

[Keynote Speaker]



Keywords

Editorial illustration,
Animation, AR, VR

Editorial illustration is seeing a major shift in focus in terms of the presentation of content and the consumption of information. A rise in news sources, coupled with the plethora of platforms that present content for consumption, has increased exponentially over the last decade. This has created new opportunities for illustrators but must be seen against a complex context of disagreements about the ionaryprovenance of factually accurate news and the voracity of literal and visual language employed to present 'truth'. Crucially, editorial illustration can be a convenor of authenticity in a melting pot of viewpoints encompassing race, religion and gender. This makes the relationship between publisher, commissioner, illustrator, and audience an ever-more important chain linking the consumption of news and portrayal of truth.

This paper presents examples of how changing contextual environments such as augmented and virtual reality offer opportunities for editorial illustration to be seen and consumed differently. Challenges exist for illustrators to make work using AR and VR, posing questions about what we now understand as environment. The printed page, and the resulting distance between image and reception of audience, has been augmented by digital platforms. No longer can illustrators expect the closure of an image in published printed form, but rather a continued dialogue between creators and readers or audiences in emerging digital environments. Continued dialogues use sensory engagement with content that can be aural and haptic to envelop audiences, both through the image and the contextualising environment, which creates an ongoing conversation.

The paper draws examples from the most progressive creators and publishers of editorial content that push current boundaries of the form. The author explains changes in engagement with content, offers insights into the professional development of illustrators and suggests academic positions for critics to engage with these new editorial illustration outputs in interactive environments.

Introduction

In traditional editorial contexts, a page layout grid served several functions [1], [2], [3], [4]. On a practical level, it allowed a designer to organise and display content in a hierarchical structure, tying text and image together on a printed page - and later a digital screen - that made the reading

¹ Andrew is a Senior Lecturer in Illustration and Animation at Loughborough Univ. From 2011-14, he was Head of the School of the Arts. Between 2013-19 served as Associate Dean for Enterprise in the School of the Arts, English and Drama. An internationally recognised illustrator, his work has appeared in newspapers, magazines, billboards and covers of major corporate reports, including campaigns for Nike, Accenture, British Gas and Eurostar. Andrew's first book, *Animation in Process* was released in 2009 and the second, *Animation* was published in 2013. Both have been co-edited in Spanish, Chinese, Taiwanese and Russian.

experience informative. Designers who use grids believe that visual coherence enables the reader to focus on content rather than form [5]. On a philosophical level, the grid anchored the social, economic and cultural principles that underpinned, guided and embodied the beliefs and values of publishing houses and news corporations. Whilst both grids are invisible to the naked eye, on both levels we know they exist. In the practical context, designers and illustrators encounter page layout grids early in their respective design educations and are adept at recognising an underlying structure for the display of text and image [6]; in a philosophical context, audiences and readerships have an increasingly sophisticated awareness of the social motivations and political leanings of publishers [7].

Information platforms are shifting for creators of communication media and news content, and inevitably, perspectives and perceptions are altering for new and established audiences and readerships. Practical and philosophical awareness has been heightened in recent years as audiences and readerships have become more literally and visually sophisticated, both enlightened and demanding to how content is presented, and how the resulting information is judged. Adding extra dimensions such as virtual spaces, or the passing of time to a reading experience, profoundly alters the relationship between content and audience, since it extends our experience of content. Other senses are evoked by displaying editorial content beyond the visual that are audible or haptic, or both, creating communication experiences that are sensual, seminal and complex.

This paper examines the contextual landscape for the adoption and assimilation of AR and VR technology in the context of editorial illustration and introduces the creative opportunities for editorial illustrators using these technologies. The paper investigates the resulting changed media consumption experience of the reader when faced with immersive digital technology, and further considers educational frameworks that can be implemented to introduce students to the technologies in a supportive and informative setting, but also to design for memorable readership and audience experiences [8], [9].

The Contextual Landscape

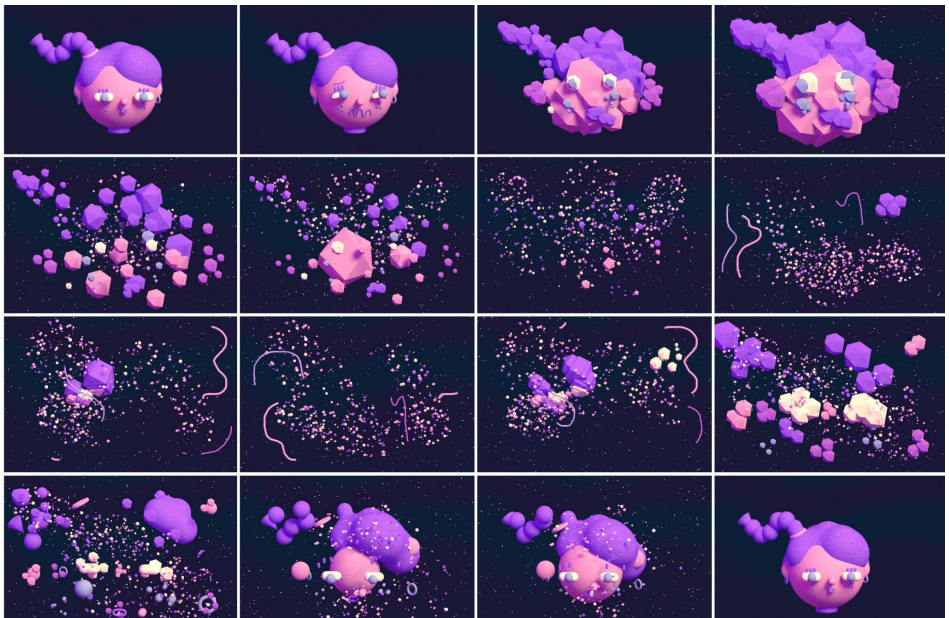
‘In the recent past, chemical-based photography—a technology that dominated for more than a century and continued to evolve—was routed by digital technology in less than 20 years. Today the print media industry is in a life-and-death struggle to remain relevant in a world of instant, online news and entertainment.’ [10]

The digital shift in the creation, production and dissemination of content has had a profound effect on consumption [11], [12]. In the context of editorial illustration, the old, established patterns of traditional graphic-designed print media, where illustrators were expected to service editorial designers are dying [13]. Perhaps more fundamental than the production of content itself has been the dismantling of the physical

and philosophical structures that saw the editorial designer and editor entrusted as content gatekeepers. Traditionally, what left the drawing board, the paste-up table and more latterly, the digital file, was passed to the editor for sign-off, on to the production team and ultimately what was printed ready for the newsstands. The only way for the readership to take issue with content was to either write a letter of complaint to the editor, or to not buy the newspaper, thereby supposedly exerting financial pressure on the publisher. Today, the creation, production and dissemination of editorial content is increasingly received digitally. This change reframes the journey of communication content from creation to consumption, but additionally allows a continuation of critical reflection post-publication which can thereby re-purpose future production, by altering and affecting future content.

The cross- and multi-disciplinary nature of editorial design in a digital context has positively democratised the editorial illustration landscape. Editorial illustrators are increasingly better taught through improved education systems [14] and come from an enlarged pool of both subject interest and a wider demographic of society. Editorial illustrators have influence beyond the printed or digital ‘page’, increasingly working as creative directors who have overall control of the content, or as layout contributors creating type to accompany imagery and commissioning the work of others. They have progressive educational backgrounds evolved through Science, Technology, Engineering and Maths (STEM) rather than a traditional humanities-biased knowledge base. The democratisation of editorial illustration has enabled several welcome developments: a more even gender balance in the commissioning and production of work; an

Fig. 1. Julian Glander’s sequential editorial work for The New York Times bridges print and digital editions simultaneously.



advanced, progressive debate about equal rights for inclusion of emerging gender identities; revolutionised routes for promotion to be considered without unfairly discriminating against flexible working practices diminishing achievements; and supported pay regimes that more fairly reflect and reward the multifarious skills that editorial design has in abundance. This sea-change in mentality at the creation and production end of the editorial illustration spectrum is mirrored by how communication content is consumed by the wider society.

More profoundly, the term ‘democratisation’ has an important advantage in the digital context of editorial illustration. Contemporary content is increasingly likely to emerge from an appetite, interest, or demand from consumers, either through individual or collective voices. The public has an increased understanding of terms such as ‘user-focus groups’, ‘participatory design processes’ and ‘co-working’, because they are exposed to practices in their daily life; through their own professional working practices and those of their employers, educators, or legislature; through consultancy and community-led initiatives and events; and through co-operative farming producing their food or sharing family and friends’ experiences through social media postings. All of these examples have one thing in common – they treat the public voice with a level of empathy and respect, and they place democratic value to public voices in an open debate. As with all debate, freedom of speech inevitably means intervention, claim and counterclaim, different interpretation, and extremism, giving rise to societal debates about truths and falsehoods. As a society, we all have an important role to play in upholding democratic values, allowing free speech and holding individuals and groups to account when they overstep a consensus line.

AR and VR technology has the capability of enabling ever-greater cross- and multi-disciplinary approaches to editorial illustration practice. Used in imaginative and ambitious ways, AR and VR technology can further unlock information, display sensory content in exciting and digitally malleable ways. Considerations must be exercised around editorial choices for the use and distribution of such content, and that the elasticity of geo-political borders is not the blurring of lines of moral codes or ethical stances that have been built up in the spirit of preserving rights and respecting differences.

AR and VR Technology: A Creator’s Perspective

It is worth outlining the key differences between AR and VR technology for the purposes of their potential use in editorial illustration. Augmented reality (AR) technology offers new tools to readers and consumers of content by creating digital layers over an existing physical base [15]. The AR application on the smartphone or tablet allows the reader to see and utilise information in new ways [16]. Typically, this will involve a printed page with specially constructed digital code markers that are enacted by a smartphone or tablet operated by the reader. Virtual reality (VR) technology creates a completely artificial environment, removing the viewer from their physical location and immersing them ‘virtually’ elsewhere through wearing a headset. Code

markers began as lines, blocks, or bar codes on a physical surface (AR) or embedded into the virtual content (VR), but technological advances have allowed them to be increasingly integrated into a visual image in both AR and VR contexts. For editorial illustrators, establishing where these markers are located in an illustration is crucial in the construction of the image, as this establishes the bed rock onto which layers of digital content are built to enhance the immersive reading experience.

By building up digital layers in a virtual space between the physical base and the reader, information can be controlled and distributed to aid and enhance a reading experience. On a simple level, this means that data can be presented clearly and articulated to enable understanding. The ground-breaking part of the wider technology exists in the opportunities for integrating digital content into greater or lesser real-world environments, so that it becomes possible to interact with the combined content, making choices and interacting in real time. For example, imagine being able to hit a winning home run using your virtual bat to win the Baseball World Series, or being able to move blocks into position to build the Great Pyramid in the Valley of the Kings. These hitherto unachievable experiences in real life become digitally enhanced sensory possibilities that are enacted through the controlled guidance and familiar viewpoint of editorial illustration.

Three core fundamentals underpin AR and VR, namely the source data, the way(s) that data is represented and the interactive use of that data to trigger action(s). Source data material is established in editorial illustration through the connection(s) enabled by the Internet of Things (IoT) between tools (the physical printed or digitally manifested artefact and the smart-phone or tablet held by the viewer), systems (the layout grid system that harbours text and image) and objects (text(s) and image(s) themselves) [17]. In the case of editorial illustration, this aggregation of physical and digital content can, for instance, drive new knowledge acquisition from presented information, enliven educational experiences, or heighten sensory entertainment pleasure. AR and VR technology has qualities that can condense or expand content through the managed delivery of information controlled by the editorial illustrator. This results in a rich image that can critically penetrate beyond surface definitions to examine informative, educational, or entertaining content with greater depth and increased clarity. Permeating physical, and by extension, intellectual surfaces, allows greater insight into, and understanding of, subjects. For example, the reader can view and learn how a whale has the ability to decompress its lungs to remain underwater for long periods, or to more closely examine repairs to complex machinery without placing the reader in danger. But AR and VR technology is not confined merely to visual presentation of information since the technology allows readers and audiences to control that information through movements such as gazes and gestures [18]. These possibilities are increasingly being explored to shape reader and viewer experiences in the fast-paced world of editorial illustration.

There are clear advantages currently for AR over VR in an editorial illustration context. Firstly, audiences are familiar with its existence as the technology already exists in fields such as healthcare, energy, tourism and finance, meaning engagement occurs in a range of day-to-day activities,

such as driving a car with a heads-up display, or eyewear that can project digital layers onto source reading material. Secondly, AR does not obscure a user's field of vision by wearing the headset needed for VR, but simply places layers of information over source material creating a synergetic experience that allows freedom of movement and greater flexibility for reading in different environments, such as commuting or waiting at an airport or train station. Thirdly, the technology drives genuine interest and curiosity amongst users, with research suggesting that consumers value AR products 33% higher than non-AR offerings [19]. As the technology develops, especially in the way headsets are designed to be worn and further refined, VR technology offers editorial possibilities. For example, The Guardian issued free branded Google Cardboard headsets in 2017 to view exclusive content, while major broadcasters such as the BBC and CNN have agreed to release VR-specific content moving forward using Cardboard, Daydream and Gear headset platforms.

Editorial illustration case study: The New Yorker magazine

In May 2016, Art Director at The New Yorker, Françoise Mouly, commissioned Christoph Niemann to create the journal's first augmented reality cover, 'On the Go', in a collaboration with Qualcomm Inc., using the AR reader application Uncover. The resulting yellow and black graphic illustrations are immediately recognisable as Niemann's work, not because of the colour palette, but for the playful and unapologetic approach to embracing new communication possibilities in the context of editorial illustration. The Innovators Issue cover is successful predominantly in introducing AR technology through illustration, rather than despite it. The 9 May 2016 issue invites the reader to walk through New York subway doors and take a journey through familiar New York City landmarks and locations, using Niemann's illustrated vignettes of everyday life to place the reader's interaction as a necessary and pivotal part of the resulting experience that unfolds. Niemann describes this use of AR as a natural extension of his practice,

“If you create a world on paper, you create a window. Usually, you just break the surface with your mind, but you always have the feeling of: What if you could step into that world or if something could come out of it?” [20]

By angling and tilting a smartphone or tablet running an AR/VR app, the reader navigates the illustrated cover, subconsciously uncovering extra digital layers of augmented content that create unexpected and surprising re-imaginings of the city. Niemann capitalises on the intelligence and knowledge that readers have of the urban landscape and architecture of the Manhattan skyline and imbues this with core human traits that humans experience in everyday life, such as repetitious actions and common mannerisms which provides a social context for the work enabling recognition, identity and ownership by the reader. Niemann says of the concept,

““In a drawing, the barrier between the real world and the made-up world is the surface, so at the very beginning I thought of an eleva-

tor with its doors closing. But then I realized that the subway is even better, because it really does take you to a different world. The closing doors are a flat surface that separates two worlds, and so are the covers of a magazine—separating before you read it and after you read it, what you know and don't know, how your views change. So between the front and the back cover, and the experience created by the app, I like that we could show essentially two different angles on the same world. Like stepping through a mirror.” [21]

The reward is an exploration of the passing of time experienced through known and imagined spaces by the reader, aided by Niemann's illustrations. The Innovators Issue experiment with AR later led to Niemann being commissioned to complete The New Yorker 30 September 2019 cover, where the illustrator creates a simple 'windowpane' grid to allow the passing of time to be experienced and understood by the reader. Niemann states that,

“I love to play with different styles to experiment with different versions of abstraction. Technological experiments with A.R. and V.R. are really about curiosity for a new medium. The interesting question in those fields is whether they can redefine storytelling. (The jury is still out, in my opinion.)” [22]

Niemann's question is central to developing an appetite for AR and VR as both seek recognition, much in the same way that cinema developed from the traditions of stage to screen. Theatre and cinema are different because of their psychological impact on an audience - the physical presence of theatre is in marked contrast to the presence of actors on screen - yet both offer an experience that is beyond the visual and that extends the power and reach of storytelling.

AR And VR Technology: A User's Parallel

AR and VR technology fundamentally change the dynamic of both the viewing and participating experience with content. Creators need to be cognisant of human perception ability and time to adjust and re-frame these perceptions in a immersive surround environments. From a time where editorial illustration was principally concerned with visual impact, AR and VR technologies encourage more sensory stimuli to be activated. The rise of academic-focused research looking at human-centred, participatory design or user experience design would suggest that the audience has greater investment and voice in these demands; that should not detract from creative makers who also want to explore the technology for the benefit of promoting themselves, exercising their opinions and capitalising on opportunities of working in an increasingly collaborative field. Creating environments that permit and encourage interactions and connections is as important as the content being absorbed.

There is also the not-so-small question of the associated value systems that emerge from AR and VR technology adoption. We are experienced and



Fig.2. Swiss design group Studio Feixen create symbiotic visual environments that encourage sensory stimuli beyond simply the visual with the addition of sound, here for WIRED.

adept at deciphering, understanding and appreciating editorial illustration in traditional printed idioms; what happens to our expectation in a virtual environment context? The spatial properties of this form, experienced through the virtual space and time of information presentation and exposure, also raise questions about the relationship between fact and fictional content, and perhaps more profoundly, about free and paid-for content vis a vis editorial and advertising matter.

AR and VR technology has a time and cost dynamic too; illustrators need to invest in understanding the possibilities, engaging with software and hardware to appreciate the likely needs of consumers, readers and audiences, and devote time to the pre-production and production of content. In previous instances of digital technology adoption and assimilation, the illustrator has too often sought individual and isolated solutions which has become a barrier to many due to human and

equipment cost constraints. AR and VR technology needs collusion and collaboration to produce innovative and exciting content. It remains an anathema that these very products are instigated, developed and brought to market through collaborative research and development practice. This must not stop potentially stop when hardware and software are brought to market. When illustrators talk of scaling up activity, AR and VR technology offers opportunities to work not just with the technical coding side of an operation, but also with music-makers, sound effects pioneers, lighting and ambient media designers, environmental designers, and spatial planners to bring creative ideas to public and commercial audiences.

AR and VR for Editorial Illustration: Educating Paradigms

To tap this potential, education is clearly a vital factor. In his book, *The Power and Influence of Illustration*, Alan Male espouses a contemporary educational journey for students of illustration that delivers the skills, intellectual and entrepreneurial spirit to inspire and shape new practice and subject innovation, recommending that,

‘Graduates should be critically connected and use the latest insights, critical theories and technologies and become adaptive thinkers whose ideas engage the world.’ [23]

Education institutions must meet the challenges of the digital revolution head on and play an increasingly important role in our innovation ecosystems and economies [24]. From traditional routes such as degree and diploma programmes, through to further education and adult learning in non-academic environments, including public libraries, workshops in innovation centres, and co-operative labs, new approaches are required to fundamentally shift illustrators’ approach from being service providers to instigators of content. The international battle to see STEM subjects as

STEAM, effectively nesting the Arts into Science, Technology, Mathematics and Engineering, is not universally well served in Higher Education institutions that should be taking a lead in this regard. Schools are independent in both location and joined up institutional pedagogic thinking, proven by the small number of nationally funded projects between the Arts and STEM-based subjects. Where Arts are included, it is often as a latter-day decision aimed at producing or titillating the outward face of a project or facilitating a storytelling or factual information dynamic as a recognised way of enlightening external parties to the motivations, methods and outcomes of project research.

Institutions are slow to make significant pedagogic changes. In a Higher Education context, changing a curriculum in one subject is not sufficient; change needs to be manifest over a faculty at least, and better still an institution or group of institutions. It is people who are the core agitators and have the power to change focus, approaches and strategy to get them to those goals. It follows then that institutions who have a research-focused ethos are more likely to be able engage widely in discourse and debate to produce exciting matchups between education and industry and to provide evidence for policy change that can profoundly affect the direction of future education at its core. As the global demands for the need to understand the technology, contextualise the wider social, cultural and economic impact and see the entrepreneurial value of content sharing grow, these debates must happen at an international level. This view is emphasised by the President of Carnegie Mellon University, Farnham Jahanian,

“There is no guarantee, of course, that technology will automatically benefit humanity. Here, perhaps, lies the greatest obligation for institutions of higher education in the digital revolution. It is up to us to provide the ethicists, artists and philosophers who can point the way; the policy experts and economists who can draw the map; and the cognitive scientists and sociologists who help ensure the destination is designed for people as well as machines. And it is up to us to make sure these scholars are working side-by-side with the applied researchers and technologists who are driving the revolution.” [25]

Given that current projections all point to AR and VR technology informing and influencing our future everyday life, from learning at primary or elementary school (Creative Industries Federation, 2019), through to permitting our entry to new countries, understanding and managing our health care needs, ascertaining our energy consumption and even opening up new ways to engage more positively with personal finance opportunities and risks, the technology needs to be taken seriously as an integral part of our future being and relations with others. How much engagement will be made, by whom and on whose behalf, and where and how will these interventions be located are questions that will pre-occupy researchers, production companies' policy makers and the legal profession for years to come. Research points to be knowledgeable and proactive early as an instigator and an adopter rather than remain passive and effectively be led by the decisions of others [26].

Storytelling classes and projects which encourage the passing of narratives that can entertain, inform and inspire are inventively taught in schools. In parallel, students are processed through computer science in process-driven rather than problem-centred learning. What about if the two could be fused and meshed with business components to understand how to bring products and or services to market? Bringing illustrators' storytelling sensitivity to a work of fiction, or non-fiction information, would not diminish the core strength of contribution. Conversely, it would encourage other collaborators to see the vast array of transferable skills that illustrators possess applied in a different workplace dynamic. Collaboration over technical skills, critical judgment about reception and familiarisation of content and negotiating creative direction are not new activities beyond the day-to-day creative pursuits of illustrators - but they are not always seen and therefore valued by the associated creative workforce.

The key lies in tapping that resource explained at the introduction of this paper, namely the audience and readership themselves. The AR game, Pokémon Go, is a universally recognised example. At the height of its' global popularity (15 million downloads, accumulating over \$1.6 million in revenue in its launch week on 6 July 2017), millions of players, of which a substantial demographic were young adult learners, were introduced to and consumed by the immersive technology in game format, that became a part of their everyday lives. The game required players to find 'hidden' Pokémon's in the real landscape and to accumulate finds and share their location with other users. Crucially, in the context of educational advantages, measurable outcomes including visual literacy, problem solving, social learning and communication dexterity would be encapsulated.

Engaging users early in an education experience can profoundly affect the outcome of both the product or service, and also the integrated learning experience both at the points of pre-production and production, and the reception given to augmented editorial illustration content. Co-operative enquiry is a research method which would work successfully in this context [27]. This methodology and range of methods into a project working with Saudi Arabian schoolchildren learning English as a foreign language. Research found that children's appreciation and understanding of the English language could be enhanced through shared group activity engagement with AR-based textbooks that brought learning alive to the class.

The process of co-operative enquiry runs parallel with earlier points about the scale of change occurring in an editorial context: this is global reach territory and cannot be solved in isolated pockets. The MFA Visual Narrative programme at the School of Visual Arts (SVA) in New York City has successfully run Story Of/ events in conjunction with the Society of Illustrators' in 2018 and 2019. The collaborative event, 'allows established and emerging filmmakers, performers, artists, artisans, strategists, designers, gamers, programmers and all visual thinkers to push the boundaries of what a story can be' [28]. Moderated by Nathan Fox, Chair of the MFA Visual Narrative programme at SVA, and the narrative and infographic designer and educator Jenny Goldstick, the programme states four key aims:

- Investigate experimental structures and formats of visual storytelling in teams
- Advance your rapid prototyping skills
- Explore new frameworks of thinking that transcend media
- Network with like-minded professionals from a range of creative communities

This event epitomises a more collaborative approach which must be central to the future success of educating in this field. Scaling up allows partnerships to form at the outset of a project, meaning individuals can still have a knowledge-informed voice but are open to the views and experiences of other professionals. As project ideas develop, tasks can be shared between discipline-specific fields of interest which allow specialist skills to be employed and the resulting experience to form a robust, education information package. This approach encourages interaction through participants networks, enabling interest to be underwritten by support in kind or through public-private investment. The StoryOf/ project has drawn additional support from Pop-Up Magazine, InVision, Blick, DaVinci Artist Supply, Joe Coffee Company, and RisoLab. As a project like this extends, it is entirely possible to see content providers such as charities, national governmental organisations and not-for-profit organisations to lend their philanthropic support as part of shared-interest entrepreneurial initiatives.

For evidence of public funding leading to private partnership investment to further STEAM, the UK-based STEAMhouse in Birmingham, England is a proven example. Devised around the growth sectors of low carbon, health and life sciences, advanced manufacturing, and creative and digital, it is part of Greater Birmingham and Solihull Local Enterprise Partnership (GBSLEP) strategy. Led by Birmingham City University in partnership with Eastside Projects and funded by the European Regional Development Fund (ERDF) and Arts Council England through the Creative Local Growth Fund, STEAMhouse, 'provides support to SMEs and new enterprises from the GBSLEP region to develop new products and services that create business solutions to fuel long-term economic growth. The next stage will expand its range of digital tools to include virtual reality (VR), augmented reality (AR), mixed reality and high-end 3D printers to allow the centre to connect with a broader range of innovative, commercial SMEs' [29].

The Immersive Storytelling Studio (ISS) at London's National Theatre is another example of successful public investment in research and development in the Arts that connects to STEM. Following a £16.7m Arts Council England grant (2018 – 2022), the National Theatre has opened its doors to creators wishing to explore its VR, AR, mixed reality (XR) 360° films, projection mapping and motion capture technologies. Crucially, this resource has been underwritten by its partnership with Accenture that supports 30% of expenditure but also leverages further visibility – and the opportunity for further support – from its vast global network. The ISS offers:

- Internal expertise and resource dedicated to developing new artistic work
- A setting which presents subsidised and free workshops to an exist-

ing audience – delivering practical R&S insight and developing audiences of the future

- Creating valuable intellectual property that is globally recognised (for example, War Horse, which has toured to 11 countries around the world). [30]

The ISS has been actively used by Loughborough University students: accessing an internationally-renowned resource; set up to encourage collaboration between creative disciplines; using state-of-the-art equipment which is maintained to an exacting standard; utilising the education programmes built-in to share knowledge and expertise; understand audience interaction, expectation and appreciation; building networks for future projects and avenues of creative work; and developing new custodians of the creative economy, which is expected to create 1 million new creative jobs in the UK economy by 2020 [31], [32].

Conclusion

If, as expected, AR and VR technology becomes widely accepted and adopted in communication fields, new paradigms of managing, designing and presenting content will need to recognise and address readership and audience demands. This will affect editorial illustration as the need for education, entertainment, and information content to be immersive becomes ever-present and pressing. The extended loop of content reception, created by the digital delivery, presentation, and consumption in an editorial illustration context, will again shift expectations of readerships and audiences. The need to assimilate expectations around space and time will be a pre-occupation for illustrators, writers, editors, production teams and publishers. At the same time, these immersive content environments offer opportunities to those who are willing to embrace the technology, challenge existing paradigms of content consumption and create editorial illustration content that will directly feed into social, cultural and economic impacts for global creative economies.

The examples cited in this paper provide evidence that a collective voice is louder than a singular yell in terms of achieving investment in equipment and resources. Research confirms that high category creative jobs in the UK and US are not at high risk of automation [33], but rather that computers serve to complement most creative professions, making creative skills more productive (Bakhshi, Frey and Osborne, 2015). Working together to decipher what ‘investment’ entails is key: providing expertise, educational platforms, equipment, support resources are as important as financial support if there is to be a serious attempt at generating social, cultural, and economic impact as part of a wider national movement to embed AR and VR learning. The very novelty of AR and VR technologies means it is a learning experience for all and that voices in the adoption and immersion process can be democratically heard, respected, and valued. The examples also are selected to highlight the research this paper highlights around developing audiences of the future that will be more discerning, nuanced, aware and critical than at any time in our media consumption history.

Bibliography

- [1] Kinross, R., *Modern Typography. A Critical History*, London: Hyphen Press (1991)
- [2] Elam, K., *Grid Systems*. New York: Princeton Architectural Press (2004)
- [3] Roberts, L., & Thrift, J., *The Designer and the Grid*, Hove: Rotovision (2004)
- [4] Haslam, A., *Book Design*, London: Laurence King (2006)
- [5] Haslam, A., *Book Design*, London: Laurence King (2006)
- [6] Haslam, A., *Book Design*, London: Laurence King (2006)
- [7] Male, A., *The Power and Influence of Illustration*. London: Bloomsbury Publishing (2019)
- [8] Tufte, E., *Envisioning Information: Narratives of Space and Time*, Cheshire, Connecticut: Graphic Press (1990)
- [9] Tufte, E., *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative*, Cheshire, Connecticut: Graphic Press (1997)
- [10] Manyika, J., Chui, M., Bughin, J., Dobbs, R., Bisson, P. and Marrs, A., *Disruptive technologies: Advances that will transform life, business and the global economy*. The McKinsey Global Institute (2013) https://www.mckinsey.com/-/media/McKinsey/Business%20Functions/McKinsey%20Digital/Our%20Insights/Disruptive%20technologies/MGI_Disruptive_technologies_Full_report_May2013.ashx Accessed 3 December 2019.
- [11] Manovich, L., (2001). *The Language of New Media*. MIT Press: Cambridge, Mass.
- [12] Doyle, S., Grove, J., and Sherman, W., *The History of Illustration*. New York and London: Bloomsbury (2019)
- [13] Selby, A., Digital shift or explosion: Is technology a substitute for content in experimental animation? *The International Journal of Arts in Society* 5 (5). Melbourne: Common Ground Publishers (2011)
- [14] Male, A., *The Power and Influence of Illustration*. London: Bloomsbury Publishing (2019)
- [15] Mariani, J., Sniderman, B., and Harr, C., More real than reality: Transforming work through augmented reality. *Deloitte Review*, Issue 21 (2017) <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/deloitte-review/issue-21/augmented-reality-at-workplace.html> Accessed on 3 December, 2019.
- [16] Alhumaiddan, H., Lo, K. P. Y., and Selby, A., Co-design of augmented reality book for collaborative learning experience in primary education. (2015). Presented at: SAI Intelligent Systems International Conference (IntelliSys 2015), 10th-11th November 2015, London, pp.427-430
- [17] Mariani, J., Sniderman, B., and Harr, C., More real than reality: Transforming work through augmented reality. *Deloitte Review*, Issue 21 (2017) <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/deloitte-review/issue-21/augmented-reality-at-workplace.html> Accessed on 3 December, 2019.
- [18] Kunkel, N., Soechtig, S., Miniman, J., and Stauch, C., *Augmented and virtual reality go to work*, Deloitte University Press (2016) [/content/www.us/en/insights/focus/tech-trends/2016/augmented-and-virtual-reality.html](https://content/www.us/en/insights/focus/tech-trends/2016/augmented-and-virtual-reality.html). Accessed on 5 December 2019.
- [19] Anon, *Augmented and Virtual Reality Are Revolutionizing Education and Student learning*. *EdTech Review* (2017) <https://edtechreview.in/data-statistics/2844-augmented-virtual-reality-education-classroom-learning> Accessed 6 September 2019.
- [20] Mouly, F., and Kaneko, M., *Cover Story: Christoph Niemann's "On the Go"*. *The New Yorker*, 9 May 2016 (2016) <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2016-05-16>. Accessed on 6 June, 2019.
- [21] Mouly, F., and Kaneko, M., *Cover Story: Christoph Niemann's "On the Go"*. *The New*

Yorker, 9 May 2016 (2016)

<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2016-05-16>. Accessed on 6 June, 2019

[22] Mouly, F., Christoph Niemann’s “Evolution”. The New Yorker, 23 September, 2019 (2019) <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2019-09-30>. Accessed on 10 December 2019

[23] Male, A., The Power and Influence of Illustration. London: Bloomsbury Publishing (2019)

[24] Jahanian, F., 4 Ways Universities are Driving Innovation. World Economic Forum (2018) <https://www.weforum.org/agenda/2018/01/4-ways-universities-are-driving-innovation/> Accessed 3 December 2019

[25] Jahanian, F., 4 Ways Universities are Driving Innovation. World Economic Forum (2018) <https://www.weforum.org/agenda/2018/01/4-ways-universities-are-driving-innovation/> Accessed 3 December 2019

[26] Manyika, J., Chui, M., Bughin, J., Dobbs, R., Bisson, P. and Marrs, A., Disruptive technologies: Advances that will transform life, business and the global economy. The McKinsey Global Institute (2013) https://www.mckinsey.com/~/media/McKinsey/Business%20Functions/McKinsey%20Digital/Our%20Insights/Disruptive%20technologies/MGI_Disruptive_technologies_Full_report_May2013.ashx Accessed 3 December 2019.

[27] Alhumaidan, H., Lo, K. P. Y., and Selby, A., Co-design of augmented reality book for collaborative learning experience in primary education. (2015). Presented at: SAI Intelligent Systems International Conference (IntelliSys 2015), 10th-11th November 2015, London, pp.427-430

[28] School of Visual Arts, Story Of/ Workshops. New York: School of Visual Arts (2018) <https://www.storyofworkshop.com> Accessed on 3 December, 2019

[29] Anon, Public investment, public gain. London: Creative Industries Federation (2019) https://www.creativeindustriesfederation.com/sites/default/files/2019-05/Public%20Investment%20report%20A4%202019%201.o_o.pdf Accessed on 7 December, 2019

[30] Anon, Public investment, public gain. London: Creative Industries Federation (2019) https://www.creativeindustriesfederation.com/sites/default/files/2019-05/Public%20Investment%20report%20A4%202019%201.o_o.pdf Accessed on 7 December, 2019

[31] Bakhshi, H., and Windsor, G., The creative economy and the future of employment. London: NESTA (2015)

<https://www.nesta.org.uk/report/the-creative-economy-and-the-future-of-employment/> Accessed on 1 October, 2019.

[32] Bazalgette, P., Independent review of the creative industries, London: Department for Digital, Culture, Media & Sport (2017).

<https://www.gov.uk/government/publications/independent-review-of-the-creativeindustries>. Accessed on 1 December, 2019.

[33] Frey, C. B. and Osborne, M., ‘The Future of Employment: How Susceptible Are Jobs to Computerisation?’, University of Oxford mimeo (2013)

http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf Accessed 8 August, 2019.

[34] Bakhshi, H., Frey, C. B., and Osborne, M., Creativity vs. Robots: The Creative Economy and The Future of Employment. London: Nesta (2015) https://media.nesta.org.uk/documents/creativity_vs._robots_wv.pdf. Accessed on 5, November, 2019.

Draw(ing) on absence: a reflection on (post)pandemic ground-based illustration practice



Tânia Alexandra Cardoso¹

t.a.cardoso@uva.nl

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

Abstract. In the wake of the Covid-19 pandemic, there has been a noticeable shift in the usual presence of bodies moving through urban space. As a result, our everyday definitions of mobility and perception of space and place have changed. In turn, urban-focused illustration practices are prompted to consider the altered presence of the body in the city, and ask how human embodiment is enacted in online spaces and urban digital networks. This new situation, as I read it, can spark the illustrator's urban imagination, but it also poses challenges as to appropriate strategies for illustration practice in the city. In this paper, I will reflect on how the engaged, even if distanced, position of the illustrator demands a renewed critical reflection on what potential absence and disconnection may mean for the creative treatment of urban spatialities and temporalities. It is crucial, as I will suggest, to develop adjusted, "patchwork" methodologies to explore and reimagine space amidst the pandemic [1, 2]. Ideally, the resulting dialogue between theory and practice will help to facilitate an alternative praxis for developing urban imaginaries. I will therefore reflect on the possibilities for illustration to reconceive in-situ artistic practice, envision alternative urbanisms, and develop alternative methods of mapping for a post-pandemic urbanism.

Keywords

Urbanism, artistic practice, embodiment, mobility, perception, urban space, drawing, illustration.

1. Introduction

I take the city streets as my working place. My artistic practice takes the form of an embodied approach through walking and drawing, what is called drawing *in situ*. In this practice I get lost in the crowd to interact with and understand my urban surroundings. Because of my position as an illustrator-researcher, I am as much part of the crowd as I entail in the activities and rhythms of the city but I am also able to distance from it whenever I feel the need to draw that experience in my sketchbook. Embodiment, in my artistic practice as research, allows me to challenge stereotypical views, fixed conventions and unconscious fears as cities can equally become a place where rules can be disrupted, boundaries can be blurred or broken, and new roles can be obtained [3]. My investigation as illustrator-researcher desires to take on the unknown and unpredictabil-

¹ University of Amsterdam, Amsterdam School of Cultural Analysis, Art History, Turfdraagsterpad 15, 1012 XT Amsterdam, Noord-Holland, The Netherlands.
This research is supported by the Portuguese National Funding Agency for Science, Research and Technology, FCT: SFRH/BD/146683/2019.

ity of the embodied practice in the city as part of the processes of urban understanding. It problematizes conventional views about the complexity of urban space and highlights the difficulty of capturing its everyday life. It showcases well the purpose of illustration: to shine a light on a specific topic propelled by the intent to visually communicate and generate meaning. These motivations shape the level of engagement of my artistic practices as I walk through the street and emphasize the process of ‘thinking by doing’ as I illustrate. The practice of illustration becomes a as a skillful way to explore, learn and reimagine the city in the form of illustration. A constant response to the environment I find myself in.

With illustration as a skill in mind, I devised a methodology that combines different disciplines to engage graphical elements with embodied practices. It loosely follows site-specific practices of walking in the city based on psychogeography [3, 4] and, simultaneously, aims to reconcile these site-specific practices with the research methodologies of urban sketching and graphic journalism which capture lived experiences of a non-fictional nature in a graphic drawn element [5, 6]². Through this methodology, the illustrator may also enhance their ability to find their way around the city [1]. In this sense, the drawn line is a prevalence that reflects the illustrator’s movement and makes apparent the real-time information of the gestures done on the surface of the paper [8]. By integrating these methodologies, I create a site-specific drawing experience as a performance act – likewise, a reflexive ability to simultaneously learn about the city and generate a critical process through which urban knowledge is constructed and communicated.

The development of the virus SARS-CoV-2 pandemic throughout 2020 affected cities with several degrees of severity triggering different types of social measures including avoiding crowds and staying at home. Knowing that my ground-based illustration practice has such a strong component of embodiment in the crowd I was left with a methodological challenge. How to move forward with my illustration practice as research? How can I bring urban space inside my home? What does it mean ‘draw(ing) in absence’? These are just some of the questions that came to my mind when we entered lockdown in the Netherlands. In this paper, I will reflect on the shift between ‘fieldwork’ to ‘homework’ and how that affected my ground-based artistic practice as research. The aforementioned methodology had to be adapted to the reality at hand and entangled inspired by the processes of patchworked ethnography [1]. Starting from the patchwork metaphor, each specific method or concept is ‘quilted’ together and adapted to every research phase as needed. In this way, the results of each encounter are unpredictable and infinite revealing and embracing the incompleteness that characterises the research in itself and the times we live in. Additionally, this paper will showcase some of

² I refer to the defined by defined by Guy Debord as the study of the laws and effects of the geographical environment on the emotions and behaviours of individuals. However, the way in which psychogeography is interpreted in this research is closer related to what Joseph Hart describes as a “a whole toy box full of playful, inventive strategies for exploring cities” [7]. Understood like this, psychogeography becomes adaptable to a series of urban based and journalistic illustration practices influencing their content and expression in different degrees.

the experiments that resulted from reconsiderations about presence and absence in urban space and the use of digital tools.

The aim is to give a brief overview of how the recombination between ‘fieldwork’ and ‘homework’ affected the practice of drawing *in situ*. Indeed, this shift from drawing on location to drawing home plays with questions of absence, what I will denominate drawing *intus*, drawing from within. In this light, I devised some experiments thinking on how to embrace the current limitations and use them to my advantage readjusting the methodology as needed based on technologies of “presence-in-absence and absence-in-presence” such as google earth, youtube, webcams and soundtracks [2]. For the purpose of this paper I will showcase three experiments I devised using soundwalk tracks from the Urban Sound Lab in Amsterdam and that were kindly made available to me [9]. These experiments are on-going and as such, incomplete.

2. When drawing *in situ* (on site) becomes drawing *intus* (from within)

Drawing *in situ*, as explained in the introduction, is part of a ground-based, embodied practice to critically experience urban space and its activities by drawing them. The illustrator as a researcher, not unlike a scientist, seeks to explore the particularities of ‘thinking by doing’ turning research processes into creative acts in a permanent state of uncertainty, flow and intersection with other fields. Artistic practice as research, in the form of drawing *in situ*, reveals both, a critical position and sensitive documentation of urban space as it reveals important processes and invisible voices in the places they meant to represent. The illustrator works with an urban ground-based methodology that takes his presence in space as the stepping stone for the discovery of stories intrinsically connected to the place he means to investigate. The results are what I call illustrated cities. Illustrated cities such as these translate complex views of the city through the eyes of artists and convey diverse fragments of personal memories, stories and memories of the city allowing for a distinct and diverse visualization of urban space creating urban imaginaries that restructure perception and the fabrication of daily life.

I suggest that the inherent ability of the illustrator-researcher to question reality through drawing *in situ* allows for a critical, open-ended reflection in a non-totalizing form – a way to think about the world while being in it. It is a full experience in the sense that to think about and understand the city, the illustrator must equally use the movement of the body through space, and the gesture of the hand through paper, as a performance of engagement with space that goes beyond eyesight, as well as a practice of creative documentation [8]. Drawing *in situ* explores the tension between the illustrator as an artist in performance and the illustrator as a researcher focussing on documentation aiming to be a skilful way in which I find my way through, engage and learn about urban space. These constructions can be diverse ranging from line drawings, painting, synthetic diagrams, and written word in a fluid yet webbed way in the illustration, used to specify the relationship between illustrator, others (human and non-human) and urban

space. The illustration, as part of a perceptive movement, is not separated from the practice, interest, and understandings of its creator. Effectively, it is in the constant movement that creativity may be found, focusing on improvisation and immediate responses.

Having explained drawing *in situ*, let us move on to reflect on how the shift from ‘fieldwork’ - walking and drawing in the streets - to ‘homework’ affected the perception of the environment I intend to illustrate. It is not a simple shift from working outside to working home. Indeed, many of the processes of investigation (especially archival) and illustrations are done inside or finished home³. It is rather a shift in the thinking process of how to recollect this urban information through drawing knowing that our embodiment in urban space is different, slower and incomplete [1, 2]. I moved on to retracing my walking experiences through memory with the aid of different types of digital and online tools. This means that I started by reimagining familiar places even if I have not drawn them. Contrary to the work in my sketchbook that collects my immediate responses to urban space emphasising unpredictability and improvisation these pieces call for a more careful reflection on how to reproduce the urban experience. In this way, I aim to explore direct references to spatial and temporal manners of expression through my sensorial memories - what I denominated drawing *intus* (from within).



Fig. 1. Tânia A. Cardoso, sketchbook illustration, May 2020

As cities in Europe shut down for lockdown or smart-lockdown national governments came through with measures to employ what here in the Netherlands is now called *anderhalve meter samenleven* - the ‘one and a half meter society’. These social distancing measures created new narratives for cities - the empty city and social distancing city - changing our urban imaginations and overall urban practices. Considering the challenges posed by the pandemic and the lack of physical embodiment, a shift to a more adaptive and kind methodology was needed. According to Francis B. Nyamnjoh [2] “[t]he quest for extensions in order to repair one’s state of incompleteness only makes one realise one’s incompleteness when confronted with all manner of extensions that one has not mastered”. The shift on mobility, embodiment and perception in my illustration artistic practice as research put me in a place of absence in the streets and asked for a reframing of the dynamics between performance and documentation, of sensing and of remembering, and of first impact and consequent reflection.

Physical absence does not mean a disembodied practice but a reconfiguration of how to experience ‘fieldwork’ and ‘homework’. It is a quilted,

³ Other illustrators use similar practices, building from ground-up sensorial information and using hybrid approaches in their creations. For example, the illustrator Olivier Kugler [10] privileges drawing in his studio from his reference photos re-visiting his experience through this retracing of memories in his drawing practice.

distanced, slow and incomplete sensorial practice from within the illustrator in constant relationship with the digital and online tools available at the moment of artistic conception [1]. The practice of illustration benefits from these quilted methodologies that reshape every research phase to the conditions that affect it directly. Güner and colleagues [1] define the concept of patchwork ethnography:

[as a necessity to acknowledge] that recombinations of “home” and “field” have now become necessities [...] By *patchwork ethnography*, we refer to ethnographic processes and protocols designed around short-term field visits, using fragmentary yet rigorous data, and other innovations that resist the fixity, holism, and certainty demanded in the publication process. [...] it is an effective, but kinder and gentler way to do research because it expands what we consider acceptable materials, tools, and objects of our analyses.

By reconceptualizing the research to working with the gaps rather than against them presents an opportunity to fully embrace the incompleteness and to expand the limits of hybridity in the medium of illustration. By illustrating along with presence-in-absence and absence-in-presence technologies based on the multidimensional aspects of the digital screen, touch (when possible) and sound, the experiential qualities of digital media can be affective [11]. Indeed, while it is true that my artistic practice as research already used these technologies in their intrinsic processes as complement - the use of the smartphone on the streets, photography and exploration through google maps or google street - it is also true to assume that the focus on embodiment in the physical space and the main consideration on movement and the senses also disregarded the role these technologies already had. The reframing of what is ‘homework’ and ‘fieldwork’ only made that much clearer.

The way in which I use my experience as a way of producing ethnographic learning and knowledge about urban space is part of the subjective illustrative practice and thus part of experience⁴. This shift in focus shows how experience can also be extended and made valuable through digital/online sensory and affective modes [11]. As example, figures 3 and 4 are illustrations created as part of my ‘homework’ reflec-

Fig. 2. Tânia A. Cardoso, ‘homework’ illustration practice, December 2020



⁴ One important reference in my illustration practice is Jan Rothuizen's 'soft' atlases and his experimentation with hybrid approaches [12]. His compositions are a combination of drawing and written mappings that explore different environments and focus on stories and moods. His work 'De open kaart van Amsterdam' and 'Refugee Republic' both take on the online medium as a catalyzer to enhance collective participation and a different perspective on illustration by using hyperlinks that 'enter' spaces, reveal sound effects and showcase details.

not have a home to withdraw to. There is constant sound in urban space, be it birds chirping away or the sound of the wind echoing in the empty Amsterdam CS's spaces. This illustration rethinks the composition of the city as constituted by these sounds as they balance the narrative and impose a rhythmic flow rather than focusing on the buildings per se.



Experience is taken as something that might not necessarily fit into verbal categories of expression noting that sensory experiences are not necessarily mappable onto the five senses but instead focus on balance, position, or intuition, for example [8, 13]. The way the senses are understood theoretically has implications on how they are investigated in practice and one approach to them is by moving between different ways of writing and drawing to enhance the level of sensory narratives. Figures 5 and 6 show extended pages of a sketchbook experiment based on “untitled #290”, a soundwalk of about one hour created by Francisco López in 2011 for Soundtrackcity in coproduction with the International Film Festival Rotterdam (IFFR). In opposition to the previously mentioned recordings, this sound art piece asks for the participants to be present in space while listening to the soundtrack in their head-phones. The sounds are recreations from recordings in Kop van Zuid and the Erasmusbrug area in Rotterdam. My artistic process in this particular example was to walk while listening to the recordings and reflect on what those sounds inspired in physical urban space. This means that the movement of my eyes would follow my audition. Wavering sounds led me to take notice on the movement of tree branches and its repetitions, broken sounds led to urban details and patterns, grinding sounds led to infrastructure or transportation (see figure 5), the gestures of my hand would follow what my imagination would connect to certain sounds. The onomatopoeias used and the intensity of these gestures indicates a bigger or smaller emphasis on what the sound triggered in the walk and its role in urban space.

I reflected on Pink’s sensory ethnography as I performed my illustration practice throughout the route with a set of head-phones. From this reflection, I suggest that my movements reacted to something external (the soundtrack) to my embodied experience meaning that I was constantly renegotiating between my senses focusing on how these surreal sounds were shifting my perception of physical space and consequently influencing my illustration experience. The sound in my headphones repositioned my embodiment emphasizing my entanglement in urban space rather than distracting me from it. Later on, I repeated the same process at home, retracing my steps while listening to the soundtrack, finishing illustrations with the aid of photographs and google maps.

Through these experiments and considering that patchworked inspired methodologies include online and digital technologies as well as more traditional methods, I suggest that while my practices were already

Fig. 4. Tânia A. Cardoso, *Lieve dames and Heren* illustration (detail), August 2020

Fig.5. Tânia A. Cardoso, *Another untitled*
#290, March 2021



Fig.6. Tânia A. Cardoso, *Another untitled*
#290, March 2021

being aided by the use of digital devices beforehand, as support to the immersion of drawing in the streets, this balance shifted to one where the digital space created the necessary conditions to continue this immersion

in an unexpected way. Consequently, the digital technologies and devices that are part of our sensory embodied experience of the environment move across different platforms and online/offline worlds constantly [11]. So does illustration. This different approach to urban space through drawing *intus*, from within, reflects on the use of digital and online media to recreate through memory and imagination a sensory experience in an embodied atmosphere playing with subjectivity across physical distances. The illustrations based on these experiences contrast with earlier work. For example, as words, and the sounds they express, became part of the whole image they gain a prominent presence in the composition. What may seem a less natural depiction of the urban environment (due to a toned down

approach on the visual observation) is, in fact, a more sensitive use of graphic elements, and sounds, as they spread across the page like letters carried by the wind. The play between presence and absence through the reconfiguration of 'fieldwork' and 'homework' according to patchworked ethnography showed in these series of illustrations that their recombination emphasizes affective experiences based on multidimensional aspects of experience in urban space [1, 11].

3. Challenges and Considerations for the Future - Conclusion

In a certain way, the experiments I devised based on soundtracks of the city allowed me to inhabit what Pink and colleagues [11] call a digital-material world where the digital and material are part of the same environment. Nyamnjoh's [2] suggests:

Our Covid-19 experience [offers] [...] an opportunity to imagine the complementarity of the offline and online in our interactions with one another and with those we study. The humility of incompleteness and conviviality suggests that we can be blinded by sight and sighted by blindness, just as we can learn to touch, smell, hear, and feel virtually,

remotely from a distance and from internalised memories. The real is not only what is immediately and directly observable or what makes cognitive sense; it is also the invisible, the emotional, the sentimental, the intuitive, and the inexplicable.

Considering his words, an illustrator-researcher may be able to explore the complementariness of online/offline and thick and thin descriptions working with multiple senses. In the future, this research aims to also use digital platforms to explore different degrees of combination online/offline. The navigation between our senses and the digital tools leads to reflections on how these entanglements will be integral to the future of my research in a multifaceted complexity building bridges across different systems of knowledge with the humility of knowing that my knowledge is always incomplete and in permanent becoming [1, 2]. Incompleteness also relies on what the other interpreting the illustration will bring to the table. These digital tools become then points of contact between the home and the urban worlds, the personal and the professional, allowing for different theorizations and possibilities in the definition of fieldwork. The cross of different sensory, digital and creative theories with practices of research have the potential to reveal at their intersections different connections, modes of perception and urban rhythms.

The adaptable methodology is capable of expanding the visibility limits of the work and, even more importantly, obtaining feedback on the research. It is very interesting to me that some of the issues that were raised by ethnographers paralleled some of my concerns while trying to resolve the tension between performance and documentation in my artistic practice as research [1]. As I shift the way in which my artistic practice as research can move through, in and around urban environments that are simultaneously concrete (when I am present in the city) and digital (when I am absent) I renegotiate the dynamic between the research practices and their methodology. As such, I found it fitting at this particular moment to reconsider how site-specific artistic practices can interact with different digital technologies and urban networks. Furthermore, there is an opportunity for a slower practice of urban research focusing on attentiveness and embracing gentler ways of researching by expanding what it is considered accepted materials, tools, objects and analysis.

In closing, the focus on illustration practices in urbanism has the potential for spatial and social entanglement in both urban and digital networks. In the quest for kinder, slower research where the pressures between 'homework' and 'fieldwork' need to be redefined being present gains a wider understanding through the reflections on absence. And the combination of presence with absence may rework how urban-based artistic practices such as mine collect their data from now on.

References

1. Günel, G., Varma, S., Watanabe, C.: A Manifesto for Patchwork Ethnography, <https://culanth.org/fieldsights/a-manifesto-for-patchwork-ethnography>
2. Nyamnjoh, F.: A Post-Covid-19 Fantasy on Incompleteness and Conviviality, <https://>

- americanethnologist.org/features/pandemic-diaries/post-covid-fantasies/a-post-covid-19-fantasy-on-incompleteness-and-conviviality, (2020)
3. de Certeau, M.: *The Practice of Everyday Life*. University of California Press, London, England (1984)
 4. Debord, G.: *Theory of the Dérive*. In: *The Situationists and the City*. pp. 77-86. Verso, London (1958)
 5. Campanario, G.: *The Art of Urban Sketching: Drawing on Location Around the World*. Quarry Books, Beverly, MA (2012)
 6. Sacco, J.: *Journalism*. Jonathan Cape, London, England (2012)
 7. Hart, J.: *A New Way of Walking*, <https://www.utne.com/community/a-new-way-of-walking/>, (2004)
 8. Ingold, T.: *Being Alive : Essays on Movement, Knowledge and Description*. Routledge, New York, NY (2011)
 9. Soundtrackcity, Gemeente Amsterdam Zuid: Urban Sound Lab, <https://urbansound-lab.nl/>
 10. Gregory, D.: *An Illustrated Journey: Inspiration from the Private Art Journals of Traveling Artists, Illustrators and Designers*. Scott Francis, Cincinnati, Ohio (2013)
 11. Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., Tacchi, J.: *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Sage, London (2016)
 12. Rothuizen, J.: *Jan Rothuizen Projects*, <https://janrothuizen.nl/projects/>
 13. Pink, S.: *Doing Sensory Ethnography*. Sage, London (2015)

Over the drawing: meta and self in Ana Aragão's drawings



Ana Isabel Albuquerque¹

ana.isabel.albuquerque@gmail.com

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

The Portuguese author Ana Aragão makes two unusual procedures in her drawing and illustration endeavours: she places herself literally over her oversized drawings, suggesting an immersion into them, and she began, mostly since 2018, to weave reflections into the captions of the images she publishes with her works on her digital social media. Her comments include the contextualisation of her works, motivations, personal positioning, influences, creative process and rhetorical questioning, but also extendable to those who follow her. Aragão takes a position, also by writing, on what it is the act of drawing, and discusses the process between fiction/imaginary and reality. She elaborates, in the end, a meta-discourse on and in her own work, similar to cinema, literature, painting, among other art forms (Canet, 2014) [1]. The aim of this article is to explore the relationship between concepts like metafiction, metapicture, self-reflexivity and self-referentiality and Aragão's reflection about her own artistic practice, her drawings and words. Aragão goes into reality by creating fictional worlds and plunges into her (self)expression. Although her texts are not part of the works, they become a complement, often supported by her literary, architectural and artistic references, incorporated in her works and herself. The captions written by Aragão on Instagram – which resembles a gallery – are the main source of this analysis, since she shares most of the same content on her digital social media. Also, this platform allows sending photos to others such as Facebook, Twitter, Tumblr, being this sharing behaviour of Instagram unprecedented in media history, according to Lev Manovich (2017) [2].

1. Using reality and fiction as a working methodology

The labyrinthic, surrealistic and palimpsestic result of Ana Aragão's works translates a very dense thought about reality entangled in imagination webs. Aragão expresses a strong dedication to research and reflection on and about drawing, which is the basis of her tenuous certainty of how to name herself: illustrator, artist, architect, *dessinatrice*, or author. In this uncertain categorization, there is always a mixture of assertiveness, exclamation, and interrogation, almost all in the same proportion. On 11 October 2013, in her Instagram page, Aragão comments: "Friday night =

Keywords

Drawing, Illustration, Metafiction, Metapicture, Self-reflexivity, Self-referentiality

¹ Ph.D. student in Media Arts. Grant by FCT – Foundation for Science and Technology / EU / ESF / POCH Programme, reference SFRH/BD/131849/2017, University of Beira Interior, Department of Arts / LabCom – Communication and Arts, Rua Marquês d'Ávila e Bolama, 6201-001 Covilhã, Portugal.

investigating the metaphysics of the straight line”. On her Instagram and Facebook pages, Aragão publishes images and photographs of complete and/or details from some works, interspersing works in progress with others lost in her atelier drawers. More than promoting and commercialising her works, Aragão has developed a parallel action of reflection, densified since 2018, on social media: the captions with titles and technical information of works give way to introspection from the points of view of her practical, theoretical and personal relationship with the practice of drawing, her perspective on themes and concepts that disturb and challenge her. She writes in the first person – hence the importance of transcribing some of her long captions. Using verbal language, she focuses on visual language – from the drawing to the city, from landscape to infinity. An example: “Infinite drawing for an infinite city landscape – neverending...” (Aragão, 02/22/2018). This is a significant addition to her works’ composition, which often presents itself as “a picture about a picture or a picture of a picture” [3], which W.J.T. Mitchell had previously called “metapictures” [4].

Aragão’s references are constantly present not only in her works but also in her speculative wanderings, in an attempt to understand the relationship between “the world of fiction and the world *outside* the fiction”

[5]. In the case of the drawing/ installation *Via Utopia* (2016), inspired by Giovanni Piranesi’s *Via Appia* (1756), Aragão places both images in parallel [Fig. 1] and challenges her Instagram followers: “My *Via Utopia* – reminds you something?” (11/08/2016). We are faced with “a picture ‘quoting’ a famous painting in a new style”, a metapicture, according to Wilfried Nöth (2007) [6]. Aragão frequently questions



Fig. 1. Above, *Via Utopia* (2016), by Ana Aragão; below, *Via Appia* (1756), by Giovanni Piranesi. © Ana Aragão | www.instagram.com/aanaaragao/

her followers, mostly in a rhetorical way – an imaginary materialised –, in a simulated dialogue. In some instances, she receives feedback. The obvious does not fit in the details of her drawings, just as her thoughts are similar to her cities – rhizomes. This is her fictional landscape and her mental landscape.

Titles such as “Monsters, hörnir, and Almost Blue” (2017), a collection made with *Bic* pen and watercolour on paper, arise in her atelier between the preparation of exhibitions, preparation of works to be displayed, published or sold, or the unveiling of stages in the process of their execution; spoilers are revealed about her “imaginary beings”, which she classifies as illustrations (Aragão, 11/26-27/2017). We observe some works arranged on the floor with watercolours, brushes, pencils and pens always accompanying her. In this routine, memory, time, map, city, territory, mental, emotional and improbable are the key concepts for Aragão. They are subjected to the possible and the impossible, in her idea of imaginary and utopic city, architecture, and urbanism – one of the main topics of her work.

Regarding the *Vertical Reclamation of Individual Spaces* exhibition (2018) in Macau/Porto, Aragão describes it as a “[n]ew scale, new instruments (*bic*), but mostly a new process and approach”, together with the admission of “[h]ow *Bic* changed my life” (Aragão, 06/07/2018). Aragão’s predilection for the pen as her main tool is seen in the prominence it has in her photographs and in a drawing where she represents a weapon that shoots, precisely, a *Bic* pen. She proceeds to a *mise-en-scène* and a sort of *mise-en-abyme* by adding a real pen cap (Aragão, 06/11/2019) [Fig. 2].

Another aspect to be highlighted is the fact that she accompanies her reflections with quotes from her readings which, she confesses, instigates/motivates her. If they do not give her answers, they impel her to look into them through drawing. For instance, “Does the map really precede the territory? It is the real, not the map, whose vestiges subsist here and there, in the deserts which are no longer those of the Empire but our own: the desert of the real itself”, says Aragão (06/12/2018) quoting Baudrillard. She also often quotes Walt Whitman, Clarice Lispector, Pedro Mexia and Herberto Helder; or lyrics of songs by David Bowie or Tom Waits; and the prose of Umberto Eco, José Saramago, Peter Cook, Afonso Cruz, among others.

The presence of books during the process of execution serves as inspiration and physical aid. They are instruments to exercise memory and make literal (physical) pressure on large drawings to keep them stable – which photographs, subtly or boldly, register several times, accompanied by excerpts such as “We only see what we look at. Looking is an act of choice”, in *Ways of Seeing*, by John Berger, to which Aragão adds: “Drawing as a way of seeing” (Aragão, 05/30/2019); or adages such as Eduardo Galeano’s “One eye on the microscope and other on the telescope” (Aragão, 08/15/2019, translation). For example, the work *Neue Täuschungsgalerie der Reich der Tiere* (2019, pen on parchment paper) is associated with José Saramago’s words in *Manual of Painting and Calligraphy*:

“... and these sheets of paper that are another attempt, so that I go bare-handed, without inks or brushes, just with this calligraphy, this black thread that curls and unwinds, that stops in full stops, commas, that breathes inside small white glades and then it progresses sinusously, as if traversing the labyrinth of Crete (...).” (Saramago *apud* Aragão, 03/10/2019, translation)

The evocation of territory and map is a constant in Aragão’s work, especially the mental/conceptual map, as well as layers of chronological overlapping (old/ancient, new/recent and extraordinary/futuristic; the past, present and future), multiple references, and several narratives.

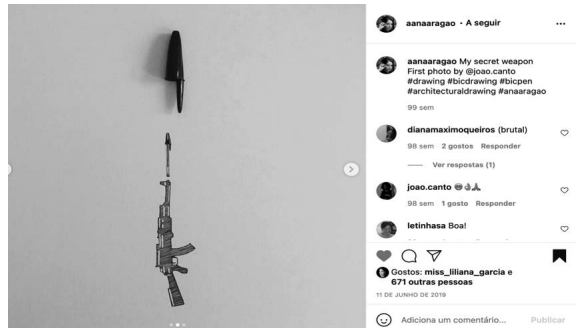


Fig. 2. Drawing by Ana Aragão. © Ana Aragão | www.instagram.com/aanaaragao/

Her enigmatic essence, as a “finding Wally style” in “subjective cartographies”, as she refers, and her declared interest in “hiding meanings in this mix of reality and fiction” (Aragão, 06/13/2018) contribute to the reality-fiction dichotomy in Aragão’s dystopian vision. Patricia Waugh (2001) and her approach to metafiction contribute to characterise that view, since Aragão’s fictional drawings/illustration, like writing, highlight, in a “self-consciously and systematically”, “its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality” [7]. Aragão develops “a critique of [her] own methods of construction” of the visual narrative, but also “explore[s] the possible fictionality of the world outside” [8], of the fictional drawing.

The visual metaphor, the ruins, future, improbable, uncanny, misshapen, mystery, myths, city, body, drawing, irony, reality and imaginary, all have an assiduous presence in many titles such as *Souvenirs de Lisboa*, *As Torres Belém*, *Centro Cultural da Babilónia*, *CCB okupado*, *A vingança do Tejo*. These titles are among the seven pen-on-paper illustrations (2017) created for the commemorative book of 25 years of Centro Cultural de Belém, coordinated by the architect Nuno Grande. Also, they are in impromptu captions or titles such as *An Ode to Quirkiness*; *In Praise of Idiiosynkrasia*; *Why I don’t do real architecture II, I’m feeling divided...*; *To build a home* - drawings and paintings from the “constructions/hrönir” collection (Macau 2017). Furthermore, there are videos of Aragão drawing and/or interacting with her works, together with hashtags that provide information and clues about them and which clarifies how the features enumerated in the beginning of this paragraph are materialised.

After analysing all the hashtags of her 307 posts on Instagram until now, we concluded that #drawing (76) - English version - plus #desenho (17) - Portuguese version - appear 93 times; her name #anaaragao appears 91 times; and #illustration (40) - English version - plus #ilustracao (4) - Portuguese version -, a total of 44 times. Then, #handdrawing (21), #architecturaldrawing (20), #bicdrawing (20), #babel (18); #smlx (16), #bic (16) and #lisboa (16) in *ex aequo*; #imaginaryarchitecture (14) and #babeltower (14) in *ex aequo*; and #pilotdrawing (13) occupy the remaining places in top ten. This reflects the presence of both drawing and illustration in the author’s identity, although drawing stands out, corresponding to what Aragão feels professionally and artistically.

Aragão considers herself a paper architect, a builder of the hypothetical, unrealistic, fantastic, fanciful, futuristic, and, finally, impossible projects. She seems to be a descendant or in line with paper architects such as the English David Green, Dennis Crompton, Michael Webb, Peter Cook, Ron Herron, and Warren Chalk, the founders of the Archigram group, aiming to value a neo-futurist “Walking City”. At *Blue Wings* magazine, journalist João Canto (2019) writes: “A self-professed ‘outsider’, Ana Aragão does not see herself as purely an artist or architect” [9]. Like other creators, such as Spanish Paula Bonet, who does not define herself as an artist, painter, or illustrator, but instead as an author, Aragão also defines herself as an author, “assuming that the author is the one that engenders the problems that he wants/needs to solve” (Aragão, 09/14/2019), and creates

her “*anagrafias*” by wedging architecture between drawing and illustration, and also calling herself a *dessinatrice* [10]. This identity problem has been subject of debate in the field of illustration by academics such as Franziska Walther (2019), David Blaiklock (2019), and in the conceptual proposals of “*authorstrator*” and polymath by Alan Male (2019) [11].

2. The *Torre de Babel*, the *Galeria Ideal* and the *Future Frames* in the vortex of metafiction and metapicture

Aragão’s *Torre de Babel* (2019), the centrepiece of the *S.M.L.LX* exhibition (2019), comes with a revelation: “After magical realism, I propose tragic realism” (Aragão, 06/28/2019). This work is the object of social atonement and purgation, and at the same time of intimacy and analytical layers that Aragón proposes within the work itself. She confesses:

“The moment when I finish one of the works that has given me the most struggle until today is very emotional. It took so many months and so many hours and required so much persistence that on several occasions I thought I was not going to be able to finish it. The Tower of Babel is one of the great images of the city and the world and therefore a kind of obsession that I have been revisiting over the years. This last version, undoubtedly the most important, proposes a darker and saturated world, with an apparently fantastic and clearly dystopian halo. I, who usually place my work in the world of fiction, admit that this work has come closer to reality, for unfathomable reasons. I discovered here what I call tragic realism, after the time when realism could be magical.” (Aragão, 07/14/2019, translation)

It is not only the grotesque style and thematic medievalism of Pieter Bruegel, the Elder, and his inspiration – the Colosseum of Rome –; or Hayao Miyazaki’s naturalistic imagery *versus* technology; but also the Portuguese Nobel José Saramago’s *The Stone Raft* to *The History of the Siege of Lisbon* that Aragón suggests to have contributed to some of the creations in *S.M.L.LX*. In addition to more conspicuous inspirations, others inhabit the point of departure of her works:

“Listening to Madelon Vriesendorp last Saturday made me revisit some amazing drawings of the master Saul Steinberg. The one I show here is still sharply pertinent, presenting a view of the world as seen by New Yorkers. Madelon replied to Le Corbusier’s statement about his preference for drawing over talking – as it left less room for lies –, with the right amount of irony and intelligence: ‘– but then again, truth is highly overrated...’ Drawing can lie – drawing lies –, as well as language. For the sake of fiction, let’s keep it this way.” (Aragão, 07/24/2019)

It can be concluded that Aragón’s art is art talking about art [12]. For example, *Via Utopia* (2016) [Fig. 3], from the *Future Frames* exhibition, *Torre de Babel* (2019) [Fig. 4], from the *S.M.L.LX* exhibition, and *Galeria Ideal*

Fig. 3. *Via Utopia*
(2016), by Ana Aragão.
© Ana Aragão | www.
instagram.com/
aanaaragao/

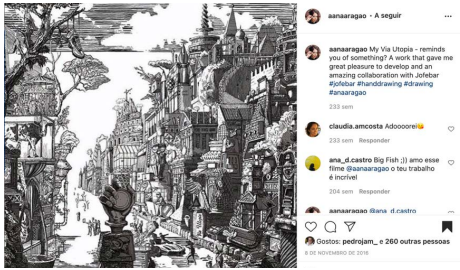


Fig. 4. *Torre de Babel*
(2019), by Ana Aragão.
© Ana Aragão | www.
instagram.com/
aanaaragao/

Fig. 5. *Galeria Ideal*
(2020), by Ana Aragão.
© Ana Aragão | www.
instagram.com/
aanaaragao/

(2020) [Fig. 5], from the *Galeria X* exhibition, are drawings that started from pre-existing images. It is therefore possible to establish general similarities that allow the recognition of their hypo-texts or *hypo-pictures*. It approaches, in this perspective, perhaps more to the third proposal by W.J.T. Mitchell to define a metapicture: “(...) the picture that is framed, not inside another picture, but within a discourse that reflects on it as an exemplar of ‘picturality’ as such” [13].

Aragão admits that drawing on the floor has become “uncomfortably addictive”, as is lying on the drawings, and notes that lying down “a vertical tower is a kind of hitting of the world. It is proposing the possibility of a horizontal tower, which is not far from what I see at Babel” (Aragão, 07/30/2019, translation). Aragão’s *Torre de Babel* is not just a giant drawing that took her many months to draw – “I did it for no apparent reason (no commission, no specific project), apart of the desire of overcoming myself and testing my resilience” (Aragão, 09/08/2019) –, it is also a giant drawing on a wall at the Panorâmico de Monsanto, in Lisbon, for the *Iminente Festival* – the major event of music, urban culture and arts –, organised and curated by the urban artist Vhils, in 2019. It was Aragão’s very first mural. To the invitation, Aragão replied with a

“Babel Revisited to answer the theme briefing: how can we talk about identity today? Let’s go back to the first attempt to create a global identity through a single city in the shape of a tower to reach the sky. The impossibility of one identity corresponds to the failure of the Babel. ‘Come, let us go down and confuse their language so they will not understand each other.’

In the biblical narrative this was God talking; in the present days, who could be saying the same, for its own benefit? (Consider it rhetorical).” (Aragão, 09/22/2019)

Aragão’s unrest over time – the accumulation of the past, the stagnant present and the unknown future – had manifested itself portentously in the *Future Frames* exhibition: “Finally arriving at the time of no time and of all the space that leaves no vastness to be discovered...” (Carvalho *apud* Aragão, 08/02/2019, translation) started one of the texts, written by Mário de Carvalho, which the *dessinatrice* had illustrated and transformed into a glass work, answering to the question: “– You are in the future; open the window. What do you see?” (*Ibid.*). From this Portuguese writer, Aragão received the proposal of “a final place, without coordinates, without bod-

ies or words. It ends like this: “The question of meaning itself has stopped making sense. Start again?” (*Ibid.*). Her question is not only a trampoline for a project but also the expression of a conflict within herself, in the search for solutions for her drawings and for her understanding of the world. This is a concern constantly transposed into her work: “In the end, I may not need to solve what I need to see resolved. Perhaps the sense is that there is no sense. Perhaps in this way I will be able to find, at the end of the vastness, the unnecessary solution” (*ibid.*). Time is fundamental in her works, whether in relation to her creative process – “How long does it take you to draw them? – is definitely the question I hear most regarding my drawings. Truth is I never really counted the time, so, to be precise, I answer quoting Álvaro Lapa: the whole time” (Aragão, 07/19/2018) –; or in relation to her own works, conceived as *time machines* (Aragão, 08/30/2018). Her creative process lives from the mental and emotional dimensions, and, in the ultimate resolution of the drawing, assumes the inglorious, but self-conscious and self-referential, attempt to solve the world:

“At the end of the last exhibition I did, in Macau, I received the following comment: – you say that your work is very emotional, but the result is extremely mental. Precisely: the emotional occurs before and during (for me), and maybe later (for those who watch). I believe that freedom stems from thought and circumstances, as Byung-Chul Han confirmed today in his incredible philosophical essay on *The Scent of Time* (...) The delay on each work is particularly important for me. The drawings are solved by drawing, like much of the rest. I remember 2 important Portos that I drew, knowing that the next one can only be the result of a megalomaniac project because today I would no longer know how to synthesise it this way. I still love these, today images that belong to me as much as to anyone who notices them. So, I draw by hand, understanding that drawing is *cosa mentale*. A mechanics, the possible synthesis. The mental plane helps to resolve the emotional, but it is rare to extend over a flat surface. Porto is as dear to me as it is random, in this game of being born and living. Biographical drawing: I was born in Porto and I make drawings.” (Aragão, 08/17/2019, translation)

Aragão draws in a cerebral way, supervised by emotion, but also very physical, since her whole body participates, or inhabits, the space of the paper surface, while the mind immerses, absorbing ideas and emotions, in which “all lines are, in the limit, failed attempts to give up” (Aragão, 10/29/2020, translation). For Aragón, the creative process is not only about work but “a derivation of life, in my case a central one. That said, life is the (leit)motif of creation and the best ideas appear when I am not anxious about discovering the solutions to the problem I create to myself” (Aragão, 09/14/2019). A process that claims to be divided between “invented images and images of images”, including in these “images of images” the “exercises of recreating existing images, which I admire, which I investigate and which, perhaps, I do not understand” (Aragão, 10/18/2019, translation), taking as examples the three paintings of the

biblical *Tower of Babel* (1563), by Bruegel, with which she establishes a connection with the short story “The Library of Babel”, from the book *Ficciones* (1944), by Jorge Luis Borges. The *Torre de Babel*, by Aragão, “contains, metaphorically q.b., all the [drawings] that I have made until today” (*ibid.*). One among the several themes that are found among her researches and books, also used to *naïl* the sheets to the floor. Some of her favourites are

“(…) the amazing ‘Atlas do Corpo e da Imaginação’ by Gonçalo M. Tavares, ‘Os Passos em Volta’ by Herberto Helder, ‘Drawing, the Motive Force of Architecture’ by Sir Peter Cook, Gianni Guadalupe and Alberto Mangel’s ‘Dictionary of Imaginary Places’, a small book about Situacionist Urbanism, a catalogue by Museu de Lisboa about (im) possible futures of the city. They were not put there for the photograph, they are permanent inhabitants of my floor dwelling, great companions of my daily struggle. I believe theory will never save us from a brick falling over our heads, but it will help us tell the story better, giving us better tools. In a world where nobody understands each other and autistic and hate speech seems to be the rule, it is important to go back to fundamentals. People built the Babel to reach the sky and it failed, because of lack of understanding. The sky may stay unreachable, for the sake of dreamers like me, but the earth should become more bright and less intricate as my drawing. To go back to basic is understanding that we are all going to need each other, and we never know when that is going to happen. Don’t believe in my tragic realism, stick to the magic one – be kind.” (Aragão, 09/20/2019) [Fig. 6]



Fig. 6. Ana Aragão drawing over her *Torre de Babel* (2019).
© Cláudia Rocha |
www.instagram.com/
aanaaragao/

Aragão surrounds herself with materials that help her to understand her drawings. In *Atlas do Corpo e da Imaginação* (2013) by Gonçalo M. Tavares, she faces an inevitable gateway to the practice of drawing, and quotes: “(…) what in the background, made by hands, remains vertical – the houses – is now placed at level zero, at the level of the feet. No height, no volume. (...) Can you only enter what has volume? The answer is no” (Tavares *apud* Aragão, 10/24/2019,

translation); while in Umberto Eco’s *The Infinity of Lists* (2009), she retains that “[t]he fact is that an image in sculpture is defined in space (...), whereas in painting the image is limited by the frame” (Eco *apud* Aragão, *ibid.*).

Challenging spaces lead to bold practices. In reaction to what is rarely seen or to which a common connoisseur has access, such as the mistakes occurred while someone is drawing, Aragão shows herself in a photo with a craft knife in her hand and one of her drawings cut out for the *S.M.L.L.X* exhibition, saying: “Critical situations call for drastic measures” (Aragão, 07/12/2019, translation). That drawing was transformed into *mixed media*

work. Aragão cut out one of the works to solve an error and, in a video published on October 29, 2019, she manipulates some of the cutouts whose pieces would cleverly fit into her drawing, looking like a three-dimensional work, an illusion – which she defined as a “drawing figure of style (or sentimental figure of style)” (Aragão, 10/30/2019). The result was something unusual in her work: the collage of the cutouts, standing out in the drawing.

In *A Melancolia do V Império* [Fig. 7], a “work inspired by Dürer’s partially homonymous work”, says Aragão (2019), brings together Priest António Vieira, Fernando Pessoa, Albrecht Dürer and his famous rhino in “a representation that cross(es)-references and readings that I made by choice, they create (desirably) senses that I did not suspect” (Aragão, 11/20/2019, translation). The characters of this drawing have singular roles. Priest António Vieira was in charge of writing the book *History of the Future*, while a sphere on the top of the drawing shows, in its top side, the past. Fernando Pessoa – a projection of the future – was seated on a flying carpet. Dürer’s rhino, on the other hand, assigned the task of telling “what it is to draw from descriptions, tell us about an animal between reality and fiction” (*ibid.*). The pentagonal solid is as mysterious as the existence of the same number of “cantos” which *The Lusíads* has, faint on the floor. In turn, the flying device invented by Saramago, in *Baltasar and Blimunda* – the “passarola” –, the Belém Tower gargoyles, the Manueline symbolology, the ropes as nautical elements, the measuring instruments join the previous inscribed quotes/allusions that Aragão recovers from several pasts – more distant and recent –, conjugating them with the present. Aragão quotes Priest António Vieira, from his *History of Future*: “Time (like the world) has two hemispheres: a superior and visible one, which is the past; another inferior and invisible, which is the future” (Vieira *apud* Aragão, 11/24/2019, translation). What lies between them are “the horizons of time, which are these moments of the present that we are living, where the past ends and the future begins” (*ibid.*). Aragão distributes palimpsests, multiple meanings, a certain dose of esotericism, and a huge injection of imagination, playing with a recognizable style, similar to Giovanni Piranesi’s one, between “erasures, absences, and ironies” (Aragão, 11/28/2019, translation) in *S.M.L.L.X.*

As to the *Galeria X* exhibition (2020), it celebrates Aragão’s journey from architecture – the beginning – to illustration and drawing – the derivations. It exhibited illustrations, works conceived for exhibitions, even her own sketchbooks, and drawings that were projections, idealizations, or that arrived at a *gallery*. And it is about “Collection” that Aragão proposes herself and us to reflect on a journey through three exhibition rooms: “Galeria Possível”, “Galeria em Construção” and “Galeria Ideal”.

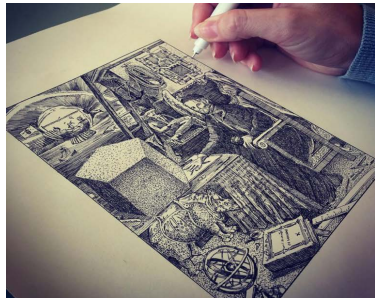


Fig. 7. *A Melancolia do V Império* (2019), by Ana Aragão. © Ana Aragão | www.instagram.com/aanaaragao/

In this exhibition, Aragão “recall[s] the imperfect nature of hand-drawing” (01/08/2020, translation), at Casa Comum, at the rectory of the University of Porto. She graduated in Architecture, where “I learned the delay in drawing, the need for permanence, the idea of spatiality” (*ibid.*).

In “Galeria em Construção”, Aragão lives up to what she calls “infinite drawing”, where all the walls of the room were covered with “a continuous mesh [of repeated houses] and the cities had long stopped having a name”, in an “abstract time”, without using orientation coordinates on maps and hierarchies that would park in the past, “each house was one of us, different but equivalent. It was allowed to change places, to inhabit the other. In this graphic world, (...) the individual was a variable stereogram of the global” (Aragão, 01/26/2020, translation). She says that they are her memory of “cities that I have not visited, but that inlay my brain” (*ibid.*). She confesses that she created a “mesmerising pattern so that the visitor can enter my thoughts and leave his own, and vice versa, ad infinitum” (*ibid.*), also highlighting it in an almost three-dimensional format of a house limited by a frame, the Casa (2018), to show that “a house is also the idea of the house. The house is the place from which I draw. The drawing of the house is not the house. The house is interior” (Aragão, 01/27/2020, translation) [Figs. 8.1 & 8.2].



Fig. 8.1. Casa (2018), by Ana Aragão, in the room “Galeria em Construção”, Galeria X exhibition (2020). © Ana Aragão | www.instagram.com/aanaaragao/



Fig. 8.2. Photograph of the room “Galeria em Construção” (2020), in Galeria X exhibition (2020). © Rui Manuel Vieira | www.instagram.com/aanaaragao/

The replication of the house in an infinite loop answers W.J.T. Mitchell’s initial proposal (2006) of metapicture: “(...) the picture that explicitly reflects on, or ‘doubles’ itself, as in so many drawings by Saul Steinberg, in which the production of the picture we are seeing re-appears inside the picture” [14]. A curious note about the author given as an example by Mitchell: Steinberg is one of the *dessinateurs* that Aragão admires. Also Nöth (2007) corroborates this: “After all, metapictures are pictures of pictures, which suggests a certain self-referential loop” [15]. Despite this *mise-en-abyme* created by Aragão, the *dessinatrice* adds: “The house is the reduction to the essential, the house is visceral, the representation of a simplification. The whole drawing is a simplification. A possible home for generic inhabitants, the contradiction” (Aragão, 01/27/2020, translation).

Under the pretext of the Galeria X exhibition, Aragão created a new large work, which she called *Galeria Ideal*, displayed in a lightbox. This work is the *ex-libris* of the exhibition, “it brings together works by authors who marked my path from architecture to drawing, because they are fundamental documents in the history of the relationship between idea and project,

utopia and city, representation and reality” (Aragão, 01/29/2020, translation). It is an imagined, idyllic scenario, taking into account all the quotes that compose it. They have an important role in Aragón’s creative act by the very practice of drawing fiction (Waugh, 2001). The *dessinatrice* was initially inspired by the baroque *Picture Gallery with Views of Modern Rome* (1758), by Giovanni Paolo Pannini, where allusions to architects such as Rossi, Siza, Souto de Moura, Távora, Venturi and Scott Brown, Niemeyer, Sforzinda, Utkin and Brodsky, Metropolis, Archigram, Bruegel, Wright, Le Corbusier, Woods, Sant’elia, Bauhaus, Debord, Eames, Metabolism, Archi-zoom, Boullée, Constant, Piranesi, Escher, Friedman, Steinberg, Koolhaas, Vriedendorp, Ferris, Mies, Shuiten & Peeters, Cook, or Aalto, coexist in an inter-iconic self-reference environment (Nöth in Nöth & Bishara, 2007). Aragón draws herself in this particular work in her idiosyncratic way: on the floor. She classifies her presence in her “Gallery of Quotations” as “extreme irony”, but also parodic and playful (Waugh, 2001), and above all as a homage: “It is my way of telling to the masters that they are insurmountable and invaluable for whom who looks at the world of paper architectures like this, jumping in with both feet” (Aragão, 01/29/2020, translation) in a mix of referentiality and self-referentiality [16].

3. Drawing and to draw are a permanent questioning

“A drawing by hand has many similarities with life. In both there is no ‘undo’ or a control-z saviour. All decisions are final, all decisions open a path that closes all others. And all the points are forked. From any place (considering the sheet of paper as the universe) one goes to any place. (...) the time of drawing is the time of drawing: incomparable, immeasurable. The drawing has desires (in a simplified way), it has a vocation (something dramatically). The challenge is to know how to read it (...). The drawing has cadences, it has rhythms, it has invisible anxieties. The drawing is an incalculable metaphor for life. A limbo, a speed, a hesitation overcome, long, consecutively. It ends in the end (...) being exactly what it can be and wanted to be and not what it should have been. Fortunately, the graphic space has no morals. The space for drawing is something without time, it is freedom in its pure state, that one which is defined by our decisions in the face of choices.” (Aragão, 11/10/2019, translation)

This is only part of the definition of drawing that Aragón develops over time and in her work. It can be said that she is in an ongoing task of defining drawing and to draw, because being the city her object of research, it is challenging to represent it since she also inhabits it: “The mental construction of the city is a matter of the affective: construction of personal itineraries and emotional geographies” (Aragão, 11/18/2019, translation). *Cidade Ideal* (2020) [Figs. 9.1 & 9.2] is another drawing of quotes and reveals itself to be a city of ideals where several architects once dreamed, designed, and built in cities that they inhabited permanently or temporarily, physically or mentally: “The architects wanted to transform the city



Fig. 9.1. *Cidade Ideal* (2020), by Ana Aragão.
© Cláudia Rocha |
www.instagram.com/aanaaragao/

Fig. 9.2. *Cidade Ideal* (2020), by Ana Aragão.
Illustration for *in_bo* journal. © *in_bo* journal | <https://in-bo.unibo.it/issue/view/907/133>

through their visions, but is the form sensible to time and history? The visitor decides to stay. Is there life for utopias after representation? He has no answer, perhaps he never will” (Aragão, 2020) [17].

From a *Galeria Ideal* to a *Cidade Ideal*, a radical change in languages and styles, although in both the futuristic and megalomaniacal momentum is maintained, crossing an avenue full of architectural structures with the signature of the architects that inspire her and help her theorise about urbanism in a flat, two-dimensional support. According to the preface of the *in_bo* journal’s editors, Michele Barale e Matteo Vianello (2020), *Cidade Ideal* is a “perspective animated of monuments, in which iconic architectures are melted in a *summa* of urban models designed, imagined, sometimes ephemeral, often desired” [18]. This illustration is described as a “collage of references, even before cities and architectures, starting with the format and the main street in an explicit dialogue with the humanistic tables” [19]. *Cidade Ideal* is another *promenade* (that started with *Via Utopia*, 2016), in which

“[t]he illustration also highlights the theme of stratification, the synchronised co-presence of models developed over an extended time frame. Conflicting, overlapping, even excluding and intercutting models. A carpet composed of heterogeneous urban models by type and history, that appear in a continuum to form urban complexity.” [20]

Aragão places the problem of repetition (of the line and theme) in a limbo between truth and lie, considering the examples above, because “I always return to my places looking for other ways of thinking with my hands and eyes, official version, or to see if I still know how to do it, true version” (Aragão, 02/14/2020, translation). The Portuguese writer Valter Hugo Mãe classified her drawings as calligraphic, which made her question herself about which “continuous book” she writes – or draws, in this case –, for what purpose and to what audience, “but my most worn eyes and most broken hands clarify to me that I did not return to the same place, I just take the same line that I left in suspension in the last drawing. The themes are repeated because they are pretexts, the movement is not” (*ibid.*). And there is a ritual that has to be practiced:

“For a line to appear on the canvas, there is a brush that periodically dips in water and ink, there is a hand in tension that holds it, there is a body (badly) positioned in space, there is a space, possibly a bedroom, living room, atelier, there is a building, and there is the street, then the city, finally the world, unimaginable vastness. This gradation ensures the insignificance of my gestures laden with meanings that I promise to disguise as best as I can, until the end.” (*ibid.*)

Starting a drawing is exciting and intense, and it leads the author to the last act: finishing it – what she considers to be the most difficult, “painful” phase. “Returning to an old drawing is a kind of return to the past, after all, we are not who we were then” (Aragão, 04/12/2020, translation), however, Aragón introduces a twist: “I secretly knew that I would finish it because in truth it was already over. The drawings end on the head and not on paper” (*ibid.*). In addition, “to finish a drawing, one must imagine that it is already finished. Starting a drawing is an urge, it is necessary to see what is not there yet” (Aragão, 07/29/2020, translation). This is how Aragón considers the process to be, in which “making it real is dealing with the imperfect” (*ibid.*) and with “attempts of giving up threatened but not fulfilled” (*ibid.*). The medium is the decision-maker because “it can no longer be what it was going to be in the beginning, because it never is” (Aragão, 01/21/2021, translation).

In this explanation of how and why she narrates while drawing, Aragón suggests to later abandon it for some time and return to it, and then “either our eyes are not the same when we see them from a distance, or the drawings are transformed when no one looks at them” (Aragão, 07/29/2020, translation). The end establishes the drawing; its time ends when it is exposed to being observed by the audience: “How do I know that a drawing is finished? When I discover the depth of the drawing, when everything I add will spoil, when I find the shape, when I feel I have to stop, when my questions can no longer be answered there” (Aragão, 08/17/2020, translation). After all, even if the theme is repeated and the movement of the hand too, each drawing is unrepeatable and singular, with its own language, which competes with the change that each one undergoes over the time of its execution: “If it is true that we will never go back to the past, it is also clear that we are permanently inaugurating the future” (*ibid.*).

Thus, drawing is research, it is an “exercise of making the present”, it is “imagining that drawing is the foundation of memories, although I know it is not quite like that. The time when I draw is not the same of life, is of a different nature. I suppose it is of the same nature as waiting” (Aragão, 07/02/2020, translation). The drawings will be observed by other people and they will be the audience of other lives. “To let drawings go is to lose drawings. And losing drawings is the only way I have to survive time” (*ibid.*), becoming her work part of the generational transition and heritage. Especially if we think that drawings, in reality, are timeless, by the reinvention of works *prescribed* at the time of their conception, in the sense of the here and now, but valid over years, decades and centuries,

enriched with new meanings. Aragão is a puzzle builder, where she knows and determines in advance the pieces of the drawing that whoever contemplates it will try to solve.

“Looking at the drawing I now do, I remember that Gonçalo M. Tavares distinguishes between orthodox drawing and heterodox drawing, the latter being the one which does not know what the next line will be. What was done before does not dictate what will happen next. I remember Jorge Figueira, who protests against a city in which all behaviours are ritualised, defending individual freedom. And I recognise that the drawing, or the city, or life, must be just like that, exact lines that do not define its future. The city against normalisation and in favour of the imagination, a permanent foundation.” (Aragão, 06/01/2020, translation)

Drawing is an instrumental procedure to achieve a specific end, even if the result is abstract, and it is the possibility of feeling and thinking through paper. Aragão names several authors to define drawing:

“Drawing is mechanical, like a chess (Duchamp) of the hand and the eye (Baldeweg). Drawing is wanting, it is wielding a scratching instrument on a surface that allows itself to be marked, it is pushing a point from side to side, taking a line to walk (Klee), it is a way of thinking through paper (Steinberg). It is to understand that each sheet contains all possible lines and that the *dessinateur* only has the task of highlighting a few. Drawing is to make something appear that is not there, it is to see what is not seen (Blimunda). Drawing like someone who temporarily forgets about the world (me).” (Aragão, 03/30/2021, translation)

4. Final considerations

Aragão’s drawings live between reality and fiction; they live the author’s (in)definition of her job – because Aragão incorporates features of polymathia (Alan Male, 2019); they take advantage of the author’s theoretical inputs. Her work imposes uncertainty on how to characterise herself, whether author, illustrator, artist, *dessinatrice* or even paper architect – presumably, she is a bit of everything, depending on the context, some more than others. Aragão likes to surprise through her exquisite drawings and ways of rethinking the city. However, sharing the conception of her works with the audience, even if virtual, through social media, is not unprecedented. Several other illustrators such as the Portuguese Ana Seixas and Mariana, “a Miserável” (“the Miserable”) also publish images (photographs and videos) of moments when they are executing drawings or working ceramics. Aragão distinguishes herself by the theoretical dimension of her work, her influences, discussion of concepts, to the point of developing her own philosophy.

The “infinite drawing” that Aragão so often creates and refers to requires us to consider the concept of metapicture. Aragão appropriates

previous styles and reinvents the original images into new ones – new originals –, by using allusions, metaphors, irony, hyperboles, quotes, contributing to notions of referentiality and self-referentiality. In the midst, she embarks on self-reflexivity with Piranesi, Pannini, or Steinberg, although she is the one with the last *word(-line)*. The time of execution, the represented time, and the time of reflection contribute to the concepts mentioned above, but also to an inner restlessness that impels her to draw, leading us in an incursion into metafiction and *mise-en-abyme*.

Aragão often establishes intertextual – or inter-iconic – relationships, between error and imperfection, repetition, memory, the beginning and the end, as the past and the future in an intermittent present. The *Future Frames*, *S.M.L.L.X* and *Galeria X* exhibitions, in which she visibly and intentionally declares her sources of inspiration, often from architects, artists and writers with some relation to fiction, are some examples. On the other hand, the deconstruction that Aragón's texts inaugurate her works in her posts on Instagram allows us to find other meanings besides the reality layer, as Manovich (2017) pointed out. It enables us to dig up her imagination and immerse in her city dynamics and in the way it is inhabited, also imaginary. It enlightens us about how it is like to draw in the middle of a difficult process of choices, (im)possibilities and (ir)resolutions, always culminating in an excluding “what if?”, in a chronological/real time, “of two outcomes simultaneously”, although in “fiction and its plural, the ‘if’ does not exclude, does not put aside, rather includes, it summons” (Aragão, 04/19/2021, translation), in Aragón's point of view about time. The *dessinatrice* also highlights the “if” as a “condition for the possibility of coexistence of all hypotheses: one thing only is because it could be different” (*ibid.*).

The dialogue that Aragón establishes between her texts and images, but also between herself, her images and her audience, by describing methodologies, enumerating procedures and materials, and by expressing emotions, allows connoisseurs and occasional visitors get closer to her work and creative process. This virtual proximity leads us to question the purpose of what appears to be intensely present: “(...) the aim of the metapicture is to create a critical space in which images could function, (...) as ‘cases’ that to some extent (generally unknown in advance) that might transform or deconstruct the method that is brought to them” [21]. In this process of simultaneous construction and deconstruction, Aragón's visual poetry is consistent with the following conclusion by W.J.T. Mitchell, (2006): “The widest implication of the metapicture is that pictures might themselves be sites of theoretical discourse, not merely passive objects awaiting explanation by some non-pictorial (or iconoclastic) master-discourse” [22].

5. References

1. Canet, F.: Metacinema as cinematic practice: a proposal for classification. *L'Atalante*. July-December, 17-26 (2014)
2. Manovich, L.: Instagram and Contemporary Image, p. 17 (2017). Available in <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>

3. Nöth, W.: Self-reference in the media: The semiotic framework. In Nöth, W., Bishara, N. (eds.): *Self-Reference in the Media*. Mouton de Gruyter, Berlin & New York, p. 62 (2007)
4. Mitchell, W.J.T.: *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. University of Chicago Press, Chicago (1994)
5. Waugh, P.: *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Taylor & Francis, London and New York, p. 3 (2001) [1st ed.: 1984]
6. Nöth in Nöth & Bishara.: *op. cit.*, p. 63
7. Waugh, P.: *op. cit.*, p. 2
8. *Ibid.*
9. Canto, J., Kudel, S.: Conceptual castles. *Blue Wings*. July-August, 22-25 (2019). Available in https://issuu.com/finnair_bluewings/docs/bluewings_06-2019_issuu
10. Neto, M. I.: Ana Aragão, a desenhadora com o Porto no traço. *Revista Rua*. November 29 (2019). Available in <https://www.revistarua.pt/ana-aragao/>
11. Male, A. (ed.): *A Companion to Illustration*. Wiley Blackwell, New Jersey (2019)
12. Lipman, J., Marshall, R. (eds.): *Art about Art*. Dutton, New York (1978)
13. Grønstad, A., Vågnes, Ø.: An Interview with W. J. T. Mitchell. *Image & Narrative*. Online Magazine of the Visual Narrative. Battles around Images: Iconoclasm and Beyond. Issue 15(November) (2006), n.p. Disponível em http://www.imageandnarrative.be/inarchive/iconoclasm/gronstad_vagnes.htm
14. *Ibid.*, n.p.
15. Nöth, W., Bishara, N.: *op. cit.*, p. 76
16. *Ibid.*, p. 9, p. 13
17. Barale, M. F., Vianello, M.: A cidade ideal. In *Raccontare la città, in_bo Ricerche e progetti per il territorio, la città e l'architettura*, 11(15), 90-93, p. 91 (2020). DOI 10.6092/ISSN 2036-1602/11626. Available in <https://in-bo.unibo.it/issue/view/907/133>
18. *Ibid.*, p. 90
19. *Ibid.*, p. 90
20. *Ibid.*, p. 90
21. Grønstad, A., Vågnes, Ø.: *op. cit.*, n.p.
22. *Ibid.*

Read Between the Lines: Anger Management Comics



Sofia Figueiredo¹

sfigueiredo@esev.ipv.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

This paper analyzes the webcomic series Anger Management Comics (AMC), or its multiple aspects, trying to problematize current and past processes of creation and reception of autobiographical comics. AMC relies on page composition, image semiotics, text as image, and other textless strategies to communicate, avoiding verbal communication. It is also constituted by single page stories, or strips/4 panel arrangements. As an autobiographic effort, AMC focuses on seemingly unimportant everyday life events, conveying them in heroic, scripted, conventional ways. In this respect it follows in the footsteps of giants, to whom it will be compared. It also functions as a crisis management tool to its author, and, again, will be compared to other works, as a tool for analysis of the work.

Keywords

Autobiographical Comics,
Image semiotics,
Short Comics, Webcomics

Introduction

As comics mature as an art form and a communication device, ideas never before explored by comic artists became appealing and, in time, mainstream. This is the case when we mention autobiographical comics – at first, a rather improbable endeavour; by now, there are autobiographical comics of all sizes, shapes, and tone [1]. As the children who learned how to read the comics language grew, they themselves began to conceive stories in comic form in their thoughts: these children became more and more interested in telling stories through the comics' language. The easiest and most accessible story to each of us is our own. As such, many new comic artists began telling their stories. Since they had a very heterogeneous artistic training, the results of their efforts brought not only a new field of exploration for comics, but also different ways to solve problems in comics storytelling [2].

Some of these artists told epic stories, about their difficult upbringing, the political situation as they grew, their parents' gruesome tales of surviving the Holocaust, their family dysfunctional living [3]. But some told very banal stories – because that was what their life was about. In this paper we try to understand this impulse, of telling our stories not only through the use of words, but also of images we create ourselves of our lives.

Anger Management Comics [4] are such an effort. Having existed in some other form for years, they are the latest concretization of this idea of drawing and writing the seemingly uninteresting and irrelevant

¹ Instituto Politécnico de Viseu, ESE, Departamento de Comunicação e Arte, Rua Maximiano Aragão, 3504-501 Viseu, Portugal, CI&DEI

details of one's life and random thoughts. The expressive quality of the drawings is adequate to its intended meaning: as life is banal, so are the drawable things that compose it. Sometimes no more than a scribble, the main idea is to tell all the stories.

To Hillary Chute [1] [5] and other comics scholars, making autobiographical comics can be a way to deal with crisis situations. The author represents the passing of time, the repressed and unsituated memories, draws the things that s/he cannot say and says the things s/he cannot show. The unique combination of words, drawings, and silences, the complex organization of several competing semiotic systems, the way we can in so many ways point the reader to where we cannot go, helps to convey and make sense of the traumatic experiences, themselves chaotic. As memories don't work the way we thought they did, being more recreation than record, we use the retelling of our stories to make sense of them as we go. Sometimes, the trauma lies in enormous events; sometimes, in the boredom of everyday lives.

Fig. 1. *Anger Management Comics* – 6.



The autobiographical comics artist draws her/himself hundreds of times, maybe more. In this effort s/he constructs her/himself hundreds of times, at least her/his image, what s/he wants us, as readers, to see. Sometimes we, as authors, need several different drawing styles to make sense of who we are. *Anger Management Comics* is an exploration, not a specific search. There are no further objectives than to talk to someone about things that happen. As we make sense of what life looks like in our own created images, we reconstruct ourselves.

As we follow *Anger Management Comics* we discuss themes related to comics and image communication.

Everyone can tell their story

The first and foremost consequence of the appearance of alternative comics, or comix, was that suddenly people who hadn't learned how to draw formally and had weird, disturbing, outside of the mold stories, were telling them. And some people were reading them! Soon, the possibilities seemed endless, and even in commercial comics we began to see stories and art styles that were becoming more and more alternative to the mainstream examples.

At first, the autobiographies were, as their written counterparts, mostly important, dramatic events in people's lives; after *Maus* [6], and the attention it drew to the graphic novel (long form comics), and to a biography told in autobiographical style, everyone wanted to tell their story. And they could, since another important work, *American Splendour* [6], had opened that door. Stories told could be banal events: going shopping, finding a pencil on the floor, changing your child's diapers [7].

As the digital age came upon us so the comics world was digitalized, like every other thing: and webcomics, leaving out the middle man, provided an easy way of publication. Some people could now talk and

draw about events they couldn't ever tell anyone, as if no one was looking at them, and yet everyone could be. The cathartic element in this public, if anonymous, journaling, proved itself very appealing, as the number of overcoming crisis webcomics multiplied [1].

In particular, Allie Brosh's *Hyperbole and a Half* [10] shows us how a silly diary drawn childishly on Paint can evolve over time to a recognizable depiction (words and drawings) of depression, still drawn childishly on Paint. If Allie had felt she shouldn't draw because she couldn't draw and her story was banal, we would have never been able to laugh with her at stuff.

Anger Management Comics attempt to manifest a quality of drawing that is coherent with its theme. They aren't meant to teach anyone how to draw. They are an attempt to manage anger (laughing sometimes), caused by the little things, through comics. If anything at all, *Anger Management Comics* tries to be an heir to the punk ethos of do it yourself that motivated, among other interesting developments, the comics boom in the UK in the 80's [6]. AMC's author identifies Eddie Campbell's *Alec* series [8] as an inspiration and motivator for their autobiographic efforts.

If everyone can tell their story, won't some of them be boring by nature? Can't boring people tell their stories? What if the events are dramatic, but the way they are told is boring? What if the event is boring, but told in epic fashion?

Anger Management Comics is about nothing. It's about everyday, a way to comment on unimportant things, and somehow construct a narrative that isn't boring – to avoid telling a boring life in a boring way. It can even be about avoiding having a boring life entirely, as it is reconstructed and retold. *American Elf* [9] is, just the same, about things that happen, and, over the whole story, many small, irrelevant stories build a whole life.

Speechless

Anger Management Comics relies on text as an image, at the same time stripping it from its meaning and allowing some of it to seep into the meaning of each individual comic.

Attempts at arriving at a usable comics definition usually rely on some combination of what each author identifies as its defining characteristics, text and image figuring prominently on such a list. Their importance as separated elements of comics isn't seen as always equal, and most authors usually consider that the importance of text or image in each moment of a comic doesn't have to be balanced along the entire work. Still, the combination of words and drawings is the most common definition of comics we encounter. What to do with a comic that doesn't have reliably understandable text?

As comics use several concurrent sign systems – texts; drawings; conventioned signs, such as motion lines, speech balloons, and others – it is possible to create a comic without text, or in which text is (almost) just another drawing. Several examples exist [11].

Text as an image, and one that is hardly understandable but still very visible, conveys the idea of cacophonous sounds and thoughts, something that anger seems to create in AMC's author mind when it erupts. We manage anger, but not always our thoughts.

Abstract autobiographic comics Can comics be abstract?

To Andrei Molotiu [12] they can. His blog showcases several examples. They are abstract pictorially, but maintain the comics cadence by using panels, balloons, sequences of images arranged carefully. There is still a narrative that conducts the comics, it just isn't expressed – it is inferred by the reader, mostly thanks to the page composition and progression of panels.

Can comics whose objective is to tell a life story be abstract? Comics have always lived a strange duality in regards to abstract/figurative, reliant as they are on semiotic conventions, more or less abstract, such as the proverbial speech balloons and motion lines [11].

The autobiographic comic artist draws her/himself multiple times. This is an important element of the comics construction, for at least two reasons we can identify: the first one, already mentioned above, is that this repeated exercise of construction and synthesis of who we are helps us to reorganize how we see our life. The second important consequence of this action is that it helps to reinforce Lejeune's [3] pact, the autobiographical pact we establish with our readers: we signal to them the story is about our life by signing with our name, allowing our drawing hand to leave its gesture, using materials from our everyday lives as support and material in our comics [13]. It is, of course, arguable whether we are telling truth or fiction, but, in autobiography, such a question is always at least lurking on the background. Are autobiographical comics documentary or fiction? If we tell our stories as we perceived them – as we remember them – are we telling new, reorganized stories or relating the truth?

It is also a fair point of discussion if we must always draw how we look like on the outside. To Hillary Chute [1], comics are specially adequate to autobiographical efforts because they show what we cannot show any other different way – the way our thoughts become real and invade everything we experience. It is then possible to draw how we look like on the inside? To draw our wildest thoughts and fantasies? To have them fight for importance on a page or a panel? Can we represent our every thought in a figurative manner? Is it possible to use metaphor and create abstract comics that are, as well, autobiographic?

One page comics

Finally, something will now be said about the choice between long and short format comics. As comics became a more mature medium, they seemed to envy the long book form that written novels were published in, and the graphic novel appeared. Sold as a more complex, more complex comic (part of its adoption as a nomenclature seemed to be motivated by the conscious effort to get as far away as possible from the word - comics), the graphic novel soon became interpreted by its intended audience as another publicity gimmick to sell more comics. Nowadays, comics scholars try to adapt the term, or use comics exclusively, or create their own label for works that have more space – are longer – to tell stories with more depth.

Soon, short comics – the strip, the single page comics – became the easy target for comics enthusiasts to blame for comics public image as children’s things.

However, as *American Elf* and numerous other examples show us, it is possible to approach serious, deep, complex subjects in a short comic, or in a collection of short, somehow (although, never completely) disconnected comic strips or panels. A non-autobiographical example of this is *Calvin & Hobbes* [14], a critically acclaimed and general public love in comics. As the short, independent comics are read in succession, they allow us to tell different stories – small, everyday stories, and the whole of them, in an arch that, more or less, tells our whole life. Short comics allow us to experiment in ways that the graphic novel complicates. In autobiography, it makes complete sense to tell small stories, as personal journals can attest.

Conclusion

Anger Management Comics are fruit of an impulse to explore several different aspects of comics, such as: autobiography in comics; comics for crisis overcoming; wordless comics and storytelling; image semiotics; abstract comics; short format comics; among others. They are a way to understand how can all these elements play together as they do in several comic works – a pretext that allows us to research these topics. As this is a necessarily short document, they cannot all be fully explored: any of them could reasonably be the subject of a paper such as this one (or a book, or several...).

Autobiographic comics seem to have exploded in number and possible shapes, philosophies, and popularity. They share a number of interesting characteristics that opened the comic scholar field – namely, the fact that they are created by a very heterogeneous group of authors, with different artistic trainings, that brought to the field a number of diverse solutions to problems it didn’t seem to know it had until the birth of alternative comics, in the decade starting in 1970. As such, we embark in a discussion of such questions as – how do we represent our thoughts? How to convey meaning with or without words? How do we organize our memories and restructure our stories to be told? Why do comics seem to be such an agreeable medium for such explorations?

We conclude nothing, as the answers to such questions are as different as their manifestation in comic works, beyond that the comics medium is now richer having birthed such examples of exploration, curiosity, necessity, and wit. If any conclusion is even possible, is that more work is required; creating comics, and reading about comics. However, in an effort to not leave this document uselessly open ended (it should be usefully open ended), we will try to approach each of the subjects discussed above and see how to integrate them with the comic being created.

Comics rely on several linguistic systems – although the language may be based on images, and not so much on words – and can exist as a complex intertwining of drawings and words, or just drawings. As such, it is possible to create comics that don’t rely on words to tell their message. For the same reasons, we can imagine abstract comics, keeping the rhythm and the usual conventions of comics to tell a progression, a narrative, even if it is an not explicit one.

Autobiographical comics are created by very different people – not always trained artists; this allows them to be, sometimes, more exploratory than commercial endeavours. We see autobiographical comics in long form, short form, daily journaling, memoir, and other assorted efforts. We can thus explore these concepts – not new at all, maybe forgotten or discarded as comics attempted legitimacy through the graphic novel.

Autobiographical comics also allow us to tell boring, banal stories, what we live everyday, in dramatic, epic fashion, thus allowing us to overcome boredom in our lives, in a similar way as (regrettably) victims of difficult circumstances, disease, war, overcome their trauma – by reconstructing and making sense of our experiences and memories.

Autobiographical comics are, lastly, by their sheer number and variety of expression, a fertile ground to explore the new (and not so new) frontiers of storytelling. As we see new formats being born everyday (the webcomic; the webtoon; interactive comics; animated panels in comics), we cannot but wait in trepidation to see the comics of the future.

References

1. Chute, H.. *Why Comics?: From Underground to Everywhere*. New York: HarperCollins. 2017
2. Hatfield, C.. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson, Mississippi: Univ. Press of Mississippi. 2009
3. Refaie, E. E.. *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi. 2012
4. Figueiredo, S.. *Anger Management Comics*. 2020. Retrieved from Anger Management Comics: <https://avidaecruel.com/series/anger-management-comics/>
5. Chute, H.. *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Cambridge, MA: Harvard university Press. 2016
6. Chaney, M. A.. *Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*. Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press. 2011
7. Schneider, G.. *What Happens When Nothing Happens: Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics*. Leuven: Leuven University Press. 2016
8. Campbell, E.. *Graffiti Kitchen*. Northampton, Massachusetts: Tundra Publishing. 1993
9. Kochalka, J.. *American Elf*. Marietta, Georgia: Top Shelf Productions. Retrieved from American Elf. 2004
10. Brosh, A.. *Hyperbole and a Half*. 2009. Retrieved from Hyperbole and a Half: <http://hyperboleandahalf.blogspot.com/>
11. McCloud, S.. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins & Kitchen Sink Press. 1993
12. Molotiu, A.. *Abstract Comics: The Blog*. 2009. Retrieved from Abstract Comics: The Blog: <http://abstractcomics.blogspot.com/>
13. Figueiredo, S.. Provas de autenticidade em autoimagens visuais - Tales of Mere Existence de Lev Yilmaz. CONFIA (pp. 165-180). Porto: IPCA. 2013
14. Watterson, B.. *Calvin and Hobbes*. Kansas City, Missouri: Andrews McMeel Publishing. 1987

Magical★Mirage: On Shoujo, Magical Girl and Magical Boy



António Lopes¹ and Júlio Dolbeth²

kiramekirai@gmail.com, jdolbeth@fba.up.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

Magical Mirage is a masters research project that delves into the apparently nonexistent Manga sub-genre, Magical Boy. Through the understanding and historical context of the emergence of the well-established Shoujo Manga sub-genre Magical Girl, we highlight the presence of Magical Boys as means to represent queerness and soft masculinity to a younger audience. Informed by the work of Saito Kumiko on Magical Girls and how it challenges Japanese gender identities, and Alexandre Girard Vermeil's "Moon Prism Boys: Magical Boys as a Queering Device" as well as various case studies on the genre, a clear counterpoint is generated between the positivity usually associated with the Magical Girl genre versus the parodied Magical Boy.

With the creation of a OneShot Manga, Magical Mirage, we aim to create a positive representation of a Magical Boy comic, featuring a cast of soft and sensitive male characters in means to inspire and represent a queer and non-traditional male youth.

Keywords

Manga Comic Book,
Magical Girl
and Magical Boy,
Illustrated Publication,
Queer Studies

No decorrer do presente artigo, de forma a facilitar a leitura e promover uma compreensão clara dos *termos: queer, Magical Boy e Magical Girl*, formula-se uma breve definição dos conceitos:

“queer”: Termo não exclusivo que abrange um vasto espectro de orientações sexuais e identidades de género não normativas.[1]

“Magical Boy” e “Magical Girl”: Termos utilizados de forma global para referir subgéneros de banda desenhada e animação japonesas (*Manga e Anime, respetivamente*), bem como os arquétipos de personagem com o mesmo nome.

Uma vez que perante dois conceitos distintos, mas homónimos, opta-se no decorrer do artigo pela utilização dos termos *Magical Boy* e *Magical Girl* para referenciar os intervenientes nas narrativas do género. Também são utilizadas as terminologias *Mahou Shounen* e *Mahou Shoujo* enquanto os subgéneros de BD e animação japonesas, que alvercam *Magical Boys* e *Magical Girls* como seus intervenientes, respetivamente.

1. Introdução

Magical Mirage consiste num projeto de banda desenhada desenvolvido no âmbito do Mestrado de Design Gráfico e Projetos Editoriais, da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

O projeto tem como campo de ação a ilustração e é desenhado com o intuito de ser compilado no formato de uma publicação por fascículos. Utilizando como veículo as aventuras mágicas dos intervenientes na narrativa, *Magical Mirage*, foca temáticas de identidade de género e feminilidade/sensibilidades no género masculino, como conceitos predominantes.

O projeto enquadra-se no subgénero *Mahou Shounen* (lit. Rapaz Mágico), o correspondente masculino do subgénero de *Manga Shoujo* (*Manga* dedicado a um público feminino jovem), *Mahou Shoujo* (lit. Rapariga Mágica). Neste segundo género, as protagonistas da narrativa são meninas que se apresentam com vestidos rendados e fazem uso de poderes mágicos no combate contra o mal, em nome da beleza e do amor. Ao invés das *Magical Girls*, os *Magical Boys* não são representados da mesma forma positiva e celebrativa, mas sim sistematicamente como alvos de sexualização e paródia.

Este *Manga* visa contribuir para a discussão académica em torno da representação da feminilidade e sensibilidades do género masculino bem como personagens *queer* nos universos de *Manga* e *Anime*. Desta forma, *Magical Mirage* procura desbravar território na esfera editorial, para temas pertencentes a subculturas POP e a problemáticas de género no espaço *Manga* e *Anime*.

A principal motivação para a realização do projeto reside no impacto que as formas de narrativas visuais como a banda desenhada prestam na formação individual de crianças e jovens. *Magical Mirage* assume-se como um objeto de representação e inclusão que visa promover formas de expressão não-tradicionais.

2. *Shoujo Manga* e *Boys Love* (BL)

Para ser possível iniciar uma discussão sobre o subgénero aparente *Mahou Shounen*, é de especial importância contextualizar e analisar o seu território bem como os géneros e subgéneros de *Manga* do qual este deriva: *Shoujo*, *Mahou Shoujo* e *Boys Love*.

2.1 *Shoujo* 少女

Shoujo Manga (少女 - lit. menina) é um termo abrangente para inúmeros subgéneros de banda desenhada japonesa, que vão desde *Mahou Shoujo* (魔法少女, em português “menina mágica”), i.e., histórias de raparigas com poderes mágicos, até *Boys Love* (ボーイズラブ/ BL), i.e., histórias de amor entre dois rapazes. O género de *Manga Shoujo* pode ser entendido como um tributo ao público feminino, onde se explora a ideia de “rapariga” (*shoujo*), pelo que esta ocupa o centro das narrativas.

Em meados dos anos 1970, no Japão, surge uma revolta notória no panorama da banda desenhada feminina, que impactou e transformou todo o universo da cultura POP japonesa até aos dias correntes: o chamado “Ano 24”.

Inúmeras autoras de banda desenhada nascidas no 24º ano do período *Showa* (1949), exploravam nas suas narrativas temáticas até a época

tidas como incomuns. Estas temáticas incluíam a homossexualidade, ambiguidade de género e empoderamento da figura feminina. A adição destas temáticas veio a posicionar o *Shoujo Manga*, como um dos géneros mais progressivos desta época.

Rachel Matt Thorn, antropóloga cultural e professora na Faculdade de Manga de Kyoto Seika, enumera as autoras mais influentes deste núcleo coletivo. Sendo que as obras de Takemiya Keiko, autora de *Kaze to Ki no Uta* (1976) e Moto Hagio, *Thomas no Shinzou* (1974), [2] revelaram-se essenciais para a contextualização temática deste projeto.

Thorn acrescenta que estas autoras estabeleceram as bases daquilo que veio a ser o género *Shoujo* tal como o conhecemos hoje. Devido à sua excentricidade e irreverência, este novo género veio competir e alterar o panorama do *Manga*, que, até então, era dominado pela presença masculina, com autores como Nakahara Jun'ichi e Osamu Tezuka [3].

2.2 *Boys Love* ボーイズラブ BL

O termo *Boys Love* (BL) é um subgénero do *Manga Shoujo* que representa relações românticas e, por vezes, sexuais entre dois homens. BL estende-se a prosas, novelas gráficas, jogos, animação, banda desenhada e filmes [4]. Este subgénero distingue-se pelo facto de as suas personagens principais serem rapazes delicados e sentimentais, substituindo as tradicionais heroínas femininas encontradas no género *Shoujo*.

Moto Hagio, na sua entrevista com Rachel Matt Thorn [5], confirma que o panorama editorial de *Manga* da década de 1970 era controlado por um núcleo cerrado de homens de meia-idade, incapazes de entender o que o público feminino realmente queria ler. Em contraponto, Hagio e Takemiya exploraram temas profundos, com enredos complexos inspirados em clássicos literários ocidentais; *thrillers* psicológicos, homossexualidade e expressões alternativas de género. Ambas as autoras encontram-se na génese do subgénero *Boys Love* e na sua popularização.

O início do género BL remete para a publicação de 1971 *Barazoku*, uma revista japonesa homoerótica, dedicada ao público gay, na qual Takemiya demonstrara especial interesse. Foi através de *Barazoku* e do filme *Les Amitiés particulières*[6] que as autoras encontraram a fonte de inspiração das suas obras, um jovem sensível que subvertia a sua imagem do homem viril tradicional japonês.[7]

A representação visual do *Bishounen* (lit. rapaz bonito) têm especial importância e relevo nas narrativas BL, pela sua aparência andrógina e delicada que invoca características dos espaços feminino e masculino em simultâneo. Este permite uma identificação por parte do público feminino com a personagem masculina sensível.

Kawano informa que as leitoras se reveem no personagem *Bishounen* enquanto escapismo, ou seja, explorando a sua própria sexualidade de forma livre de espetativas e normas sociais associadas à mulher[8].

O *Bishounen* possibilita novas representações de masculinidade que surgem no contexto de *Manga e Anime*, que mais tarde, moldam, divergem e criam arquétipos de personagem, tais como o *Magical Boy*.

3. *Magical Girl*

Mahou Shoujo (“魔法少女” lit. Menina Mágica) no ocidente “*Magical Girl*”, é o subgénero derivado do *Shoujo* mais influente, com a sua fundação no final da década de 1960. As narrativas do género promovem a sensibilidade e a beleza, transmitem de forma generalizada mensagens de igualdade, amizade e amor.

Pode referir-se como exemplos primos do género, as séries de *Manga*, *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi, 1991-1997) [9] e *Cardcaptor Sakura* (Clamp, 1996-2000) [10].

A típica *Magical Girl*, através de uma fantasia ritualística e adorável, transforma a sua aparência para a sua forma mágica. Usa vestidos rendados e exuberantes, repletos de folhos, perolas e cristais, sempre acompanhada da sua varinha mágica. Carlin, defende que o género incorpora uma visão feminista sobre a forma de metáfora [11]. Através das transformações mágicas, a rapariga é enaltecida e elevada a um estado de idealização ultra feminino.

Os primeiros registos do subgénero dão-se com *Mahoutsukai Sari* (“Sally the Witch” 1966-68) e *Himitsu no Akko-chan* (“Secret Little Akko” 1969-70) produzidas pelo estúdio Toei Animation. [12]. O subgénero *Mahou Shoujo* sofreu mudanças circunstanciais na sua essência ao longo das décadas, sendo que as *Magical Girls* dos anos 1960 e 1970 eram caracterizadas por exercerem um papel moralizador e educativo.

Saito, explica, que apesar das *Magical Girls* da época conseguirem alterar a sua aparência física (geralmente para uma forma adulta), existe quase que um conservadorismo que nunca ameaça às normas do género; neste caso Akko sonha em ser uma princesa, uma noiva ou uma professora. [13]

Na década de 1990, através de *Sailor Moon* assiste-se a uma mudança significativa, onde, segundo Saito, as *Magical Girls* não dependem de uma forma adulta para serem poderosas. O facto de as raparigas serem elas mesmas, torna-se a fonte do seu poder.

“the 1990s magical girls maximize their power by simply being themselves—cute and carefree students.” (Saito, 2014, p.158). [14]

4. *Magical Boy*

Pode compreender-se *Magical Boy* (魔法少年, lit. Rapaz Mágico) como um arquétipo de personagem, bem como o subgénero de *Manga* e *Anime* seu homónimo, o *Mahou Shounen*.

Enquanto subgénero *Mahou Shounen* não se encontra estabelecido da mesma forma que o seu correspondente feminino, O *Mahou Shoujo*. Existem, no entanto, narrativas de diversos subgéneros de *Manga* e *Anime* como *Seinen* (narrativas para um público adulto), *Ecchi/Hentai* (narrativas com temáticas eróticas), *Shoujo*, *Mahou Shoujo* entre outras, onde existem personagens que se enquadram no perfil do *Magical Boy*.

Enquanto personagem, o *Magical Boy* é geralmente um personagem secundário no universo das raparigas mágicas. Estes personagens têm várias características em comum com as suas contrapartes femininas, na medida em que possuem poderes mágicos e transformações, tratando-se

geralmente do interesse romântico das mesmas, e.g. Syaoran Li de *Card-captor Sakura* e Tuxedo Mask de *Sailor Moon*.

São estas mesmas características de feminilidade em personagens masculinos que por vezes possuem uma conotação negativa, ainda que injusta.

A feminilidade nestes jovens rapazes torna-os menos desejados pelas suas contrapartes femininas, muitas vezes confere-lhes fraqueza e incapacidade de ação no decorrer das narrativas. São também colocados em situações de desamparo ou até mesmo de dependência das protagonistas na luta contra os inimigos mais agressivos e viris. O mesmo é possível atentar em personagens como Tadase Hotori de *Shugo Chara!* (Pitch Pit, 2005-2010)[15].

4.1. Problemática

É necessário, no entanto, referir que o facto do papel do homem ser tornado passivo e desamparado, contribui para empoderar a figura feminina no género *Magical Girl*. Estas contrastam diretamente com o panorama de ficção ocidental, onde predominam os personagens masculinos que protegem forçosamente donzelas em apuros, *damsel in distress*. No entanto, ao se atribuir a personagens queer fraqueza e dependência, resultam narrativas onde personagens não normativas perdem oportunidades de desenvolvimento.

Estes subtextos inseparáveis dos *Magical Boys*, incitam em inúmeros casos a paródia e sexualização deste tipo de personagem ao serem colocados em situações de desamparo e submissão, como em: *Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu LOVE!* (2015), *Kore wa Zombie Desu ka* (2011) e *Mahou x Shounen x Days!!!!* (2015). Todos estes títulos partilham em comum o facto de terem protagonistas *magical boy* que, de uma forma ou de outra, se encontram em situações de humilhação e fragilidade para efeito de comédia.

Assim, *Mahou Shounen* deve popularizar-se como um género inclusivo e positivo para um público infantojuvenil tal como *Mahou Shoujo*, ao revés dos exemplos anteriormente apresentados.

5. Estado da Arte: *Moon Prism Boys*

Vermeil apresenta na sua dissertação, *Moon Prism Boys: The Magical Boy as a Queering Device*, o conceito de *queer futurity* de Ahmed (Ahmed, 2006) e a sua conceção do *Magical Boy*, enquanto um *queering device*. Ambos conceitos que possibilitam visionar futuros onde personagens *queer* são promovidas e estão em constante diálogo com o espectador, através da reimaginação de códigos narrativos comuns.

Através da análise de *Magical Boy Majorian* [16], são apresentados inúmeros indícios de uma possível emancipação *queer* em termos narrativos, tendo em conta que os protagonistas são dois rapazes que através de uma transformação mágica, tornam-se em duas *Magical Girls*. Assiste-se a um desvio significativo da imagem mais tradicional do *Magical Boy*, visto que em *Majorian*, os personagens principais, experienciam uma mudança de género físico através da transformação. Vermeil menciona esta negociação entre o masculino e o feminino presentes em *Majorian*, através da transformação, como um indicio de possíveis criações de futuros *queer*. Contudo rapidamente se apercebe que a ideia falha no sentido em que a temporalidade associada com a transformação indica um fim e esse fim incapacita um futuro *queer*. [17]

Em *Majorian*, no fim da narrativa, os personagens principais esgotam os seus poderes mágicos como um último esforço de salvar a sua cidade. Assim, perdem as suas formas mágicas que desafiam as normas do género e do convencional e termina o diálogo entre o feminino e o masculino, como que uma fantasia.

Enquanto conclusão da sua dissertação, Vermeil apresenta uma visão esperançosa e otimista do arquétipo de personagem *Magical boy* através da exploração da personagem secundária Henri de *Hugtto! Precure* [18].

Henri expressa o seu género de forma *queer*, o mesmo é visto a usar vestidos mais do que uma vez na série e demonstra o seu gosto por coisas bonitas e delicadas, perpetuando uma ideia de uma masculinidade não tradicional.

Ao contrário de *Majorian* e outros *Magical Boys* anteriormente referidos Henri é colocado num patamar de igualdade com as protagonistas femininas da série, ainda que de forma temporária e prova partilhar inúmeras características clássicas do género *Magical Girl*: - Sequencia de transformação, roupas exuberantes, uma pose de ataque (*Kime pose*), título mágico, entre outros signos visuais do género.

A temporalidade da transformação e subsequentemente dos poderes de Henri mais uma vez perpetuam a ideia de que o futuro *queer* não consegue assegurar um espaço no media. No entanto, em comparação direta com as *Magical Girls*, Henri fora do seu estado idealizado é sem dúvida uma representação de masculinidade não convencional e sensível em todos os seus aspetos.

Ao invés de *Majorian* a transformação de Henri não representa uma modificação no “eu”, mas sim uma extensão contagiosa do interior do personagem, refletindo a sua personalidade. Henri ao contrário das protagonistas de *Hugtto! Precure* não possui um amuleto de transformação ou uma varinha, instrumentos que Vermeil menciona como pontos de contacto entre o espectador e o media (através do brinquedo a mimetização do personagem permite ao espectador “tornar-se” o personagem). Contudo, outras características do mesmo anteriormente referidas corroboram a possibilidade de um relacionamento direto com o espectador (pose de ataque, título...) e consequentemente, viabilizam um futuro *queer*. [19]

6. *Magical Mirage*

O projeto teve o início do seu desenvolvimento em 2018 na modalidade de projeto de conclusão de curso em Design de Comunicação, orientado pelo professor Júlio Dolbeth. *Magical Mirage* aponta para a criação de um *OneShot* (episódio piloto) de cerca de 45 páginas onde uma introdução à narrativa é estabelecida e as personagens principais apresentadas. A componente prática do projeto reside na reestruturação e reinterpretação das pranchas já existentes e a introdução de novas páginas de banda desenhada para consolidar e expandir a narrativa.

O registo visual de *Magical Mirage*, compreende-se como um revivalismo do manga e anime dos anos 1980 e 1990 mais especificamente dos género *Shoujo* e *Kodomo* (lit. Criança).i.e historias dedicadas a um publico infantil. Este registo, é utilizado como uma maneira de através de signos visuais, temáticas e características comuns dos estilos de desenho do

manga da época, legitimizar e colocar *Magical Mirage* numa base de igualdade com títulos do período áureo do género *Magical Girl*, os anos 90.

Na composição visual das páginas da-se o uso de gradações tonais e retículas (*screen tones*) típicas de manga *Shoujo* como *Sailor Moon*, também o design das personagens continua a ideia de revivalismo inspirado em *Cardcaptor Sakura* e *CLAMP School Detectives* [21]. Ainda existe uma necessidade, neste projeto, de diálogo entre a atualidade e o passado, quer a nível prático (através do uso das ferramentas digitais) quer a nível social (através das temáticas a serem tratadas bem como uma maior consciencialização).

Pode apontar-se intenções similares através da coletânea *New Retro Illustrations* [21] que perpetua a ideia de artistas contemporâneos incluírem conceitos e temáticas da atualidade na sua obra mas utilizando estéticas nostálgicas. Desta forma apelando duplamente a infância e juventude do público bem como ao período áureo do *Manga* e *Anime* o final dos anos 1980 e início dos anos 1990.

A narrativa de “*Magical Mirage*” tem como palco um mundo fantástico onde os humanos e a magia coabitam em harmonia. O leitor segue a história de Stern, um jovem bruxinho que herda um cristal mágico da sua bisavó. Acompanhado de três outros jovens bruxos Lune, Arthur e Eshar, juntos embarcam num turbilhão de aventuras mágicas onde, através das transformações mágicas que os seus cristais lhes conferem, lutaram contra o mal em nome da beleza e do amor.

Para tal devem recuperar uma *regalia* ancestral proveniente do cosmos, “*Magical Mirage*”, uma pedra todopoderosa que terá sido roubada por uma força misteriosa.

Os personagens principais da narrativa todos apresentam de maneiras distintas expressões de género que desafiam a masculinidade tradicional quer no seu visual, quer no seu relacionamento com outras personagens.

Magical Mirage incorpora a ideia de criação de pontes de contacto entre os personagens da narrativa e o leitor de *Vermeil* anteriormente referida, i.e. através da mimese o espectador torna-se no personagem.

Este diálogo é possibilitado através de mecanismos presentes

Img. 1 e 2. Sequência de transformação e *Kime Pose* do personagem Stern – pranchas coloridas, 2020



na narrativa de *Magical Mirage* e a representação visual dos mesmos, tal como: - o facto dos personagens terem um objeto de transformação (joia/cristal), todos terem uma sequência coreografada de transformação, um título mágico, uma pose de combate bem como outros elementos: bastão, mascotes etc... img. 1e 2.

Img. 3. Pranchas finais
do *Manga Magical
Mirage*, 2018

Todos estes componentes facilitam a aproximação do leitor ao personagem no momento de brincar.



No que toca a cinematografia das cenas e composição visual das páginas há uma atenção especial a ângulos que enalteçam a emoção e confirmam a ideia de dinamismo ao leitor. Os painéis apresentam cortes diagonais, bem como as personagens de uma forma sistemática são extrapoladas dos mesmos com o intuito de suscitar surpresa e interesse no leitor, concordando com a temática fantástica da narrativa.

A linguagem corporal atribuída às personagens no decorrer da narrativa é fluida, conferindo-lhes comportamentos corporais variados. A gesticulação das mesmas varia entre posições toscas e desajeitadas até poses elegantes e delicadas, com o intuito de quebrar expectativas de expressão de género e estereótipos (ainda que existam singularidades na postura, inerentes à personalidade de cada personagem).

O desenvolvimento prático faz o uso de canetas de aparo japonesas que são usadas tradicionalmente na indústria *Manga*, sendo estas a *G-pen*, *Saji* e *Maru-pen*.

As pranchas são projetadas em formato de *NAME* (o equivalente aos *layouts* na bd ocidental) e posteriormente desenhadas e finalizadas em formato B4.

O suporte de desenho utilizado é papel Bristol, que devido a sua textura lisa permite a tinta fluir com facilidade, conferindo às pranchas um acabamento limpo e um grande nível de detalhe.

Por fim dá-se a limpeza (conversão da imagem a formato bitmap) e aplicação de retículas digitais para criar sombreados e enunciar contrastes para além do preto e branco.

Toda a metodologia utilizada no decorrer do projeto provem de conhecimentos adquiridos através da visualização de documentários explicativos como a série documentário *Urusawa Naoki no Manben* [22] (que entrevista os mais aclamados autores de manga, nomeadamente a anteriormente referida Moto Hagio), bem como através do contacto com outros criadores inseridos no meio.

Através da multiplicação, e graças ao carácter episódico da narrativa, *Magical Mirage*, contribui

para a criação de futuros queer, onde os personagens que na sua essência desafiam a normatividade desde o seu visual, gesticulação, e mais tarde a arcos narrativos, a serem desenvolvidos, que pretendem explorar cada um dos personagens de forma mais extensiva individualmente.

Esta característica similar a das narrativas *Mahou Shoujo* onde por norma há um vasto número de episódios, perpetua a ideia de continuidade. O facto dos protagonistas de *Magical Mirage* se depararem com uma panóplia de situações diferentes viabilizam o recontar de narrativas típicas sobre a lente destes personagens *queer*.

7. Considerações Finais

Magical Mirage enquanto projeto encapsula a ideia de representação de personagens *queer* direcionado a um publico infantojuvenil, bem como materializa a sua intenção com estratégias teóricas tais como *Magical Boy as a Queering Device* de Vermeil até a uma propositada aproximação visual a um período de euforia no universo *Manga* os anos 1990.

Idealmente através da continuidade e edição da banda desenhada *Magical Mirage*, uma maior visibilidade e consciencialização sobre a representação de alternativas de expressão social de género seriam consumadas. Adicionalmente o facto de o projeto se enquadrar no subgénero *Mahou Shounen*, abre-se a possibilidade de desenvolvimento de narrativas dentro do género dedicadas a um publico infanto-juvenil, tal como acontece com o seu inverso feminino *Mahou Shoujo*.

O projeto verá a sua distribuição online em plataformas de *Manga* como *Pixiv Comics* e *Tapas.com* e *Gumroad* para que através da receção por parte dos leitores seja permitida um reconhecimento de *Magical Mirage* como uma representação positiva de uma juventude *queer* e consolide o subgénero *Magical Boy*.

Referências

1. Glossary of terms. HRC. (n.d.). <https://www.hrc.org/resources/glossary-of-terms>.
2. Thorn, R. M. (2001). *Shōjo Manga—Something for the Girl. The Japan Quarterly*, 48(3) p. 05
3. Idem p. 02
4. McLelland, M., Nagaike, K., Suganuma, K., & Welker, J. (2016). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan* (Reprint ed.). University Press of Mississippi. p. 119
5. Thorn, R. M. (2005). "The Moto Hagio Interview." *The Comics Journal*, No. 269, 138.
6. Dellanoy, J. (Director). (1964). *Les amitiés particulières*. Pathé Contemporary Films.
7. Thorn, R. M, 2005, Idem.
8. Boys' love, the genre that Liberates Japanese women to create a world of their own. Savvy Tokyo. (2019, January 17). <https://savvytokyo.com/boys-love-the-genre-that-liberates-japanese-women-to-create-a-world-of-their-own/>.
9. Takeuchi, N. (2011b). *Sailor Moon 1* (1st ed.). Kodansha Comics.
10. CLAMP. (2000). *Cardcaptor Sakura* (1st ed., Vol. 1). Tokyopop Press.
11. Kayson, Carlin (2017) Building a Genre Using Magic and Love, Bowling Green State University <https://neetknowledgebase.wordpress.com/tag/mahou-shoujo/>
12. Saito, K. (2014). Magic, Shōjo, and Metamorphosis: *Magical Girl* Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. *The Journal of Asian Studies*,

73(1), 143-164. <https://doi.org/10.1017/S0021911813001708> p. 147

13. Idem p. 150

14. Idem p. 158

15. Peach-Pit (2012). Shugo Chara (Illustrated ed.). Kodansha Comics.

16. Ishida, Atsuko. (2007). Mahou Shounen Majorian (1st ed., Vol. 1). Futabasha.

17. Girard Vermeil, Alexandre (2020) Moon Prism Boys: The Magical Boy as Queering Device. Masters thesis, Concordia University. p. 32

18. Sato Junichi, Zako Akifumi, Todo Izumi (2018-2019). *Hugtto! Precure* [TV series]. ANN; Toei Animation.

19. Vermeil, 2019, Idem p. 39

20. CLAMP (2003). Clamp School Detectives, Book 1 (Pap/Pstr ed.). TokyoPop.

21. Artists, V. (2021). New Retro Illustrations: Retro Reimagined by a New Generation (PIE Creators' File Series) (Illustrated ed.). PIE International.

22. Urusawa Naoki, Todo (2014-2017). *Urusawa Naoki no Manben* [TV series]. NHK.

Handling the Creative Process of ‘Olha pra Ti!’



Filipa Pereira¹ and Graça Magalhães²

{filipa.pereira, gracamag}@ua.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

This paper delves into the creative process of project ‘Olha pra Ti!’ (‘Look at You!’), a book/journal for teens to reflect about their relationship with their bodies through drawing/writing, developed in the context of the Masters in Design. A project with peculiar origins – a graphic style looking for a purpose – went through a goal oriented visual reformulation, which, in turn, led to a complete project restructuring. We identified the importance of creating a comfortable, private, supported and flexible experience, and how these could be accomplished through the book’s physical and graphic features. We analyzed a reference project and various plastic languages and techniques liable to be ‘dissected’. By putting the contents of the book to the test, the personal experiences of the author served as a starting point for the illustrations. By anchoring the definition of the remaining content levels, illustration conquered an essential role in the project and opened it up to a bigger audience (from just girls to any teen). The diversity of visuals our book achieves is only possible, because design and audience-centered choices were combined to create an experience that takes full advantage of its format and expands it in space and time. As a future development, a usability test is intended to be done.

Keywords

Illustration; Creative Process; Activity Book; Adolescence; Self-Reflection; Body

1. Introduction

It is a well-known fact that adolescence is a period of great change and learning, affecting our biological, psychological and social development [1]. During this period, it can be shocking to have the way we think of ourselves be confronted with our new image in the mirror, let alone to learn that our physical appearance has a set of values attached to it that we have no control over. In an image and beauty dominated world, the views teens have about their bodies are even more affected, easily influencing their self-worth. The fact that the inseparable mind-body connection is frequently forgotten [2], just leaves the body to be scrutinized as an object in a vacuum apart from the human being. And although adolescence is a very sensitive time, it also allows for great intervention opportunities, thanks to brain plasticity [1]. So, creating a safe space for teens to express their emotions and reflect about themselves and the world, with as little external influence as possible, is becoming more important than ever.

Just like writing, drawing is a tool to manipulate information and create meaning [3]. By drawing, anyone can create a personal visual language that develops self-understanding. They can also evaluate their progress by comparing marks from different times. Additionally, drawing provides a great metaphor for life's struggles: you draw, erase, redraw, give up, start again... which teaches patience and dealing with failure. Art therapy testifies this by

recognizing the need for self-expression and the power of drawing to turn negative emotions into positive outcomes [4].

It's with all of this in mind that project 'Olha pra Ti!' ('Look at You!') was conceived. The name itself has a double meaning, encouraging people to value what shows through the mirror and through the artwork. But the project had a peculiar origin: Starting with a graphic style characterized by the casual representation of the female body, we paired it with a female teen audience (13-18 year olds). And so, we decided to create an

illustrated body-self-reflection journal, not only meant to be casually used at home, but also to support therapy sessions as a tool for discussion. Its structure was divided into word themed sections, each representing a factor that can influence body satisfaction. But, by completing the first layout experience (Fig. 1), we understood that the illustration's role was decorative and tone dominating. We recognized that body images would serve as a 'lecture' and prevent teens, not only to think independently, but also to focus on other facets of the human experience besides the body.

Realizing that the project outgrew the art style and presented various goal compromising issues, highlighted that the intervention levels weren't well defined or respected. By delving into how this project was reformulated, we intend to discuss how illustration and design can inspire self-expression through a comfortable, private, supported and flexible experience. This means that illustration should be the first level of information and a basis for teens to take command of. Typography should be a complement developed with intent. The format should enhance the flow of the experience. The activities the book proposes should be clear, challenge teens' cognitive, emotional and creative levels and not interfere with each other: If writing - about what? If drawing - not only about what, but also how?

2. The Interactive Book

As the digital landscape evolves, so does the importance of elevating printed books to a rich sensory experience. This can be done through interactive books, not only by exploring their graphic and physical capabilities, but also by extending the experience in space and time [5]. These books are characterized by their dependence on the 'reader' to develop the interactive elements [6]. But the digital and the physical don't have to compete with each other, they can actually be combined to further develop engaging and



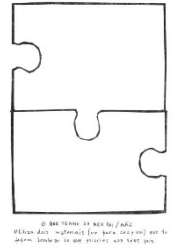
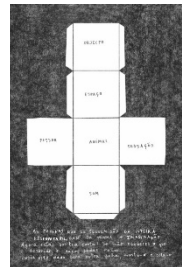
Fig. 1. Filipa Pereira, 2019. First layout experience of section 'Crescimento' ('Growth'), a 250x175mm spread. Pictured is the title, the illustration, a dot grid background on the right page, a definition presented as if the book talks to the teen ('Progress you made since you were born and that turned you into who you are.'), and one of the three discussion topics, presented as if the teen is beginning a thought process ('When I was little, I remember feeling...'). From the start, we recognized the importance of using a casual and clear language for a closer approach to the teen.

continually updated non-linear stories [5]. If all of these possibilities are well applied and not distracting, interactive books have great educational potential, mixing disciplines and enhancing the cognitive, aesthetic and emotional development [6]. Furthermore, Neves' remarks [5] about the importance of organizing and establishing a hierarchy of content levels, presents this as a great principle to determine the order of content discovery with illustration taking the main role in our project.

Although the inspiration for 'Olha pra Ti!' started with *I Am a Rebel Girl – A Journal to Start Revolutions* (Fig. 2) it didn't take us long to understand the constraints of digital imagery. The illustrations of this interactive book are composed of colorful, bold and stylized shapes combined with blank spaces, where girls answer the proposed drawing/writing exercises. This extremely defined style in conjunction with the extremely defined intervention spaces creates a separation, a stark contrast that will make most hand-made expressions feel lackluster in comparison and, as a consequence, will inhibit action, for fear of ruining the beautiful book. Therefore, finding *Livro (de Atividades) para Massajar a Imaginação* (Fig. 3), proved to be exactly the main project reference that we needed. The book is structured in 3 parts that celebrate people's singularity and gradually challenge and increase autonomy through supported drawing exercises [7].

Fig. 2: Spread from *I Am a Rebel Girl – A Journal to Start Revolutions*, 2018.

Fig. 3: *Livro (de Atividades) para Massajar a Imaginação*, 2013, page from the first, second and third part, respectively.



3. The Synergy of Image and Text as Dissectible Visuals

To fix the imbalance of the image and text roles, identified in the first layout experience, we must understand how these two elements can be manipulated, as Cruz says [8], 'in continuity with each other', so each one adds irreplaceable value and text isn't placed in a dominant position. The fact that text exists in a duality of verbal and sensible meaning, allows great experimentation in the realm of illustration, even going as far as purposefully presenting text exclusively for its graphic qualities. This means that the same combination of color, texture, composition, gesture and rhythm applicable to illustration, could also be applied to text. This would result in a relationship of agreement between the two (or disagreement - creating interesting tensions and nuances), or, if only working with text, between its treatment and its meaning. Cruz's writings allow us to conclude that compromising the immediate legibility of text should not deter from playing with its graphic qualities, for this furthers the synergy between text and illustration/meaning.

During our research, we found practical solutions to what is described above. Even if they don't include text, their principles, techniques

and graphic treatments could be applied to it. Overall, these artworks present a dynamic harmony and a handmade feel that could be dissected into the necessary steps to get to the end result. With the proper support and instruction, it's not hard to imagine people with little art experience replicating most features of these artworks and adapting them to their needs. 'Dissectible graphics' don't require extensive layering, blending or editing, nor do they require exquisite technique or materials, they can actually be very pressure free. What is welcome is a 'good eye', but that can be achieved with practice. The inclusion of a 'human touch' in our project's illustrations is important, not only because it encourages action, but also because it embraces diverse expressive responses.

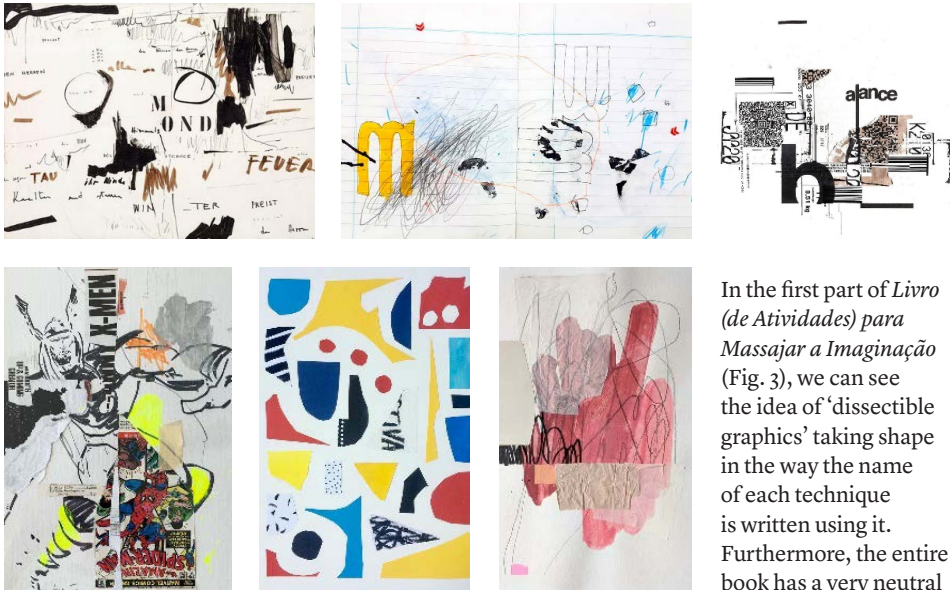


Fig. 4: Mira Schendel, n.d.

Fig. 5: Bea Mahan, 2020.

Fig. 6: Milan Doctor,
2020.

Fig. 7: Justin C. Harder,
2020.

Fig. 8: Isis Navarro,
2020.

Fig. 9: Masha Ada-
mova, 2020.

bleeds to both image and text, inviting stylistically diverse responses: irregular outlines, mostly pencil and charcoal textures, exclusive use of silhouettes and greyscale. As for individual works related to art, design and illustration, we selected a few examples: In Schendel's contemporary artwork (Fig. 4) we see how words walk the line between handwriting and scribbles, which are juxtaposed with expressive strokes in a simple and neutral color scheme. In Mahan's (Fig. 5) graphic art the outline of a letter is repeated in different orientations and in an unrefined manner, which is brought forward by the scribbles and shapes layered on top. Doctor's graphic design collage (Fig. 6) reuses graphic details of common packaging, like bar codes, QR codes, and sequences of letters and numbers. The legibility of characters is tested with interesting cuts, layers and compositions. Harder's illustration work (Fig. 7) testifies how a textured abstract style has a rich potential to be combined with more concrete figures in a successful manner. Navarro's collage art (Fig. 8) proves how simple cut-

In the first part of *Livro (de Atividades) para Massajar a Imaginação* (Fig. 3), we can see the idea of 'dissectible graphics' taking shape in the way the name of each technique is written using it. Furthermore, the entire book has a very neutral and concise style that

outs and colors can create efficient and interesting rhythms. Adding custom handmade patterns (some of which can be composed of letters) to this recipe results in a more personal composition. Finally, Adamova's artwork (Fig. 9), although not including text, shows how structural lines can ground expressive brush strokes and create a 'clean chaotic' look. In the presented artworks, describing the use of text without describing its graphic treatment is impossible, because they are so deeply interconnected.

4. Project Reformulation

After abandoning our initial art style, we explored an accessible, abstract, dynamic and intuitive alternative. During this stage we quickly learned about the importance of subtlety and synthesis of composition and color, which is easy to lose when working with mixed media. We also understood that every step needs to be well thought out, but 'happy accidents' are welcome as well. Recognizing the artwork as finished is a conscious decision, because it's always possible to build on top of what's done (a great bonus for a project that asks for the participation of its audience). Each graphic experience was analyzed to identify patterns of what works and what could be improved, gradually building up our practical knowledge. And so, we arrived at some general conclusions of what features could be used: abundant white space; clean appearance; expressive and imperfect lines; intentional (un)alignment; text as illustration; different textures and types of paper; diverse paper cutting techniques; minimal color palette; controlled distressed effects; and silhouettes. Since this new graphic language has no gender related values, we decided we should broaden our audience from teen girls to any teen, since body satisfaction issues are not exclusive to females.

Having established some ground rules for illustration, it was time to do the same for the format. After considering various options, we reevaluated the concept of 'book' and selected the accordion bookbinding. While regular book spreads would break the flow of work inside each section, this special bookbinding does precisely the opposite - it can be interacted with page by page and as a whole, entirely spread out. We decided on individually applying it to each themed section. To store the sections, we created a box (Fig. 10) exclusively assembled by notches, to be opened flat and completed by the teen.

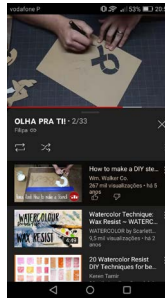
With a defined surface to work on, the next step was to decide on how to propose action through the contents. Out of hundreds of words connected to body experiences, we settled on seven: 'self-criticism', 'self-care', 'beauty', 'comments', 'body', 'growth', and 'rights' - the ruling themes for each section. Although, in the beginning, we considered including a definition of each word, we instead decided on giving the teen the necessary tools to come up with personal definitions: neutral questions for self-reflection - the writing component. To add an element of art therapy to the book - the drawing component - we chose accessible art techniques and conceptually related them to each one of the words. Having this established, we created specific art exercises for each section, but had to find a way to give the necessary technical knowledge to our

audience. While *Livro (de Atividades) para Massajar a Imaginação* does this exclusively through illustrations, we felt we needed a deeper level of instruction: video tutorials (Fig. 11) through printed QR codes (extending the book beyond its physical limits and connecting it to digital media) and illustrations showcasing the diverse possibilities each technique allows



Fig. 10: Illustrated box template, 550x363mm, outside cover, to be printed in off-white 400g/m² paper (temporary image).

Fig. 11: Screen shot from one of the placeholder video tutorials found on YouTube: ‘How to make a DIY stencil’, by Wm. Walker Co., 2016; a technique included in one of the book’s exercises. As a future development, it would be expected the creation of custom video tutorials, which could even be published in a custom platform separate from the main social media sites. The access to the tutorials and complete video playlist is done by scanning, with a smartphone camera, the QR Codes printed throughout the book.



The final step was assigning a general place for each content level. As we wanted illustration to be the dominant element, we searched for ways to disguise text and make it a discoverable feature. We also didn’t want it to look foreign on a space for personal expression. The solution we came up with pushes the interactivity levels of the accordion bookbinding further: by defining different page widths, we created a layered effect and the illusion of more pages in the same length of paper. These flaps can hide text and extensions of the visible illustrations, creating playful compositions. When the section is closed, the reader is exclusively confronted with illustrations, but, by flipping the pages, the reader discovers the remaining hidden contents. We also further explored the idea of hiding text by applying different codes and cyphers, depending on the context (which teens could use as well). This adds a deeper level of privacy and interactivity, expands on the use of QR codes, and turns text into a more abstract element. Finally, touching on the intention of stimulating autonomy, as the pages progress, the contents of the sections are meant to gradually occupy less space, increasing the intervention areas.

5. Creative Methodology

To create the final book, we started with the first section - ‘Self-Criticism’, to which we assigned the stenciling technique. The intention was to correlate the positive and negative outcomes of self-criticism with the positive and negative stencil silhouettes. To familiarize ourselves with this technique, we started by answering the exercise we created for this section, to understand the diversity of achievable results and test firsthand how well the exercise was proposed. After completing the written component, we used the answers to come up with a group of keywords that could be translated into visual elements. This stage of creation was extremely personal, meaning that there was an inherent subjectivity to the creation of the illustrations that adds an empathetic aspect to the project: the teen can see that there are people sharing similar experiences. Confronting the visual results of the exercise, allowed us to create a list of different manifestations of stenciling. We wanted to make sure most of them were included in the section to provide visual inspiration. The techniques and keywords gathered when we tested the exercise were distributed to three defined zones, helping to

anchor our creative course of action in each of them, while leaving the rest of the space open to intervention. Zone 1 is the 'cover' of the section, interacting with all the visible parts of the layers – the group can't disclose the purpose of the section. Zone 2 is the main area of contents where the bulk of what the audience needs to know to perform on the book is displayed. Finally, zone 3 is the transition area, where contents start to 'retrieve' in favor of white space. With this system we then took the accordion format and planned every single detail (shapes, colors, typography, materials and composition) and used this reference to create the final illustrations, making sure the layers coincided with each other, with minimal digital editing required. This entire process was so successful, that it was used for the rest of book, but streamlined along the way.

Much of our visual results are created in a three-dimensional manner. It's not just brush strokes on paper, it's the way paint accumulates in certain areas and spreads thin in others. We play with paper folds and crinkles and rips, we explore the interaction between materials. Light and shadows are purposefully introduced through textures. All of this to keep visual noise to a minimum. All of this to showcase that materials can 'record' states of mind in the moment of artistic creation. Although the audience will never experience the full extent of our illustrations' plastic qualities, a flat reproduction still serves as an introduction to the tactile opportunities each technique offers.

Diversity being the main feature of the book, we couldn't help but to take this opportunity as a fun challenge, a chance to rethink what we took for granted – this project's initial art style – and run completely in the opposite direction. We (re)discovered techniques and visual languages. What we benefitted from this project, artistically and personally, is what we hope teenagers will get as well.

6. Final Design Choices

The defined content zones were more of a guide than a rule, because following them strictly would go against achieving diversity. We can clearly see this by comparing 'Self-Care' (Fig. 12) with 'Rights' (Fig. 13). While the first concentrates the title in just one small area, and uses the rest of the space to play with different shapes; the latter breaks the title into its parts and spreads it throughout the composition, but still keeping it discoverable. Another element that tends to jump around from zone to zone is the QR code: sometimes appearing in zone 2, like in 'Self-Care', and sometimes in zone 3, as in 'Comments' (Fig. 14 & 15). When possible, the QR code is partly visible when the section is closed, as it can be used in favor of the composition's structure.

Some sections were more challenging than others, a fact our audience will surely feel too. 'Body' had the most agile creative process of all, because it solely relied on performance painting/drawing techniques, great to ground us in our bodies. These techniques are so accessible that they are commonly introduced to children in kindergarten. They are very much a result of feeling the moment, so, they're very instant. In 'Beauty', proposing the use/modification of dry leaves, to think about natural

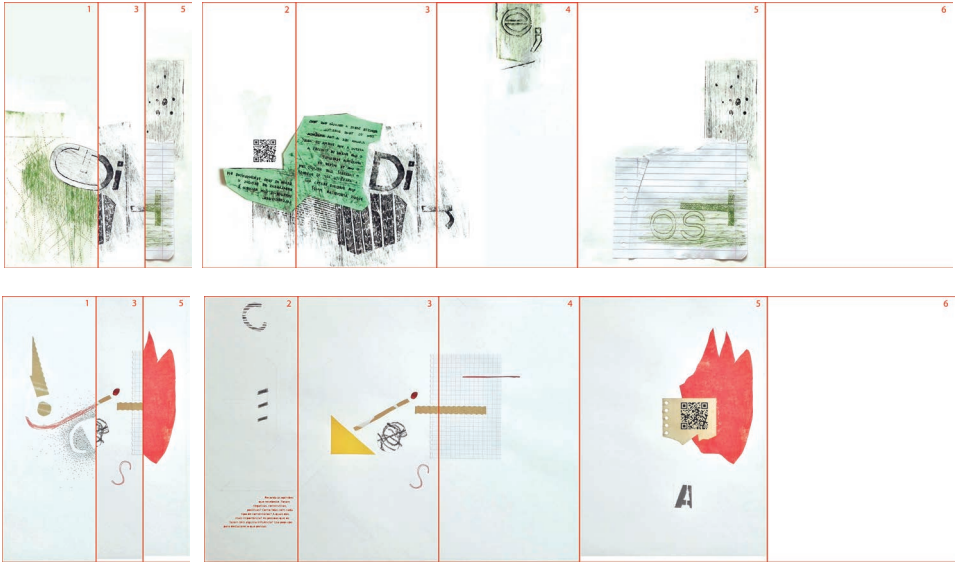
beauty and attainable beauty, creates a particular case: applying leaves in art is very straightforward, but drying them requires a preparation of close to a month, extending the activity beyond the confines of the book. However, the most demanding section was ‘Comments’, because the assigned technique was pop-ups - chosen to invite reflection about the nature of the comments that ‘pop-up’ above the rest. Although they’re based on simple fundamentals, pop-ups, being collapsible three-dimensional structures, can require a lot of trial and error. We were forced to design extra elements for this section and contemplate the simplest way to introduce them, while still not overcomplicating the manufacturing process. Like the sheet that includes the necessary codes to decipher the book, we decided to include the pop-up pieces in two A4 sheets inside the box. Teens would then cut the pieces off them and follow video instructions to assemble the paper constructions we designed. This guided assemblage would be a practical introduction to pop-ups and perfectly compliment the tutorial about the technique’s fundamentals. Building the pop-us, we were mindful to keep the structures simple but effective, using the most basic principles and ‘bringing them to life’ through textures and outlines.

Color was an element that went through a lot of thought. In the beginning, we excluded it completely, which worked on the first section, but not so much on the second: ‘Self-Care’ combines painting with tea and watercolor pencils – tea representing something that is relaxing and good for our bodies. Tea paintings don’t look exactly like watercolors, and combining tea with watercolor pencils creates beautiful effects that get lost if shown just in greyscale. As a consequence, we thought it was important to display all the color nuances the technique offers. We decided to use, on the book, a base of neutral colors and an accent color when necessary, depending on the technique and theme. As a result, while ‘Self-Care’ displays ochre, brown and black built around the color of tea, ‘Comments’ uses bright yellow and brick red next to brown, black and white. We felt it was important to use color to help the pop-ups jump out. We chose yellow because it could be interpreted either as an alert or as something joyful, and we chose brick red because it offered a variant of another primary color and worked as a link between the accent color and the neutral base, tying everything together.

As for text, we chose to present it in a range of graphic treatments. For titles, letters can be written out expressively (like in ‘Self-Care’, for a more relaxed look), carefully (as in ‘Beauty’, to express the tension

Fig. 12: ‘Self-Care’
closed (210x297mm)
and open
(840x297mm)
(temporary photos).





between organic and geometric/artificial) or with the help of a template (as is the case with 'Rights', stressing the idea of something that can't be changed, 'written in stone'). It's not essential for the title to be completely legible, as the exercises fill all the remaining gaps. The only thing that is essential is for text to merge with illustration. Additionally, the exercises are always presented with a small challenge that 'blends' them with the rest of the composition. In 'Self-Care', we used the Pigpen Cypher, because its simple geometric shapes were similar to the symbols for play, pause, forward and backward – included in the composition because they reflect the cycles of self-care. In 'Beauty', relating to the use of leaves, we compare the section to a botanical journal, presenting text as its calligraphic writings. The numbers before the description-



looking text form the combination to find the reading order of the words. In 'Rights', because the chosen technique – tetrapak intaglio printmaking – has the constraint of printing the reverse of the original image, we use that factor in our favor to display reversed text, to be read through a mirror.

7. Conclusion

Livro (de Atividades) para Massajar a Imaginação had a major influence in 'Olha pra Ti!', but our goals allowed us to come up with distinguishing solutions that assert our uniqueness. The nature of our book's exercises lead us, not only to take full advantage of the book's physical boundaries,

Fig. 13: 'Rights' closed and open (temporary photos).

Fig. 14: 'Comments' closed and open without pop-ups (temporary photos)

Fig. 15: Pop-ups from zone 2 of 'Comments' assembled (temporary photo).

but also to expand them in space and time, through digital extensions and interaction with the environment. Having video tutorials to instruct the technical basics to our audience, freed illustration to explore and depict deeper and more precise technical applications. Color assumed a pivotal position by bringing forward each technique's specific nuances, allowing the viewer to experience and dissect the reproductions as close as possible to what would be attainable with the original illustrations. Such a diverse project, with such a mixture of techniques and graphic treatments could easily look unfocused and unrelated, but the fact that we stick with our 'zone 1-2-3' layout, added with the fact that all the sections share the same level of dynamism, thoughtfulness, accessibility and expressiveness, creates a result that we like to call 'intentionally controlled chaos'. This idea goes in hand with the purpose for which the book was created: to control the 'chaos' within through intentional reflective work. In our book, design choices and audience-centered choices (like the inclusion of neutral questions to guide the creation of personal definitions) share the same level of importance. Without one of these parts, the project would be unequipped to fill its purpose from the start. After establishing the book's attributes through careful conscious decisions, we want to observe their general adequacy through a usability test.

References

1. Ffmspt: Mês da Educação e da Ciência 2017 – “O Cérebro Adolescente” [Video]. In: YouTube, <https://youtu.be/1KbovoSsfFE> (2017)
2. Damásio, A. R.: *O Erro de Descartes: Emoção, Razão e Cérebro Humano*. Francisco Lyon de Castro, Mira-Sintra – Mem Martins (1994)
3. Adams, E.: *The Campaign for Drawing*. In: *Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education*. pp. 26--32. Blucher, São Paulo (2012)
4. Snyder, B. A.: *Expressive Art Therapy Techniques: Healing the Soul Through Creativity*. In: *The Journal of Humanistic Education and Development*, 36(2), pp. 74--82 (1997)
5. Neves, M.: *Printed Interactivity Towards a New Understanding of Graphic Design*. *J. Iridescent* 2(2), pp. 22--37 (2012)
6. Westing, J.: *The Interactive Educational Printed Book: Plaything or Polymath?*. In: *Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education*. pp. 316--320 Blucher, São Paulo (2015)
7. Gomes, C., Madureira, M., Tavares, P.: *New Possibilities for the Printed Book: A Case Study – “Livro (de Atividades) para Massajar a Imaginação”*. In: *CONFIA 2013 Proceedings*, pp. 331--342. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Barcelos (2013)
8. Cruz, F.: *A Materialidade do Texto no Universo da Ilustração*. In: *CONFIA 2016 Proceedings*, pp. 417--425. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Barcelos (2016)

Desenho de decalque – translação, interpretação e heurística



João dos Santos¹

{filipa.pereira, gracamag}@ua.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

Drawing by tracing is composed of the duration of the drawer's action of tracing on a tracing paper (almost transparent or translucent), positioned over the image (of the object) to be traced. In this text, I attempt to reflect upon the available means for the elaboration of drawing strategies leading to the making of a tracing drawing. These strategies are based on the drawer's choices, which in turn depend on their abilities as drawer and observer. I propose the tracing drawing as a type of translation and interpretation, which, through heuristics, is revealed as ancillary to other drawings. I also propose the attentional tracing drawing as a contribution to the development of learning drawing strategies,, by contributing to the awareness of the act of drawing by the drawer.

Keywords

Ver, Desenho de Decalque, Heurística, Interpretação, Translação, Seleção, Duração, Desenho Subsidiário

1. Introdução: Acerca das estratégias desenvolvidas pelo desenhador durante o ato de desenho de decalque.

Proponho que o desenho de decalque seja um modo do desenhador tomar consciência das suas escolhas durante a realização de um desenho. O desenho de decalque pode ativar a atenção do desenhador e, assim, tornar-se um meio para aceder às suas escolhas durante o ato de desenho e, por conseguinte, perceber as estratégias adoptadas para a sua realização²

Proponho, também, que estas estratégias, depois de apreendidas, possam ter um equivalente nos processos de desenho de observação (de cópia ou imitação de um objeto, bi ou tridimensional). O desenho de decalque é um desenho de translação e de interpretação. Distingo os dois termos com a intenção de mostrar que a sua intermutabilidade resulta da aplicação de estratégias baseadas nas escolhas do desenhador durante o ato de desenho. Uma translação significa a deslocação de uma forma (desenho) num espaço dado³, é uma acção com uma duração que, no caso do desenho de decalque, significa o transporte de uma forma de um meio para outro (por ex: uma imagem sobre papel ou projetada, para o meio do desenho). A interpretação

1 LIDA – Laboratório de Investigação em Design e Artes, ESAD.CR, Politécnico de Leiria, Portugal.

2 A atenção a uma determinada tarefa modela a percepção subjetiva do tempo, tornando-a mais ou menos presente na mente do observador/desenhador. Wittman (Wittmann, M., 2016) refere a experiência da duração como uma constante que se estende para lá da sensação de presentes sucessivos, tomando a forma de uma corrente temporal que envolve a história de cada pessoa, a inter-relação de corpo, individualidade e tempo, e a consciência das suas escolhas.

3 O desenho de decalque compõe-se pela duração da ação de um desenhador traçando sobre um papel de decalque (quase transparente ou translúcido) colocado sobre a imagem a ser decalcada (traçada) e onde é possível localizar, codificando, a posição de cada ponto do desenho – “The line is a trace left by a moving point. Its essence is that it has directional value in relation to the co-ordinates of the field” (Rawson, P.S. 1969, 84)

significa a percepção que o desenhador constrói dessa imagem enquanto dados visuais a serem trasladados para o meio do desenho⁴. A interpretação pode ser entendida como o motor de uma máquina de trasladar que irá atribuir significado aos dados. Assim, a translação opera uma transformação na imagem. por meio da percepção do desenhador, através da interpretação do objeto que está a decalcar. As ações do desenhador são orientadas para a prossecução de estratégias que conduzam a uma parecença ou semelhança com o modelo a ser decalcado, atuando de acordo com as escolhas que vai fazendo, dependentes de um conjunto de elementos presentes mais ou menos conscientemente, durante o ato de desenho. Durante o ato de desenhar ocorrem vários processos transversais simultâneos, aqui designados, translação, interpretação, seleção e atenção, implicados nos dois elementos do desenho de decalque aqui discutidos: a preconceção e o modelo.

As notas de rodapé, extensas e ricas em citações, são usadas em complementaridade ao texto principal, permitindo elucidar ou ilustrar certos aspetos, sustentar algumas definições propostas e cruzar conhecimentos e reflexões, para enriquecimento do texto principal e indicação de pontos de saída, ou entrada, para reflexões e práticas futuras.

2. Ver e Copiar: Seleção, Duração e Atenção

A duração é relevante, por ser o tempo a produzir o acontecimento da atenção, requerido para que o desenhador possa ter consciência da experiência das suas seleções como escolhas de marcas salientes a transportar para o desenho⁵. Neste movimento de translação, a memória do desenhador pode constituir uma saliência de outro nível, interposta à memória de trabalho pela sua autobiografia (Wittmann, M., 2016, 50-52).

Assim, traçar sobre uma imagem significará escolher as saliências visuais e interpostas pela mente do desenhador que atribuam ao desenho o significado percebido na imagem. O desenhador ao fazer o decalque terá de traçar marcas onde não existem marcas traçadas.

Ser capaz de construir um desenho convincente pode significar que não existe uma única parte que corresponde exactamente àquilo que se toma como objeto do desenho. Trata-se de um processo de seleção em que o desenhador decide o que incluir e excluir como marca, com vista a criar a maior parecença possível. São as escolhas que refletem a intenção de representação do desenhador, ou as suas expetativas⁶.

O olho ou a retina e a imagem aí projetada são apenas a primeira parte de um processo muito elaborado que tem lugar na mente do desenhador, onde se seleciona a informação essencial à construção da experiência visual: “*seleciona-se somente o que é necessário para representar as características constantes e essenciais dos objetos*” (Zeki, S. 1999, 14).

4 Estabelece-se aqui uma analogia com o funcionamento do computador, em que um programa é desenhado para interpretar dados e gerar informação.

5 “*Presence is not merely a matter of mental focus; it also concerns the corporeality of the moment. The experience of presence occurs when body and mind, space and time, constitute a unity; here and now.*” (Wittmann, M., 2016, 56)

6 Gemma Anderson, na sua abordagem ao processo de desenho enquanto modo de tornar visível, refere o processo de seleção na sua relação com o desenhador: “*Drawing involves continuous selective decision-making over time, and feedback between the drawer and the drawn. (...) Drawing requires the drawer to select salient information which varies depending on individual experience.*” (Anderson, G., 2017, 16)

O sistema visual extrai saliências, reconhecidas como primitivas do objeto, com a forma de borrões (*blobs*⁷), pontos, linhas e regiões; e que serão selecionadas pelo desenhador como marcas no desenho. Anterior ao processo de seleção, ocorre o processo de segmentação⁸ dos objectos no campo visual. Raramente é dada a observar uma cena ou objeto completos e mesmo que tal aconteça o sistema visual segmenta-os em partes, verificando-se não ser necessária toda a informação relativa à cena para que ocorra reconhecimento. A segmentação é um processo de organização de partes para a construção de uma unidade (partindo da fragmentação de outra unidade ou agrupamento), criando uma rede de relações, por proximidade, até à construção de uma unidade estável que se revela no acordo com os objetivos atualizados do desenhador⁹.

A percepção de formas visuais completas (em que pelo menos uma vista do objeto não aparece obstruída por nenhum tipo de obstáculo – por exemplo: ver um cão, ou ver um homem), é geralmente uma construção produzida por estímulos incompletos ou interrompidos. Os estímulos visuais, que serão filtrados, divididos e processados pelo sistema visual para formar as percepções, podem ser só partes daquilo que se apresenta ao olhar. Por exemplo, se um observador vir um homem sentado atrás de uma secretária não irá deduzir que o homem provavelmente não tem pernas, pelo contrário vai ‘vê-lo’ como completo. Ou, como no exemplo do cão atrás das grades apresentado por Ramachandran (Ramachandran, V. S. 2010): um observador que veja um cão atrás de um gradeamento não vai perceber o cão como sendo regularmente interrompido, irá percebê-lo como completo. O seu sistema visual completa o que não é visível sem que tenha consciência disso. O caso conhecido do triângulo de Kanizsa também exemplifica dois modos de completar o que é dado como fragmentário sem que haja consciência dessa fragmentação.

O triângulo não tem nenhuma aresta visível e, mesmo assim, qualquer observador o consegue ver, mais luminoso que o fundo – que se torna distinto através de contornos e variação lumínica sem existência material. Complementarmente, um observador também não vê os discos interrompidos como três círculos com uma dentada, percebendo-os como três discos bidimensionais parcialmente ocultados pelo triângulo que se encontra à sua

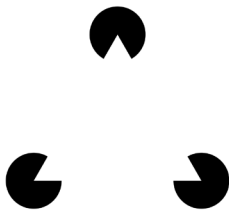


Fig. 1. Triângulo de Kanizsa

7 Tomo aqui a liberdade de adaptar a expressão de Rawson, acerca da construção de uma imagem no desenho, à visão do desenhador ou de quem aprende a desenhar: “Of course blobs even more than other graphic symbols depend for their meaning upon the spectator’s being ready to read into them associations to which the suggested context gives rise.(...) Blobs are thus an important element in what one might figuratively call the principle of indeterminacy. In representational art they may be found especially when the artist wishes to avoid a tight definition or limitation of a form by his contour.” (Rawson, P. S. 1969, 82-83)

8 “(...) segmentation can be viewed as a process that attempts to extract from the image structures that correspond to significant portions of stored objects representations.” [4]. Para Ullman uma porção é a segmentação da parte que ainda tem uma relação de reconhecimento com a parte, por isso é uma porção significante. (Ullman, S. 1996, 258)

9 Uma atualização autobiográfica, inserida na corrente temporal – duração – em que o desenhador se encontra. “The process of drawing can ‘make visible’ (Klee, 1973) relations between things that otherwise remain invisible. As an embodied, volitional activity, drawing involves more than can be expressed in language.” (Anderson, G., 2017, 16)

frente. Deste modo, o sistema perceptivo conduz o observador a ver um triângulo que não existe e a sobrepor-se a três discos que não o são. Uma cena bidimensional a ser entendida como tridimensional.

A nossa mente completa estas formas de acordo com regras internas para a percepção visual que, como se constata, são muito fortes. A inteligência visual é responsável pela construção de contornos e de superfícies subjetivas¹⁰. A busca de estabilidade produz estas percepções. O desenhador constrói a sua experiência visual de acordo com as expectativas em cada instante - é por isso que se pode falar de uma “visão ativa”.

Não nos podemos esquecer de que, num desenho desta natureza, o desenhador é simultaneamente observador¹¹.

Segundo Gombrich (Gombrich, E. H. 1977), as representações parecem-se com os seus objetos se o observador tiver relativamente a elas a mesma experiência que tem relativamente ao objeto que representam.

A percepção do desenhador é um elemento contaminador de todo o movimento de translação, influenciando tanto na interpretação das formas como na determinação das suas saliências.

Considerando o que foi anteriormente referido, pode inferir-se que as escolhas do desenhador são condicionadas por duas componentes, caracterizadas como diretoras do processo de desenho de decalque e aplicadas ao ato de desenhar quando o desenhador procede atentamente. Podem designar-se preconção e modelo¹², duas componentes que produzem interpretações automáticas, originando reconhecimento e expectativa relativamente ao que o desenho deve ser - transformando o movimento de translação num movimento de teletransporte.

A preconção é descrita por Edward Hill (Hill E. 1966) como um entrave ao olhar¹³, isto é, ao preconcebemos o que estamos a ver, categorizamos o objeto e desenhamos a categoria¹⁴ e não uma experiência em direto, deliberada.

O modelo é uma atualização da experiência - o delineamento ou contorno que informa a preconção. A atualização da experiência significa um mapeamento da memória visual dos objetos às circunstâncias atuais da experiência visual. O modelo dá forma à preconção.

10 “My argument, in sum, is simple. Your retinal image is discrete, not continuous. So, if you see continuous lines and surfaces (and you do), then you must construct them from discrete information. And if you construct them, then we should see evidence of this in the brain’s activity. (...) So it’s not just the subjective borders of the Kanisa’s figures that you construct, its every line and blob of his drawing as well. If you see it, you construct it.” (Hoffman D. 1999, 71)

11 Para além dos movimentos sacádicos e fixações do olhar, quando observador e desenhador se encontram na mesma pessoa, os interesses de um têm influência nas escolhas de outro, influenciando-se mutuamente: “Hence it seems likely that the pattern of fixations and saccades will be heavily dependent upon what the person doing the seeing is trying to achieve. And this is the point of ‘active vision’ - we are not merely passive cameras recording what happen to come into our view, we are creatures who have goals, and therefore these goals affect how and what information we try to gather.” (Snowden, R. J., P. Thompson, et al. 2006, 334)

12 O modelo é o desenho que resulta a cada momento do ato de desenhar, inconstante e com poder para influenciar, em colaboração com a preconção, as suas próprias atualizações.

13 “A slavish thoughtless copy has few rewards; whereas a sensitive enquiry may bring through interpretation significant understanding.” (Hill, E., 1966, 109)

14 Daniel Kahneman refere a existência de dois sistemas para a tomada de decisão, ao Sistema 1 associa o pensamento intuitivo, ou rápido, que está na base da maioria das nossas decisões quotidianas, enquanto o Sistema 2 se caracteriza pela deliberação, “Because System 1 represents categories by a prototype or a set of typical exemplars, it deals well with averages but poorly with sums. The size of the category, the number of instances it contains, tends to be ignored in judgements of what I will call sum-like variables.” (Kahneman, D., 2011, 93)

A preconceção tem semelhanças com a heurística, um mecanismo cognitivo que substitui¹⁵ questões difíceis por questões fáceis, com evidente desvirtuação do objeto copiado por decalque.

A heurística é um processo rápido de reação ao ambiente, que se pode prevenir através do ato atento de desenho de decalque. A atenção, posterior ao ato de traçar por cima, pode originar, ou não, correções ou revisões do modelo produzido¹⁶.

Como se depreende, a preconceção e o modelo tentam dobrar a percepção do desenhador para produzir atalhos no ato de desenho, encurtando a duração (enquanto aumentam a sua percepção subjetiva) e, por essa razão, enviesando a percepção do objeto.

A atenção¹⁷ é o elemento que permite um abrandamento desse processo. Dando importância à duração, o desenhador pode perceber estas interrupções. Dar importância, neste contexto, significa saber que qualquer ato de desenho se desenrola dentro de um intervalo de tempo que pode ou não ser percebido, ou seja, a duração deve juntar-se à preconceção e ao modelo como características que medeiam a relação entre translação e interpretação – constituintes do processo de desenho de decalque.

Tanto a preconceção como o modelo provocam um *feedback* sobre a mente do desenhador, no sentido em que criam partes que não são visíveis no objeto como marcas salientes. Embora sejam percebidas como tal - o desenhador vê o que não está lá, projetando a cena como uma adivinhação sobre o papel.

“A seleção atenta desempenha um papel fundamental na percepção consciente.” (Kanai, R., N. Tsuchiya, et al. 2006, 2332), ou seja, sempre que se seleciona uma parte como foco da atenção o resto pode ser negligenciado ao ponto de poder passar ao esquecimento. Não quer isto dizer que atenção e consciência formam um par imperturbável, de facto a consciência e a atenção podem não coexistir. Pode concluir-se que quando a atenção é dirigida a uma determinada tarefa ou alvo, o desenhador não tem consciência de outras marcas que possam ocorrer na mesma localização espacial.

John Willats (Willats, J. 1990) refere a existência de dois sistemas de desenho que nos “*dão conta das relações espaciais entre objetos*”: podem ser centrados no objeto como é o caso das representações isomórficas ou das representações medievais que mostram os objetos nas relações entre as suas partes, não tendo em conta a unidade com o resto da cena visual – a medida de cada objeto refere-se à sua própria unidade – são sistemas de

15 “If a satisfactory answer to a hard question is not found quickly, System 1 will find a related question that is easier and answer it. I call the operation of answering one question in place of another substitution. I also adopt the following terms: Thea target question is the assessment you intend to produce. The heuristic question is the simpler question that you answer instead.” (Kahneman, D., 2011, 97)

16 “(...) it’s incontrovertible that the subjectivity of the surveyor can influence the object of his survey, and that the object of the surveyor’s gaze can be influenced by the subjectivity of the surveyor. Both come from the fallibility of human nature, which nudges us towards taking measurements that conform to our expectations while leading us to perceive reality based on what we know.” (Belardi, P., 2014, 82). O tempo do ato de desenhar, correspondente a um processo lento e de gestos deliberados, admite a consciência dos enviesamentos produzindo no desenhador e, por conseguinte, no observador, novo conhecimento dos gestos que transformam a imagem copiada em modelo. A prática do desenho de cópia deve ser orientada para esta consciência.

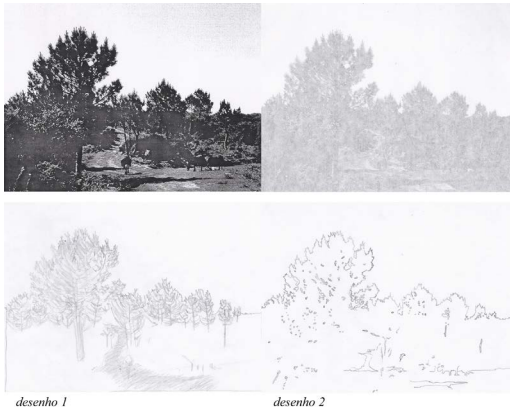
17 “A atenção serve para gerir o fluir de imagens na nossa mente. O processo depende a) das características físicas das imagens (cores, sons, formas, relações); e b) do significado pessoal e histórico das imagens, o que depende da memória. As respostas emotivas e cognitivas que daí resultam governam a duração e a escala das imagens que são escolhidas e incorporadas no fluir mental.” (Damásio, A., 2020, 227)

desenho de carácter permanente ou fixo. Os sistemas de desenho de carácter transitório são aqueles que se centram no observador (e, no caso presente, no desenhador), como é o caso da perspetiva linear. Estes sistemas, centrados no observador, são os que mais se aproximam da experiência visual do mundo, pois as relações espaciais que aí se marcam referem-se a um mundo em mudança, ou seja, os objetos são representados num determinado enquadramento que lhes atribui o sentido percebido.

Willats não isola estes dois sistemas, admitindo a sua permeabilidade. Esta permeabilidade desempenha um papel no desenho de decalque, admitindo ao ato de desenho uma função de *interface* entre as limitações do desenhador (sistema centrado no objeto) e a imagem a ser traçada (sistema centrado no observador).

Conhecedor dos efeitos produzidos por estas duas restrições sobre o ato de desenhar, o desenhador pode atuar selecionando as marcas através do filtro de uma observação informada e desenhar o que está a ver e não uma memória imposta pela sua mente integrada com o fluxo de uma atualização permanente do seu objeto.

Fig. 2. No sentido dos ponteiros do relógio – fotocópia, fotocópia debaixo de papel de decalque, desenho 1 e desenho 2, realizados por estudantes.



3. Selecionar para um Desenho de Decalque

Ao selecionar, o desenhador inicia um movimento de translação que culmina no ato de traçar uma marca sobre o papel de decalque¹⁸. Essa marca pode ter a forma de uma linha, de um ponto ou de um borrão e irá interligar-se com as que já estão traçadas e com as que aparecem, como marcas visíveis justapostas ao modelo, por meio do objeto visto à transparência, para criar um *meio* desenho – um desenho do meio (*medium*) – ou um desenho entre si e o objeto que o origina. O movimento atento do desenhador¹⁹

produz as escolhas que determinam as estratégias de realização do desenho, com vista à translação do sentido visto no objeto.

Ou seja, as marcas traçadas sobrepostas ao objeto e a imagem que, pela transparência, completa o modelo são intermutáveis e num devir produzido pela estabilidade²⁰ percebida no processo. O desenhador vai

18 “Conseguir construir (através das relações entre as partes) uma imagem convincente pode significar que não existe uma única parte que corresponde exatamente aquilo que se toma como modelo. Este é um processo de seleção em que o desenhador decide o que deve incluir e excluir como marca, com vista a criar a maior parelha possível.” (Santos J. D. 2012, 285)

19 Apesar de se referir ao desenho de observação direta de um objeto, a seguinte constatação de Gemma Anderson é adequada ao movimento referido: “Therefore, any single drawing represents multiple and continuous observational acts of focusing in and out through the connected movement of the hand and the eye, which form a drawn image over time. The drawing then offers a view of an object that is otherwise impossible without the time endured in the patient act of drawing, and allows us to observe and compare details simultaneously” (Anderson, G., 2017, 19)

20 A percepção da continuidade é fundamental para que o desenhador entenda a sua ação como uma busca, por uma unidade ou estabilidade da cena desenhada. A continuidade é a propriedade do sistema perceptivo que opera na mente do desenhador com o propósito de ligar partes num todo coerente e estável.

adaptando as suas seleções ao que o desenho modelo se vai tornando, tendo como horizonte a semelhança com o objeto²¹.

Esta pequena incursão à visão e ao sistema visual durante o ato de desenhar, permite entender que o desenho de decalque é uma ferramenta útil à percepção que um desenhador possa ter da sua experiência de desenho, como um ato de translação e interpretação com uma duração necessária. O desenho de decalque pode, por exemplo, num contexto de ensino do desenho, ser utilizado como recurso para auxiliar estudantes a perceber a relação entre a sua visão e as marcas produzidas durante o ato de desenho²². Havendo um objeto comum, com um ponto de vista comum, será possível, por comparação com outros desenhos ou – observando a terminologia até aqui usada – modelos realizados no contexto da aula, tomar consciência do ato de desenho de decalque, ou de cópia, como a translação e interpretação de um objeto, efetuada pelo “génio criativo para a visão” de cada um (Hoffman, D. 1999).

Esta abordagem ao desenho de decalque, como técnica utilizada por algumas máquinas de desenho, designadamente a Camera Obscura e a Camera Lúcida pode ser explorada no desenho mediado por computador. Aumentando as suas potencialidades de translação²³ e de interpretação, com vista à criação de novas formas para o desenho ou à análise dos atos de desenho de cada desenhador²⁴.

Retornando ao início, imaginando aplicações para o desenho de decalque, e considerando as possibilidades do desenho (modelo) resultante enquanto subsidiário de outras técnicas de desenho, como por exemplo: a rotoscopia, acrescentaria que a heurística pode ser introduzida como um elemento criativo – ao aceitarmos que produz uma versão nova, diferente e subjetiva do objeto, o modelo adquire um caráter mediado pelo tempo em que é produzido e pela autobiografia do desenhador.

References

1. Anderson, G. (2017). *Drawing as a Way of Knowing in Art and Science*. Intellect.
2. Belardi, P., (2014). *Why Architects Still Draw*. MIT Press.
3. Damásio, A. (2020). *Sentir & Saber*, Temas e Debates.

21 Como se constata no desenho da fig. 3.

22 Os desenhos (fig. 2. e fig. 3), que ilustram esta secção do artigo foram produzidos por estudantes de desenho do primeiro ano do curso de Design Gráfico e Multimédia, em 2010, no contexto de testes para uma adaptação digital das máquinas de desenhar Camera Lucida e Camera Obscura. Este exercício está na origem das presentes reflexões.

23 “To translate is to convey. (...) Yet the substratum across which the sense of words is translated from language to language does not appear to have the requisite evenness and continuity; things can get bent, broken or lost in the way. The assumption that there is a uniform space through which meaning may glide without modulation is more than just a naïve delusion, however.” (Evans, R., 1997, 154).

24 “The lived character of the drawing experience requires a first-person perspective on the object of study. Also the interplay between subjective and objective work is central to this practice, which will sometimes be described from a first-person perspective.” (Anderson, G., 2017, 18)

Fig. 3. Desenho 3, realizado por estudante de desenho do primeiro ano do curso de Design Gráfico e Multimédia da ESAD.CR - Politécnico de Leiria, 2010



4. Evans, R. (1997). *Translations from Drawing to Building and other Essays*, London, Architecture Association.
5. Gombrich, E. H. (1977) *Art and illusion: a study in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon.
6. Hill E. (1966). *The language of drawing*. New Jersey, Prentice Hall, Inc.
7. Hoffman, D. (1999) *Visual Intelligence, how we create what we see*, New York, W. W. Norton & Co.
8. Kanai, R., N. Tsuchiya, et al. (2006). "The Scope and Limits of Top-Down Attention in Unconscious Visual Processing." *Current Biology* **16** (December 5): 2332-2336.
9. Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Allen Lane.
10. Ramachandran, V. S. and D. Rogers-Ramachandran. (2010). "Reading between the Lines: How We See Hidden Objects." *Scientific American Mind*, em <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=reading-between-the-lines>. (Consulta: 31/08/2010)
11. Rawson, P.S. (1969) *Drawing*: London: Oxford University Press.
12. Santos J. D. (2012) *Estudio teórico-práctico de la Camera Obscura y de la Camera Lucida. Una nueva propuesta de máquina de dibujo digital*. Doctoral Project. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia.
13. Snowden, R. J., P. Thompson, et al. (2006). *Basic vision: an introduction to visual perception*. Oxford, Oxford University Press.
14. Ullman, S. (1996). *High-level vision, object recognition and visual cognition*. Cambridge, Mass; Londres, Eng., The MIT Press.
15. Willats, J. (1990). The draughtsman's contract: how an artist creates an image. *Images and understanding: thoughts about images, ideas about understanding*. H. B. Barlow, C. Blake-more and M. Weston-Smith. Cambridge, New York, Cambridge University Press: 235 - 254.
16. Wittmann, M., & Butler, E. (2016). *Felt Time: The Psychology of How We Perceive Time*. Cambridge, Mass; London, Eng., The MIT Press.
17. Zeki, S. (1999) *Inner Vision - an exploration of art and the brain*, Oxford, New York, Oxford University Press.

Illustration, Comics, Animation and Games: drawing in the leading role in digital media design



Vinicius Mitchell¹ and Luiza Novaes²

vinicius.mitchell@gmail.com; lnovaes@puc-rio.br

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

This paper discusses results from a master's in design research on the transposition of Illustration from print to digital versions of newspapers, considering its reading experience in a mobile device, conducted during the years 2016 to 2018. The observation of illustrated content designed specifically for the digital context led to a new ongoing doctorate research, which aims to expand the study concerning interaction and experience aspects in illustrated content designed for digital media. Therefore, it proposes a discussion on remediation and remixing present in contemporary internet culture and the possible intersections among formats established in print and audiovisual culture that traditionally used illustrations, such as comics, cartoons, animation, picture-books, news illustration and games. Thus, the present research strives to comprehend the experience of Drawing (as Illustration) in the Design of digital works, focusing on the study of sites and apps specifically designed to present illustrated content with prominent use of drawings. Among a selected repertoire of digital objects, the creative process of Drawing is approached, considering the insertion of handcrafted and handmade techniques and aesthetics in its process (a digital materiality). Through theory review and field work, including interviews with creators of illustrated content in these areas, the research aims to elaborate a framework that allows to discuss interaction and experience through drawing and illustration in digitally designed media. Preliminary findings and possibilities observed so far are addressed in the final remarks. The research aims at fostering diversity in styles and techniques of Drawing and Illustration in the digital age, and to enrich the theoretical body that supports work and education in Design and Illustration.

1. Introduction

During the years 2016 to 2018, we conducted a survey on the transposition of journalistic illustration from printed newspapers to digital platforms, considering the experience of Illustration in published versions for reading on smartphones. This study resulted in the dissertation “A ilustração jornalística e os desafios para sua experiência em smartphones” [1], concluded

Keywords

Illustration, Drawing,
Experience, Interaction,
Digital Media Design

in April 2018³. Throughout the research, we came into contact with the vision of several professionals in the field of Brazilian Journalistic Illustration, through interviews and questionnaires, in addition to reflecting on samples collected from the field. Near the end of the research, we approached illustrated content designed for the digital context, native to the Internet.

These works, mostly websites for special works in journalism, involve a team of professionals from different disciplines and, in their digital translations, are able to mix elements from formats previously established in print culture. When Illustration has a leading role in the design of digital media, resources previously associated with repertoires of specific formats such as Animation, Comics, Cartoonism and Games seem to be incorporated and mixed in digital reinterpretations to tell illustrated stories.

The designer and illustrator Christoph Niemann's work exemplifies this context. During the master's research, we analyzed "My travels with the curse of Maracanã" [2], a digital piece produced for The New York Times magazine to cover the World Cup held in Brazil in 2014. The work is presented as an "animated storybook" and the cover image alludes to a digitized travel notebook. The work features Niemann's drawings in a thick line style, in loop animations. Some images are drawing interventions over photographic material, interspersed with excerpts of fully illustrated screens. There is a soundtrack and video clips, but the essential telling of the story happens in the images and the written text, diagrammed together in a fixed layout⁴. The dynamics are similar to the experience of reading comics and children's books. Navigation is laterally oriented, reinforcing the idea of a digital "storybook" and differentiating the site from the usual vertical scrolling of contemporary Internet.

The complete analysis can be found in the fourth chapter of the dissertation, [1], where native digital works were discussed under the theoretical framework proposed by Katja Battarbee and Jodi Forlizzi [4] for the study of interaction and experience in interactive systems⁵.

2. Remediation, remixing and reinventions

In "The History of Illustration", by Doyle, Grove and Sherman, the last chapter concerns the "Digital Forms" of illustration. According to Nanette Hoogslag and Whitney Sherman:

The language of illustration is undergoing remediation: converging with other media traditions and technologies, adjusting or discontinuing existing practices, and transforming into new hybrid forms. This adaptation is shifting the ways we use illustration as a communication tool and changing the way we comprehend its role and its qualities. [5]

³ Available in Portuguese at PUC-Rio's digital repository at: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=35962@1>>

⁴ For a discussion on importance of reclaiming fixed layouts for certain repertoires of graphic culture in the digital environment, we refer to the works of Rob Waller [3].

⁵ Battarbee and Forlizzi [4] propose three categories of user-product interaction and three dimensions of experience. The interaction can be categorized as "fluent", "cognitive" or "expressive". While experience can be identified as "experience", "an experience" or "co-experience".

Among the qualities observed in this context are the use of movement, interactive and multimedia resources, as well as resources normally adopted in applications and games, considering the possibility of “games as illustration”, since Illustration is part of “game design” and “game experience”, which can be explored to illustrate complex sensations and ideas [5]. In addition to impacting the production and distribution of illustration, the authors understand that a “closer collaboration between previously separated disciplines of art, design and computer science is required.” [5].

“New media” is a term coined by Lev Manovich [6] to conceptualize the process of transcoding and reinterpretation of forms of culture that have become programmable through computing. For Manovich [7], software is a medium that can learn to speak infinite languages, being able to simulate all languages without necessarily consolidating a singular syntax to a medium. Reflecting on the generation of Flash software, whose impact was relevant in the visual culture of the 2000s, Manovich emphasized that we lived in a “remix culture”, even if the expression had become cliché: “For instance, can we distinguish between different kinds of ermine aesthetics? What is the relationship between our remixes made with electronic and computer tools and such earlier forms as collage and montage?” [8].

Han Hoogerbrugge was a pioneer of the “interactive animation” and the “interactive comic” exploring the possibilities of illustration in Flash and making works such as *Modern Living* (1998–2001) and *Hotel* (2004–2006). For Hoogslag and Sherman, “interaction allows the presence of multiple storytelling options and moments of surprise” [5]. Hoogerbrugge’s work invites the reader to play with elements of the illustration, revealing the narrative through playful exploration, which makes the interaction a “meaningful” component of the Illustration [5].

Since the 2000s, Flash has experienced a gradual decline. The software company officially discontinued its use on December 31, 2020. The culture of the remix, however, has not cooled down. Manovich takes up the theme again in “Software takes command” where he discusses the concept of “Deep Remixability”:

Although “deep remixability” has a connection with “remix” as it is usually understood, it has its own distinct mechanisms. Software production environment allows designers to remix not only the content of different media, but also their fundamental techniques, working methods, and ways of representation and expression. / Once they were simulated in a computer, previously non-compatible techniques of different media begin to be combined in endless new ways, leading to new media hybrids, or, to use a biological metaphor, new “media species.” [7]

The animated GIF is an example of a format that gained prominence as interactive Flash animations declined. According to Sandra Antunes, the format has a hybrid character “between Illustration and Animation” and is closer to an “animated illustration” [9]. Despite being launched as early as 1987, the format went through decades of Internet development until reappearing with massive presence in recent digital visual culture, being

a growing niche in the contemporary editorial illustration market. For Antunes, the format expands “the communicative dimension of illustration, whether in the editorial, artistic or advertising context” [9], noting, also, that the GIF may be historically affiliated to the 19th century optical toys, which explored the perception of movement in the serial image, such as the phenakistoscope, the zoetrope and the praxinoscope:

It is impossible not to see similarities between the characteristics of these optical toys and the animated GIF. This has its roots in the history of animation and its evolution takes place in a world in which the transition from traditional printed media to the digital online world sees a new medium of expression emerging, which unites the world of animation with that of illustration. [9] (Translated by the authors⁶).

Manovich also observed the relationship between the loop and the visual practices that were born in the 19th century. However, while the optical devices of that period contributed to the development of formats such as the feature film, the dissemination of the loop in contemporary visual culture accompanies a movement of fragmentation and shortening of attention. Manovich also correlates the cyclical movement of these short animations with the video game sprites, a format assimilated by visual culture with the popularization of electronic games [8]⁷.

The Internet has experienced the growing influence of artificial intelligence and data usage. Manovich [10] has turned to the study of aesthetics in society considering this context through his Cultural Analytics lab⁸. Eduardo Navas deepened the concept of remix. For Navas, while modernist production was related to the concept of “mechanical reproduction”, contemporary creation is closer to the idea of “post-production.” In short, contemporary media brought the editing processes closer to the users of works, which can interfere with their form, modify and remix them, sharing new versions. For Navas, interviewed by Da Silva [11], this transformed and expanded the concept of remix in culture, “first as a specific concept of music and, finally, evolving into be widely applied in the media and culture, until it becomes relevant to any form of creation or communication.” Remixing is not restricted to material appropriation of an excerpt from another work, but can also be a “cultural citation”, making reference to an idea or style. [12]. Although these questions may go beyond the main scope of our research, it is important to be aware of the general context of contemporary media culture, considering the naturalization of these processes and given the feasibility of mixing formats of illustration previously isolated in specific categories.

⁶ “É impossível não ver similitudes entre as características destes brinquedos óticos e o GIF animado. Este tem raízes na história da animação e a sua evolução acontece num mundo em que a transição dos meios editoriais impressos tradicionais para o mundo digital online vê surgir um novo meio de expressão, que une o mundo da animação ao da ilustração.” [9]

⁷ “Think loop. The basic building block of an electronic sound track, the loop also conquered a surprisingly strong position in contemporary visual culture. Left to their own devices, Flash animations, QuickTime movies, the characters in computer games loop endlessly – until the human user intervenes by clicking.” [8]

⁸ Cultural Analytics investigates “the characteristics of contemporary culture through data analysis and visualization leading to the creation of new visual images.” [10].

Eventually, possibilities may open up for interactive illustrated works with an audience more accustomed to the expectation of interacting and modifying works, allowing for a greater degree of interactivity or collective participation. Indirectly, we hope to discuss the perception of this context on the creative process of drawing and designing illustrated works, its possible impact in style diversity and illustration trends, as well as its insertion in this landscape of digital visual culture.

In the literature review on media and technology, it is common to establish relationships with the past along with the impulse to try to understand what is announced in the future. Digital works echo older media formats, simulating and reinterpreting them. As a kind of rescue and reinvention, characteristics of old formats can act as elements that facilitate access and understanding by the audience. On the other hand, the appearance of new styles and elements of language can disrupt the repertoire of the public accustomed to a media format. Erwin Panofsky observed the consolidation of silent cinema at the beginning of the 20th century:

Just so the silent movies developed a definite style of their own, adapted to the specific conditions of the medium. A hitherto unknown language as forced upon a public not yet capable of reading it, and the more proficient the public became the more refinement could develop in the language. For a Saxon peasant of around 800 it was not easy to understand the meaning of a picture showing a man as he pours water over the head of another man, and even later many people found it difficult to grasp the significance of two ladies standing behind the throne of an emperor. For the public of around it was no less difficult to understand the meaning of the speechless action in a moving picture, and the producers employed means of clarification similar to those we find in medieval art. [13]

It is not uncommon to find a brief user instruction guide to help the audience in navigating through the digital works we aim to study.

3. Current research theme and objectives

The present doctoral research proposes to expand the study on experience and interaction through Drawing and Illustration in digital media, going beyond objects created in News and Journalistic Illustration. Started in 2020, the main objective is to understand the experience of Drawing and Illustration in the Design of digital works. Sites or applications that adopt Illustration (Drawing) in a leading role are considered possible objects of study. In the research, “experience” will support a discussion of creative process, considering the joint use of traditional and digital drawing tools and techniques in designing digital illustrated works and, most importantly, understanding “interactions” as “experiences”.

The concept of interactivity unfolds in two steps: the study of the interface (design of interactive systems) and, secondly, the study of subjective interaction (imagination and image analysis).

The research seeks to elaborate a theoretical device that will allow discussing and systematizing analysis of these instances, distinguishing

structural interactivity, for mere navigation, from meaningful interactions in the illustrated stories. This would include interaction by imagination, such as meanings built through the reading and enjoyment of illustrated work, ultimately allowing for comprehension of experiences derived from interactions of varied nature.

We could rephrase this presentation as the study of two encounters. The first being the encounter of formats born in the pre-digital context (printed, cinematographic) and coming together in the digital medium. Narrative formats, considering that narration is a quality of Illustration⁹.

The second is the encounter between Drawing and Design. The research intends to discuss, for example, what are the qualities of Drawing (in Illustration) that can contribute to the Design of digital media. What non-verbal perceptions and sensorial elements of drawing, like texture and rhythm, can bring to the digital design? How to discuss this materiality in the digital experience?

The research does not intend to establish a confrontation between the “handmade” and “digital”. The goal is to discuss the possibilities for collaboration and inclusion of the repertoire of artistic practices and knowledge linked to the craft of drawing in the design of digital media. By fostering paths that allow the illustrator-designer to look to the future, without neglecting the repertoire and knowledge linked to previous technological contexts, such as graphic arts and print, we seek to enrich the potential of illustration and design as a whole.

Roderick Mills, reflecting about the future, argues that illustration should be viewed as an “expanded field of practice” with a multidisciplinary focus, where the illustrator-designer has authorial and entrepreneurial skills, and is willing to work on “hybrid” projects. In the scenario of convergence and mixture of disciplines and platforms promoted by the digitization of culture, “Illustration is at the centre of many meeting points, and a fulcrum into other areas.” [14] Also discussing the future of illustration, Susan Doyle [15] believes that “illustrators are and will more often be initiating and guiding content.” Among the views of illustrators and educators interviewed by Jaleen Grove [15] was the belief that “twenty-first century illustration is a more cross-disciplinary practice,” with greater emphasis on authorship and openness to non-specialist approaches.

We share this vision as it was observed during our previous Master’s research that illustrators open to engage with design or involved in writing had a better chance of insertion in digital projects that require collaborative and multidisciplinary efforts.

3.1. Examples that motivated research questions.

Beyond the aforementioned websites of news illustrations, some works observed during the elaboration of the project help to exemplify the motivation of the research. The first of them, “Dear Angelica” (2016), is an

⁹ The idea of narration or a narrative function associated with Illustration is present in the texts of Rui de Oliveira (2008), Nathália Sá Cavalcante (2015), Alan Male (2007) and Uri Shulevitz (1985), considering a broad understanding and range of Illustration practices. A discussion about the functions of Illustration was carried out in the second chapter of our master’s thesis research [1].

illustrated and animated virtual reality narrative. It was seen at the Centro Cultural Banco do Brasil, in Rio de Janeiro, during the exhibition of the 2018 International Festival of Electronic Languages. Although built for viewing in virtual reality, it brings a spatial construction that escapes the three-dimensional space conventionally represented in similar 3D works. The drawings are of a gestural character and appear and vanish in the virtual space as if the scenes were flowing on the walls of a dark room. There is no concern with the illusion of a total infinite space, an immersion with a horizon line in all directions. Although there is a soundtrack, there are text inserts floating among the images. The experience feels similar to reading a comic book that has been spread through the air, or a discontinuous animation with captions. According to Robert Chen [16], designer involved in the project, during pre-production the team experimented with various techniques to try to reproduce hand-drawn illustrations in the virtual space. The results were unsatisfactory. Eventually, the studio developed the “Quill” software to capture the artist’s gesture directly in the virtual space.

“Phallaina” (2016) is a graphic novel designed for the mobile audience, through the scroll feature. A priori, it is an extensive comic book, a graphic novel, using speech bubbles. However, the narrative also incorporates parallax features, small animations and an immersive sound. It presents itself as the first “scrolling graphic novel” and is distributed as an app, in virtual stores for applications and games.

The game “Florence” (2018), in turn, also distributed as an application for the public of mobile games, feels more like a comic book. To advance in the story, the player needs to solve puzzles, although these are not the main point of the game, which is the narrative itself by the illustrations and animations. For Parker [17], “Gorogoa and Florence are both explicitly inspired by comics and graphic novels, featuring hand-drawn images that suggest a personal touch.” By adopting an “un-game-like audiovisual style and user interfaces”, games like “Florence” question the cultural format when questioning what the audience normally expects from a game:

Edith Finch, Florence, Gorogoa, and Donut County in particular are accessible not only in their easy-to-learn controls, but also in their peaceful, decidedly un-game-like audiovisual style and user interfaces, and in their exploration of themes and subject matter like romance, mortality, and gentrification not commonly associated with games. [17]

In interviews for the specialized media [18][19][20], the designer Ken Wong, stated that they sought to create a game for a wider audience, who normally do not engage in playing games. Among the stylistic influences cited are graphic novels such as “Asterios Polyp”, by David Mazzucchelli. The “handmade” design was mentioned as being important in the creative process and in the final result:

These sketchbooks, this is how we do the art from the game—it’s partly design, partly the final images for the game. I didn’t want Florence to look like a game. I wanted it to stand out on the App Store as something different and fresh. I would scan these sketches and then modify them in Photoshop. [20].

“Florence” has no textual content despite having its experience focused on its narrative. It relates to visual storytelling such as silent film and speechless comics. According to the designer, the intention was to make room for the players to fill in the gaps with their own interpretations.

4. Methodology and preliminary fieldwork

The initial movement of research has been to catalog potential study objects. Some convergences point to its outline. First, they use drawing as a protagonist in their structures, and these drawings are stylized, expressing opinion or a subjective, personal vision. Also, some explore the manual gesture, suggesting traditional media or handcrafts. Secondly, objects are websites or applications, within the scope of interactive systems design. Its interfaces are navigable through clicks, body movement, scrolling or swipes. Their structures are the space where the illustrated stories will be presented, read, experienced. They are multimedia works, bringing together various modes of expressions. Finally, they are works that contain elements that refer to media formats of pre-digital culture that held a repertoire linked to Illustration and Drawing.

Table 1. A checklist was developed to identify and catalogue potential study objects.

<i>Digital media design?</i>	The object is something to read, see, watch, play, etc.
<i>Presence of Illustration in leading role?</i>	The structure uses drawings to tell subjective stories. Drawing is fundamental for the conduction of the narrative, even among the use of mixed media formats.
<i>Qualitative style?</i>	Stylized drawings, expresses personal vision or opinion. Presence of gesture. Suggestion of traditional drawing techniques or emulation of materiality in digital media.
<i>Navigable space?</i>	Fruition of work is done though browsing screens.
<i>Accessible to the public?</i>	The work can be viewed on a website or app, easily accessed through the Internet.
<i>Suggestion of pre-digital illustrated repertoire?</i>	It has identifiable elements of cultural formats that carry illustration, such as comics, cartoons, children’s literature, journalistic illustration, caricatures, etc.
<i>Instruction manual?</i>	The work explains to the reader the suggested way of reading, revealing concern about the lack of understanding on how to proceed.
<i>Preliminary differential?</i>	Appealing features or persuasive characteristics. Densification of objects may show recurrent trends or possible innovations.
<i>Level of interactivity?</i>	Allows story interference or different endings? Non-linear reading? Basic navigational interaction, not meaningful to the story?

So far 84 possible objects were collected, and 65 considering only those published after 2020, when systematic research began. There are few Brazilian works found that explore this theme. One of the difficulties in the survey is in the monitoring of a diffuse production that includes unconsolidated trends. We have not yet found a definitive term to call them. Many are found in niches referring to “visual stories” and “interactive digital stories”. These, however, can include works made from images that are not the illustration we want to study, such as photography, hard graphics and data visualization.

Searching for “interactive comics”¹⁰ or “interactive illustrations” results in findings but under a more restrictive scope. There is also “interactive storytelling”, but the term storytelling has become popular in recent years, being used broadly and vaguely, and generating noise in the survey.

Comparing with the field survey done for the master’s research, which was restricted to news illustration, finding and cataloguing samples was possible through monitoring daily newspapers. In case something relevant was missed, news illustrators and designers themselves led many objects to us, as they publish their production on social media or were met through interviews. Thirdly, there are yearly awards focused on news design and illustration, like the SND and the Malofiej, allowing for a panoramic view of what that specific field of work considered their highlights.

In current research, comics and animation festivals and awards were checked to see if they include categories for digital works with interactivity. The main Brazilian comics awards, “HQ-Mix” and “Angelo Agostini”, have categories for webcomics or digital comics. However, that includes still images published for reading on the Internet, not necessarily exploring interactivity and new formats. The same context is reflected internationally, considering the North American “Eisner Award” and the French festival “Angoulême”. Both have prizes for web and digital comics, but not necessarily works exploring the media mix or interactivity.

The “Bial de Ilustración Latinoamericana” in Mexico, 2020, brought the category of virtual illustration to works with mixed media formats and interactivity. It also includes the animated GIF, also referred to as “motion illustration”. The term “virtual illustration”, however, still does not seem the most appropriate to our research.

The “Digital Comics Repository”, “Screendiver” [22], is dedicated to gathering “interactive comics”. It was founded in 2014 at the Fumetto Comic Festival, in Lucerne, Switzerland. Its mission is to increase the “discoverability” of the format:

During a panel discussion we all agreed that distribution is the biggest challenge. Our interactive comics live on different platforms and devices. There are comic apps, webcomics, VR comics, Instagram comics, mobile-only comics. There was no centralised distribution channel like there is for linear digital comics or print comics. To give you an example: try searching for “interactive comic” in the App Store or Google Play and you’ll be lucky to get one or two results that matter. [22].

Another difficulty is regarding access to works in virtual reality, like “Dear Angelica”. There is no virtual reality cinema or movie theatre to visit, a space that is democratized and commonly found in urban centers where works are regularly shown at affordable prices. The work in question was seen in a museum, for example. With the situation of isolation forced by the pandemic of Covid-19, this cultural circuit was not accessible during

¹⁰ Another term possibly in this vicinity is “game comic”, proposed by Goodbrey: “A game comic is a type of hypercomic that exhibits some of the key characteristics of a game and uses some of the key characteristics of the form of comics as the basis for its gameplay.” [21]

most of 2020. Even if we were able to obtain copies of VR work for study purposes, the use of specific devices and equipment would be required. Due to the health emergency situation, it was not feasible. Objects in virtual reality, therefore, were disregarded. We will be able to study, however, those who use the 360° video format.

The next research step is to conduct interviews with Brazilian creators, even those who have not developed interactive work, as long as they are draftsman and use drawing in their creative process. Starting from a broad concept of illustrator, three activities were preliminarily selected: the print illustrator (news, magazines and books), the animator, and the comic artist/cartoonist. Later, the game illustrator was added. It is not uncommon for a professional to explore more than one of these areas. Also, the imagery of the digital objects collected so far partially reflects this universe.

So far the research has carried out 6 semi-structured exploratory interviews with professionals in each sub-field of illustration. The interviews explore five research topics: digital materiality (drawing tools in the creative process); interactivity and mixed media in drawing and illustration; digital visual culture (perception of drawing on the Internet); education (learning and teaching how to draw) and the Covid-19 pandemic¹¹.

The exploratory interviews may help us find works that better reflect research objectives and a more suitable and consensual term to refer to the objects. The conversation may also reveal repositories that we were unaware of. Also, we expect to investigate the interest of Brazilian illustrators in this type of development. If there are few works being produced within such wide possibilities, why is that?

4. Final remarks

The research aim is to study objects created by Brazilian illustrators and designers, including independent and experimental initiatives. This would allow us to go beyond works produced by large companies, which sometimes are fit under pre-conceived visions of illustration or conform to a cultural framework that may reduce the diversity in styles in order to meet the expectations of stronger markets. Although it may not be possible to speak of a Brazilian style (or Brazilian school) in drawing, there is a thriving community of artists and designers developing a plurality of styles with quality in comics, animation, games and media illustration. How could these drawings fit into the emerging digital possibilities? The goal is to foster plurality and diversity in styles and visions.

A possible obstacle to the development of interactive works is the technical challenge required. It is important to reflect on who is able to do this type of work today, as it demands a degree of interdisciplinary and specialized knowledge, which are usually carried out by professional teams that include designers and developers, in addition to the illustrator. Depending

¹¹ Although it was not an initial research topic, discussing the impacts of the pandemic on creative practices such as drawing and design became relevant, since everyone was affected. Also, the acceleration of digital everyday life and possible changes in visual culture are worth discussing. And finally, there is our own experience, as students and teachers, of witnessing research being abruptly transformed into remote emergency situations, not to mention the daily loss of lives around us, in the academic, professional and family circles.

on the budget and knowledge required, its production may be restricted to large commercial initiatives. On the other hand, the democratization of tools and knowledge would allow experimentation by teachers, students, collectives, independent artists, amateurs and the underground, favoring a greater range of styles and artistic views on objects. Discussing interactive art in the 1990s, Dave Rokeby noted how exploratory research by artists trying to create their own interfaces contributes to the advancement of the field as a whole: “Without the pressures and restrictions involved in getting a saleable and reliable product ‘to market’, they are free to incorporate a richer complexity and ambiguity into these interfaces.” [23]

Depending on results, the object may be restricted and objectives may be revised for the future. We believe the project’s relevance is to contribute to the development of theoretical material for the study, teaching and creation of digital works involving drawing and illustration, fostering a diversity of styles in drawing, including handmade drawing and traditional media processes, in partnership with digital design.

References

1. Mitchell, V. A ilustração jornalística e os desafios para sua experiência em smartphones. Dissertação de Mestrado. Departamento de Artes e Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro, (2018).
2. My travels with the curse of Maracanã, Available at: <<https://www.nytimes.com/interactive/2014/06/08/magazine/world-cup-curse-of-maracana.html>>.
3. Waller, Robert. Graphic literacies for a digital age: the survival of layout. *The Information Society*, v. 28, n. 4, p. 236-252, (2012).
4. Forlizzi, J.; Battarbee, K. Understanding experience in interactive systems. Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques. *Anais...ACM*, (2004)
5. Hoogslag, N. E Sherman, W. Digital Forms, 2019. In: Doyle, S., Grove, J., E Sherman, W. *The History of Illustration*. Bloomsbury Publishing. (2019).
6. Manovich, L. *The language of new media*. MIT press, (2001).
7. Manovich, L. *Software takes command*. A&C Black, (2013).
8. Manovich, L. Generation flash. International workshop Multimedia and the Interactive Spectator. University of Maastricht, May. *Anais...*(2002).
9. Antunes, S. Contributo para uma História do Gif Animado. Entre a Ilustração e a Animação. CONFIA 2020 . 8th International Conference on Ilustration & Animation. *Anais...* In: CONFIA. International Conference On Ilustration & Animation. Barcelos, Portugal: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. (2020).
10. Reyes, E.; Manovich, L. Cultural viz: an aesthetic approach to cultural analytics. *Leonardo*, v. 53, n. 4, p. 408-414, 2020.
11. Da Silva, C. I. Making of da apropriação. *Lumina*, v. 14, n. 2, p. 158-170, 2020.
12. Navas, E. The Elements of Selectivity: After-thoughts on Originality and Remix., 2017. Available at: <<https://remixtheory.net/?p=1429>>.
13. Panofsky, E. Style and Medium in the Motion Pictures. 1934. In: Braudy, L E Cohen, M. (Org.). *Film Theory & Criticism*. New York. Oxford University Press, (2009). P. 247-261.
14. Mills, R. Beyond Boundaries: Illustration Futures. *Ilustratic 2015*. 2º Congresso Internacional De Arte, Ilustración Y Cultura. *Anais...Editorial Universitat Politècnica de València*, (2015).

15. Grove, Jaleen and Department, Illustration, “Present and Future Adventures in Illustration” (2019). *Faculty & Librarian Work*. 2. <https://digitalcommons.risd.edu/faculty_work/2>.
16. Chen, R. How oculus story studio created an immersive illustrated story. In: SIGGRAPH ASIA 2016 VR Showcase. Macao. Anais... Association for Computing Machinery, 2016.
17. Parker, F. Boutique indie: Annapurna interactive and contemporary independent game development. In: *Independent Videogames*. Routledge. (2020). p. 129–147.
18. Ken Wong on Florence - A love story for mobile, 15 fev. 2018. Available at: <<https://www.gameindustry.com/interviews/ken-wong-florence-love-story-mobile/>>. Accessed: 12 maio. 2021
19. The Verge. Florence is a game about love from the designer behind Monument Valley. Available at: <<https://www.theverge.com/2017/10/24/16533918/florence-iphone-game-announce-ken-wong-interview>>. Accessed: 12 maio. 2021.
20. Milanote. The Lead Designer of Monument Valley Deconstructs His Latest Game, Florence | The Work Behind The Work. Available at: <<https://milanote.com/the-work/lead-designer-of-monument-valley-deconstructs-his-latest-game-florence>>. Accessed: 12 maio. 2021.
21. Goodbrey, D. M. Game comics: Theory and design. In: *Comics and Videogames*. Routledge, (2020).
22. Screendiver. Available at: <<https://screendiver.com/>>
23. Rokeby, D. Transforming mirrors. *Leonardo Electronic Almanac*, v. 3, n. 4, p. 12, (1995).

“This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001”

CMYQ~n: Magical Girl Project



Mariana Vieira¹ and Júlio Dolbeth²

marianavieira0210@gmail.com; jdolbeth@fba.up.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

The sole goal of this paper is to showcase the creation of the pilot-episode of an original webtoon, *CMYQ-n: Magical Girl Project*. In order to facilitate the reader's understanding of the process, we will briefly explain the phenomenon of webcomics, more specifically the webtoon format, and the Japanese *Anime* and *Manga* “*Mahou Shōjo*” (Magical Girl) genre. This paper will then present the author's personal experience with being an artist on social media, which triggered the creation of *CMYQ-n: Magical Girl Project*, along with the ever-evolving aesthetic, technical and creative process behind the webtoon.

Keywords

Narrativa gráfica,
Webtoon, BD, Manga,
Magical Girl.

1. Introdução

O presente artigo toma como referência o projeto de criação do capítulo-piloto de uma banda desenhada (BD) em formato *webtoon*. O projeto encontra-se em desenvolvimento no Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, na FBAUP.

CMYQ-n: Magical Girl Project teve início em 2017, com a criação de cinco personagens originais, cujo território de apresentação se deu nas redes sociais, como demonstração de trabalho de *character design*. Ao longo dos anos, pela especificidade das redes sociais, que permitem a interação direta entre o público e comunidades de ilustradores, foi constatado o crescente interesse no projeto, o que incentivou ao desenvolvimento e investigação de forma mais alargada destas mesmas personagens. A criação de um *webcomic* permite dar a conhecer melhor as personalidades, motivações e contexto das personagens.

O objetivo do artigo passa por revelar parte da investigação em torno dos *webcomics*, do formato *webtoon* e do género *Magical Girl*, em que a narrativa criada se insere. Contudo, o principal objetivo centra-se no contributo do testemunho do processo, resgatando para memória futura decisões metodológicas que possam servir de contributo para outros ilustradores interessados em realizar o seu primeiro *webtoon*.

2. O que são *webtoons*?

Antes de nomearmos o conceito *webtoons*, será necessário definir *webcomics*, uma vez que os *webtoons* são um formato específico dos mesmos. Desde o seu surgimento, em meados da década de 1980 [1], a definição de *webcomics*

foi procurada por diversos autores. Fenty, Houp e Taylor definem *webcomics* como BD feita originalmente para a *web*, por um criador independente [2]. Marianne Hicks (*cit. Kogel, 2013, p.2*) define *webcomics* como “*comics* produzidos em primeiro lugar para a *web*, e não para impressão, feitos por um criador ou criadores independentes, sem patrocínios corporativos” [3].

Nestas definições estão intrínsecas ideias muito definidas, possivelmente desatualizadas, tendo em conta a enorme variedade de *webcomics* que existe na atualidade. A afirmação que os *webcomics* não podem ser associados a algo corporativo vai contra o facto de que muitas publicações são realizadas sob o domínio de grandes empresas, tais como o LINE WEBTOON, uma das maiores distribuidoras de *webcomics* da atualidade. Por outro lado, existem *webcomics* que, com a sua crescente popularidade, chegam a ter edições especiais impressas, não deixando por isso de ser.

Dennis Kogel afirma, na sua tese *Rethinking Webcomics: Webcomics as a Screen Based Medium* [4], que será porventura mais seguro não restringir a definição de *webcomics* às temáticas abordadas nas suas histórias e às posições sociais e políticas tomadas pelos seus autores. No presente artigo, utilizar-se-á a sua definição: “*comics* criados originalmente para a *web*, influenciados por ambas as culturas da BD e da Internet”, atendendo ao facto de, como refere Kogel, os *webcomics* fazerem uso das características únicas dos meios digitais para criar um tipo de narrativa dificilmente criada em formato impresso. Alguns exemplos incluem a adição de música, animação de vinhetas, entre outros. Naturalmente, o formato impresso apresenta também características únicas, impossíveis de reproduzir em formato digital, e o presente artigo não pretende promover qualquer tipo de comparação ou competição entre os dois, uma vez que se trata de formatos diferentes, que proporcionam experiências totalmente distintas.

Definido o conceito de *webcomics*, pode afirmar-se que *webtoon* é um formato de *webcomic*, originário da Coreia do Sul, caracterizado por ser otimizado para smartphone e tablet pelo seu formato vertical. A estrutura ideal de um *webtoon* deve fazer os olhos do leitor seguirem um movimento de cima para baixo, da esquerda, para a direita [5].

Apesar de a sua origem e do seu principal público-alvo se encontrarem em países asiáticos, os *webtoons* estão rapidamente a ganhar terreno como principal formato de *webcomic* também no Ocidente. As plataformas dedicadas à publicação de *webtoons* surgiram em meados dos anos 2000 e transformaram a realidade da BD de forma estrondosa. Segundo Han e Jeon (*cit. Kim, 2019*), o sucesso dessas plataformas levou à ideia atual de que os *webtoons* são, de longe, a forma mais eficiente de um artista amador se tornar autor de BD na Coreia do Sul, o que contribuiu significativamente para o declínio atual do mercado nacional [6]. A plataforma LINE WEBTOON anunciou recentemente na sua página online que atinge cerca de 100 mil milhões de visualizações anualmente, com 60 milhões de utilizadores ativos mensalmente e 15 milhões de leitores diários [7].

3. O género *Magical Girl*

O género *Magical Girl* (魔法少女 *mahou shōjo*, em japonês, traduzido à letra para “menina mágica”) enquadra-se dentro do género mais abrangente

te de *manga* (BD japonesa) e *anime* (animação japonesa, frequentemente adaptada de uma *manga* existente) “*shōjo*”, i.e. direcionado para o público jovem feminino. O género surgiu nos anos 1960, com duas séries: *Mahoutsukai Sally* [8] e *Himitsu no Akko-chan* [9], ambas animadas pelo estúdio *Toei Animation*. Os autores (homens) de ambas as séries eram dos mais aclamados autores de *manga* direcionado a um público infanto-juvenil masculino [10]. Até aos anos 1980, o estúdio *Toei* tinha o monopólio das séries do género, que, segundo Saito, tinham sempre presente conceitos morais japoneses extremamente conservadores [11].

No final de 1991, Naoko Takeuchi lançou um *manga* que alterou o paradigma do género *Magical Girl*: *Bishōjo Senshi Sailor Moon* [12] (As Navegantes da Lua, na adaptação portuguesa do *anime* com o mesmo nome). A narrativa, escrita por uma mulher, veio, segundo Susan Napier (cit. Saito, 2014), sugerir uma alternativa à imagem tradicional japonesa passiva e doméstica [13]. *Sailor Moon* veio competir diretamente com séries da altura, como *Power Rangers*, feitas para rapazes jovens, repletas de ação. No seu texto *Young Females as Super Heroes: Super Heroes in the Animated Sailor Moon* (2004), Victoria Newsom define *girl power* (“poder feminino”) como sendo a capacidade de raparigas jovens se tornarem poderosas - num contexto pessoal e individual - sem se masculinizarem no processo [14]. Isto significa que mantêm características tradicionalmente femininas, que são comumente associadas a vulnerabilidade, e fazem delas a sua força e fonte de confiança. Pode afirmar-se que foi *Sailor Moon* que redefiniu o género *Magical Girl* e que, praticamente trinta anos mais tarde, esse conceito prevalece.

Nas suas cinco décadas de existência, o género *Magical Girl* desenvolveu uma linguagem muito própria, repleta de características que o tornam facilmente reconhecível. Segundo a página de cultura pop *Kotaku*, as características que definem uma *magical girl* (personagem interveniente em narrativas do género *Magical Girl*) incluem [15]:

- Uma protagonista jovem, normalmente aluna da escola secundária, escolhida por uma força maior para se tornar *magical girl*;
- Sequências coreografadas, em que a menina fica rodeada de brilhan-tes e cores fortes ao transformar-se na sua versão mágica, que veste roupas adornadas e extravagantes;
- Uma ou mais mascotes, por norma criaturas semelhantes a pequenos animais falantes, que concedem à personagem os seus poderes mágicos através de um objeto ou joia;
- Temáticas como o amor, a amizade e a beleza, que tornam a protagonista mais poderosa com o passar do tempo.

A consolidação do género e o seu imenso sucesso levaram à popularização das personagens *magical girl* de tal forma que se começou a observá-las em mais narrativas, japonesas ou não. No Ocidente, surgiram séries de desenhos animados *Magical Girl*, tais como *Princess Gwenevere and the*

Jewel Riders [16], *Winx Club* [17], *Atomic Betty* [18] ou, mais recentemente, *Miraculous Ladybug* [19]. Todas apresentam uma protagonista jovem, do sexo feminino, com a capacidade de se transformar em *magical girl* que, apesar de “ocidentalizada” (i.e., com roupas que remetem para a imagem de super-heróis ocidentais), continua a enquadrar-se no género.

Fig. 1 Amu Hinamori, que se transforma em Amulet Heart [20]



4. Contextualização do projeto prático

Desde 2010 até ao presente ano de 2021, a autora do projeto, utilizando o nome Marikyuun, acumulou mais de 30 mil seguidores nas redes sociais, cujo apoio e partilhas lhe proporcionaram diversas oportunidades de trabalho e a capacidade de fazer ilustração a tempo inteiro.

Como foi referido anteriormente, os *webtoons* nasceram e prosperaram na cultura recente das redes sociais e da consequente digitalização do nosso dia-a-dia. A sua publicação online é imediatamente acessível a pessoas de todo o mundo com acesso à Internet, facto com relevância contributiva para o projeto. O mesmo surgiu da continuidade do contacto direto com um público, maioritariamente digital, que veio a apoiar o trabalho da autora enquanto ilustradora há mais de dez anos.

A presença da autora nas redes sociais e em eventos dedicados à cultura pop japonesa, com espaços dedicados à venda e exposição de trabalho de ilustração, promoveu a proximidade com um público informado e participativo, assim como outros ilustradores, com os quais foram criadas relações relevantes para o seu desenvolvimento enquanto artista e pessoa. Oportunidades que incluem participação em *fanzines* com outros artistas, em jogos de computador vendidos no Japão, canais online de nomes importantes da área dos *e-sports*, lojas dedicadas a *anime* e *manga*, entre outros.

O título do projeto (*CMYQ-n: Magical Girl Project*) surge da junção sonora de duas expressões: CMYK (sistema de cores utilizado frequentemente na indústria do design gráfico) e Marikyuun (nome utilizado pela autora). A escolha destas duas palavras surgiu da expressão colorida presente no trabalho pessoal da autora, bem como da importância

Fig. 2 Ecrã do jogo de computador BOMBER PANEL PANIC (2020) [21] e publicação no Twitter [22] do jogador profissional de *Super Smash Bros. Ultimate* Maister.



que as cores têm no *webtoon*, quer como meio de comunicação visual, quer na própria narrativa.

Antes de se equacionar enquanto narrativa, *CMYQ-n: Magical Girl Project* começou por se constituir como um conjunto de trabalhos dentro da área do *character design* e da ilustração, de cinco meninas *magical girl*, partilhado na plataforma Instagram [21]. Foi o apoio e entusiasmo contínuo de variadíssimas pessoas de todo o mundo que serviu de motivação para a continuação deste projeto. A vontade de responder a questões acerca das personagens levou à escrita de uma pequena narrativa. Narrativa essa que procurou ser chamativa, de fácil compreensão e rapidamente acessível a todas as pessoas através da Internet. Assim, clarifica-se eventualmente o motivo da escolha do formato *webtoon* para a primeira publicação de *CMYQ-n: Magical Girl Project*, face à BD tradicional, em papel, de distribuição mais onerosa. O objetivo do projeto é partilhá-lo de forma a estar imediatamente acessível a todos os interessados, da mesma maneira que o trabalho de ilustração da autora tem sido sempre publicado.

5. Produção técnica, artística e construção semântica

O estilo de desenho - i.e., a linguagem visual que se utiliza na representação de personagens, objetos, etc. - adotado para a narrativa gráfica, de forma geral, é semelhante ao estilo utilizado na escola de ilustração japonesa (frequentemente denominado de estilo *Manga*). Mais especificamente, o estilo é a expressão pessoal da autora, com detalhes próprios, que se consideraram adequados ao formato *webtoon* da narrativa e ao público-alvo da mesma (público infantojuvenil e fãs do género *Magical Girl*). Entre esses detalhes gráficos, destacam-se as linhas grossas e limpas, a falta de textura para atingir o aspeto digital vetorial, as cores saturadas do perfil RGB, apenas possíveis de obter em ecrãs.

Destacam-se como principais influências no estilo (um processo estético, criativo e técnico constantemente em evolução) séries de *anime* do género *Kodomo* (i.e., para crianças) dos anos 1990, em que nomes como Izumi Todo foram cruciais para o desenvolvimento da sua expressão quando desenha personagens humanas. Os videojogos também demonstram ser uma fonte de inspiração fundamental, nomeadamente jogos da série Kirby e PuyoPuyo, importantes para a utilização de cor e

Fig. 3 Algumas inspirações visuais usadas por Marikyuu: Ojamajo Doremi (Izumi Todo) [23], Kirby (Nintendo) [24], Puyo Puyo (SEGA) [24], Hello Kitty (Sanrio) [26].





Fig. 4 Evolução do *character design* de Mei Ying ao longo dos anos.

Fig. 5 Protagonistas de *CMYQ-n: Magical Girl Project* (2018).



Fig. 6 Pequenos excertos do capítulo-piloto de *CMYQ-n: Magical Girl Project*, apresentando uma cena de ação, de diálogo e de humor, respetivamente.

anime Magical Girl, que vão ao encontro de experiências anteriores da autora, nomeadamente na sua formação em design gráfico e a venda de *merchandise* desenhado pela própria em eventos.

A protagonista de *CMYQ-n: Magical Girl Project*, Mei Ying, foi desenhada pela primeira vez em 2017, numa pequena ilustração a aguarela. A decisão de começar a desenhar um *webtoon* incentivou a simplificação do seu design (Fig. 4), uma vez que uma banda desenhada exige do ilustrador uma quantidade extremamente elevada de desenhos da mesma personagem. As formas complicadas do cabelo de Mei Ying nos rascunhos iniciais anteviram-se como um problema, pelo que foram removidas. O mesmo aconteceu com outros detalhes da personagem, tal como pérolas e outros adornos, que dificultavam imensamente o processo, sem acrescentar semanticamente nada de significativo ao *design*.

Outra preocupação, relativa ao *design* de personagens deste projeto, foi atribuir às protagonistas diferentes alturas, tipos de corpo e posturas, de forma a ser possível reconhecer cada uma através das silhuetas apenas (Fig. 5). O objetivo foi também reforçar a ideia de que uma menina pode ser bonita, independentemente da sua altura, peso, cor de pele ou cabelo. Um exemplo é a personagem Aiko (*magical girl* de cor amarela), que, na história, é uma modelo *plus-size*, sendo considerada a mais bonita do grupo.

Em *CMYQ-n: Magical Girl Project*, existe uma preferência por um estilo gráfico pouco detalhado e rápido de finalizar. Desta forma, torna-se possível enaltecer e destacar as situações mais importantes da narrativa, utilizando um traço mais trabalhado, poses e composições mais ambiciosas e uma pintura mais vibrante. Exemplos destes casos são a cena inicial, possível de constatar na Fig. 6 (à esquerda), a apresentação de personagens novas e cenas de tensão, nomeadamente batalhas.

6. Considerações Finais

O projeto *CMYQ-n: Magical Girl Project* pretende ser um contributo para a consolidação e afirmação autoral e artística da autora; e procurou por outro lado criar uma nova narrativa em formato *webtoon*, prestando um



tributo ocidental ao género *Magical Girl*. Apesar de ter surgido no Japão, o género influenciou e inspirou muitas crianças em Portugal e no mundo, que cresceram com essas séries de *anime* e *manga* no início dos anos 2000. O *feedback* do público tem sido extremamente positivo desde o começo do projeto, pelo que a

Fig. 7 Algumas criações realizadas por diversos artistas de todo o mundo das personagens de *CMYQ-n: Magical Girl Project*, com respetivo crédito.

perspetiva atual é terminar o capítulo-piloto e partilhá-lo com o público interessado em *webtoons* e no género narrativo.

O facto de o mundo atual estar tão fortemente ligado às redes sociais torna possível que pessoas de todo o mundo se conectem e comuniquem, o que revolucionou sem dúvida a relação artista-público no campo da ilustração e da BD. Como principal perspetiva futura, considera-se a forte possibilidade de criar *merchandise* físico, que permitirá aos leitores possuir um pouco do universo *CMYQ-n*. Prevê-se também uma continuação deste processo dialético, fazendo uso da cultura da Internet e das redes sociais, de forma a continuar a permitir aos leitores imaginar e desenvolver as suas próprias narrativas com as personagens do projeto (Fig. 7).

Referências

- Dorchak. (2015, Dec 22). Pioneering the page. Retrieved from <https://web.archive.org/web/2015122213117/http://m.theгаuntlet.ca/story/pioneering-page>
- Fenty, S., Houp, T., & Taylor, L. (2004). Webcomics: The influence and continuation of the comix revolution. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 1(2).
- Kogel, D. (2013). Rethinking webcomics: webcomics as a screen based medium.
- Idem, ibidem*
- LINE WEBTOON, <https://www.webtoons.com/en/>
- Kim, J.-H., & Yu, J. (2019). *Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea*. *Social Media + Society*. <https://doi.org/10.1177/2056305119880174>
- LINE WEBTOON. *Idem*
- Katsuta, T., & Ikeda, H. (Director). (1966-1968). *Mahoutsukai Sally* [TV Anime]. Toei Animation
- Shibata, H. (Director). (1969-1970). *Himitsu no Akko-chan* [TV Anime]. Toei Animation
- Saito, K. (2014). *Magi, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society*. *The Journal of Asian Studies*, 73(1), 143-164.
- Idem, ibidem*
- Takeuchi, N. (1991). *Sailor Moon 1* (1st ed.). Kodansha Comics.
- Saito, K. (2014). *Idem*
- Newsom, V. A. (2004). *Young Females as Super Heroes: Super Heroines in the Animated Sailor Moon*. *Femspec*, 5(2), 57.
- Kotaku, <https://kotaku.com/how-to-identify-anime-and-manga-genres-1591748882>
- Mandell, R. (Director). (1995-1996). *Starla & the Jewel Riders*. Bohbot Entertainment
- Straffi, I. (Director). (2004-2019). *Winx Club*. Rainbow S.p.A.
- Bentley, T. (Director). (2004-2006). *Atomic Betty*. Teletoon
- Astruc, T. (Director). (2015-). *Miraculous Ladybug*. TF1
- Yasuda, K. (Director). (2007-2008). *Shugo Chara!* [TV Anime]. Satelight

21. BOMBER PANEL PANIC (PC version) [Video game]. (2020). 300g Curry Rice.
22. Hernández, E. [@Maister_SSB]. (n.d.). Tweets [Twitter profile]. Twitter. Retrieved July 25, 2020, from https://twitter.com/Maister_SSB/status/1287116378852515841
23. Todo, I. (Director). (1999-2000). *Ojamajo Doremi* [TV Anime]. Toei Animation
24. Kirby: Nightmare in Dreamland (Game Boy Advance) [Video game]. (2003). Nintendo.
25. Puyopuyo!! Quest (Mobile) [Video game]. (2013). SEGA.
26. (1974). Hello Kitty. Sanrio

O Processo de Design dos Personagens do Jogo de Tabuleiro FlavourGame



Dalila Martins¹, Leonardo Pereira²,
Patrícia Oliveira³ and Nelson Zagalo⁴

{dalilamartins, leonardo.pereira, apoliveira, nzagalo}@ua.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

FlavourGame is a hybrid board game that falls into the serious games category, which aims to promote discussion and awareness among children about the right choices in their nutrition. As part of this project, the design of the characters that make up the game's narrative was developed. This process involved, in a first phase, a small literature review on the process of Character Design, in order to identify the existence of some kind of transversal methodology to follow. In a second phase, the main psychological and emotional characteristics of the characters were determined, so that in a third phase, the visual design of these characters was studied. Therefore, this article presents the theoretical framework related to character design, describes the creative and design process of the FlavourGame characters, and presents a small test of the design of these characters with three children aged between 10 and 12. Throughout the article, we also identify and describe the iterations and modifications that were made to the character design according to both the opinions expressed by the children regarding their preferences and the collaboration of a graphic designer in the character design process.

Keywords

Character Design,
Tabletop Games,
Serious Games.

1. Introdução

O FlavourGame (FG) é um novo jogo híbrido desenvolvido para crianças dos 10 aos 12 anos de idade. Este jogo visa, junto deste público-alvo, promover a discussão e despertar a consciência para escolhas saudáveis em torno da nutrição e alimentação do dia-a-dia, uma vez que o sobrepeso e obesidade infantil, em Portugal, atingem já níveis alarmantes. Assim, torna-se urgente a implementação de estratégias e programas de prevenção e monitorização para que se evite um crescimento do número de crianças e adolescentes em risco [15].

Enquanto jogo, o FG assenta numa abordagem híbrida utilizando, quer suportes físicos (como o típico tabuleiro de jogo, cartões, dados, cubos, entre outros), quer elementos digitais exibidos num ecrã.

Neste sentido, quer os elementos dos suportes físicos, quer os dos suportes digitais, têm de assumir uma representação visual. A referida representação visual terá de, por um lado, servir e integrar a narrativa, a

1, 2, 3 & 4 DigiMedia, Department of Communication and Art, University of Aveiro, Campus Universitário de Santiago, 3810-193 Aveiro, Portugal.

experiência e os objetivos do jogo, e por outro, terá também de contribuir para o sentido de unidade gráfica e de identidade visual do mesmo.

Um dos componentes visuais mais importantes de um jogo ou narrativa são os personagens. Neste jogo em particular, alguns personagens serão utilizados enquanto peças físicas que integram o jogo e se movimentam dinamicamente sobre um tabuleiro físico, em função das diferentes jogadas das crianças. Logo, foi necessário desenhar os elementos visuais e físicos do jogo, como também desenhar os personagens e dar-lhes um design visual marcante que ficasse na memória das crianças. Este processo assentou numa metodologia que, por um lado, se aproxima à descrita por Tavares & Teixeira [13] estando livre de um método projetual (não método), que se assemelha ao trabalho de um artista. Por outro lado, incluiu uma fase prévia de caracterização dos personagens, tal como se verificou ser defendido pelos diversos autores consultados no enquadramento teórico que se apresenta na secção seguinte. Deste modo, o presente artigo apresenta e descreve todo o processo teórico e prático subjacente ao Design dos personagens.

2. Enquadramento Teórico sobre *Character Design*

Desenvolver o design de um personagem não parece obedecer a uma metodologia estandardizada que seja transversalmente aplicada. Aliás, este processo pode ser relativamente livre, tal como descrito por Tavares & Teixeira [13], que afirmam que as suas regras e metodologias podem ser autoimpostas, à semelhança do que acontece com um artista plástico. Por outro lado, esta não parece ser uma prática que envolva apenas o ato de conceber o design visual dos personagens, ainda que também o inclua. No caso de um jogo, isto torna-se particularmente verdade, uma vez que os personagens terão de ser criadas com base numa história, num objetivo e na temática do próprio jogo. Tal como os humanos, os personagens têm de ter características diferenciadoras que lhes conferem individualidade em relação aos restantes elementos de uma narrativa. Isto porque, como Solarski [12] argumenta, se bem que em relação apenas à gestualidade humana e não a personagens, esta é uma imensa fonte de informação e de pistas para a personalidade e para o atual estado emocional da pessoa. O mesmo se aplicará ao Design de personagens. E portanto, este processo de design, embora não tenha de obedecer a uma única metodologia, envolve naturalmente um maior grau de complexidade do que o simples desenhar da aparência visual dos referidos personagens, como será a seguir discutido.

Para Blair [1], autor do livro *Cartoon Animation*, o design de um personagem não é um mero exercício de ilustração. Cada personagem tem uma forma, uma personalidade, características e até maneirismos específicos. E tal tem de ser considerado no seu Design [1]. Isto porque, segundo Blair, há vários tipos de personalidade como, por exemplo, o Pateta (Goofy), o Fofo (Cute) e o Maluco (Screwball). Desta forma, o autor recomenda que primeiro se pense no tipo de personagem que se quer criar, e só depois se avance para o Desenho [1]. Mas Blair, não é o único a posicionar-se através desta conceção. Para Heussner [5] projetar e criar um personagem implica saber como foi o seu passado, o que ela

gosta, as suas preocupações, onde e como viveu. Maestri [6] acrescenta que este processo implica conhecer a personalidade do personagem e depois tomar decisões que comuniquem essa mesma personalidade visualmente. Já Tillman [14] leva esta base de caracterização prévia um pouco ao extremo afirmando que, quanto mais informações se tem, mais fácil será a criação do personagem. O autor propõe ainda que se faça uma listagem de características subdivididas por categorias, que vão desde as mais básicas (por exemplo: cor de cabelo, peso, nome, raça, etc) até características emocionais e espirituais (por exemplo: motivação, crenças, etc). Já Shell [9], apesar de também propor um processo baseado no conhecimento prévio do personagem, coloca na base do processo, não a definição de uma lista de características, mas sim uma listagem das funções que estas terão na narrativa. Só depois desta primeira fase de definição de funções, é que Shell propõe a definição do que designa de “Traços dos Personagens”, onde, aí sim, é estabelecida uma listagem de características dos personagens. No entanto, ao contrário de Tillman [14], Shell [9] defende que, para se definirem os traços é suficiente uma lista de características essenciais. Silver [11] é um autor que, ao contrário dos já mencionados, parece não colocar a fase prévia de caracterização dos personagens como, necessariamente, a mais importante. Aliás, o autor parece até enaltecer o design visual do personagem ao dedicar-lhe quase 4 das 5 fases de Design de um personagem [11]. Embora coloque o design visual como uma fase do processo que também é posterior a uma fase inicial de caracterização, tal como é defendido pelos autores já mencionados. Assim, Silver [11] defende para o Design de personagens um processo que se divide em 5 fases, como já referido. A primeira fase, dedicada à História, é onde se deve aprender o mais possível sobre o personagem, incluindo o que o motiva e que efeito se pretende que ele tenha na história. O autor refere que é necessário compreender a personalidade do personagem, mesmo antes de se a começar a esboçar. E, portanto, os Designers de personagens devem colocar a si mesmos questões, tais como, qual é o nome, ocupação, lugar de residência e a atitude geral do personagem [11]. Já a segunda fase (Gestualidade), a terceira (Design), a quarta (Forma) e a quinta (Detalhes), são etapas do processo que Silver defende serem mais dedicadas à exploração, através do desenho, não apenas por meio das características visuais do personagem (as fases Design, Forma e Detalhes), mas também das características comportamentais da mesma (a fase Gestualidade) [11].

Um entendimento um pouco diferente daquele que é defendido pelos autores já mencionados é o de Lee Sheldon [10], autor do livro *Character Development and Storytelling*. Embora não seja totalmente divergente. Na referida obra, apesar de não se referir diretamente ao *character design*, mas sim a *concept art*, o autor faz uma crítica ao facto de, frequentemente na indústria dos jogos, primeiro pensar-se no Design e só depois pensar-se na história, contratando-se posteriormente quem escreva uma história que se ajuste ao Design entretanto criado [10]. O autor pontua esta crítica dando a entender que a caracterização e a *concept art* funcionam bem por serem desenvolvidos ao mesmo tempo e de forma colaborativa:

“Characterization and concept art collaborate in this way. How many times has an artist been inspired by the first lines of prose describing a character? How many times has a writer been inspired by seeing a sketch of the character? It is a two-way street that results in a synergy of two separate but equal crafts creating something that is greater than both of them.” [10].

Portanto, Sheldon parece entender que o desenvolvimento de qualquer tipo de *Art* de um jogo, incluindo os personagens, deve envolver, paralelamente e não em fases distintas, o processo de caracterização e de design visual, num diálogo entre estas duas facetas que necessariamente interagem e se retroalimentam mutuamente no processo.

Pelas opiniões antes expressas e discutidas percebe-se que o processo de Design de um personagem está, pelo menos numa primeira fase, intimamente ligado à determinação e estudo das características e função do personagem dentro da narrativa, e parece que esta é uma fase determinante neste processo, se bem que com muitas variações metodológicas que variam de autor para autor. Assim, após esta revisão bibliográfica prévia, decidiu-se valorizar e integrar no processo metodológico esta fase de caracterização prévia, que parece ser tão importante para o processo, como o próprio ato de desenhar.

3. Processo de Desenvolvimento Criativo de *Character Design* dos Personagens do *FlavourGame*

Neste processo de *Character Design* foi desenvolvido o Design visual de diversos personagens do jogo. No entanto, este processo não partiu imediatamente de um exercício de desenho. Com base no que é defendido pela maior parte dos autores anteriormente citados, antes de desenhar qualquer personagens, optou-se primeiramente por caracterizar os personagens por forma a criar uma boa interligação dos mesmos com a narrativa de base do jogo e para que os jogadores entendam e se envolvam com a mesma. Assim, de seguida, apresenta-se um breve enquadramento à narrativa e, depois, identifica-se e descreve-se, quer o processo de caracterização inicial dos personagens, quer as fases posteriores de design e iterações do Design visual dos mesmos.

4. Enquadramento Narrativo do Jogo *FlavourGame*

A narrativa do jogo ocorre num território natural chamado Chocó, território este rico numa vasta biodiversidade de espécies de animais e plantas, e onde habitam várias tribos que viviam em tranquilidade e entreaajuda. As tribos davam muito valor aos recursos naturais oferecidos pelo território para a sua alimentação e, por isso, tinham o objetivo comum de manterem Chocó como um local fértil e pacífico. No entanto, apesar da colaboração entre tribos, num dado momento uma delas – a tribo Apalad – decide alimentar-se apenas do seu fruto preferido. Esta decisão, para além de ter causado um desequilíbrio no ecossistema natural de Chocó, fez com que os elementos da Tribo Apalad se tivessem transformado, ganho doenças e até mutações físicas. Com o tempo, o ecossistema natural que os circundava foi definhando, perdendo diversidade, até que deixou de ser capaz de lhes dar o único alimento que eles

comiam. Assim, os Apalad tornaram-se hostis e temidos, resolvendo invadir os territórios das tribos vizinhas, devorando tudo o que encontravam.

Perante a gravidade desta situação, os diferentes deuses celtas – que protegiam as tribos de Chocó – decidiram aliar-se às tribos sobreviventes e pediram aos seus três filhos guardiões das aldeias, que combatessem os Apalad e os eliminassem. É a partir desta dinâmica de combate entre os personagens da tribo Apalad e os personagens das restantes tribos, que se desenvolve a mecânica de funcionamento do jogo.

5. Caracterização Inicial dos Personagens - fase 1

Foram criados vários personagens para o jogo. No entanto, neste artigo foca-se apenas em cinco desses personagens (os que se consideram os mais importantes na narrativa), uma vez que os restantes seguiram exatamente o mesmo processo de design. Assim, apresentam-se três personagens heroicas e duas vilãs (Fig. 1). Do lado dos heróis estão a Diana, o Gabriel e a Viktoria, todos filhos dos deuses celtas. Estes, apesar de terem diferentes personalidades e objetivos pessoais, têm um objetivo comum na narrativa, ou seja, derrotar a tribo Apalad e restaurar a biodiversidade de Chocó.



Fig. 1. Desenho final dos 5 personagens principais da narrativa (à esq. os heróis, à dir. os 2 vilões).

Do lado dos vilões estão o Magnus e o Darius, cujo objetivo principal é invadir o território das tribos vizinhas para devorar tudo o que possam. Para os caracterizar criou-se, numa primeira fase, uma tabela com as características psicológicas e sociais dos referidos personagens. Assim, foi possível chegar a uma caracterização geral de cada personagem que apresentamos a seguir:

- Gabriel caracteriza-se por ser aventureiro, solitário e corajoso. Tem um tremendo medo de falhar e deseja reconhecimento por parte da sua mãe. A pressão das opiniões alheias é um dos seus maiores problemas, uma vez que o seu irmão Magnus fugiu para se juntar à tribo Apalad. Assim, o seu principal objetivo é ser o herói e recuperar o irmão da tribo hostil;
- Diana caracteriza-se por ser calma, amável e inteligente. É feiticeira e curandeira da sua tribo, sendo venerada pelas suas poções místicas. O seu maior medo é o sofrimento que as pessoas ao seu redor possam vir a ter, por isso a tranquilidade tanto interior, como dos outros é o seu maior desejo e objetivo. Apesar do seu ar sereno, Diana sofre de muitas inseguranças nos momentos de maior tensão, sendo este um problema com que luta permanentemente;

- Viktoria caracteriza-se por ter garra, ser extrovertida, alegre e impulsiva. É ainda muito social e tem como objetivo fazer amigos. Por isso o seu maior medo é a solidão. Apesar de ter uma personalidade carismática é por vezes vista como insensível e indelicada;
- Darius é um dos elementos mais fortes dos Apalad, caracteriza-se por ser um feiticeiro grotesco e agressivo. O seu desejo é fazer com que as tribos alheias se tornem seus escravos. Despreza a natureza, na qual não reconhece valor e abafa toda a beleza e diversidade que encontra. O seu único medo é Magnus e por isso venera-o constantemente;
- Magnus é o personagem mais poderoso e implacável da tribo hostil. Tem uma personalidade ambígua, sedutora e vingativa. Pretende aniquilar a mãe natureza, aniquilar o seu irmão Gabriel (um dos heróis) e ser o líder supremo de Chocó. Por isso não tem medos, nem olha a meios para atingir os seus fins.

Do ponto de vista da relação dos personagens com as mecânicas gerais do jogo, nesta fase de desenvolvimento do projeto *FlavourGame* estas ainda não estão completamente definidas e fechadas. No entanto, está já definido que, assim que as crianças escolhem a personagem heroica que vão adotar no jogo, é-lhes atribuída a carta principal da mesma e seguidamente, enquanto jogam, sempre que aparecem personagens vilãs, é exibida às crianças uma carta de cada uma destas. Esta carta, por sua vez, também contém uma biografia sobre os vilões. Depois é-lhes dado algum tempo para que possam ler a referida biografia e, assim, compreender a função e características principais do personagem em causa na narrativa do jogo.

6. Primeira Fase de Desenho dos Personagens

Para além da caracterização prévia, os primeiros esboços foram criados com base em várias referências visuais recolhidas através da análise de como grandes empresas trabalhavam os personagens de jogos, filmes, séries e animações dirigidas a crianças dos 10 aos 12 anos. O objetivo deste levantamento foi meramente qualitativo, uma vez que pretendíamos avaliar que elementos poderiam ser usados para definir uma identidade visual. Deste levantamento foram selecionados elementos de inspiração que fazem parte do imaginário visual tribal. Nomeadamente máscaras, vestuário, armas e marcas de rosto. Posteriormente à pesquisa visual, iniciou-se a experimentação gráfica (Fig. 2). Nesta fase, para além dos elementos tribais, adicionaram-se aos personagens algum tipo de acessório relacionado com as características psicológicas e emocionais das mesmas, acentuando tanto as suas características físicas como as suas poses, já que, segundo Gard [4], o exagero da pose fará com que o personagem ganhe significado.

No que diz respeito ao acessório da personagem Diana, foi selecionado um bastão para simbolizar a magia e o seu lado de feiticeira. Ao Gabriel adicionaram-se um arco e setas que representam a sua destreza. Já à Viktoria, adicionou-se uma foice, associada à sua força e garra (Fig. 2).

No caso dos vilões, como eles pertencem à tribo Apalad e esta é uma tribo hostil que na narrativa usa armas e magia para combater e conquis-

tar os territórios das restantes tribos, estes foram desenhados exibindo armas (Fig. 3).

Na acentuação das características físicas, optou-se por realçar os elementos da face dos personagens, uma vez que é nestes elementos que serão exibidas as expressões faciais e suas emoções. No caso dos heróis, para os quais foram desenhadas três versões de cada, destacaram-se principalmente os olhos e as sobrancelhas (tamanhos grandes). Foram, ainda, adicionadas as marcas tribais no rosto que simbolizam a tribo que cada personagem protege. No caso dos vilões, foram adicionadas máscaras a todos eles com o objetivo de levar o jogador a pensar que, por trás destas, se escondem as deformações vindas de uma alimentação descuidada. Assim, optou-se por lhes aplicar máscaras nas quais os olhos são sempre bastante escuros para acentuar o seu ar aterrador. No que diz respeito à boca dos vilões, esta foi desenhada na posição sempre aberta ou escondida. Nos vilões que têm a boca aberta com os dentes expostos, procurou-se deteriorar os dentes, uma vez que essa é uma das consequências de uma má alimentação (Fig. 3). Tal como Fairrington [3] afirma, os dentes bonitos e retos transmitem que o personagem é honesta e íntegra, enquanto dentes tortos ou a ausência destes podem dar a impressão de que o personagem é pobre ou rude.

No que diz respeito às poses, optou-se por conferir aos heróis poses que transmitissem segurança e amizade. No caso dos vilões, foram-lhes dadas poses combativas e exageradamente desafiadoras. Desta forma, distingue-se claramente os personagens bons dos maus. Isto porque, segundo Rogers [7] uma silhueta forte e clara é importante, pois traduz rapidamente a personalidade do personagem, distinguindo-o dos demais, ou seja, distingue os personagens bons dos maus e ajuda a destacá-los no mundo ou ambiente do jogo.



7. Primeiros Testes aos Primeiros Desenhos e Resultados

Depois dos esboços criados, optou-se por realizar um breve teste exploratório e informal às preferências das crianças com uma pequena amostra de 3 participantes com 10 anos de idade. Era nossa intenção ajustar o design visual à faixa etária do jogo (dos 10 aos 12 anos de idade). No entanto, como já foi anteriormente mencionado, foram apenas testados os heróis, para os quais se desenharam três versões, com diferentes níveis de detalhe gráfico. Por isso, após a exibição das três versões aos participantes, foi-lhes perguntado qual era a favorita e quais as razões para essa preferência. Isto porque, se pretendia compreender qual das versões poderia funcionar melhor a nível empático, junto de crianças da referida faixa etária. Em termos de resultados, a opinião manifestada pelas crianças foi unânime. Pelo que as versões preferidas foram

Fig. 2. Primeiros estudos de design visual (três versões) dos heróis.

as posicionadas a meio (Fig. 2). As justificações para esta escolha relacionaram-se com o tamanho dos olhos e o facto de parecerem ter estatura baixa. Por outro lado, também se verificou que a versão escolhida é a que apresenta uma linguagem visual gráfica mais simplificada. Assim, este foi considerado o caminho a seguir para a linguagem visual de todos os personagens do jogo.

8. Segunda Fase de Desenho dos Personagens

Pouco tempo após o teste anteriormente descrito, a equipa de investigação e desenvolvimento do FG integrou um novo elemento na equipa, que viria a ser responsável pelo desenvolvimento do Design Gráfico e visual dos elementos do jogo. Uma vez que o Design visual dos personagens teria de ser consistente com o design gráfico que viesse a ser desenvolvido para os restantes elementos do jogo, este foi chamado também a intervir no design visual dos personagens. E, dada a sua formação em Design de Comunicação, e a necessidade de fazer confluir o futuro design gráfico dos restantes elementos do jogo com o design dos personagens, este novo elemento identificou desde logo alguns problemas. De facto, era notória alguma falta de consistência de linguagem visual entre os desenhos dos personagens. Por um lado, os heróis tinham uma linguagem visual mais infantil, o que por si só poderia não se adequar a miúdos de 10 a 12 anos de idade. Por outro, os vilões pareciam ter uma linguagem visual e traço, que apesar de caligráfico, era mais *fun* e menos infantil do que o dos heróis (Fig. 3).

Fig. 3. Primeiros estudos de design visual dos heróis (direita) e de vilões (esquerda).



Este tipo de inconsistência de linguagem no design de personagens é indesejável e não deve existir no seu conjunto e no âmbito da identidade visual de um jogo, pois tal como refere Budelmann et al. [2], os sistemas eficazes de identidade gráfica requerem uma consistência razoável para serem identificados como tal e dependem fortemente dessa consistência.

Pelo menos nos heróis, era notório que havia demasiada cor, o que poderia mais tarde levantar problemas de criação de identidade visual e sentido de unidade no tratamento cromático dos restantes elementos visuais do jogo. Na verdade, tal não era desejável no contexto global do design do jogo, uma vez que o jogo teria também de obedecer a uma identidade gráfica e, tipicamente, este tipo de identidade visual é reforçado quando se limita a paleta cromática e não o contrário. Tal como refere Samara [8], limitar a paleta de cores cria uma experiência cromática mais focada e memorável. Limitar a paleta a duas ou três cores vai criar uma impressão mais forte [8]. Portanto, tendo-se em consideração os

problemas descritos, decidiu-se que o Design visual dos personagens teria também de obedecer aos seguintes requisitos:

- Ter uma linguagem gráfica consistente que pudesse ser transposta para o design do grafismo dos restantes elementos do jogo (tabuleiro, cartas, etc);
- Ter uma linguagem *fun* e mais adequada à faixa etária do público-alvo;
- Ter um traço e linguagem visual mais simplificados;
- Ter um sistema cromático com uma paleta limitada que permitisse reforçar, quer a linguagem visual dos personagens, quer a linguagem visual do jogo como um todo.



Perante estes requisitos, os heróis foram redesenhados para terem uma linguagem visual consistente com a dos vilões do jogo, nomeadamente ao nível da expressividade e exagero da postura e, ainda, ao nível do tipo de traço. Foi decidido reter no traço o seu lado caligráfico e a expressividade da diferença de espessura do mesmo, tal como é visível na Fig. 4, a qual apresenta um vilão e um herói vetorizados em Adobe Illustrator.

Fig. 4. Estudo de cor de um vilão (esquerda) e de um herói (direita).

Tal como é visível na Fig. 4, a transposição das referidas propriedades do traço dos personagens dos monstros (mais simplificado e mais caligráfico), para os personagens dos heróis ajudou a uniformizar a linguagem visual dos mesmos. A própria vetorização apoiou esse processo de uniformização que também beneficia o design visual do jogo no geral, uma vez que pode ser transposta para o design de outros elementos do jogo como, por exemplo, os elementos do tabuleiro de jogo (hexágonos), conforme a Fig. 5.

Quanto à cor, uma vez que a paleta cromática teria de ser mais reduzida, optou-se por um sistema de cor monocromático com variações de tons mais escuros. Ou seja, cada personagem tem apenas uma cor e variações tonais mais escuras dessa mesma cor. O traço em si permanece a preto. Foi adotado esta solução cromática, pois permite que no design dos restantes elementos do jogo, se possa também atribuir uma cor dominante a cada elemento visual do jogo. Desta forma, garante-se, por um lado, a necessária consistência entre o design dos personagens e o design dos restantes elementos do jogo. E por outro lado, a redução da paleta cromática utilizada em cada elemento do jogo.

Fig. 5. Design dos hexágonos de base que compõem o tabuleiro de base do jogo FG.

8. Conclusões

Durante todo o desenvolvimento criativo e de design, verifica-se que, tal como descrito na literatura consultada, o processo de Design de um personagem pode não obedecer a uma metodologia específica. Foram vários

os momentos em que este processo se regeu por uma lógica mais artística e livre, do que por um método estandardizado com fases devidamente segmentadas e ordenadas cronologicamente., devido a diferentes necessidades do projeto FG, bem como a diferentes *inputs* dos elementos do projeto (desde a visão da autora do design dos personagens e do designer de comunicação, até às opiniões dos restantes elementos da equipa). Não obstante, esta divagação metodológica, as diversas abordagens e opiniões consultadas na literatura, também forneceram algumas *guidelines* que foram importantes para o próprio processo de Design, em particular a fase de caracterização dos personagens. Esta caracterização revelou-se bastante importante para ajudar a definir propriedades visuais e posturais que são marcas identitárias e que permitiram diferenciar uns personagens de outros e ligá-los visualmente à sua função na narrativa de base do jogo. Por outro lado, também o teste realizado com crianças e as opiniões por estas expressas nos permitiram afinar algumas das características visuais dos personagens e perceber que tipo de abordagem gráfica seguir, por forma a adequar a sua aparência visual às expectativas e gostos de um jogador dentro da faixa etária em questão.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer ao POCI-FEDER e à FCT (Fundação para a Ciência e a Tecnologia) por financiar este Projeto (referência POCI-01-0145-FEDER-031024).

Referências

1. Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing
2. Budelmann, K., Kim, Y. & Wozniak, C., (2010). *Brand Identity Essentials. 100 principles for designing logos and building brands*. Rockport Publishers Inc., Beverly Massachussets.
3. Fairrington, B. (2009). *Drawing Cartoons and Comics For Dummies*. Wiley.
4. Gard, T. (2000). *Building character*. Gamasutra, 12. http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm
5. Heussner, Tobias. (2019). *The Advanced Game Narrative Toolbox* (1st ed). CRC Press.
6. Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Pearson Education.
7. Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. (1st ed). Wiley.
8. Samara, T. (2011). *Graphic Designer's Essential Reference. Visual elements, techniques, and layout strategies for busy designers*. Rockport Publishers, Beverly, Massachussets.
9. Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A book of lenses* (3rd ed). Taylor & Francis Ltd.
10. Sheldon, L. (2004). *Character development and storytelling*. Thomson Course Tech. PTR.
11. Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.
12. Solarski, C. (2017). *Interactive stories and video game art: a storytelling framework for game design*. Taylor & Francis, A K Peters/CRC Press.
13. Tavares, P & Teixeira, P. M. (2011) *Drawing and Project: Tradition and Innovation, Conferência Designa 2011, Universidade da Beira Interior*.
14. Tillman, B. (2012). *Creative Character Design* (1a Edição). Taylor & Francis.
15. Viveiro, C., Brito, S., & Moleiro, P. (2016). *Pediatric overweight and obesity: The Portuguese reality*. *Revista Portuguesa de Saúde Pública*, 34(1), 30-37.

Drawing in hell to stay alive. *Josep*, by Aurel (2020)



María Lorenzo Hernández¹

mlorenzo@dib.upv.es

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

Josep (Aurel, 2020), is an animated film about Josep Bartolí, a Catalan artist and ex-combatant of the Spanish Civil War who, through his sketchbooks, left a testimony of the difficult daily life at the French concentration camps where almost half a million Republican refugees were confined. *Josep* has won, among other distinctions, the César Award for the Best European Animated Feature Film, and was also selected at Cannes 2020. Not strictly a documentary, but a film about the real, Josep examines a shameful episode: the indifference of European democratic countries towards the rise of fascism in the 1930s, which would not prevent the Second World War. This article will approach the historical criticism in the film, which allows modern audiences to access the hidden story of the Spanish republican exiles in France; likewise, the essay delves into the transformation of Bartolí's designed memories of the hell he lived into an animated film produced digitally.

Keywords

Josep Bartolí, Aurel, Spanish Civil War, Drawing, Postmemory

1. Introduction

Josep (2020) is a French-produced film, directed by the press illustrator Aurélien Froment, 'Aurel' (1980), Aurel, a regular collaborator from journalistic media such as *Le Monde* or the satirical journal *Le Canard enchaîné*. The film narrates the misadventures of the Catalan artist Josep Bartolí, a Republican designer who crossed the border of France together with other 450,000 Catalan refugees, shortly before the end of the Spanish Civil War, in January 1939.

Josep Bartolí (Barcelona, 1910 - New York, 1995) served during the Civil War as commissioner of the Marxist Unification Workers' Party, and he also fought on the Aragón front alongside Ramón Mercader—none other than Trotsky's future assassin—. Once in France, Bartolí was held at seven consecutive internment camps. Sick of typhus, Bartolí managed to escape to Paris thanks to a captain of the French navy. In Paris he painted sets for theaters, but he was captured by the Gestapo and, on the verge of being deported to Dachau, he dared to escape by jumping off the train. After a long journey through North Africa, he embarked for Mexico in 1943, where he spent a period of peace and befriended—and loved—painter Frida Kahlo.

The film focuses on the hardships experienced in the first period of the French exile and his Mexican interlude. The film selectively covers

¹ Grupo de I+D+i Animación UPV, Universitat Politècnica de València (Spain). Department of Design, Camino de Vera s/n, 46018, Valencia, Spain.

Bartoli's life journey, which ended in the United States, where he became a sought-after artist. Then he worked for *Hollyday* magazine and he designed sceneries for Hollywood film productions. In 1973 he received the Mark Rothko Prize for Fine Arts. Although this successful part of his life is not portrayed by the film, its final scene occurs in New York, during the opening of the exhibition titled *Bartoli. A Creator in Exile*.

According to the critics, in *Josep* we discover “a fundamental story about hope through art, the resilience of everything that is truly beautiful and the inability of barbarism to hide its nonsense”. [1] Aurel's feature film has two powerful values: a solid script that shakes and moves the audience, based on history; and an artistic treatment that combines the graphic legacy of Josep Bartoli with Aurel's BD-stylized designs for animation.

Aurel got to know the Catalan artist through the book *La Retirada: Exode et exil des républicains d'Espagne* (Actes Sud, 2009) published by the photographer Georges Bartoli—the artist's nephew—and the journalist Laurence Garcia. The power of Josep's notebooks convinced Aurel of the need to tell Bartoli's story, since his sketches were:

political illustrations rich in detail and meaning, criticism of power, the state, religion, the cowardice of international leaders. And then the camp sketches. The force of a pencil stroke to bear witness to this dramatic, shameful and little-known sequence in the history of the 20th century. [2]

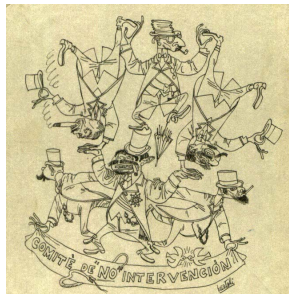
As a result of this connection to the past, Aurel's film is not just a biography, but it starkly addresses the issues of Spanish refugees who, upon arrival in France, were vilified for their triple status as *reds*, defeated and foreigners dispossessed of everything.

This article is part of a series of studies on animation and the Spanish Civil War that I started with the analysis of short films, including “Zepo and the films about the Spanish Civil War” (*Short Film Studies*, vol. 8, no. 1, 2017) and “Unanimated voices: the Spanish Civil War as an emergent subject in Spanish animated short films” (*Animation Studies*, vol. 15, 2020). This essay examines *Josep* from a double perspective: in first place, it highlights the historical criticism conveyed by the storytelling, which allows the viewers to access the post-memory of the conflict. In second place, it will be



Fig. 1. Josep Bartoli seen by Aurel in the film (*Josep*, 2020).

Figs. 2, 3. Bartoli's drawings that criticize Franco, Hitler and Mussolini's alliance against the II Republic (left), and the indifference of European democracies towards the rise of fascism (right).



analyzed how the film transforms the artistic heritage of Josep Bartoli into digitally animated drawings. As a result, Aurel has proposed a stimulating, haunting film that not only conveys the impressions of such a dark time, but also profound contemporary concerns about the lack of solution to present day's mass exoduses due to war and climate change.

2. Animating the Spanish Civil War: between Historical Memory and examination of conscience

Over the last decade has been produced an increasing number of films about the Spanish Civil War and its Post-War years. The portrayal of such historical episode through animation has been due to the following factors: firstly, that animation acquired recognition as a suitable medium for telling adult stories; secondly, that took place the boom of animated documentaries —or *animation of the real*, as has happened since the 2000's—; thirdly, that aroused the need to reflect on little-known or minor aspects of the conflict, which nonetheless shed more light to interpret the past and, therefore, to understand better the present. [3]

The last reason, the need to reflect on the margins of the conflict —especially in a socio-political context in which far-right parties have gained vigor throughout Europe despite the tragedies of the past— justifies the growing number of animated films — not only Spanish films — depicting episodes of the war and postwar trauma. Their narrations oscillate between fictions imagined from situations from the past — like the prosecution of *Makis* by the Civil Guard in César Díaz Melendez's *Zepo* (2015) — and stories based on actual characters like Katariina Lillqvist's *Radio Dolores* (2016), inspired by the experiences of her grandfather, a member of the International Brigades who disappeared in action. As well, their artistic direction may try a realistic revival of the past — like in *El olvido* (Xenia Gray & Cristina Vaello, 2018), a film that carefully rebuilds the day when the Alicante Market was tragically bombed in 1938 — or they may raise awareness about the conflict through an artistic approach, such as *Areka* (Begoña Vicario, 2017), a collective work fashioned in a heterogeneous experimental style, to vindicate the opening of mass graves where thousands of disappeared combatants still lie.

Josep is the second animated feature film to be produced about the Spanish Civil War, the first being *30 Years of Darkness* (*30 años de oscuridad*, Manuel H. Martín, 2012), an animated documentary based on interviews with Spaniards who hid in their houses to escape Franco's repression for more than three decades. Instead, *Josep* recreates a real story, but, as the director states, "it is a fiction, not a documentary". [4] Although the film serves as a testimony of an era, Aurel introduced small modifications in Bartoli's story and his original artwork to increase the film's narrative rhythm.

Josep, a film set mainly in France, is interesting because it explores perspectives of the conflict that have been rarely addressed. Regarded by historians as a prologue to Second World War, the Spanish Civil War was not a purely Spanish conflict: the self-styled "national band" of the rebels was formed in a majority percentage by Moroccan, Italian and German soldiers, who used their own war strategies and weapons against the Spa-



Fig. 4. Josep Bartoli's drawing of a mutilated veteran. France, 1939.



Figs 5, 6. *Josep* (Aurel, 2020): the defeated arriving to France.

nish population. In return, the Republic was supported by the USSR and the International Brigade, made up of volunteers from many countries.

Josep begins with three skeletal characters trudging through a snowy landscape. Two of them are Spanish, and the third, who returns with a crippled leg, is French. Ironically, no sooner they cross the border, the country's authorities denigrate his compatriot for getting involved in a foreign war, even attacking him physically. The French veteran, named Martin, protests against the indifference towards fascism, which will want to swallow Europe. However, the attitude of the French authorities is already that of the fascists who have not yet entered France, *but they will enter soon*, dividing the country by establishing the Vichy puppet government.

The film describes how the Spanish refugees lived during their first weeks in France: surrounded by barbed wire, without drinking water, food or shelter, they slept in holes dug in the mud... Only time later they could sleep in bunkhouses, raised by themselves. As the film says, "those who had fought against fascism were beat and humiliated". Nonetheless, many of those refugees were later sent to Nazi death camps.

The storytelling excels in portraying a complex human universe where different castes interact: the French gendarmes, haughty and cruel, who abuse their power; the Spaniards, who endure misery and humiliation without feeling sorry for themselves; and, finally, the Algerian and Senegalese mercenaries, figures of severe authority for the prisoners, although also marginalized by the French. This triangle of relationships makes evident a common element to all European countries of the time: their colonial past, based, like fascism, on the fact that not all human beings are really *human*.

Regarding those refugee camps, Albert Sarraut, French Minister of the Interior, declared in February 1939: “The Argelès-sur-Mer camp will not be a prison, but a concentration camp. Is not the same.” [5] However, surrounded by barbed wire and armed guards, the Spaniards were innocent people deprived of their freedom due to an administrative void, a situation somehow comparable to nowadays’ inmates at Spanish CIEs [6], or the refugees from Syria in the Lesbos camps.

In the film, Josep crosses this microcosm as a contemplative character, who analyzes his surroundings but lives in his inner refuge. Josep is *a character who draws* and, at some point in the film, his desire to meet again his beloved Maria, pregnant at the time of separation, will not be as *vital* to him as his documentary drawing task, which articulates the film structure. Josep cannot live without a pencil in hand. At this juncture he receives the help of a novice policeman, Serge, who will feel identified with Josep. Even though it is character invented for the film, Serge symbolizes those who helped Bartolí to reach Mexico — and all those French people who actually turned to the refugees and who resisted the Nazi occupation.

The history of Bartolí is also that of his sketchbooks, which he originally drew just for himself, and only years later, through their publication, did they become the collective mirror of memory. Bartolí’s drawings helped to build post-memory of the conflict for subsequent generations, somehow affected by the course of events, although without having suffered them directly. I agree with Nuckols that

Denying the need for collective grief with statements such as that the past is over, that inquiring into the past only opens old wounds that had already been closed for a long time, or that individual losses have to be elaborated in the private sphere, only perpetuates the distinction made by the Franco regime between winners and losers where there are lives and losses worthy of a duel and others that are not. [7]

Therefore, it is important to highlight the review that Josep makes of the past as a “post-traumatic narrative of grief” [8], even when the narrator is not Bartolí himself, but a young artist who establishes a dialogue with his legacy.

As well, the film draws parallels with current events in which human rights are violated, as noted by the film director:

We thought that the present day was making our movie again. Now there are many refugee camps in northern France because people are trying to reach the UK from there and a few weeks ago the French government decided not to allow NGOs to give them food. It is another illustration of the same story. Every time there is a crisis in another country that causes exile, the states behave in the same way. [9]

Likewise, Bartolí’s drawings allow contemporary audiences to build post-memory of the shadows of the past, although without having suffered them directly, which explains the fascination the drawings exercised over Aurel himself after their publication. As Marianne Hirsch explains, “post-

memory is not identical to memory, it is “post”, but at the same time it approximates memory in its affective force”. [10] As will be seen in the next section, the film takes up those *shadows* through Bartoli’s drawings, turning them into animation to create a mediating space between the past and the viewer.

3. Josep Bartolí: the graphic memories

What is the meaning of art in places of torture? Art is evasion and resilience. We saw it in the extraordinary story of musician Władysław Szpilman, *the pianist of the Warsaw Ghetto*, as he told in his autobiography adapted to film by Roman Polanski in 2002: though confined in strict silence, the artist did not stop playing in his mind. Drawings, naive or virtuous, but always intimate expression of the human being, have covered the walls of places such as prisons or the current CIEs, as Emilio Martí reminds us in his short film *Makun: Drawings in a CIE* (*Makun: dibujos en un CIE*, 2019), reflecting their memories of their difficult journeys by sea to reach Spain. Even in the most ominous places, such as the Theresinstadt concentration camp, the children recorded their daily lives in drawings — preserved in the Museum of the Jewish Cemetery in Prague. Drawings were most probably the only *human*, comforting element in those places.

Josep storytelling incorporates Bartolí’s drawings but is not told by the

Fig. 7. Josep Bartolí’s drawing that documented daily life at the camps. France, 1939.



artist himself, unlike *Persepolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007) or *Waltz with Bashir* (*Waltz Im Bashir*, Ari Folman, 2008), where filmmakers recount in first person their traumatic experiences. As stated by the film’s director, Aurel,

I wanted to show them [Josep’s drawings] to pay homage, but not to mix or make it unclear to the viewer which is mine and which is his. When you see Josep drawing, you can see his drawings, although there are some traps, because there are images shown as works by Bartolí [but] they are invented because they were needed for the narration. Eventually it is a fiction, not a documentary. [11]

Although drawings are always interpretive, Bartoli's sketchbook mirrors what he witnessed at concentration camps using different levels of indexicality, oscillating between realism and caricature. The film develops the dialogue between Aurel's graphic style and Bartoli's sketches, approaching to a film genre midway animation and illustration that I have called elsewhere "animated travel diaries", a form of documentary animation that can be observed in short films such as *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010) or *Ámár* by Isabel Herguera (2010): in these films, the static sketches directly represent the artist's hand, underlining the film relation to reality, to what is lived and internalized, creating a privileged relationship between the fluctuation of memory and animation [12]. It should be noted, however, that Bartoli's graphics were restricted to the use of very elementary means such as pencils or charcoal, which puts his drawings in relation to other manifestations of *prison art*—like the portraits designed by Buero Vallejo or Joan Castejón inside Francoism prisons.

To *adapt to film* these shocking drawings that speak for themselves, Aurel conceived the animation of the historical part in a deliberately schematic, almost static way, basically reducing the movement to key poses or vignettes of a storyboard, as Aurel notes:

It is not an animated film, it is a 'drawn' film [...] For me, the shape of the film is based solely on drawing. We shaped it thanks to the vibration of the stroke and the lip synch, but the *mise-en-scène* is devised to give to drawings all the storytelling force, without make them move. [13]

The focus on a limited, or rather *selective* animation, together with a very austere artistic direction, reinforces the idea of *memory* over that of a mere historicist reconstruction, providing visual identity to the film and at the same time simplifying the production process. In this sense, Aurel's words converge with those of another animator of the real, Paul Fierlinger: "Animation is made of shortcuts; everything can be told at a rate that is ten times the speed of life action". [14]

In *Josep* coexist two visual languages, which led the filmmaker to develop two different styles of animation: on the one hand, one more gestural but aesthetically contained, which corresponds to the past (Josep's story) and embraces the resources of limited animation—more like a moving illustration than a true animation—. On the other hand, there is a more conventional and colorful type of cartoon, fully animated, to recreate the present: the scenes of the narrator, a dying old man who shares his blurred memories with his grandson, a budding cartoonist. A third animation and graphic style must be added: that of Josep's authentic drawings, which give sense to the story, like his sketches on paper, the decorated dance stage improvised in the camp, or the portrait with which Serge look for Josep's fiancée, María—; as well, Bartoli's original drawings appear in sequences of a deliberate expressionist tone at some dramatic episodes.

On the other hand, it is important to consider that *Josep* mixes the art of Bartoli created eight decades ago with an animation essentially done by computer, designed with digital brushes that imitate pencil and charcoal to

pursue a drawing effect like ‘handmade’. Paradoxically, digital animation increasingly seeks to emulate a handmade effect. [15] Far from seeming eclectic or heterogeneous, the overall style of the film is very harmonious.

To correctly integrate these languages, watercolor textures painted in the traditional way are superimposed to color landscapes and surfaces. Although the characters are designed digitally, their coloring style, especially their clothes —as, for instance, Josep’s white shirt—, show a texture like pastel painting that deceptively come off the edge of the outline, as if they had been colored by hand. Such a digital animation emulates the drawing aspect of grease pencils on acetates or on frosted cells, as Joanna Quinn did in shorts such as *Body Beautiful* (1991) or Frédéric Back in his masterpiece *The Man Who Planted Trees* (1987) —, although taking further this handmade-like coloring style.

Fig. 8. The coloring of the film in the scenes of the past, with its characteristic mixture of textures and an almost monochromatic color palette (*Josep*, 2020).



Despite its disturbing story, which describes all kinds of abuse and deprivation suffered by innocent people, the overall effect of the film visuals is beautiful *and invites to keep seeing it*, and this is why animation is used to tell such a crude story: drawings not only refer to the imaginary by the artist who plays the central role, but it also acts as a sort of mask, as a distancing device to make the

story more accessible to the audience. However, this distancing device is disrupted at a key moment, in a dreamlike sequence right in the middle of the film, to directly confront the authentic drawings of horror that Bartolí recorded in his notebooks: after suffering a cruel assault by the French gendarmes, Bartolí’s original drawings suddenly assail the screen like moving ghosts, causing to the audience an impact comparable to the intense expressionism from Francisco de Goya’s *Disasters of War* plates (1810-1815).

Fig. 9. Mexico, a space of freedom: Frida, Josep and Serge painting La Casa Azul (*Josep*, 2020).



And this expressionism not only comes from the gloomy environment of the concentration camp, but it also channels all the violence experienced during the Spanish war. As Josep says during his Mexican exile, when he is giving instructions to print his drawings when they are about to be published, “That’s how things were there! Black, hard white, violent!”, revealing that he himself is still a prisoner of tense dilemmas, as it becomes evident when he says about the conflict, “in a war, you kill the enemy or he kills you”, or when it overwhelms him thinking that “those who murdered Trotsky also fought against Franco”.

Towards the end of the film, Bartolí appears old, almost blind, but still painting, to show that,

despite all the horrors lived, he has also accepted the negative parts of the world and of himself, symbolized by his schematic self-portrait in red and blue. As Frida Kahlo's voiceover says towards the end of the film: "you caricature because what you have seen, what you keep in your memory, scares you. And the day you finally accept color, you will have tamed your fear".

4. Conclusions

Animation provides expressive freedom when it comes to suggesting ideas and approaches. It represents a creative renewal that is now more necessary than ever, to revitalize a genre around a historical episode, the Spanish Civil War, that we still need to know in depth in order to interpret the facts as they really were, and to be able to close open wounds. Animation provides the tools to convincingly re-create the past, condensing ideas and proposing metaphors to understand it as it was.

In *Josep*, the drawing brings the narrative closer to the reality of its protagonist and, at the same time, to present an traumatic story in a tolerable way, following other animated films that have dealt with the tragedies of war, such as the paradigmatic *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no haka*, Isao Takahata, 1988), but also films as different from each other as *The Magic Mountain* (*La montagne magique*, Anca Damian, 2015), *Chris the Swiss* (Anja Kofmel, 2018) and *Another Day with Life* (*Un día más con vida*, Damian Nenow, Raúl de la Fuente, 2018), which prove a growing concern about telling actual tragedies by bringing the different languages of drawing to animation.

Drawings fulfill Bartoli's need for *mourning*, so unattainable under the conditions that he had to live in exile. Josep is, essentially, a character who protects himself from an intolerable reality by drawing it and, at the same time, he makes it accessible to later generations. His drawings did not only describe how was a concentration camp, but *what it was*.

Being a mainly a French production, it is not possible to misinterpret the deep critical and self-critical intention of its filmmakers, who resist the denialist attitude that is frequently observed today in Spain. *Josep* is a universal film that addresses both the Spanish war and what is to come: Second World War, the death camps, the division of France. As a conclusion, Aurel's film serves as a timely vehicle to express the need to build democratic — and not merely historical — memory.

References

1. Fotogramas (3/12/2020), <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a34857866/josep-critica-pelicula/>.
2. Cultur Plaza (09/02/2021), <https://valenciaplaza.com/josep-bartoli-el-dibujante-de-los-campos-de-concentracion>
3. Lorenzo Hernández, M.: Unanimated Voices: The Spanish Civil War as an Emergent Subject in Spanish Animated Short Films, *Animation Studies Online Journal*, Vol. 15 (2020), <https://journal.animationstudies.org/maria-lorenzo-hernandez-unanimated-voices-the-spanish-civil-war-as-an-emergent-subject-in-spanish-animated-short-films/>
4. Academia de Cine (27/10/2020), <https://www.academiadecine.com/2020/10/27/aurel-me-interesa-mucho-como-van-a-recibir-la-pelicula-los-espanoles/>

5. Contexto y Acción (24/04/2018), <https://ctxt.es/es/20180418/Politica/19184/Rivesaltes-campo-concentracion-Francia-memorial.htm>
6. Martí López, E.: Makun (No llores): Recreando realidades vetadas por medio de la animación documental y la animación periodística, *Con A de animación*, nº 11, 16-41 (2020)
7. Nuckols, A., 2020. Asumir la ausencia. Poética de los duelos inconclusos en la narrativa española del siglo XXI. *Iberoamericana*, Madrid (2020), 134.
8. *Ibidem*, 134.
9. Academia de Cine, Op. cit.
10. Hirsch, M.: The Generation of Postmemory, *Poetics Today*, 29 (1), 103-128 (2008)
11. Academia de Cine, Op. cit.
12. Lorenzo Hernández, M.: The Landscape in the Memory: Animated Travel Diaries. In: Pallant, C. (ed.), *Animated Landscapes. History, Form and Function*, 145--158. Bloomsbury, London (2015)
13. Onda Cero (3/12/2020), https://www.ondacero.es/solo-ondaceroes/kinotico/aurel-josep-respodi-frustracion-que-mis-dibujos-tuvieran-sonido_202012035fc8a86647406a0001a62806.html#:~:text=Aurel%20lo%20explica%20as%C3%AD%3A%20%22Para,basada%20%C3%BAnicamente%20en%20el%20dibujo.&text=La%20parte%20m%C3%A1s%20agradable%20para,al%20cine%2C%20se%20puede%22
14. Kriger, J.: *Animated Realism. A Behind-the-Scenes Look at the Animated Documentary Genre*, Focal Press, Massachusetts (2012)
15. Álvarez Sarrat, S., Lorenzo Hernández, M.: 2012. How Computers Re-Animated Hand-made Processes for Artistic Animation, *Animation Studies Online Journal*, Vol. 7. (2012), <https://journal.animationstudies.org/sara-alvarez-sarrat-and-maria-lorenzo-hernandez-how-computers-re-animated-hand-made-processes-and-aesthetics-for-artistic-animation-2/>

O Avatar Como Corpo Expressivo



Catarina Carneiro de Sousa¹

csousa@esev.ipv.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

This study analyzes the use of avatars in a mediated environment, in particular their contribution to the production of a virtual corporeality. The research focuses on the experience of embodiment in social multiuser virtual environments and on the affordances of avatars in this context. The avatar presents itself as the visible sign of a distributed body, produced in conjunction with the user, code and hardware.

Keywords

Avatar, Virtual Corporeality, Distributed Body

Introdução

Avatar. Em sânscrito, esta palavra refere-se à encarnação de uma divindade, a materialização de um ser intangível. Na cultura da era digital o seu significado parece estar invertido e o avatar é visto como a virtualização do corpo. Para Beth Coleman [1], no entanto, o avatar não é uma virtualização, mas uma atualização, estendendo o conceito de avatar para se referir a todas as extensões digitais do sujeito que o atualizam em tempo real em rede de telecomunicações. A autora propõe uma noção de copresença e realidade-x para dar conta desse modo distribuído de relocação do sujeito.

O uso de avatares foi massificado. Muitos videojogos e outras plataformas possuem estas “figuras geradas por computador” que representam seus utilizadores, podendo ir de alguns pixels a modelos 3D muito complexos. Eles existem mesmo em jogos que são jogados individualmente, mas em ambientes multiutilizador são um pré-requisito. Porém, o avatar é mais do a uma simples representação do seu utilizador.

A experiência do corpo em ambientes virtuais não é exatamente uma experiência da carne, pelo menos no que diz respeito ao avatar. É claro que muitas experiências virtuais têm uma dimensão física dos sentidos, mas essas sensações continuam a ser vivenciados pelo corpo diante do monitor, não pelo corpo do avatar. O corpo virtual é um corpo expressivo e, como tal, torna-se uma plataforma aberta para potenciais novos significados, mas também novas experiências mediadas. A apropriação metafórica do corpo digital torna-se, neste ponto, uma área-chave de novas linguagens e experiências estéticas por um lado, e para uma reconstrução inevitável de conceitos por outro.

Neste estudo iremos tentar compreender a relação que estabelecemos com o avatar, qual a sua função e o seu contributo na produção de uma corporeidade virtual.

¹ Escola Superior de Educação, CI&DEI, Instituto Politécnico de Viseu, Departamento de Comunicação e Arte, Rua Maximiano Aragão 3504 – 50 Viseu, Portugal.

Começaremos por analisar a sua natureza metafórica nos ambientes digitais. Tentaremos de seguida compreender as suas capacidades específicas, particularmente em ambientes virtuais multiutilizador de vertente social, plataformas como o Second Life (SL) ou o Open Simulator (OS). Por fim, iremos focar-nos no processo de produção de uma corporeidade virtual, nestes ambientes, que elementos a constituem e qual o lugar do avatar nesse processo.

2. O Corpo Metafórico do Avatar

George Lakoff e Mark Johnson consideram que a razão não é extracorpórea, mas sim constituída pela própria natureza dos nossos cérebros, dos nossos corpos e da nossa experiência corporal. A mente está, portanto, profundamente incorporada e a razão vem do corpo, não o transcende. Os autores não questionam apenas a dicotomia mente-corpo, mas também a dicotomia do sistema conceptual-percetivo, alegando que os conceitos resultam da forma como o cérebro e o corpo são estruturados e como funcionam, tanto nas relações interpessoais e no mundo físico. Assim, eles consideram que o pensamento complexo só é possível usando os domínios sensório-motor e percetivo metaforicamente. As metáforas conceptuais são comuns ao pensamento e à linguagem, é difícil descrever conceitos complexos, como o amor, sem recorrer a metáforas. Para os autores, o sistema conceptual comum é fundamentalmente metafórico — a maneira como pensamos, o que vivenciamos e o que fazemos todos os dias é uma questão de metáfora. Uma parte significativa de nossos conceitos é organizada em termos de metáforas espaciais: em cima/em baixo, dentro/fora, frente/trás. “Estou em baixo”, “levantar a moral”, “ele está fora de alcance”, “ela está por dentro do assunto”, “o passar dos dias”. Estas metáforas estão profundamente enraizadas na nossa experiência física e cultural do corpo e foram incorporadas na nossa linguagem [2].

Um conjunto de metáforas primárias (como felicidade é em cima, as categorias são recipientes ou tempo é movimento, entre muitas outras) pode ser combinado em metáforas complexas não apenas para descrever, mas até para conceber conceitos complexos.

Assim, as metáforas parecem afetar consideravelmente nossa experiência corporal e a maneira como concebemos o mundo em geral. Mas as metáforas são, mais do que tudo, fundamentais para a forma como lidamos com computadores - “arrastamos” itens de uma “janela” para outra ou para a nossa “secretária”, arquivamos dados em “pastas” ou enviamos para o “lixo”. Na verdade, estamos apenas a fornecer comandos ao computador, que porém experimentamos por meio de simulações. Estes são concebidos de forma metafórica e fundamental no design da interação digital.

Para que estas simulações sejam eficazes e a interação intuitiva, é preciso que os utilizadores entendam estas metáforas rapidamente. Para que isso ocorra, Janet Murray defende que é necessário que o utilizador reconheça “modelos mentais” baseados na aparência e no comportamento de objetos que conhece e manipula diariamente, derivados de convenções ou da experiência [3]. A autora baseia-se na ideia de “modelos

conceptuais” de Donald A. Norman, mas, para este autor, o modelo não se forma unicamente a partir de convenções e experiências anteriores. Norman afirma que encontramos pistas na estrutura visível dos objetos sobre como eles funcionam, porque entendemos como os nossos corpos podem interagir com eles. Assim, num bom modelo conceptual conseguimos prever os efeitos das nossas ações. Isto significa que mesmo que nunca tenhamos usado uma tesoura antes, sabemos como usá-la. Isto acontece por causa das opções limitadas que o nosso corpo tem para interagir com os objetos [4]. Norman pensa nos objetos e Murray no meio digital em termos de “capacidades”, basicamente para que servem os objetos e os meios digitais e como percebemos essas capacidades e tiramos partido delas. Mas e quanto às capacidades do corpo virtual? São semelhantes? Como as percebemos e tiramos partido delas?

Consideremos as mãos, elas são principalmente para manipular objetos, mas nós usamo-las de muitas maneiras diferentes: para tocar e acariciar, para sentir textura e temperatura, para gesticular e comunicar, etc. Podemos dar-nos ao luxo de fazer isso com as nossas mãos digitais num ambiente virtual? Dependendo da plataforma, as nossas mãos de avatar terão capacidades diferentes, num videojogo de combate provavelmente terão a capacidade de dar socos, numa corrida de carros de manipular o volante. Mas lutamos e guiamos realmente com as nossas mãos de avatar num videojogo? Dispositivos de deteção de movimento podem-se sincronizar o nosso corpo com o corpo de nosso avatar e fazer as suas mãos fazerem o que nossas mãos estão a fazer, mas ainda são nossas mãos físicas a fazer isso, representadas visualmente no monitor pela imagem das mãos do nosso avatar. A mesma coisa acontece sem sensores de movimento, fazemos nosso avatar fazer coisas com comandos de computador, assim como quando “arrastamos” um item para o “lixo”, de forma metafórica. Podemos mover nosso avatar como um fantoche através de um sensor de movimento, ou com um comando de consola, ou apenas com o teclado do nosso computador, as possibilidades de nosso corpo virtual serão determinadas pelo programa e manipuladas pelos nossos corpos físicos através de interfaces. A maneira como manipulamos o que o programa oferece será percebida por nós, no monitor, como uma metáfora. Esta é a principal

capacidade do avatar — tornar as nossas ações no programa visíveis, faz isso usando metáforas. Comandamos o nosso avatar para andar pressionando uma tecla, e talvez as suas pernas se movam de forma semelhante a caminhar, mas o avatar não precisa de pernas para andar (o Pacman saiu-se bem sem elas), não são as suas pernas que permitem ele andar, é o programa, o código e o *script* que faz com que pareça que está a andar. Normalmente, nos



Fig. 1. *Dreaming Away*, CapCat Ragu, 2009. Fotografia virtual captada na plataforma Second Life. Avatar por Capcat Ragu, adereços do avatar por Grim Bros.

ambientes virtuais em linha, os avatares podem voar, parece não haver necessidade de escadas, e ainda assim, encontramos escadas por todo o lado. As escadas virtuais são um sinal, indicam que existe um andar de cima e um caminho para lá chegar, comunicam visualmente através do envolvimento metafórico com a nossa experiência corporal. Não podemos perceber ambientes virtuais lendo-os nas linhas de código. Precisamos destas metáforas não apenas para nos envolver no ambiente virtual, mas também para concebê-lo de facto.

3. As Capacidades do Avatar

A capacidade básica do avatar é, portanto, representar o utilizador no espaço mediado e permitir a interação. No entanto, reduzir o avatar a uma mera representação seria diminuí-lo. Celia Pearce (também conhecida como Artemisia) destaca a importância do design de avatar — ela considera que o avatar pode ser enquadrado como uma forma de expressão pessoal e meio de atuação, e portanto, o design dos seus componentes vai ditar as formas de expressão que podem ocorrer [5].

Os estudos de género há muito se referem a uma dimensão semiotizada do corpo e a sua importância na situação do corpo, como os aspetos simbólicos da imagem corporal podem ter impacto o corpo vivo e no seu contexto: como nos movemos, o que nos sentimos capazes de fazer, com quem e com o que nos relacionamos e como o fazemos.

A abordagem fenomenológica feminista clássica de Simone de Beauvoir sobre o corpo é alicerçada na experiência — no corpo vivido não como coisa, mas como situação [6]. Como situação, o corpo não é visto apenas nem como um objeto nem como um sujeito, mas como o entrelaçamento entre os dois [7]. Gail Weiss foca-se especificamente em imagens corporais, ou seja, a forma como temos consciência da forma do nosso corpo, as relações entre as suas partes e o seu posicionamento em relação ao mundo e outros corpos. Ela defende que uma multiplicidade de imagens corporais coexistem em qualquer indivíduo, e que são construídas por meio de uma série de trocas corporais que ocorrem dentro e fora de corpos específicos. Weiss também afirma o *status* intercorpóreo da incorporação, ou seja, a experiência do corpo não é simplesmente privada, mas é sempre mediada pela relação com outros corpos (humanos ou não) em trocas corporais continuamente múltiplas, que impulsionam uma construção e reconstrução contínua de uma multiplicidade de imagens corporais [8].

Já a abordagem feminista pós-estruturalista poderia facilmente ser denominada abordagem discursiva, pois é muito fundamentada na linguagem. Esta é uma perspetiva em que os aspetos culturais e semióticos desempenham um papel importante. No entanto, se tomarmos a abordagem performativa de Judith Butler sobre a constituição do género, por exemplo, pode-se argumentar que essa abordagem vai além da linguagem e da semiótica para a fenomenologia, embora seja muito fundamentada culturalmente, como veremos. Assim, feministas com uma abordagem pós-estruturalista tendem a considerar que género é uma construção cultural e que os aspetos sexuais do corpo (genitais, seios, etc.) são lidos como simbólicos. Griselda Pollock considera que o corpo, não é tanto uma entidade biológica,

mas antes uma imagem psiquicamente construída, fornecendo um local para o imaginário dos processos do inconsciente, para o desejo e para a fantasia. Pollock destaca que, como tal, corpo pode representar o *locus* de resistência feminista, pois é um signo que remete à diferença sexual, este é um corpo semiotizado [9]. Butler entende o corpo como um local de resistência (ou não) de uma forma performática, que a aproxima da abordagem fenomenológica. Porém, não considera a existência de um agente de escolha e constituição anterior à linguagem que se apresente como a única fonte de seus atos constituintes (um sujeito), mas antes o agente social como um objeto em vez de sujeito de atos constitutivos [10].

Focando agora no caso particular dos avatares em ambientes virtuais multiutilizador sociais (como o SL ou o OS). Se o corpo semiótico desempenha um papel importante na nossa vida cotidiana, então despojado da sua componente física, o aspeto simbólico do corpo passa a ser predominante em ambientes virtuais. O avatar é um corpo de linguagem e expressão, aberto a novos investimentos simbólicos, construindo e reconstruindo este corpo metafórico.

A interface do visualizador deste tipo de ambientes fornece ferramentas de personalização do avatar que se baseiam, geralmente, numa representação digital 3D da figura humana, com diversos parâmetros que permitem ao utilizador alterar a configuração deste corpo. Além disso, esta figura (ou partes dela) pode ser tornadas invisíveis, permitindo que qualquer objeto seja anexado à sua armadura, possibilitando a utilização de modelos desenhados fora da plataforma. Isto permite todo o tipo de figuras humanas, mas também que o avatar seja um animal, uma criatura fantástica ou qualquer tipo de figura abstrata.

Se a capacidade principal do avatar, em geral, pode ser considerada a representação do utilizador no ambiente mediado, nas plataformas do SL e OS podemos adicionar a capacidade da expressividade — o avatar permite ao residente (termo que refere o utilizador nestas plataformas) expressar-se através da sua imagem corporal e da sua performance. Isto vai além, não apenas da representação, mas também do aspeto semiótico quando separado de seu impacto no corpo (imagem corporal e situação).

De acordo com Buchanan [11] para Deleuze e Guattari o que um corpo pode fazer não deve ser confundido com suas funções, ou as suas partes, que são preocupações orgânicas ou fisiológicas, mas deve ser pensado apenas em termos de seus afetos.

Portanto, a função de andar, por exemplo, não depende realmente de suas pernas, mas a forma como o avatar anda afeta a imagem corporal do residente e sua situação no mundo, i.e. afeta o corpo do utilizador e a visão social do seu avatar. Afetando, portanto, todos os corpos em relação ao residente, que iram comparar não apenas a maneira de andar daquele avatar relativamente aos seus, mas relativamente à maneira de andar dos seus próprios corpos físicos. E não falamos do andar por acaso, embora seja um mero exemplo e haja outros, mas porque as animações que fazem o avatar mover-se de maneira particular, estão entre os itens mais procurados nestas plataformas. Numa aula ministrada pela autora deste texto nestas plataformas, uma das primeiras coisas notadas pelos alunos foi que

o avatar da professora se movia de forma diferente do seu, e questionaram como poderiam também fazer os seus avatares andar dessa forma. O Efeito Proteus, descrito por Nick Yee e Jeremy N. Bailenson, corrobora essa visão, quando os autores demonstram que a imagem corporal do avatar afeta o comportamento social, não só no mundo virtual, mas fora dele também, e não só do residente, mas também das pessoas que se envolvem com ele. Por exemplo, utilizadores de avatares mais altos tiveram melhor desempenho na negociação com avatares mais baixos, com esse efeito a persistir mesmo fora do contexto virtual [12].

Portanto, podemos concluir que os avatares de plataformas como o SL e o OS, as principais capacidades são:

- Representar o residente no mundo virtual;
- Para tornar suas ações visíveis para si próprio e para os outros;
- Permitir que o residente interaja com o mundo virtual;
- Afetar e ser afetado por outros corpos;
- Ser personalizável e metamórfico, permitindo que os residentes modifiquem, ou inventem os seus próprios avatares.

4. Corporeidade Virtual Como Corpo Distribuído

Em algumas plataformas os avatares são fornecidos e o utilizador não pode alterá-los, alguns podem ser escolhidos entre várias opções, outros podem ser alterados através da interface. No caso do SL e do OS, os residentes podem modificar os seus avatares, e há a peculiaridade de também poderem inserir conteúdos desenhados fora da plataforma, como texturas, modelos 3D, animações, etc. Os designers de avatares são, portanto, os próprios residentes que podem criar o seu avatar e/ou usar peças que outros residentes vendem ou partilham. A produção de conteúdo no SL e no OS é quase totalmente dependente dos utilizadores, o que permite uma situação especial — cada utilizador pode ser o designer de si próprio. A construção do avatar do SL e do OS é sempre um processo criativo partilhado, a forma como a corporalidade virtual é constituída neste ambiente é muitas vezes o resultado de uma autoria distribuída e, portanto, um processo criativo partilhado, como analisado em estudos anteriores [13].

No entanto, a possibilidade de personalização e metamorfose, também depende das capacidades da interface. Enumerar todas as capacidades da interface de todos os visualizadores para SL e OS estaria fora do âmbito deste estudo. No entanto, não se pode deixar de referir que algumas destas afetam a incorporação, como a capacidade de mudar o ponto de vista, a capacidade de usar voz no ambiente virtual, e assim por diante.

Permitir que os corpos do residente e do avatar se tornem um corpo híbrido pode parecer uma capacidade de avatar. No entanto, não é de facto o caso. Esse híbrido não é produzido apenas pelo uso de avatares, mas também pela manipulação da interface, por vezes esquecida, corpo físico do residente, e o, quase sempre esquecido, *hardware*.

A percepção é um processo dinâmico, portanto, nos mundos virtuais, é dependente da interface e da manipulação do avatar, no entanto, continua a ser o corpo físico do residente que a sente — um bolo muito realista

pode fazer o residente salivar, mas se o seu avatar o comer, não lhe sentirá o gosto. O avatar em si não tem capacidades preceativas.

A produção desta corporeidade depende, por um lado, do código quando pensamos na interface e todos os *scripts* envolvidos na relação do utilizador com o ambiente virtual. Por outro, há também todo o *hardware* associado ao acesso do residente ao mundo virtual: computador pessoal e todos os seus periféricos, servidores e todas as infraestruturas que promovem uma ligação em rede entre todas estas secções. Se pensarmos a corporeidade virtual nos termos de Deleuze e Guattari, verificamos que se trata de uma *assemblage*. É constituída por um processo de autofabricação — uma produção desejante. A corporeidade virtual é o produto imanente das sínteses propostas pelos autores — conectiva, disjuntiva e conjuntiva (usaremos a caracterização de Smith e Proveti das suas funções [14]):

- A síntese conectiva está relacionada à função de produção, que é fisiológica. Este é o resultado do corpo físico residente e do *hardware* que permite acesso à rede;
- A síntese disjuntiva está relacionada ao registo, que é semiótico. Esta resulta do avatar enquanto representação o residente no mundo virtual, o que mascara a síntese anterior na forma do avatar.
- A síntese conjuntiva está associada à função gozo, resultado da manipulação do avatar tanto pelo residente, quanto pelo código e pelo *hardware*. A partir desta, segundo Deleuze e Guattari, emerge um sujeito.

Este já não seria mais o sujeito do utilizador! Mas a junção deste, com o *hardware* e com o código. Poderia dizer-se “mas isso é o avatar”, mas na verdade não é. Na perspectiva de Deleuze e Guattari o avatar seria apenas a máscara dessa nova subjetividade, e na nossa perspectiva mais fenomenológica, o gozo seria a maneira como estes três polos (utilizador, código e *hardware*) possibilitam uma nova forma de relação entre o corpo vivido e este novo mundo expandido. O avatar não é mais do que signo visível deste corpo distribuído [15].

5. Conclusão

Compreender o processo de construção de uma corporeidade digital vai além do domínio dos ambientes virtuais multiutilizador de vertente social. O âmbito deste estudo, no entanto, concentra-se nesses mundos virtuais, com as limitações inerentes a este contexto.

Ainda assim, é possível concluir que o corpo tem, concomitantemente, dimensões fenomenológicas, fisiológicas e semióticas, e que, portanto, a constituição de uma corporeidade virtual não pode ignorar esta multiplicidade. A corporeidade é completamente dependente da situação do corpo vivido. Assim, uma corporeidade virtual não exclui o corpo físico; em vez disso, no caso específico da corporeidade digital, ela é complementada pelo código e pelo *hardware*, criando um *locus* virtual do corpo entre os três (corpo físico, código e *hardware*) — a sua situação. O avatar surge assim como o signo visível de um corpo distribuído. Isso não o limita, como definição, a uma representação do utilizador no ambiente virtual, ele é expressão visível

da síntese entre o corpo físico e o *hardware*, possibilitada pelo código. As capacidades de cada plataforma são, assim, fundamentais para determinar o que a incorporação pode ser em cada ambiente.

Enquanto corpo expressivo, o avatar é um corpo totalmente aberto ao investimento simbólico. As suas capacidades metafóricas em ambientes virtuais multiutilizador de vertente social, como o Second Life e o Open Simulator, possibilitam que esse investimento seja feito de forma criativa e partilhada. As capacidades destas plataformas têm assim implicações no tipo de experiência estética que proporcionam, e na função de gozo, fundamental na produção de uma subjetividade específica de uma vivência mediada.

Referências

1. Coleman, Beth: Hello Avatar, Rise of the Networked Generation. Cambridge, The MIT Press (2011)
2. Lakoff, George and Johnson, Mark: Metáforas da Vida Cotidiana. Campinas/SP, Mercado das Letras (2002)
3. Murray, Janet H.: Inventing the Medium: principles of interaction design as a cultural practice. Cambridge, The MIT Press (2012)
4. Norman, Donald: Affordance, Conventions, and Design. Interactions, Vol. 6, pp. 38-43 (1999)
5. Pearce, Celia (Artemisia): Communities of play : emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. Cambridge, MIT Press (2009)
6. Beauvoir, Simone: O Segundo Sexo. Lisboa, Bertrand Editora (2008)
7. Tiukalo, Alicja: The Notion of the Body and Sex in Simone de Beauvoir's Philosophy. Human movement, Vol. 13, pp. 78- 85 (2012)
8. Weiss, Gail: Body images: embodiment as intercorporeality. New York, Routledge (1999)
9. Pollock, Griselda. A política da teoria: gerações e geografias na teoria feminista e na história das histórias de arte. In: Ana Gabriela Macedo(ed.) Género, identidade e desejo. pp. 191-220. Lisboa, Edições Cotovia (2002)
10. Butler, Judith. Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. Theatre Journal, Vol. 49, pp. 519-531 (1988)
11. Buchanan, Ian. The Problem of the Body in Deleuze and Guattari, Or, What Can a Body Do? Body & Society Vol. 3 N.3, pp. 73-91 (1997)
12. Yee, Nick and Bailenson, Jeremy. Walk A Mile in Digital Shoes: The Impact of Embodied Perspective-Taking on The Reduction of Negative Stereotyping in Immersive Virtual Environments. In: Cheryl Campanell Bracken and Matthew Lombard (ed.) The 9 th International Workshop on Presence Proceedings, vol. 15, pp. 147-156. Cleveland, ISPR (2006)
13. Sousa, Catarina Carneiro. Meta_Body — virtual corporality as a shared creative process. In: Denise Doyle (ed.) New Opportunities for Artistic Practice in Virtual Worlds, pp. 187-214. Hershey, IGI Global (2015)
14. Smith, Daniel and Protevi, John: Gilles Deleuze, The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.) Consultado a 24 de agosto de 2015, <http://plato.stanford.edu/archives/spr2013/entries/deleuze/>
15. Deleuze, Gilles and Guattari, Felix. O Anti-Édipo, Capitalismo e Esquizofrenia. Lisboa, Assírio & Alvim (1966)

Expressão do desenho para uma catarse holística



Luís Filipe Salgado Pereira Rodrigues¹

luisfilipes.s.p.rodrigues@gmail.com

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

The power of expression in drawing is linked to its cathartic capacity at the level of a deliberate transgression of objectivity, in the sense that it facilitates the manifestation of the subjectivity of sensibility. The process will take place in an experience in which negative emotions are externalized, converting them into positive ones. This possibility refers to the exploration of the creative freedom of its graphic process and also to a liberation, from rationalisms, with which metaphorical and symbolic creation is provided through the ambiguity of contents. Then, it will be exposed how the drawing can be cathartic when it is explored in an expressive process at the procedural level and at the level of meaning.

In this context, in an approach to affections and their relationship with emotions and with reason, it will be opportune to understand them in their exploration through expressive representation. Adopting the idea that expression is a reflection of the transformation of negative affection into positive affection, it will be taken into account that the representation can be more or less expressive, but it will never be absolutely inexpressive, as representation through drawing always expresses some affections, always constitutes the externalization of something internalized, not only rationally, above all, sensibly. Drawing allows us to externalize an image that, before being material, was mental, was internalized not as a mere storage of objective data, but as an incorporation of ideas influenced by the affection that we directed towards them or that aroused certain emotions in us.

In this context, we will approach the cathartic potential of drawing, having as orientation what is intrinsic to it: the inherent process of externalization of thoughts associated with a manifestation of sensitivity, in the expression of its representation, guided, but not determined, by reason. Indeed, drawing, summoning rationalisms, synergies, affections and thoughts, becomes a holistic experience that, in a cathartic sense, can contribute to a broader awareness.

Introdução

Assumindo, aqui, o desenho expressivo numa abordagem centrada no eu (na realidade psicológica do autor), considera-se que no seu processo de representação se exercita, prioritariamente, a subjetividade, nomea-

Keywords

Drawing, Catharsis,
Expression, Affection,
Artistic Creation, Holism

¹ University of Beira Interior, Faculdade de Artes e Letras, Unidade de I&D LabCom – Comunicação e Artes, Avenida Marquês D'Ávila e Bolama, Portugal.

damente, procurando a manifestação de uma sensibilidade com que se harmonize a interioridade do autor. Mais concretamente, assumiremos que, no processo criativo do desenho, o autor procura alimentar os afetos positivos sobre si-próprio através da exploração expressiva e sensibilizada de formas (do não eu) com as quais crie uma empatia estética. Por outro lado, entendemos que o autor se motiva pela expectativa de que a sua criação facilite uma introjeção (ativa)², de modo a que o desenho funcione como um espelho que emita a visibilidade do reflexo da sua interioridade com que se possibilite desenvolver uma identificação empática.

Assim, não se procura, aqui, analisar a exploração expressiva do desenho como mero meio de explicitação objetiva da forma acerca/atraves da qual se pensa. Mais além disso, pretende-se abordá-lo tendo em conta o seu potencial para orientar a emergência da representação segundo uma imergência subjetiva. Neste âmbito, ficará patente a importância, no desenho, de experiências como as seguintes: o que pensamos sobre o que sentimos; a relação entre as sensações do nosso corpo e o processo do pensamento formal; a nossa relação com o meio e conosco próprios – mas, tudo isto entendido num holismo.

De ressaltar que a perspetiva que apresentamos não se refere a uma estética em que se constate um equilíbrio formal explícito e/ou baseado e teorias matemáticas (segundo uma racionalidade externa ao fenómeno subjetivo da relação sujeito/meio). Em vez disso, associamos a estética à experiência do devir de um reequilíbrio sensível processo/forma/conteúdo que desencadeie a emotividade e uma distensão de afetos negativos tornando-os positivos. Sendo que esta conversão, supostamente, ocorrerá através do esclarecimento de um pensamento tácito sobre problemas que inquietam o autor e que tenham sido originados pela falta de discernimento ou pelo recalçamento³ causado por juízos racionais censuradores (sobre a legitimidade dos sentidos associados à manifestação espontânea de emoções e de pulsões).

Deste modo, a abordagem do desenho, no que se refere ao seu potencial expressivo e catártico, remete-nos para a conjunção da exploração da forma, do conteúdo e do processo, de que resulta uma consubstanciação na representação. É nesta base que se tornará clara a ideia de que *o desenho pode proporcionar uma catarse baseada em relações dialéticas de forma/conteúdo, ao nível do imaginário, e de representação/expressão, ao nível processual – a partir da simbiose ação-pensamento-representação dinamizada pela dialética entre a cinestesia, o potencial da imaginação e a (emergência) da materialização da forma.*

² “Psicologicamente a introjeção é um processo de assimilação, enquanto a projeção é um processo de dissimilação. A introjeção significa uma adequação do objeto ao sujeito, realizada por meio de um conteúdo subjetivo transferido para o objeto. A introjeção é um processo de extravasão, porquanto para a adequação do objeto se necessita de uma empatia, uma investigação ou ocupação do objeto. Pode-se distinguir uma introjeção passiva e uma introjeção ativa; à primeira pertencem os processos neuróticos e, em geral, a todos os casos em que o objeto exerce uma atração incondicional sobre o sujeito; a segunda pertence à empatia como processo de adaptação” (Jung, [1971] 2008, pp. 538-539).

³ “O conceito de recalque está ligado a um processo pelo qual o sujeito procura repelir ou manter oculto no inconsciente as representações dos pensamentos, imagens, fantasias e recordações que estejam ligadas a algum desejo pulsional proibido de surgir no consciente. Portanto, o recalque não se dá diretamente contra as pulsões porque essas são biologicamente determinadas, nem diretamente contra os afetos, mas, sim, contra suas representações e seus derivados” (Cf. Recalque ou recalque, In: Zimerman, 2001, pp. 355-6).

2. A catarse pela expressão da exteriorização de afetos

Desde já, assumo-se que a motivação para a expressão artística poderá ser a procura de uma experiência catártica através da exteriorização de afetos. Esta será, aqui, explicada, no campo do desenho, considerando que os afetos negativos e as emoções negativas – associados/as à dor⁴ e à angústia – despertam a necessidade impulsiva de uma certa harmonização. A conversão do negativo em positivo far-se-á por via da exploração expressiva da representação formal. O sentido catártico desta harmonização de afetos associa-se a uma reconciliação entre o inconsciente e o consciente, assim como a uma complementaridade e compatibilização entre o subjetivo e o objetivo e entre a sensibilidade e a racionalidade.

No processo catártico, o desprazer da dor e da angústia, inerentes à subjetividade de sensações negativas, poderá inverter-se através de uma elaboração objetiva do pensamento, em que a razão intervenha para encontrar uma compatibilidade entre a ordem da racionalidade consciente e a desordem da irracionalidade instintiva inconsciente onde. Daí que a reposição do prazer é o reflexo do reequilíbrio possível entre o racional e o irracional, entre a razão e a emoção e entre o consciente e o inconsciente – sempre que se conciliem, em vez de se oporem.

Na conciliação entre o racional, o irracional e o sensível, o processo de conversão do negativo no positivo conduz a criação a uma estética particular. Isto é, a expressão, quando permita libertar emoções negativas num processo de elaboração formal, transforma essa energia em emoções positivas, conduzindo a criação segundo um sentido sensível da representação, ou seja, segundo a expressão da libertação emotiva. Conquanto, esta experiência não implique que o percurso seja predominantemente harmonioso, dado que o que move e dinamiza o processo será a oscilação dor/prazer, em função da qual se age na tentativa de repor o equilíbrio⁵ – seja pelo processo de expressão gráfica, seja pelo processo de expressão simbólica, seja pela junção das duas.

Poderíamos explicar a transformação referida (negativo/positivo), pensando que, no contexto da dissolução da dor, quando o desenho se associe a afetos positivos com o desenho-objeto (quando observado) ou com o desenho-processo (quando realizado) orienta o caminho, na expectativa do seguinte: por um lado, procuramos aquilo de que gostamos, isto é, aquilo que nos desperte os afetos (de prazer) e de apego ao (processo do) desenho, de tal modo que, numa empatia estética com o mesmo, se proporcione o afeto a si (autor); por outro lado, desviemo-nos do que nos inquiete e de que não gostamos (o desprazer causado por afetos negativos de rejeição e desapego). Em todo o caso, podemos concluir que, no desenho, a expressividade da exploração formal reflete(-se) (n)a transformação de uma tensão emotiva numa distensão (expressiva), onde uma certa angústia dê lugar, através da sua materialização expressiva, sensível e

4 “Dor designa uma sensação física ou aflição associada a uma tensão instintiva, que o aparelho psíquico tenderá a procurar evacuar segundo o princípio de funcionamento prazer-desprazer” (Cf. Dor. *Iti*: Mijolla, 2005, p. 520).

5 De certo modo, podemos reforçar esta premissa evocando a opinião de Goodman (1995) quando refere que não se invalida que “a falta de unidade, o desequilíbrio e a morbidez não possam reclamar para si algum valor estético” (p. 137).

estética, a um afeto positivo sobre a representação da nossa interioridade, enquanto autores, ou da interioridade de outros sujeitos, outros autores.

Em relação à procura do prazer, no sentido do despertar de afetos positivos, para além de uma certa harmonia emocional, proporciona-se uma maior facilidade na resolução de outros problemas de diferentes naturezas.⁶ A expressão, enquanto facilitadora do fluir dos afetos positivos associados à manifestação de certos pensamentos, poderá melhorar o desempenho criativo do desenho, seja para resolver problemas subjetivos (de expressão e conteúdo) ou problemas objetivos (de técnica ou analogia). Perante o processo de resolução de problemas racionais e objetivos ou problemas sensíveis e subjetivos, a expressão será o efeito da reflexibilidade dialética entre a energia irracional (pulsional e inconsciente) e a (respetiva) elaboração racional (reflexiva e consciente). Com esta relação, o autor estabelece um diálogo que tende a uma relação de afetos positivos com o mundo, cujo nutrimento motiva a procura de um pensamento mais clarividente e, ao mesmo tempo, sensível.

O desprazer ao nível psíquico, a angústia, enquanto sensação que indicia o desequilíbrio afetivo e emocional, advém da inadaptação do sujeito na relação subjetiva consigo-próprio (ao nível de sua intrassubjetividade), com os outros (ao nível intersubjetivo) e com mundo externo (ao nível da sensibilidade percetiva, do entendimento e da coexistência). De qualquer modo, a procura de um reequilíbrio catártico procurará diluir o desprazer originando no plano inconsciente, do mundo interno, com a realidade do mundo externo, consciencializável de modo racional.

A possível angústia associada ao desprazer relaciona-se com a “emoção inconsciente” ou o “afeto inconsciente”, cuja origem está, na perspetiva de Freud ([1915] 2001), nas “vicissitudes sofridas, em consequência do recalçamento, pelo fator quantitativo na moção pulsional” (p. 163). Nestas circunstâncias, explica Freud ([1915] 2001), “o afeto permanece como é, inteiro ou em parte; ou é transformado numa quota de afeto qualitativamente diferente, principalmente em angústia; ou é suprimido, isto é, impedido de se desenvolver” (p. 163). No contexto do desenho, o sofrimento poderá desvanecer-se durante a harmonização da sua representação, na medida em que se desvaneça o recalçamento “que conseguiu inibir o desenvolvimento dos afetos” (p. 163). Nesta experiência, a representação, cuja materialização requer um certo grau de consciencialização, assumiria o papel do, designado por Freud ([1915] 2001, p. 165), “substituto consciente”, cuja natureza determinará o caráter qualitativo dos afetos, que surgirão desde que consigam “penetrar com sucesso numa nova representação do sistema consciente” (p. 165). Assim, consideremos que o desenho, quando expressivo, permite uma possível relação catártica em que – perante o desprazer daquilo que nos inquiete inconsciente e subjetivamente – se se desenvolva uma consciencialização através da reformulação objetiva formal ao mesmo tempo que se dê uma restauração do equilíbrio emotivo do sujeito.

⁶ “O afeto pode influenciar os pensamentos das pessoas, e é evidente que isto reflete também o contexto no qual se encontram. De modo geral, as pessoas com um afeto positivo tendem a ser mais tranquilas e abertas às ideias novas e, portanto, é possível que saibam resolver melhor os problemas. Por outro lado, estar de bom humor pode ser um dos seus objetivos e talvez evitem as ações que pudessem pô-lo em perigo” (Hogarth, 2002, p. 94).

Neste contexto, o desenho, enquanto realidade externa e de exteriorização, constitui um mecanismo que medeia e liga a interioridade do eu (o pensamento e o sentimento) e a elaboração de ideias (baseadas no conhecimento) à exterioridade de uma representação que coaduna o pensamento, o sentimento e o conhecimento. A possibilidade de o desenho transformar o sentimento de desprazer em prazer ou a angústia num afeto positivo depende do alcance do pensamento formal com que se compatibilizem as pulsões da (irrealidade da) subjetividade inconsciente e as ideias elaboradas no campo da realidade objetiva consciente ou consciencializável. A este propósito, parece oportuno remetermo-nos uma vez mais a Freud ([1915] 2001), evocando a sua ideia de que “os processos inconscientes menosprezam a realidade” (p. 171) e “estão sujeitos aos princípios de prazer” (p. 171), tendo em conta que “o seu destino depende apenas do grau da sua força de satisfazerem ou não as exigências de regulação prazer-desprazer” (p. 171). Esta experiência do sujeito requer uma certa adaptação, que Freud designa de processo secundário em que “há a possibilidade de adiar a experiência de satisfação podendo o sujeito aguardar a satisfação ou prazer de modo adaptado ao real” (Luzes, 2002, p. 81) – uma adaptação, diga-se, de afeto, de apego e identificação empática.

Como se vem sugerindo, no que se refere à expressão do desenho, a exteriorização dos afetos está relacionada com uma comunicação através de formas que permite o diálogo conciliatório entre emotividade (ligada a memórias e afetos recalcados) e a ordem formal da respetiva exteriorização (sob a influência da razão). O que, como vimos, requer que a exteriorização de emoções se ordene por um certo grau de racionalismo, pois deste depende a agilização de mecanismos cognitivos no processo de uma materialização da imagem ajustada à intencionalidade. Para que a expressão tenha um efeito ajustador, dever-se-á, pois, recorrer aos mecanismos cognitivos com que se conduza o processo a uma solução catártica conforme as idiossincrasias do autor. No sentido recíproco, também a experiência catártica poderá otimizar a ação cognitiva da clarificação do pensamento, na medida em que desperte emoções que o motivem e que diluam uma possível entropia. Portanto, é na reflexibilidade catarse/cognição que a expressão poderá, por um lado, potenciar a exteriorização/libertação da negatividade das emoções – desimpedindo uma emergência de afetos positivos que facilite a catarse – e, por outro lado, contribuindo para um maior conhecimento do mundo interno, assim como, conseqüentemente, para uma maior motivação no processo do conhecimento o mundo externo. A experiência de aproximação ao mundo externo passa por uma oscilação dos afetos, procurando que a representação do mundo externo se ajuste às idiossincrasias do autor através das imagens a elas associadas.⁷ Nesta relação sentimento/pensamento acerca do mundo, será o processo de adaptação racional e sensível entre o eu (mundo interno) e o não eu (mundo externo, o meio, o objeto, outro eu) a promover um alargamento da consciência.

⁷ Na perspectiva de um afeto recalcado, Freud ([1915] 2001) diz que “se dá uma separação entre o afeto e a ideia a que pertence”, acrescentando que “depois cada um deles passa pelas suas próprias vicissitudes” e que “o afeto não surge até ter conseguido penetrar com sucesso numa nova representação, no sistema consciente” (p. 165).

Pelo que se expôs, torna-se claro que se adota aqui a ideia de sensibilidade estética relacionada com a afetividade. Isto é, na oscilação entre o prazer (associado aos afetos positivos) e o desprazer (associado à angústia dos afetos negativos recalçados), desencadeada no processo de sua configuração, geram-se formas a que se atribui um potencial estetizante, que revela esse processo de reequilíbrio. Daí que a estética não se reduza a uma constatação de uma demonstração objetiva e lógica, por exemplo, na alegada perfeição matemática de uma figura. Mais do que isso, a estética depende de uma experiência sensível manifestada pela ação da representação expressiva. Ou, por outras palavras, numa autossensibilização que acontece em si como devir do fenómeno subjetivo do pensamento sensível com que se desenvolve uma re-harmonização catártica dos afetos.

Em qualquer caso, o processo criativo desenvolve-se através de um diálogo dialético entre o mental, o processual e a representação do fenómeno. O artista procurará naturalmente um equilíbrio destas dialéticas, (re)elaborando o potencial das ideias através da interação entre a razão restritiva e a liberdade do imaginário. A sua expectativa será a de se aproximar a uma complementaridade, conciliação e harmonização, entre o mundo interno (inconsciente) e o mundo externo (consciencializável), e assim recuperar a sensação de prazer, isto é, de um afeto positivo, de apego ao mundo (interno e externo).

3. A catarse processual e a catarse simbólica

Vejamos, agora, a expressão entendida como uma associação, por um lado, entre a poética e a técnica – em que desejemos subverter a objetividade da técnica na exteriorização de necessidades subjetivas através do processo gráfico – ou, por outro lado, como associação entre a poética e o conteúdo – ao nível da simbologia de significados – cujo sentido é influenciado pela realidade subjetiva da autobiografia e do imaginário do autor. Então, na condição subjetiva da expressão – idiossincrática e inerente ao processo de representação artística – o autor poderá ser orientado para duas situações: por um lado, por uma introspeção, de modo subliminar e intuitivo, através da exploração criativa da forma e do respetivo sentido latente; por outro lado, pela exteriorização de uma energia emotiva, quando acione a cinesesia do corpo para explorar o aspeto gráfico com que configura as formas – embora, em qualquer caso, a manifestação da emotividade esteja presente.

O êxito da criação expressiva é diminuído quando o efeito da razão sobre a emoção seja desequilibrado, e é, inversamente, facilitado quando haja um equilíbrio razão/emoção, sempre que se promova a conciliação entre a (ir)realidade subjetiva das emoções do inconsciente e a realidade objetiva da racionalidade no processo de consciencialização. Se se conseguir a (re)conciliação e adaptação das duas tendências razão/emoção e consciente/inconsciente, os afetos negativos transformam-se em afetos positivos, criando condições para uma aproximação/apego não só ao mundo externo como também ao mundo interno. De certo modo, a razão, que se associa a uma realidade objetiva com que se consciencializa o entendimento mundo externo, terá um papel construtivo quando, em vez de censurar, oriente as emoções e os afetos (do mundo interno),

associando-lhes ideias que adquiram um sentido ajustado ao princípio de prazer da realidade subjetiva (que se relaciona com a irracionalidade do inconsciente), no sentido de que a racionalidade se sensibilize.

O autor, no processo de expressão artística, exterioriza a sensibilidade e sensibiliza-se por essa mesma manifestação, quando estabeleça um diálogo reflexivo e reconciliador entre as seguintes variáveis, com, respetivamente, maior subjetividade ou maior objetividade: a invisibilidade dos afetos e a visibilidade formal das ideias que a eles se associem; o inconsciente e o que se consciencialize; a imagem mental e a imagem materializada; a intenção do pensamento sobre/atraves da ação do processo de representação e o desenho-objeto – que consubstancia o fenómeno ação-pensamento-representação. Como veremos, o meio de convergir para um equilíbrio – entre as realidades subjetiva, objetiva, irracional, racional, consciente e inconsciente – será a expressão da representação em que se explore uma experiência catártica, seja na faceta processual do desenho seja na faceta simbólica.

Veremos, pois, em que medida o que potencia efeito catártico no processo de criação poderá ser, por um lado, a suscetibilidade do processo técnico à sensibilidade de sua exploração, e, conseqüentemente, por outro lado, o desimpedimento das restrições racionais na livre associação de ideias – neste caso, de modo a que os sentidos metafóricos e simbólicos, numa perspectiva poética, permitam libertar e desenvolver os afetos na sua manifestação positiva.

3.1. A expressão processual

Na expressão processual, sublinhe-se que o processo gráfico é o condutor de toda a energia sinérgica na reunião corpo-mente, mas também é, por consequência, um estímulo com que se potencia criativamente a correlação forma-conteúdo – na dialética ação/pensamento/representação.

Ao nível processual, a técnica é algo de controlável em termos procedimentais. A técnica acontece sistematicamente, em conformidade com uma aprendizagem, eventualmente, com um grau progressivo em direção à perícia. Mas o perito só alcançará a expressão artística se deixar que o seu domínio técnico seja influenciado pela necessidade da manifestação da sensibilidade. Isto é, o caráter expressivo no domínio técnico supõe que a objetividade do resultado – cuja avaliação tem a ver com o juízo dicotômico certo/errado – permita a influência de sentidos irracionais, de modo a que, em vez de uma dicotomia racional certo/errado, se experiencie uma ambiguidade de sentidos a partir da vacilação emotiva prazer/desprazer.

A poética não pertence à técnica, antes a extravasa quando a torna sensível. A causa e o efeito de um certo prazer processual revelam-se na abordagem poética das formas objetivas, quando estas se transformem segundo um processo de exploração sensível pessoal, subjetivo. De certo modo, a expressividade dá um cariz poético à exploração gráfica. Logo, os procedimentos, embora sejam mecanizados na aplicação técnica, são, de certo modo, humanizados e personalizados pela sensibilidade emotiva e afetiva do autor.⁸

⁸ “Podemos acrescentar agora, para diferenciar a arte da técnica, que a arte é a parte da técnica que sofre maior marca da personalidade humana; a técnica é aquela manifestação da arte da qual uma *grande parte da personalidade humana* foi excluída para favorecer o processo mecânico” (Mumford, 2001, p. 23).

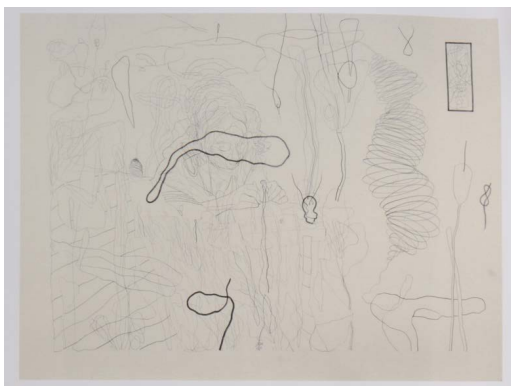
Na ação-representação do desenho, assente no processo ação-pensamento, a intensidade do prazer que possa ser despertado na expressão estético-formal (ao nível do surgimento das relações formais e gráficas) é naturalmente interdependente da profundidade da emotividade libertada pelo fluir da associação livre de ideias/formas quando despertadas pelas sensações da ação psicomotriz. Ou seja, o processo criativo potencia-se pela conjugação de sinergias desencadeadas no sistema corpo-mente, durante a simbiose processo-forma-conteúdo. Mas, para além disso, o potencial criativo é, aqui, associado a uma experiência catártica, em que se facilita a libertação da cinestesia dos gestos, a conciliação desta com o juízo racional (que lhes dá uma ordem com vista à exploração tácita de um sentido) e, com essa conciliação, a exteriorização de emoções e afetos.

O que se acabou de referir aplica-se particularmente na relação ação-pensamento-representação em que se estabeleça um equilíbrio entre a motricidade, a razão e a expressão do desenho. Repare-se que, ainda recorrendo a Freud ([1915] 2001, p. 164), o processo consciente (que aqui se associa ao pensamento sob a ordem racional) controla, do exterior para o interior, não só a afetividade, mas também a motricidade, interferindo, mesmo, no desencadear da atividade muscular. Por conseguinte, o que se quer, na expressão do desenho, é que o controle resulte equilibrado. Na realidade, a adaptação racionalidade/sensibilidade depende do equilíbrio entre sensações e emoções despertadas pelos movimentos (que geram o desenho) e a razão que neles interfere, reorientando-os em conciliação com a sensibilidade afetiva e não em sua oposição.

Assim, no desenho, o processo torna-se expressivo quando a exteriorização do pensamento através da ação de representar formas coadune, num equilíbrio, a motricidade, a racionalidade e a sensibilidade. Isto é, quando seja possível o desimpedimento do desenvolvimento da atividade motriz e o desenvolvimento e a libertação dos afetos (antes recalcados)

– em equilíbrio com a determinação dos racionalismos. O que requer a ressalva de que numa situação em que a emotividade não seja orientada pela ordem de um pensamento cuja expressão assente num equilíbrio de harmonia instinto-razão, a energia poderá ser “evacuada” por via de um expressionismo abstrato, tentando uma libertação através de um imediatismo primário da expulsão da dor. Mas o que se clarifica aqui é que a dor e a angústia, associadas a uma certa entropia⁹ criativa ao nível da forma, do conteúdo e do processo, pode ser mitigada por uma

Fig. 1. Jorge Martins.
Os fios das meadas.
2009, grafite sobre
papel, 120 x 160 cm.



9 O que podemos extrapolar da expressão verbal, em que, de acordo com Csikszentmihaly (2004), “talvez se poderia dizer que sua [de Stern] intenção é explorar o mal que a entropia psíquica causa nas nossas vidas (as emoções atrofiadas, os atos de egoísmo, as traições, as decepções inevitáveis, que constituem as circunstâncias da existência)” (p. 297), na realidade, as necessidades de ultrapassar essas entropias “são os grãos de areia que movem o escritor a revesti-los de palavras para mitigar a dor” (p. 297).

transformação expressiva (e não expressionista) com que se compatibilize a irracionalidade, a racionalidade e a sensibilidade. Como se pode inferir no desenho da Figura 1, Jorge Martins terá procurado uma inter-relação entre a exploração gráfica mais ou menos controlada, e terá sido com esta oscilação que potenciou uma mais livre associação de ideias/formas. O que terá sido mais importante não foi a mera originalidade formal, mas, antes, uma liberdade emotiva e afetiva no processo da expressão desenvolvida na exploração do desenho.

3.2. Expressão simbólica

No caso de um desenho artístico, que seja de natureza poética e em que se explorem os sentidos simbólicos e metafóricos, a representação adquirirá a potencialidade catártica quando se opte por um processo criativo em que se valorize mais uma introjeção e menos a projeção.¹⁰ Ou melhor, em que, segundo Jung (2008), seja possível pôr o objeto na relação íntima com o sujeito numa experiência em que “afasta de si o conteúdo, por exemplo, um sentimento, transfere-o para o objeto, vivenciando-o dessa maneira, e assim inclui o objeto na esfera subjetiva” (p. 546), acrescente-se, numa identificação empática.

Se os conteúdos inconscientes se associarem a um objeto exterior que devolva ao sujeito um afeto positivo, como o efeito de uma identificação empática introjetiva, permite-se que o eu consciente se reconcilie com o eu inconsciente, na medida em que o primeiro não censure o segundo; de certo modo, permite-se que o juízo racional aprove a pulsão irracional associada a motivações inconscientes. O que resultará na libertação e desenvolvimento de um fluxo de afetos positivos – no sentido de um prazer e ultrapassando o possível desprazer das (auto)censuras íntimas sobre esses afetos.

A exploração metafórica e simbólica de conteúdos, que se associem a memórias e afetos, antes recalçados no inconsciente, permite que o sentido da representação seja reformulado de modo intuitivo e catártico.¹¹ Esta possibilidade relaciona-se com uma reposição da condição positiva dos afetos, conforme acontece a reconciliação do consciente com o inconsciente. Nesta ótica, com recurso à associação livre de ideias e de relações simbólicas e metafóricas, encontram-se relações intuitivas entre conteúdos, cuja ligação prévia pareceria distante e até desconexa (porque divergente do ponto de vista racional e objetivo). Portanto, com esta livre associação, através de um fluxo num nível subliminar de símbolos e metáforas¹², alcança-se uma comunicação mais espontânea e, eventualmente, mais profunda (mais pró-

10 “Projeção significa retirar para fora um processo subjetivo, passando-o para um objeto. É o contrário de introjeção. A projeção é, neste sentido, um processo de dissimilação, porquanto um conteúdo subjetivo é alienado do sujeito e incorporado de certo modo no objeto. Os conteúdos de que o sujeito se desembaraça mediante a projeção são tanto conteúdos dolorosos, incompatíveis, como também valores positivos que resultam inacessíveis ao sujeito por alguma razão, como, por exemplo, a consequência de uma subestimação de si próprio” (Jung, 2008, p. 546).

11 Repare-se que Malrieu (1996) diz que “o carácter imediato da descoberta do símbolo surge, não apenas no sonho, mas também na posição da metáfora: ‘a identidade intuitiva e concreta’ por ela afirmada e apreendida de imediato, sem que o sujeito possa entender as mediações por que passou” (p. 227).

12 Esta característica artística vê-se reforçada, também, na teoria de Lacan (2008), pois este psicanalista considera que o discurso verdadeiro se encontra no inconsciente, mas este nunca se manifestará senão através de sintomas, símbolos e metáforas.

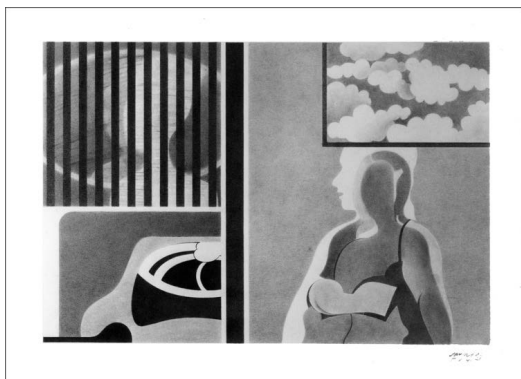
xima das emoções e sentimentos) e empática (de maior identificação) – cujo efeito é um reequilíbrio interno a um nível inconsciente.¹³

A exploração metafórica/simbólica requer o recurso à figura, ou melhor, a uma ideia inteligível. Portanto, nesta situação, a expressão do pensamento sobre/através da ação de representação de formas permite diluir inquietações, de modo subjetivo, se a sua visualização objetiva for vislumbrável numa certa figuração. O que, neste tipo de expressão, possa emergir acerca da interioridade do artista depende da suscetibilidade de se compatibilizar com correspondente figuração externa. No fundo, pela exterioridade da figuração, criam-se condições para uma harmonização com a verdade do eu, isto é, com o “objeto interno”. Sendo que esta transformação adaptativa entre interno/externo resultará na expressão da exterioridade de um objeto com uma qualidade estética idiossincrática. O que nos remete a Decobert (2004) quando diz que, referindo-se ao pensamento de Meltzer, “é a adequação perfeita da representação figurativa do objeto interno com a representação figurativa do objeto externo que cria o objeto estético, utopia rara, de certa duração, saída do conflito, mas instalação do amor da procura do sentido e da verdade” (p. 12). A expressão é, pois, um fenómeno que permite uma dialética “eu – objeto interno – representação externa do objeto interno – eu”, em que o interno e o externo podem beneficiar de um enriquecimento recíproco, de uma transformação, de uma recriação, de uma aproximação a um sentido de verdade, de uma consciência profunda e de uma harmonia afetiva – que se reflete sobre uma certa harmonia estética.

Assim, os desenhos (a partir) do imaginário, como o da Figura 2, de Domingos Pinho – onde, a partir da subjetividade, eminentemente interna, se exploram cenários de figuração fantasiosa, simbólica e metafórica (indiretamente ligada a experiências autobiográficas) – a associação intuitiva entre ideias oriundas do inconsciente torna-se mais fácil quando a

consciência, facilitada pela ambiguidade da metáfora ou do símbolo – se compatibilize com as pulsões do inconsciente. Isto porque se abdica do controle do juízo racional reflexivo explícito (assente na dicotomia certo/errado) e a representação, com um sentido poético, assume o papel de objeto de introjeção (e não de projeção). Com a relativização do que é certo ou errado, por efeito de uma legítima ambiguidade da exploração do sentido poético, facilita-se a aqui sublinhada necessidade catártica de compatibilizar o consciente com o inconsciente.

Fig. 2. Domingos Pinho. *Boa vista*. 1971, lápis sobre papel, 50 x 75 cm.



13 O inconsciente poderá ter um conjunto de conteúdos recalcados sobre os quais a consciência não teve oportunidade, ou rejeitou, fazer uma análise, uma elaboração e uma assimilação. Repare-se no seguinte: “Na época em que a experiência se deu, ela não pode ser dotada de significação, o que não impediu que se fizesse sua inscrição no inconsciente. Essa inscrição é que vai ser objeto de reintegração em função do simbólico. A essa reintegração de uma experiência passada em função do desenvolvimento do sujeito, Freud chama...posterioridade (fator temporal que) confere eficácia a uma experiência que até então estava apenas inscrita no inconsciente sem uma significação correspondente” (Garcia-Roza, 1987; citado por Melo, 2005, pp. 113-114).

4. O Desenho enquanto experiência holística

É importante ter sempre presente que a atividade cerebral é uma atividade holística, não podendo assim separar ‘ver’ de pensar, raciocinar de sentir, e assim por diante, devendo entender o ato de ver como uma situação dinâmica e mobilizadora do cérebro e não como um registo passivo daquilo sobre que o olhar passa. Para ver é necessário usar a consciência, e vê-se, realmente, quando se sabe que se vê. (Rodrigues, 2000, p. 75)

No fenómeno de criação, o processo de passagem do campo mental do eu à representação material, do não eu, através/no meio, exige de nós um conjunto de operações onde se correlacionam, holística, recíproca e sistemicamente, os movimentos do corpo, o (movimento do) olhar, o (“movimento” do) pensamento, o afeto (e a movimentação emotiva) e o desenho que vai aparecendo através do movimento/dinâmica proces-sual.¹⁴ O próprio pensamento, em si, explora-se no sentido de uma união de aspetos divergentes – que constituem a unicidade do ser¹⁵ – como, entre outros, os seguintes: o passado e o presente; o mental e o físico; o cons-ciente e o inconsciente; a nova informação externa e a informação interna antes adquirida.

No sentido lato, no desenho – com o qual o autor se envolva numa relação corpo-mente, físico-mental, ação-pensamento, exteriorização-interiori-zação – desencadeia-se a experiência de um alargamento da consciência sobre o mundo externo e sobre o mundo interno, mas tudo passa por uma ação centrípeta de introspeção através da expressão centrífuga de extrospeção. Para que este fenómeno aconteça num holismo, explora-se a possibilidade expressiva do desenho, procurando que seja possível convocar, num holismo, as energias do inconsciente, as memórias (mais ou menos profundas), o olhar e a motricidade, as sinergias do organismo, a sensibilidade, a racionalidade e a imaginação. Este alcance holístico necessita que se unifique, numa simbiose, a transformação – racional, sensível, abstrativa, percetiva e estética – do *pensamento* através da *ação* expressiva do sistema corpo-mente – ao nível psicomotriz, físico-perceti-vo, expressivo-estético. Numa palavra, criam-se circunstâncias para que todo o corpo se envolva numa ação “sistémica” através de uma dialética ação-pensamento-representação que conduza a um reequilíbrio interno.

Resumindo, e a partir destas premissas que assumimos o desenho como experiência, corporal e mental, em que se convocam as dinâmicas psicomotriz, cognitiva, raciocinativa, expressiva e imaginativa – quan-to todo este holismo se associe à exploram afetos. Atenda-se a que, no de-senho, o sentido de imagens mentais na sua iminente visualidade, quando exteriorizadas na imagem representada, permite que os afetos negativos,

14 No mesmo sentido, tenhamos em consideração que, como assevera Ana Leonor Rodrigues (2000), “sendo o pensamento resultado da atividade da mente, é um processo complexo que mobiliza todo o sujeito pensante na sua unicidade inteligível, afetiva, corpórea e social” (p. 191). Com efeito, o desenho, enquanto projeção e ativação da “unicidade” do autor, existe como devir, também, de uma união holísti-ca, autor-processo-representação.

15 “Um pensamento, por mais claro e linear que apareça, não tem uma existência pura, resulta sempre da mobilização total dessa unicidade do sujeito” (Rodrigues, 2000, p. 191).

recalcados no inconsciente, se associem a ideias que despertem afetos positivo. Sendo que a transformação acontece num processo expressivo de reequilíbrio razão-emoção, consciente-inconsciente, ação-pensamento e racionalidade-sensibilidade, que envolve, sistemicamente, os seguintes aspetos da consciência: a sinergia do organismo; o contacto percetivo com o mundo externo; diferentes esquemas de pensamento objetivo e subjetivo; a oscilação emocional; a ação das ordens da razão; a liberdade da imaginação; o nutrimento dos afetos por si; uma introjeção a si através do apego à estética do que a representação exteriorizada projete acerca de sua interioridade. Daí que o desenho possa convocar o ser no seu total e, assim, contribuir para uma experiência que facilite uma certa catarse sistémica como efeito do reequilíbrio do ser no seu total, mas, quando se proporcione uma relação com a exterioridade do objeto estético como efeito de uma conjugação harmoniosa corpo-mente na dialética: organismo-motricidade-pensamento-sensibilidade-desenho.

Referências

- Csikszentmihaly, M.: *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós, Barcelona (1996)
- Decobert, S., & Sacco, F. (Coords.): *O desenho no trabalho psicanalítico com a criança*. 2ª ed. Climepsi Editores, Lisboa (2004)
- Freud, S.: *O inconsciente (1915) in: Textos essenciais da Psicanálise I: o inconsciente, os sonhos e a vida pulsional*. 3ª ed. Europa-América, Mem Martins (2001)
- Goodman, N.: *De la mente y otras materias*. Visor, Madrid (1995)
- Jung, C.: *Tipos Psicológicos*. Col. Los libros, Sísifo Vol. XVIII/1. Edhasa, Barcelona ([1921]/2008)
- Lacan, J.: *Escritos*. Col. Debates, psicanálise. 4ª ed. Editora Perspetiva, São Paulo (2008)
- Luzes, P.: *Do Pensamento à Emoção*. 2ª ed. Fenda Edições e Autor, [S. l.] (2004)
- Malrieu, P.: *A Construção do Imaginário*. Instituto Piaget, Lisboa (1996)
- Mautner, T. (Dir.): *Dicionário de Filosofia*. Edições 70, Lisboa (2010)
- Melo, J. C.: *As faces do inconsciente: Perspetivas da Psicanálise e da Grupo análise*. Climepsi Editores, Lisboa (2005)
- Mijolla, A. de: *Dicionário Internacional de Psicanálise*. Vol. 1. Imago Editora, Rio de Janeiro (2005)
- Mumford, L.: *Arte e Técnica*. Col. Arte e Comunicação. Edições 70, Lisboa (2001)
- Rodrigues, A. L. M. M.: *O Desenho: Ordem do Pensamento Arquitetónico*. Editorial Estampa, Lisboa (2000)
- Zimerman, D. E.: *Vocabulário Contemporâneo de Psicanálise*. Artmed Editora, Porto Alegre (2001)

Character Development through Co-creation Process, in a Twitch Community

Ana Sobreira¹, Ana Lúcia Pinto² and Marta Madureira³

lanagsobreira@gmail.com; aluciapinto@gmail.com; mmadureira@ipca.pt

[Drawing/Characters/Comics]



Abstract

Within the scope of Illustration and Animation, we intend to explore how practical and creative work can be developed from the influences of other individuals, considering their imagery and creative points of view. Widespread access to new technologies has made it possible to communicate and share our thoughts and ideas easily, where the platform Twitch has allowed us to work on what we propose.

In this article we address the potential of Twitch as a mediating platform to develop ideas for characters, while exploring concepts related to co-creation. This co-creation work resulted in the exploration of those ideas launched by the followers in sketches and illustrated digital work. This research was part of a study to an animated short project developed during master's degree of illustration and animation.

We have realized the value of sharing the artistic process online, due to the real-time development of the ideas of different stakeholders; and this co-creation methods resulted in the exploration of the ideas launched by the followers, in sketches and illustrated digital work. Although the project varied due to the diversity of the participants, brainstorming remained constant, which made it possible to explore concepts such as creativity and integration.

1. Introduction

Twitch.tv allows individuals to broadcast uncommon and personal experiences when compared to common working environments, mainly due to the ease of communication and dialogue, share of interests and accessibility for other online people according to Grohn [1] (p. 6). Many individuals use this platform to stream art and broadcast their own artistic process online. This platform became very popular among artists due to its immersive connection with the viewers based on the opinion of other music artists experience on Twitch [2]. The author also started streaming on this platform, where she develops personal work like paintings and drawings in the Art category.

The project framed on this paper started in a master's degree course and involved the creation of a pre-production for an animation film, based

Keywords

Co-creation, Twitch, Stream, Character Design

¹ & ³ Polytechnic Institute of Cávado and Ave, Illustration and Animation, Barcelos, Portugal.

² Polytechnic Institute of Bragança, 5300-253 Bragança, Portugal. CIEC-UM, Child.

³ ID+, Research Institute for Design, Media and Culture, Barcelos, Portugal.

on a narrative previously written by the author. Since the author had already begun the streaming sessions on Twitch, there was an interest in developing it during the online streams.

Therefore, we intend to analyze how a community on Twitch can influence the ideas flow to generate new concepts for characters. To accomplish this requirement, the channel of *Shamatata* on Twitch was selected as a tool to achieve this goal by prompting discussions to explore collaborative creative ideas and originate new ones. *Shamatata* is the nickname used as the streamer's identifier, represented by the author.

The article starts by addressing the notion of co-creation and a short explanation of this definition. After, we will show examples of different online communities and how they impacted on specific projects. Then, we compare the characteristics of their procedural method with our own work. We then briefly explain the Twitch platform while, at the same time, we demonstrate how this platform was important to create new ideas for characters. Finally, conclude by explaining the context of how the characters evolved to become the final illustrations.

2. Brief Introduction about the Project: Collaborative Processes Used in the Development of Animation Projects

As an artist, the pursuit for adaptation on social networks accompanied us throughout our academic life. Since its creation, Twitch has been one of the most used platforms that allowed the authors to produce work alongside other users online. As soon as we started to think about what kind of topic, we wanted to explore for the master's degree project, there was a sense of trying to connect it with the online streams.

This platform provides the possibility of real-time streaming, it allows an individual to be able to show their personal artwork to other platform users, while communicating with each other. Social networks, such as Twitch, enables greater sociability among various individuals from all over the world, which triggered us to develop an artistic work with the help of *Shamatata*'s followers.

In terms of procedural development, we started by studying Design Thinking processes, where the concept of co-creation was founded. According to the dictionary, the term co-creation is separated by the prefix "co-" which "expresses the notion of company. Collaborate" and by the term "creation", being "the action of giving existence or making appear out of nothing, the act or effect of creating. (...) Process of designing, making, organizing something new, unknown, innovative (as a work, invention, production) (...)" [3].

In this definition, co-creation's prefix is associated with the concept of collaboration, but Rill and Hamalainen adds that it can also have the designation of collectivity [4] (p.22). Co-creation is not just about working collaboratively, it also involves more communication, coordination and consensus [4] (p. 23). In other words, co-creation involves more interaction from all parties and each one offers value to the process, as demonstrated by Ramaswamy and Ozcan [5] (p. 280).

These thoughts are in line with what we intended. That is, to understand how through the Twitch platform, which provides methods of

collective communication, we would be able to develop mechanisms to obtain greater coordination and consensus among all those involved.

It is important to emphasize that the ideas suggested by users are influenced by many conditions: not only because an idea can manifest itself and have several different results, but also because this process can be affected by the streamer's personal tastes and considerations, as well as the capabilities and limitations of the artist.

3. Examples of Co-creation - The Case study Pixar, “Derpy Hooves” and “Sonic”

As we learned more about co-creation, we found out that Pixar's company was known for their co-creation process, which was a very strong influence on this project. This company is known by the way that the director gave creative freedom to his workers, by incentivizing for more openness and communication between them, that is explained by Rill e Hamalainen [4] (p. 10). Even when the company was competing with other studios by trying to achieve the first computer-animated film with contemporary technological tools, Catmull states that they shared their knowledge via online platforms, while they were competing against other companies with the same goal [6] (p. 24). Even though it didn't bring immediate rewards, it still promoted the project and sparked interest by important animators and programmers which led to important developments for the first trials and later even signed contracts with other companies such as Disney.

This example not only showed how the company valued the importance of sharing knowledge on social networks to gain some feedback and value in return, but also how the company was recognized for their continuous and free flowing communication between coworkers. However, this example doesn't talk specifically about character design through social media outrage. Pixar had a more intentional approach to collaboration, while the next two examples are based on public opinion.

In the animated series *My Little Pony*, “Derpy Hooves” was a character most adored and criticized by fans. The exaggerated characterization by his crooked eyes (Fig. 1), voice and actions caught the attention of fans who quickly started discussions on various online platforms. Over time based on public opinion, “Derpy Hooves” suffered undergoing changes until it became compromising. For many fans, the character represented an offense to individuals with mental disabilities. The controversies forced its reintroduction with less exaggerated characteristics.

These radical changes, both by the appreciation and the aversion of the public, directly influenced its evolution as a character. As mentioned by Meyers “Derpy is a very clear illustration of the power of collective creativity. Derpy was not created by any one individual or even by a small

Fig. 1 “Derpy Hooves” illustration.



creative team; she is the product of the collective creative capacity of the fan community. This sort of collective creativity is a new phenomenon that the internet has allowed for” [7] (p. 33).

In our point of view, the growth of the character “Derpy Hooves” has gained merit and popularity through the diversity of proposals offered by individuals through online platforms and the way that the producers integrated them.

Most recently, the study shown by Whitten about the fans discontentment toward the characterization of aesthetics of *Sonic The Hedgehog* in his first 3D feature film. Many fans were critical of the first trailer that was launched online Through Twitter posts and Youtube videos, the fans mocked and also redesigned the character which prompted the company to improve the looks of this iconic character [8].

Fan groups on the internet can be very diverse, as Jenkins et al defend “(...) with values and assumptions that fragment along axes of class, age, gender, race, sexuality, and nationality, to name just a few” [9] (p. 54). The number of different connections, experiences and values shared over the internet can build infinite new variances of outputs and ideas.

Due to the familiarity and popularity of both examples, social media made it possible to warn the creators with fan’s personal inputs, and the different communities almost feel like they have ownership of the outcomes. Unfortunately, this could make it very restricting for creators to get out of the public opinion, due to the fact that the fan’s perception could directly influence the acceptance of the actual final product. However, those demands can be beneficial and integrate positive changes.

Both of those examples also show the creative power of sharing information through social media platforms which can also work as free advertisement for the companies via outrage marketing.

The formula for developing our own project was focused on the volatility of chat discussions of a Twitch community and the possibilities that the platform provides to bring together unusual communities and initiate new and exciting connections. Koster argues that a strategy of greater creativity implies changing contexts, people, groups, cultures, subcultures, among others, that is, taking a simple idea out of context and changing its process “(...) is actually your biggest tool for creativity” [10] (17”31’).

However, the style of the characters “Derpy Hooves” and “Sonic” was already chosen beforehand, or it was already known from fans, and the inputs were chosen in offline platforms. What we sought for this article was to create new characters from scratch based on new ideas and see how they develop through real-time inputs from external individuals.

In the next chapter, we will analyze how this platform helped in these demands as an instrument for creative exploration.

4. Character Development Strategy with a Community on Twitch and its Potential in Co-creation Processes

Every channel on Twitch has the same user experience. From a spectator point of view, while watching a channel or stream, on the left is a window of the broadcaster’s channel that can be customized freely by the streamer,

and, on the right, there is a chatting window. Everyone that creates an account on Twitch can broadcast streams and has the same layout. Usually, the streamer has access to chat and can respond to the users in real time.

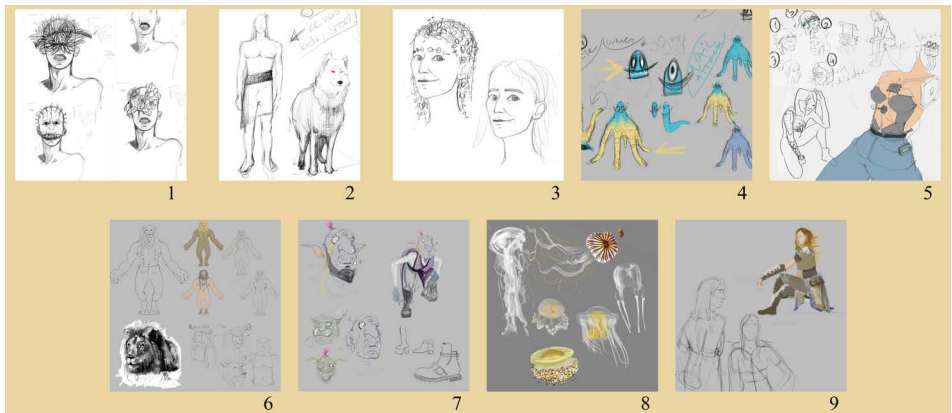
As explained before, we took advantage of the architecture of Twitch's platform to develop in real time illustrations based on the inputs from followers, for new character concepts.

Like explained before, chat was the most important tool. With that in mind, we started by saving some suggestions in Google Forms that people could access through chat and contribute. The chat had integrated commands that allowed the followers to read the instructions about the project and make all links easily accessible for them to enter the Google Forms.

In order to stimulate the users to write more information about the characters that they imagined, Google Forms' document had writing prompts, such as: "Please tell us your name if you want your name/nick to appear in the animation"; "Do you have some ideas for me to start working on?"; and "Write down some names of artists that might help to make your idea come true".

Every idea submitted in Google Forms would be reproduced during a stream. Those published ideas on Google forms would appear written on the broadcaster's stream in order for people to understand what we planned to work on in that session. The outcome of an idea was reproduced in real-time and the engagement of chat influenced the outcome of the sketches that were produced on stream. However, there was no obligation for participation, everybody was free to choose to be a part of it or not. The experiment of the sketches started on 26 of May 2020 and ended on 6 of June 2020. Altogether, there were eleven proposals that were submitted. One of them

Fig. 2 Sketches arranged chronologically.



was not addressed because it was a non-serious comment with no valuable content and one of the proposals was merged to another one because they had the same type of ideas and were published by the same chatter. In Fig. 2 are the results of every sketch developed based on those inputs published on Google Forms.

Next, with the help of other social media, the results of the illustrations were published, and it also created ways for individuals to vote for their most

Fig. 3 Final countdown (the sketches that won had exactly 18 votes each).

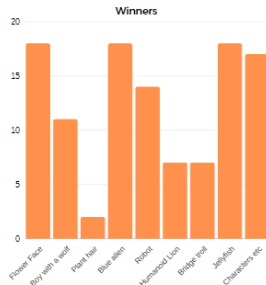


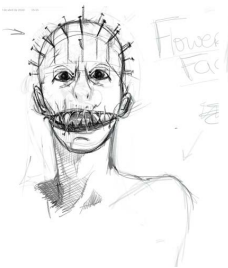
Fig. 4 Flower Face., 2017, Balbyshev, O, Oils in canvas, 35X25 cm.

Fig. 5 First sketch created based on the inputs from chat.



Fig. 6 Second sketch.

Fig. 7 Third sketch.



favorite sketches, of which the most voted ones were selected. The winning sketches were number 1, 4 and 8 on Fig. 2. Coincidentally, those three sketches had exactly the same number of votes as we can see in Fig. 3.

Based on the outcome of the vote, we started to render each character. This project had a lot of different phases, all of which are still accessible on a website with all the information available⁴. However, we are going to focus on the explanation of

the winning characters' conception and how the sketches evolved. After that, we will provide a small contextualization of the characters with the narrative and how they were iterated until the final version of each one.

4.1. Flower Face

We started this new challenge with the suggestion to create a character out of a flower. This was based on an anonymous chatter mentioned a painting titled "Flower Face" (Fig. 4).

While the streamer was developing a draft of a face, she asked the users for examples of flowers that they wanted to see in this character's representation. Initially, several joined and mentioned some of the

flowers they liked the most and, as a result, we decided to start the first sketch with those ideas altogether, as we can see in Fig. 5, which was heavily influenced by the painting that was suggested previously.

The suggestions continued to develop and we built three complementary sketches. The following inspirations involved the incorporation of a carnivorous plant, where we replaced the lips with a carnivorous plant, as we can see in Fig. 6, which influenced Fig. 7. During discussions in the chat, users described the largest carnivorous plant in the world, *Nepenthes Rajah* Vines, which served as the motto for the third drawing. But, as opposed to

Fig. 6, in Fig. 7 we only incorporated the texture and not the shape of it.

After the changes on the lips, it was decided to test other features on the rest of the head, like the nose and hair. Since the lips in the second and third image looked like they came from a horror movie, a follower released the proposal in the chat of recreating the nails from the iconic figure from *Hellraiser* (1987). Like-

⁴ All information available about the project: <https://www.notion.so/shamatata/Master-s-degree-Project-0b5421354e14411d8dc99757f38a2c27>



wise came the proposal for the nose, based on the shape of the character Lord Voldemort, from the *Harry Potter* movies.

Finally, we added one more example that had been taken directly from Fig. 5. This time, a chatter proposed to place one of the flowers from the first sketch in the upper part of the head, which resulted in Fig. 8.

Fig. 8 Zoom of one of the flowers developed in the first sketch.

4.2. Blue Alien

The description of the idea was as follows: “I’d like you to make a small blue alien with a bigger head and glowing eyes”, promoted by follower *ThePino*.

The image that the follower sent us as a reference was the alien from the movie *Monsters vs Aliens* (2009), as we can see in Fig. 9. Throughout the sketch phase of this character, this particular follower referred several times to the phrase “Just smile and wave”. Within the community, we thought of ways to take advantage of these two ambivalences of the Fig. 9 and the phrase that the user continuously referred to. Initially, this character was developed very similar to the reference, as we can see in the center of Fig. 10.



Therefore, the followers considered adding something that would allow the character to wave which came as an idea of creating a hand connected to the simple shape of the alien. Basically, from these suggestions, the character Blue Alien was born. Some color experiments were also carried out, yet ultimately we went with the original idea of a blue alien.



Fig. 9 B.O.B.

Fig. 10 Sketch based on *ThePino*’s inputs.

4.3. Jellyfish

The follower *Tiago_Aleixo* suggested the following idea: “I would love to see a jellyfish inspired creature; could be humanoid or not... (that would be telepathic). This character would appear out of nowhere and just drop some wisdom or start some chaos!!! They always have a bunch of little orb fairies around them that share their magic to help it!”.

This idea began with the representation of a jellyfish, from images sent through the chat, represented in Fig. 11. In Fig. 12 other species of jellyfish were recommended, such as: “White Spotted Jellyfish (*Phyllorhiza Punctata*)”, “Fried Egg Jellyfish (*Phacellophora Camtschatica*)” and “Cooler Fried Egg Jellyfish (*Cotylorhiza Tuberculata*)”.

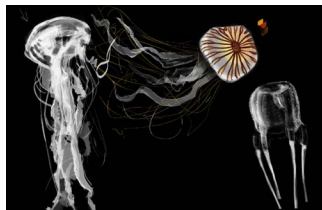


Fig. 11 Sketch based on *Tiago_Aleixo*’s inputs.

Fig. 12 Sketch based on *Tiago_Aleixo*’s inputs.

4. Character Design and Mood boards

Like it was mentioned earlier in the introduction, a story was previously written by the author. It was one of the reasons why we began the characters ideas development. However, it was difficult to fully explain the whole story to the viewers which caused the chatters to begin writing random ideas for a different type of story. Now, the ideas were intimately connected to the sketches already developed, which led to the creation of a new story.

Even though we are not focusing on the explanation of the story in this paper, we provide a small review of important moments that influenced the characters appearance.

Flower face (Fig.13) is a character that starts by being friendly but eventually shifts to becoming meaner. The meanness of the character was stylized by triangular shapes. Even though some of the silhouettes are very similar on Fig. 13, she is a character that can morph her body easily. The humanoid shape was influenced by her previous memories when she had some contact with humans that visited the island where she lived. Through-out polls during streams, we selected the Fig. 8 as the guide to develop her appearance. In order to simplify the complexity of Fig. 8, during the streams we decided to make her whole head in the shape of a flower instead and reduce the complexity of the petals. The dirt around her is part of the ground where she used to live and nowadays she carries it everywhere.

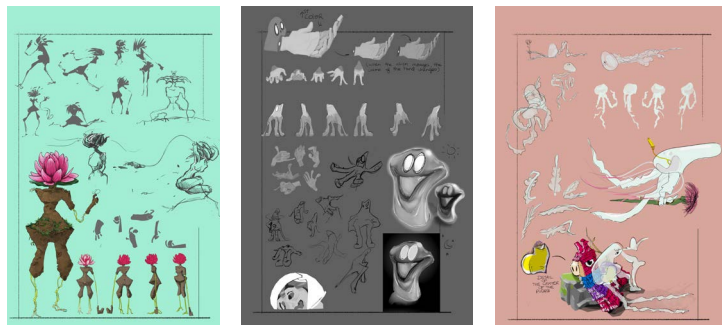
Contrary to Flower Face, Blue Alien did not go through a lot of changes as we can see on Fig. 14. But it was also one of the most difficult ones to integrate in the story. We decided that it was a parasite that fell from space and had previously possessed the corpse of an astronaut. Therefore, we decided to design illustrations for the astronaut, such as its face and its hand. Because the Alien was a parasite, we decided that the alien took the hand of the astronaut with it to be able to move around more effectively on earth.

Finally, Jellyfish was a character where we got more into the props rather than changing it from the sketches, which added context to its life experiences and background. For example, to make it look older, we implemented a cane that would help it move around under the ocean which was the first prop. The second one was a clock that symbolized the character was going through an emotional crisis. Finally, the third prop was a piñata. The pinata is Jellyfish's home under the ocean, which helps to represent a very emotional and eccentric character.

Fig. 13 Final character design of Flower Face as a result of collective inputs from *Shamatata's* chatters.

Fig. 14 Final character design of Blue Alien as a result of collective inputs from *Shamatata's* chatters.

Fig. 15 Final character design of Jellyfish as a result of collective inputs from *Shamatata's* chatters.



Conclusion

Overall, as the article shows, all proposals in themselves were very simplistic and not completely original ideas. However, in our point of view, as soon as the real-time inputs started, the concepts began to become more interesting. The ideas changed due to public opinion, individual experiences, personal preferences, and some of the chatters even started to develop some background stories and fantasies for some of the characters. Nevertheless, it is important to look at the various ways of how the chatters give inputs. We realized that it was the author's responsibility to integrate them into the final products. For example, in the blue alien idea, a particular follower made a joke about how to develop this character, expressing during chat: "just smile and wave". That input led us to the idea of a hand, even though it wasn't what the follower wrote previously.

In this point of view, we agree with Catmull, president of Pixar, when he argues the importance of relying more on people rather than ideas [6] (p. 52). Some of the chatters showed us some related projects that were also based on crowd sourced ideas.

There was a point where the immense number of inputs could feel overwhelming, that's why it was important to establish a schedule that helped to organize time to work. Conducting this project on Twitch, we believe was interesting due to the various types of chatters, including their different backgrounds and levels of interest. That is why the project was so exciting and difficult to predict.

Also, the way that the project started led us to continue working alongside other users with the co-creation concept. Personally, this experience has driven an interest in actually finishing the animation and learning how to involve some individuals that showed interest in working within different aspects of the project. Some chatters specialized in different areas such as sound design, 3D design, and the principles of animation, which allowed for new perspectives to emerge. This added more value to the experience and to the project as each person could contribute to the best of their knowledge.

It is also important to address that, in comparison to the "Derpy Hooves" example, *Shamatata's* channel is not as well-known as the animation of *My Little Pony*. In that point of view, it allowed us to better understand each chatter's inputs. Even though the rendering of the illustrations were always influenced by the streamer's artistic abilities, the close contact with the chatter's allowed for more thorough communication of the specific concepts. This also was a limitation to those individuals' proposals.

As we reference in the last chapter, we changed the narrative for the animation film because the followers began to develop a personal interest in the characters. This led us to rewrite a new story where we allowed for new concepts to arise, leading us to a collective narrative created by all the chatters.

To conclude, the presented work is only a part of a bigger project that includes other work processes, where we reference a more detailed way in which the story was created.

References

1. Grohn, J.: Exploring co-creation experience and value in the video game industry: how gamers create value through a rule changing online game that has no rules. https://essay.utwente.nl/72735/1/FinalBachelorThesis_JamieLeeGrohn_s1535234.pdf
2. William, & III, K.: Why musicians are switching to Twitch to broadcast from home. Consulted in: <https://www.theguardian.com/music/2020/jun/09/twitch-musicians-broadcast-from-home>
3. Academia das ciências de Lisboa e Fundação Calouste Gulbenkian: Dicionário de língua portuguesa contemporânea. Academia das ciências de Lisboa e Editorial Verbo, Lisboa (2001).
4. Rill, B. R., & Hamalainen, M. M.: The art of co-creation. A guide for practitioners. Florida, USA: Palgrave macmillan. (2018).
5. Ramaswamy, V., & Ozcan, K.: The co-creation paradigm. Standford, Califórnia: Standford business books, (2014).
6. Catmull E.: Creativity, inc. Overcoming the unseen forces that stand in the way of true inspiration. New York, USA: Random house (2014).
7. Meyers, R., In search of an author: from participatory culture to participatory authorship, pp. 29-36, <https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5139&context=etd>
8. CNBC, 'Sonic the Hedgehog' director promises Sonic redesign after fan backlash, but changes could be costly for Paramount, Consulted in: <https://www.cnn.com/2019/05/03/sonic-the-hedgehog-director-promises-sonic-redesign-after-fan-backlash.html>
9. Jenkins, H., Ford, S., & Green, J.: Spreadable media. New Iorque and London: New Iorque University (2013).
10. Youtube, Pratical creativity, Consulted in: https://www.youtube.com/watch?v=zyVTx-GpEO3o&t=3161s&ab_channel=GDC

Representing History in Comic Medium: Unforeseen Challenges and Lessons Learned



Vaida Nedzinskaitė-Mitkė¹

vaida.nedzinskaite-mitke@vilniustech.lt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

This article is an autoethnographic account of two historic comic projects that the author of this paper supervised. Both historic comics' projects were executed to produce high accuracy depiction of the past and, thus, employed consultations of professional historians. This brought additional and unperceived challenges that the creative team had to adapt to finish the project on time, on budget and without compromising artistic visions. However, both comics' projects failed to achieve all three of the objectives previously listed. Thus, this paper tries to provide a post-mortem account of how best to approach the historic genre in the comic book medium and, in the end, what exactly means to create artworks of the historical genre. The author chose the autoethnographic approach as the best qualitative method to systematically analyse and gather insights from personal experience in order to understand the challenges of the creative process of the historical genre in the comics medium.

Introduction

Comics medium is one of the most popular forms of entertainment forms in the world today. And, thus, like the rest of the creative medium comics have the potential power to influence their consumers' minds and hearts. All around the globe, some comics are known for their ability to kickstart discussions or even social changes, in addition, to define whole generations and help to shape modern national identity. And although, comic medium is not unique in that matter among other popular art forms (like cinema, TV, games, etc.) comics do have some specific attributes that, if well employed by their creators, can do wonders. Especially, keeping in mind that (in terms of production cost) it is the cheapest artform in comparison to other popular culture media.

Therefore, even though comic books of any genre can achieve great cultural and social influence in national or even international context, the historical genre is special. Technically historical (historical fiction) genre is a type of fictional narrative that portrays a setting located in the past. Naturally, this genre can be portrayed in various media, like theatre, opera, literature, cinema, radio, television, video games, graphic novels' end etc. It is hard to imagine any other genre that, if executed well, would

Keywords

Historic Comics,
Historical Genre,
Lithuanian Comics,
Modern National Identity,
Creative Industries

¹Vilnius Tech, Department of Entertainment Industries, Saulėtekio al. 11, Vilnius, Lithuania.

²In this paper author employs the terms of *comics* and *graphic novel* interchangeably.

provide so much national pride. Furthermore, the artwork of this historical genre is known to become a potent instrument of soft power³. Or in other words, the artwork of the historical genre is one of the most effective ways to make foreign citizens discover (or even fell in love with) other nations and their cultures. Thus, the historical genre in entertainment has that special aura around them.

Therefore, when the creative studio where the author of this paper works considered what new comic project should be developed, there was no serious discussion - the historic genre was second to none. In this paper, the author will discuss the creative process of two different comic projects. The first one is a comic book series *Leičiaiai* (4 issues, 2016) about a 14th-century special military group that is tasked by the pagan Lithuanian king to scout if the country's one of most formidable enemies - a Christian military Order - is in fact at the brink of civil war and if one side is indeed willing to ask pagans for help as a letter for a king claim to be (and it is not some sort of scheme). The second comic project is a graphic novel *War aviators* (lit. *Karo aviatoriai*, 124 pages, 2020) is about the aftermath of The First World War when Lithuania, a new formed free state must fight formidable enemies from all sides of the border in order to hold on to its independence. This comic book focuses on the continuous fights of war aviators that employ aviation - a new, equally terrifying, and majestic, war machinery to protect this fragile idea of independency from foreign powers.

However, wanting to create a comic book project and being able is not the same, thus, although, both of these comics were published, that does not mean that the production (or even distribution) process was successful. Thus, this paper will present an after-action review about the process of two historical genre comic book projects and insights gathered from that.

And finally, it is important to clarify that the author of this paper held the position of a producer (project manager) in both comic book projects presented in this paper but was not directly involved in the creative process. This is a double edge sword, because, although, it allows some analytic distance from all creative processes, it also means that some integral aspects of the production process are acquired from outside personal experience (through discussions with the illustrator and historians).

2. Autoethnography - a subjective experience to gather data

The autoethnographic method today, although a generally accepted approach in academic community to gather qualitative data, is not without loud sceptics that challenges its legitimacy (Dumitrica, 2010). This is mainly because autoethnography is an approach to the qualitative inquiry which employs the researcher/author as the subject or research (Denzin and Lincoln, 2002; Ellis 2004; Richardson, 2000, 2002). In

³ The concept of "soft power" is quite broad and popular in academic and the policy world that usually reference non-military power that includes both cultural power and economic strengths (Vuving, 2009). In this paper the term is used only as cultural power that is formed if citizens from other countries value cultural, social or historical achievements.

other words, autoethnographers aim to examine their own feelings, insights, and understandings to gather data on the research topic. Thus, when an autoethnography approach is used to gather findings, researchers are both - the subject of the research and the analyst who examine and interpret the data (Dumitrica, 2010). In other words, ethnography's key difference from the rest is that empirical data is gathered from researcher's personal experiences.

However, the author of this paper must truthfully admit that, at first glance autoethnography, as an academic method to gather insights about any subject does look too unreliable in the sense that it is *too personal*. Thus, the author's first thought about this qualitative method was that it is simply too problematic for academic research. However, with the rise of its popularity, the author decided to invest time to further investigate what are the advantages of this method. And, after an extensive literature review, the author was convinced that it is true - there are situations when this method is not only better but is the only way to gather insights on the researched phenomena.

However, while all personal text could be perceived as culture's examination, not all writing is autoethnographic. Jones *et al.* (2013:22) describe the characteristics that make researcher's personal narratives autoethnographic:

1. Purposefully commenting on/critiquing of culture and cultural practices,
2. Making contributions to existing research,
3. Embracing vulnerability with purpose, and,
4. Creating a reciprocal relationship with audiences in order to compel a response.

In other words, it is critical that the researcher, with the data gathered through personal experience, would aim to expand explicit knowledge on the phenomena. Thus, the aim of this paper, through the experience gathered while producing two historical comic book projects to present insights into this specific genre and, later, to discuss how best to approach this kind of creative project in the future. Therefore, this paper should primarily interest comic book practitioners who are planning to execute comics project of the historical genre. Also, gathered insights should be interesting to pedagogues and researchers that are interested in comic books and/or historical genre in popular culture.

In this paper, the author employs three key methods to gather data about the projects. The first one is a reflection on action. However, while the second comic book was finished just a few months ago in relation to writing this paper, thus all the insights are quite fresh, the first comic project was finished and published about 5 years ago, thus, personal reflection on action may be distorted due to the time passage. The second method is informal discussions with an illustrator to gather the practitioner point of view of the creative process.

The third method is reviewing *post-mortem*⁴ documents. The studio that produced both comic projects has the practice to write after-action reviews after every major creative project. Thus, in both cases, there is documented account about challenges, gathered insights and suggestions how to improve creative process in future projects. However, because these documents cover a wide range of aspects of (in this case comic's) production process like aesthetics, technical formatting, publication, advertising, digital file logistics, etc. in this paper the author will focus only on management and communication aspects. Finally, it is important to address Scott-Pollock (2020) recommendation that radiographers try to answer two important questions before employing self-reflectivity as a means to gather data:

- Why do you want to understand something?
- Why do you think it is worth telling other people?

Thus, the answer to the first question is that the author of this paper (in the context of her commercial practice⁵) is planning to continue to work with historical genre projects in the future. However, the simple try and error method is extremely slow and wasteful, thus there is a firm drive to better understand how best to manage the process when historical consultations are an integral part of the desired creative result.

The answer to the second question is that there is a considerable knowledge gap about the historical genre in general, not only on management and communication aspects in creating comic books. And, as Getz (2019) observes “both historians and creators of graphic histories have a lot of work to do to mutually develop a genre”. Therefore, presented case studies and gathered insights could not only help other practitioners on how to approach historical genre in comic (or any other) medium but also help to kickstart further research into this fascination phenomena.

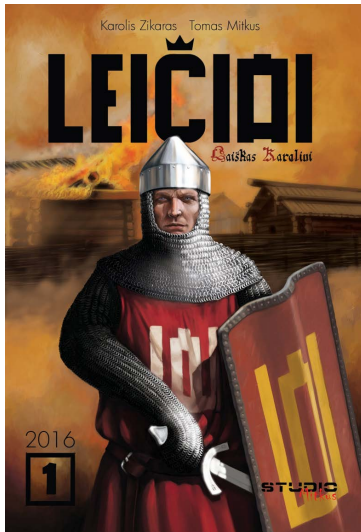
3 “Leičiai”: costly mistakes and hard lessons learned

Leičiai (figure 1) was the second comic book project of the studio, but it is safe to say that the first project (short adaptation of the steampunk-western book) was more of a training exercise than confident execution based on a solid understanding of the medium. Thus, work on *Leičiai* came with better skills and knowledge on how to employ this artistic expression to tell narratives. Or in other words, with some highly needed, albeit not very grounded, confidence. It is important to mention, that for this project the studio got partial state support. At that point, it was the biggest amount the state has ever given for a comic project.

Additionally, it is important to note, that for this project the studio had Lithuanian Armed Forces as a partner. This partnership provided the project not only with the historical consultations about 14th-century

⁴ A project post-mortem is a term that is used to describe the process that focus on identification what caused problems and challenges in the production with the goal to prevent that in the future. In other words, to learn from mistakes so that team could better evaluate risks in future projects (Collier, DeMarco and Fearey, 1996).

⁵ The author of this paper co-owns a creative studio.



military aspects but the whole narrative concept. In other words, armed forces provided to *Leičiai* project the narrative (script) and arguably greatest part of consultations regarding historical aspects of 14th-century Lithuanian settings. It would be fair to admit, that the partnership with Lithuanian Armed Forces most likely played huge part that convinced the Lithuanian Cultural Council (an institution that evaluates creative projects that seek state support) that the project was worth supporting. Of course, it is only an educated guess.

Person delegated by Lithuanian Armed Forces to help the

project with the narrative and the historic consultations, was, by education, a historian. And that helped the project greatly. Furthermore, because of professional connections in the historian field, the delegated person managed to provide additional consultation (for free) that greatly increased the historical accuracy depicted in the comic book. However, this came with an unforeseen price.

The contract with the Ministry of Culture (who provided state support for the project) stated that the studio will have to finish, print, and distribute *Leičiai* comic books in less than six months. That was less time to finish the project than expected, but the studio did not want to lose the funding, so it was decided to work overtime. For various reasons like to better control the artistic vision and flow of the project, only one artist worked on the comic book pipeline. In other words, one illustrator did pencilling, inking, colouring, lettering and cover design work. From the very start, it was decided that all processes will be digital to save time and money.

The first major challenge was the script. Because the project's scriptwriter was historian and military personnel, he had a great understanding of the historical context and military procedures of the time period. And that was, without a doubt, a huge advantage for the project. However, the lack of storytelling skills and a strong focus on patriotic themes made the story slow-paced and, at times, very undynamic. Interestingly, Getz (2016) identified that it is a common problem when historians lead the comic book project - the results is often "graphic histories with cramped, text-crowded panels and pages because we [historians] lack the skills to let the images do the work".

In the case of *Leičiai* the narrative, regrettably, was not identified as problematic because, at that time, no one involved in the project had the necessary skills and knowledge to understand how solid narrative should look like. Furthermore, the high historical accuracy was perceived as ultimate redeeming quality that can compensate for all other shortcom-

Figure 1: SEQ Figure * ARABIC 1. Comic book *Leičiai*. Cover of the first issue.

ings. It is safe to say that it was a wrong perception. Additionally, because scriptwriter did his work only after work hours, there were times when the script for new issues would hold production for weeks. Resulting in increased stress for the illustrator and, to a lesser degree - the author of this paper (project producer).

The second major challenge came with consultations of historical nature. And this challenge is truly a multi-headed beast. At a very foundation, there were unforeseen issues with the concept of the historical genre when working with historians. All historians that were involved with the project, albeit to different degrees, were narrow-focused to portray historical details to the fullest. Which more than once brought tension with the illustrator, because in fictional artwork, especially that portrays stylised reality, not all details are needed to create a functional world that does not break the suspense of disbelief to the audience. However, as the illustrator recalls, there were moments when historians would hold their consultations (thus, in fact, would hold up production) till some minor details, arguably unnoticeable to the comic viewer, would be fixed on the comic book page.

In addition to mentioned challenges there were ones that came with the decision to employ additional history specialists in mid-production. Because those new specialists would specialise in different fields that meant that they would notice wrong depiction of various things in comics that previous historians would approve as correct (or rather would not identify as wrong). There were pages that would be redrawn up to 5 times, because, at different versions of the page a different historian would identify wrongly depicted details of the outfits, architectural elements, and furniture. Thus, in the end throwing away days' worth of work.

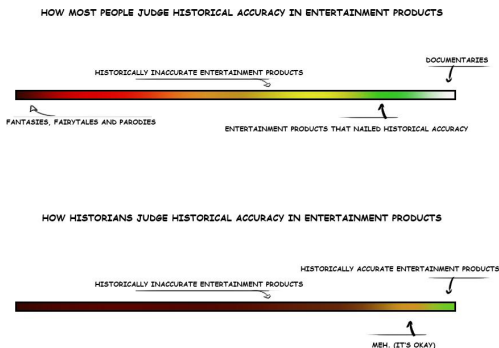
Finally, there is a challenge of perception about what is (or should be) a historical genre artwork. Most people (outside academia) perceive the fictional historical genre as a concept with many intermediate options.

In other words, when it comes to entertainment-based works there is an interval with complete fantasy and on factually based documentary at its extremes, with many divisions between them (Rosenzweig and Thelen, 1998). The author's personal experience in this project suggests that historians, as opposed to common people, see it as almost dichotomy where entertainment work is historically true or not (figure 2). And that can be a

huge problem if common understanding is not reached from the very start.

Inefficient time management, too optimistic assumption about production output when there was too little experience on the matter and developed physical and psychological fatigue resulted in the submission of the project to the Ministry being postponed twice. Which, arguably, damaged the image of the studio in the eyes of an institution that provides state support. Finally, the rush and pressure to finish the comic project

Figure 2



resulted in qualitative short-cuts with the comic book illustrations. As a result, the level of illustrations became very wavy between the different pages even in the same issue.

After the project was finished and presented to the public it got mixed reviews. On one hand, it caught public attention as one of the first Western-looking comic books that promise an account of Lithuanian history of an epic scale. And there were even fan letters praising the experience they got from reading this particular Lithuanian historic comic. But on the other hand, the average storytelling level and wavy illustration quality created tangible damage to comic book series commercial and critical results.

Soon after the project ended the illustrator created a post-mortem document where he listed his insights about the process. The key insights a listed below:

- There is no substitute for the weak narrative. Great illustrations and historical accuracy cannot compensate weak narrative in a medium that aims to entertain first. Finally, arguably is much better to have a professional scriptwriter who is interested in history, than a professional historian, that is interested in storytelling in entertainment media.
- It is important to prepare to work with historians. They differently perceive what is important in the fictional historical genre. Also, it is important to plan time intervals when work will stop because historians will require time to respond. As well it is paramount to discuss and agree with historians on the process of how consultation will work before starting the project.
- By increasing the number of historians (who specialise in different aspect) comic project naturally creates higher historical value. However, that will negatively affect the timetable.
- When one artist creates all comic artwork, although there is greater control over artistic vision, this not only conditions longer project execution time but also creates tremendous physical and psychological fatigue.

In the end, although this project brought a great additional understanding about the execution of the medium and the genre, in addition to generation of minor prestige for the illustrator and the studio, it was not a commercially and critically successful project. Furthermore, the studio was unsuccessful to secure further state funding for *Leičiai* series and complete the story.

4. “War aviators”: repeating mistakes and new insights

War aviators (figure 3) were next historical comic book project that the author of this paper produced. Although, it is important to notice that there were other comic projects between this one and *Leičiai*. But, of course, they were of a non-historical genre. As the illustrator jokingly noticed, it took few years to recover from the traumas of the last project of this genre, to perceive new comic book genre projects with passion.

The key differences with this project from the get-go was to:



Figure 3 SEQ Figure
* ARABIC 3. Graphic
novel War aviators.
Cover of Lithuanian
version.

- To have realistic timetable for execution.
- To employ division of labour in the creative process. In other words, to have separate artists for digital inking, colouring, and lettering.
- To prioritise narrative over art.
- The script was fully done before the start of the production.
- To better explain to historians that the fictional historical genre is not documentary (or even academic work) and should not be perceived as one.
- To take into account and plan for the fact that historians will need time to prepare consultations. And that will stop production as a result.

It is important to point out that this project also got state support. But, again, because of the way the Ministry operates creative team got less time to produce comic projects than planned or wanted. And again, the decision was made to take on the project (and work overtime) rather than to lose the funding. Especially, because the

state support was acquired during the start of the worldwide pandemic, when the commissions from the private sector significantly declined, and there was strong uncertainty about the financial future.

Unsurprisingly this produced the same results as the last time. Significant overtime was required to finish on the given timetable (although, again, postponement of the deadline was required). This resulted in arguably even worse physical and psychological fatigue. And even though, the decision not to take any shortcuts and to hold to best possible level of illustration quality was made, one can only speculate how illustration level would have looked if there were no fatigue.

Interestingly, this time historical consultations were managed much better. But, then again, this could be the result of fear to repeat previous experiences. In fact, one of the reasons why this time an early 20th century for the narrative was chosen, is that it has much better documented historical resources that are easily accessible through the internet. Furthermore, the narrative that is based in the early 20th century means that there is a chance to get pictures not only about everyday life but even about events, people, or places that are referenced in the narrative. And that makes the life of illustrators so much easier. Thus, when compared with *Leičiai* project where there was almost no reliable information that could be collected without historians specialising in specific area, the 20th century was a real treat.

Thus, two scriptwriters (one of them had higher education diploma in history) could conduct extensive research before handing narrative for historian judgment. In any case, historians who were attached to this project just provided consultations about aspects that were needed for the comic illustration and did it in a timely fashion. And, importantly, there were only a few things that were not answered by initial research conducted by scriptwriters, thus questions for historians were surgical.

Interestingly, just like in *Leičiai*, there was a situation when one historical fact was provided to the creative team about important inaccuracy when comic pages were already finished. Because of project timetable there were no possibilities to fix this inaccuracy, thus a solution was concocted to provide information at the end of the comic book about historical aspects that are likely to be different from those portrayed in the comic. Early feedback shows that this was perceived by the comic's readers as a positive aspect.

Finally, the choice to employ an assembly line approach to the creative process gave mixed results. Mainly, because two positions were given to final year bachelor level students. Although, both students worked hard and enthusiastically were trying to gather all needed skills and knowledge for the respective positions, the lack of professional experience meant that very attentive supervision was required, and a substantial amount of fixing from the main illustrator was necessary. In the end, candidacy for less creatively challenging and more technical letterer's position, in the illustrator's opinion, worked out well for this project, but candidacy for more creatively demanding position of colourer was not very well selected for the project.

The post-mortem document had these insights that related to communication and management of the project:

- Focus on better quality narrative worked. Most of the positive feedback comments on narrative rather than art. Thus, no project should start or even be considered before the story is solid.
- Colourer must have solid experience in colour theory, otherwise, it is an additional workload for the illustrator to fix and correct every page.
- DO NOT agree again to work on the comic project if the timetable is not feasible (requires constant overtime to finish on time).
- Realistic work planning is 0,5 page for pencilling and inking per day (excluding early layout), 2,5 pages for colouring, 5 pages for lettering.
- A detailed explanation of what is desired of the historians has greatly helped them to contribute more effectively to the project. Polite mantra of "this is entertainment first" has been very helpful.

Finally, it is interesting to note that although the author of this paper and the rest of the creative team is generally happy with achieved results, the overall toll to finish this project, most likely, will result in a couple of years gap before a new historical project will be considered.

5. Discussion

Historical genre and comic book medium have a great synergy. In United States quasi historical comics were often transferring its readers to Western, and later, to the settings of both World Wars. A similar situation is in Japan where comics regularly portray the samurai's era and France where cartoonists often depict plots that are set as far as Roman times. In other words, the comic medium has successfully transported its readers to the past all around the globe from the very start of this artistic expression. However, it is necessary to address the challenges of depicting historical settings in popular culture products.

Historical comics, as opposed to any other genre, can always lay claim that in addition to entertainment value they as well can be used as a casual learning tool. Pustz (2012) argues that fictional historical work (that primary aims to entertain and not educate) can be great additional tool for teaching history - given that the teacher can help to identify fictional and historical elements, these works primal usefulness is its ability to illustrate that life in the past was considerably different. Furthermore, even old historical comics can be of great help as a casual learning tool.

In this regard an interesting example is *Texas History Movies* that was published from 1926 to 1928 and later was used in schools as textbooks. It has to be noted that comic series presented a dominant historical narrative of the time, “with the Anglo Americans as the real Texans and with other ethnic groups (Native Americans and Mexican Americans) as historical enemies of counter-images to the Anglo American” (Magnussen, 2016:99). Thus, although, at the time most Texans believe that it is an accurate representation of history, today it would be extremely unethical to be presented as such. However, as Magnussen (2016) argues, with the teachers help, *Texas History Movies* can be used as historical source to contribute knowledge about historical context. And in this particular case - how Texas history was understood in the 1920s.

Thus, the comics historical genre, with the professional pedagogue guidance, has various interesting applications to help to develop the ability of historical thinking. In other words, comic medium is an effective tool to re-elaborate and renegotiate the meanings of the concepts studied (Weber, Saldanha, et al., 2013). This general notion that comics can be an effective secondary pedagogical tool is supported by quite a few studies (Berkowitz and Packer, 2001; Tatalovic, 2009; Araya, Pena and Leiner, 2021). Lastly, as Magnussen (2016) argues that comics medium through its specific characteristics makes it possible for the reader to relate to the comics characters in ways that fundamentally differ from conventional historical textbooks.

Thus, possibility to claim that one’s artwork can be used as casual learning tool can do wonders when one is applying for state support. That is why historical genre is always popular among various artistic media expressions when applying for Lithuanian state support. However, one cannot just claim to produce artwork of historical genre without backing it with evidence. Because, as Pustz (2012) argues, there is a certain risk when entertainment works claims historical representation, when in fact work is flawed or inaccurate. Especially when that artwork could be used as casual learning tool. Thus, it is necessary to address the difference between quasi historian (or historical fantasy) and historian fictional works. Quasi-historical artwork, although can be heavily influenced by aspects of the past it does not claim to be trustworthy to the historical accuracy of events, causes or outcomes. Historical genre, although, still fictional, claims that artwork portrays realistic detail and fidelity for the time period (Britannica, 2021). Therefore, the label of historical genre should not be assigned frivolously. And as Vadillo (2010:157) puts, “history is a conceptual construct that can be used or abused depending on comic book creator”.

However, working with historians on a creative fictional project that primary purpose is to entertain (and in turn - generate income for the creators) could be extremely challenging because it requires effective cooperation between two very different perceptions. Thus, unsurprisingly, Getz (2019) notice that “many graphic histories suffer from a deficiency either as comics or as histories”. Furthermore, the cooperation between historians and cartoonists could end up being quite unpleasant that, in the worst-case scenario, could lead both sides into disappointing valuation of the produced historical comic. Thus, reaching a conclusion that these two different worlds simply cannot find common ground and, thus, avoid such cooperation in the future.

It is important to address that in popular and academic literature there are quite a few examples what is considered great examples of fictional historical comics and graphic novels. And at this point it is not a universal viewpoint. Thus, the author of this paper will not address separately how the final result of this genre should look like. Firstly, because comic book medium allows quite few different artistic approaches to interpretation and presentation of the past. And secondly, because this paper focuses on cooperation with historians when producing historical comic book, rather than how it should look like. Which in turn is a very interesting topic.

It is important to state, that although author’s personal experience with historian consultation in *Leičiai* case was far from perfect, it did not negatively affect future willingness to work with them. In fact, the comic book project’s illustrator still has a warm relationship with all of them even though working with them caused high stress situations. On the other hand, it took years to recover from that experience before starting another comic project of historical genre. And only because studio’s illustrator is very fond of the genre. Thus, no doubt the first experience affected a further approach to working with historians. However, one cannot claim that the same outcome would be for all creators or that they would have similar experience.

However, if it all comes to a question “do this type of cooperation is necessary to produce high-quality historical artwork?” the answer, based on author’s personal experience gathered by producing two comic book projects, is unequivocally *yes*. But the much more important question is “how that type of cooperation should be executed in order to achieve the best results?”. For this the author suggests these rules:

1. At the very start of the collaboration with historians, it must be emphasized that the purpose of the artwork is to entertain, and not to educate or enlighten. It is highly recommended to indicate immediately which elements cannot change due to narrative aspects and which are desirable to be historically as precise and accurate as possible.
2. Narrative based artwork should always be approved by historians at the script level before investing in its production. Screenwriters, even if they look responsibly at historical research, cannot compare in their understanding of the past to a professional historian. Thus, scriptwriter can inadvertently give tremendous dramatic importance to the aspects that are historically inaccurate. If these inaccuracies are caught at the narrative level, it is much easier to correct them than in production.

3. The work schedule and creative process must anticipate and adapt to temporary stops while historical information is being collected. Furthermore, it is always necessary to plan for the emergence of new historical information that may fundamentally change certain aspects of the artwork. It is naive to expect that the implementation of the project will be completed according to an optimistic schedule.
4. If historical inaccuracies are caught in artwork during production stage, but there is no possibility to correct them, one should not be afraid to admit it formally.

However, if there is a situation, that, for some reason, these rules cannot be obeyed there is one final and important recommendation - abandon the claim of the historical genre. There is no shame in using settings of the past and do some fun with them in order to ask, "what if?". But unfortunately, there is simply no middle ground. And in digital age with evermore increasing access to information false claims of historical accuracy could be damaging to one's prestige.

6. Conclusion

In this paper author employs autoethnography method to gather data and insights about creative process when producing comics of historical genre. The two cases presented in this paper showcase how challenging creative process can be once creators set aim to produce historically accurate comic book. Both experiences become a foundation of how to better plan and execute creative work when working with this genre.

The experience led to formulation of rules that should help creatives to better plan creative process and utilise the consultation of the historians for the best possible artistic results. However, it is important to notice, that these rules are just guidance of how to approach historical genre when historians are involved but they cannot account for all aspects that can complicate creative process. Especially if it is the first time for the cartoonist to work with this kind of genre.

Finally, the very decision as to which historical period to choose will determine how much the screenwriters will be able to conduct historical research effectively on their own. The older the period being portrayed in the narrative, the more difficult it is for an untrained person not only to collect reliable data about that period but also to be able to interpret it properly. Therefore, portraits of older historical periods should always be viewed with more caution.

References

- Araya, B., Pena, P. & Leiner, M. (2021) Developing a health education comic book: the advantages of learning the behaviours of a target audience, *Journal of Visual Communication in Medicine*, 1–10.
- Berkowitz, J., Packer, T. (2001) Heroes in the Classroom: Comic Books in Art Education, *Art Education*, 54(6), 12–18.
- Britannica. (2021) Historical novel. Britannica. <https://www.britannica.com/art/historical-novel>
- Denzin, N., & Lincoln, Y. S. (2002). *The qualitative inquiry reader*. London: Sage Publications.
- Dumitrica, D. D. (2010). Choosing Methods, Negotiating Legitimacy. A Metalogue on Autoethnography, *Graduate Journal of Social Science*, 7(1): 18–38.
- Ellis, C. (2004). *The Ethnographic I. A Methodological Novel about Autoethnography*. Oxford: Altamira Press.
- Getz, T. (2019) The challenges of representing history in comic book form. OUPblog. <https://blog.oup.com/2019/01/the-challenges-of-representing-history-in-comic-book-form/>
- Jones, S. H., Adams, T. E., and Ellis, C. (2013). A History of Autoethnographic Inquiry, in Douglas, K., Carless, D. (Eds.) *Handbook of Autoethnography*, Routledge.
- Pustz, M. (2012) *Comic Books and American Cultural History– An Anthology*. Continuum International Publishing Group: New York.
- Richardson, L. 2000. My Left Hand: Socialization and the Interrupted life. *Qualitative Inquiry* 6(4): 467–473.
- Richardson, L. 2002. Skirting a Pleated Text. De-Disciplining an Academic Life. In *The Qualitative Inquiry Reader*, edited by N. Denzin and Y. S. Lincoln, 39–59. London: Sage Publications.
- Scott-Pollock (2020)
- Tatalovic, M. (2009) Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *SISSA – International School for Advanced Studies*, 8(4), 1–17.
- Vadillo, M. A. W. (2010) Comic Books Featuring the Middle Ages. *Itinéraires* (2010-3), 153–163.
- Weber, K. C., Saldanha, T. C., Silva, K. K. D. S. E., Santos, P. M. Souza, D. D., Arroio, A. (2013) Introducing comics as an alternative scientific narrative in chemistry teaching. *Bati Anadolu Eğitimi Bilimleri Dergisi*, 4(8), 1–14.
- Vuving, A. L. (2009) *How soft power works*. Asia-Pacific Center for Security Studies Honolulu United States.
- Collier, B. DeMarco, T. and Fearey, P. (1996) A defined process for project post mortem review, *IEEE Software*, 13(4): 65–72.
- Magnussen, A. (2016) Comics as historical source material: Race, ethnicity and power according to Texas History Movies, *Studies in Comics*, 7(1): 99–126
- Rosenzweig, R., Thelen, D. P. (1998). *The Presence of the Past: Popular Uses of History in American Life*, Columbia University Press.



As formas geométricas em livros para pré-leitores

Diana Maria Martins¹ and Sara Reis da Silva²

dmmartins@ipca.pt; sara_silva@ie.uminho.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Children's Literature,
Shapes, Pre-reading,
Toy book, Illustration,
Visual Literacy

Abstract

The aim of this brief study is to present a critical reading of four books aimed at pre-readers whose common theme is the approximation to the concepts of forms. The supply of the book market aimed at babies and very young children in Portugal, in fact, corresponds to a sector that, in the last decades, has enjoyed a strong growth, showing a very diverse form(s) even though sometimes with a very variable quality. The scarcity of academic studies focused on this field motivates the realization of our concise analysis. A characterization of these books will be made, especially for training purposes and a reflection around the characteristics of their potential readers, followed by a discussion centered on an exemplary corpus, through the use of analysis tools and key concepts specific to the child's studies, but also from literary studies, in particular children's literature, design, illustration, as well as developmental psychology, given the relevance of knowledge of children's cognitive development (stage of personality development) in the development of reading itself (stage of development and type of reading) [11].

Introdução

Será objetivo deste breve estudo apresentar uma leitura crítica de quatro volumes dirigidos a pré-leitores que têm por temática comum a aproximação aos conceitos das formas. A oferta do mercado livreiro dirigida a bebés e a crianças muito pequenas em Portugal, na realidade, corresponde a um setor que, nas últimas décadas, tem gozado de um forte crescimento, ostentando forma(to)s muitos diversa(o)s e uma qualidade muito variável. A escassez de estudos académicos centrados neste domínio motiva a concretização desta nossa concisa análise. Será feita uma caracterização destes livros de intuito, sobretudo, formativo e uma reflexão em torno das características dos seus potenciais leitores, seguindo-se a reflexão centrada num *corpus* exemplificativo, através do recurso a instrumentos de análise e conceitos-chave próprios dos estudos da criança, mas também dos estudos literários, em particular da literatura para a infância, do *design*, da ilustração, bem como da psicologia do desenvolvimento, dada a relevância do conhecimento do desenvolvimento cognitivo infantojuvenil (estádio de desenvolvimento da personalidade) no próprio desenvolvimento da leitura (estádio de desenvolvimento e tipo de leitura) [11].

¹ Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Design, Campus do IPCA - Barcelos, Portugal.

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

Algumas notas acerca de uma seleção de livros sobre as formas geométricas para pré-leitores

A forma corresponde a um dos elementos básicos constituintes de qualquer mensagem visual, figurando no compêndio composto por um total de dez componentes elementares identificados e cuidadosamente caracterizados por Donis A. Dondis, em *Sintaxe da Linguagem Visual*, obra editada pela primeira vez em 1973 [7]. A reflexão analítica sobre um conjunto de saberes inerentes à criação imagética centrada na caracterização individual de cada um destes elementos básicos (o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura ótica e/ou tátil, a escala ou proporção, a dimensão e o movimento) e respetivas interrelações compositivas entre estes, encontra-se no cerne de relevantes estudos técnicos ou didáticos alusivos à linguagem do *design* [7, 13, 16, 18]. Trata-se de obras, por conseguinte, que procuram tornar evidente que tanto a literacia verbal, quanto a literacia visual, podem e devem ser educadas ou aprendidas, segundo um processo de aquisição de saberes teóricos e de uma prática, composto por várias fases, que têm por início a identificação e o estudo dos seus elementos mais simples e nucleares (acima elencados), contribuindo, em última análise, tanto para uma criação pictórica (do ponto de vista do autor, *designer* ou ilustrador), quanto para uma receção (no papel do leitor/recetor) mais cultas, exigentes e aprimoradas.

No domínio da gramática visual, é sabido que, a partir do ponto, a unidade mínima e mais simples de qualquer imagem, se forma a linha (graficamente explícita ou apenas sugerida) que dá conta da trajetória desse primeiro elemento (o ponto) ou pode ser também definida como correspondente à ligação entre dois pontos. Uma vez fechada, a linha materializa-se numa forma, isto é, num plano ou superfície delimitado(a). Assim, como referem Ellen Lupton e Jennifer Phillips, as “formas são planos [bidimensionais] com limites. Em programas vetoriais, toda a forma possui contorno e preenchimento. Um plano pode ser paralelo à superfície da imagem ou inclinar-se e recuar no espaço. Tetos, paredes, pisos e janelas são planos físicos. Um plano pode ser sólido ou perfurado, opaco ou transparente, rugoso ou liso” [18]. Christian Leborg, em *Gramática Visual* (2015), destaca, igualmente, esta aceção de limite ou fronteira na procura da definição do conceito de forma “los objetos se perciben dentro de unos limites definidos. Estos limites se conocen como líneas de contorno. El contorno es lo que define la forma. Una superficie puede tener muchas formas. Las formas quedan definidas por sus contornos, que pueden ser rectos o curvos” [16]. O quadrado, o círculo e o triângulo equilátero correspondem às três formas básicas, presentes nesta listagem de ferramentas básicas, às quais estão associadas determinadas singularidades e significados distintos. Por conseguinte, todas as formas físicas da natureza, isto é, as formas orgânicas “(...) creadas por organismos vivos o bien basadas en ellos” [16] e da imaginação humana, ou seja, as formas aleatórias, “(...) son resultado de la reproducción, la acción humana inconsciente o la influencia fortuita de la naturaleza” [16] e são construídas a partir da combinação infinita destas formas geométricas básicas [7].

Assim sendo, as obras que enformam o nosso *corpus* elencam estas três formas (geométricas) principais e ainda outras, por via da sua representação visual, não raras vezes, inserida numa determinada realidade

(situação-cena) ou correspondente a um objeto (ou apenas a parte deste) que se considera idêntica ou familiar à vivência diária do destinatário extratextual a que a obra se dirige.

Consubstanciando uma tendência relativamente recente, a verdade é que, em Portugal, são vários os livros que, nas últimas décadas, têm nos pré-leitores (nos bebés e nas crianças que não dominam o código linguístico) o seu potencial recetor. Referimo-nos a livros não raras vezes de formato reduzido (mas não obrigatoriamente), alicerçados num discurso visual substancial, face a um texto contido ou ausente, cuja componente material e lúdica é alvo de uma cuidadosa ou acentuada valorização. Como tal, é comum a opção gráfica por cantos redondos, por papel de maior gramagem ou cartonado. A impressão em tecido ou sobre plástico é também ela frequente. Soluções compositivas e materiais que, portanto, têm em vista uma maior resistência, durabilidade e segurança destes artefactos, numa fase de aproximação precoce aos livros e à leitura que pressupõe diversas e frequentes explorações, revisitações/releituras constantes, em momentos formais e informais de mediação leitora ou de exploração individual, de cariz eminentemente descomprometido, lúdico e livre [15, 19, 22, 23]. A abordagem de temáticas e conceitos que se prendem com a descoberta do mundo envolvente destes pré-leitores nestes volumes – que Glória Bastos, em *Literatura Infantil e Juvenil*, situa no grupo temático composto por “livros que apontam para a relação do EU com o MUNDO” [2] –, constitui uma vertente muito expressiva deste segmento editorial, ainda que maioritariamente dominado por traduções de obras estrangeiras. Em termos formais, estas publicações assentes na nomeação e identificação de distintos conceitos (como as profissões, os números, o abecedário, as cores, entre outros), ou seja, de propósito sobretudo informativo, “podem assumir uma forma narrativa, ou um simples adicionar de imagens e/ou situações. Mas mesmo neste último caso, os melhores exemplos ultrapassam o aspecto estático de simples repertório. Colocam os objetos em situação, abrindo assim a porta à projecção do leitor sobre a imagem” [2]. Assim, a arquitetura verbo-icónica destas publicações, ora as aproxima do álbum-narrativo, ora comunga de características relativas ao domínio do álbum-documentário, portefólio ou catálogo, ou, ainda, pode situar-se numa posição híbrida, na qual simultaneamente se observa uma leitura estética (ancorada em alguns aspetos ficcionais) e uma leitura eferente (alicerçada em factos reais). Este hibridismo, observável em obras publicadas nos últimos anos, é uma singularidade, na realidade, também destacada por Sophie Van der Linden: “la frontière entre le livre documentaire et le livre de fiction tend à s’effacer et il faut reconnaître que, solvant, ces ouvrages apportent, de part de point de vue du narrateur, une vision realiste et riche de sens, tandis que les images privilégient une grande ouverture sur l’imaginaire. De plus, une tendance récente consiste à la publication d’ouvrages de premiers apprentissages très proches du livre d’art. Ces croisements entre les genres s’ils sont réussis, ne peuvent qu’enrichir la lecture” [17].

No que respeita à componente visual, podemos dizer que esta segue de perto, na maioria das vezes, o referente real (muitas vezes, construída com recurso a fotografias), distinguindo-se, regra geral, por cores vivas e

facilmente discerníveis do fundo, tendo em vista uma fácil identificação e assimilação de vocabulário, surgindo, com frequência (mas não obrigatoriamente), acompanhada de uma legenda nominal (ou de frases curtas de cariz descritivo). Estas referências nominais encontram-se agrupadas por temáticas ou reunidas por alguma relação de familiaridade, não obstante o escasso texto e a ausência de uma narrativa na maioria dos casos.

Conceitos abstratos, como o universo particular das formas (tópico sobre o qual se debruça este nosso estudo), chegam aos mais pequenos, por via destes primeiros livros, de um modo simplificado, lúdico e prazeroso, dando resposta à incansável curiosidade natural da criança, à sua busca constante por respostas que as ajudem a compreender a realidade que as rodeia e a determinar uma racionalidade nesta última, mas também motivam a reflexão e o avançar com mais questões que, em última análise, incitam à aquisição e ao enriquecimento cultural [2, 15].

De modo cada vez mais frequente, estes primeiros volumes apresentam particularidades gráficas que exigem a ação física do leitor sobre o objeto-livro, que supera o tradicional formato de códice, fazendo do ato de decifração um momento estimulante, interativo e divertido, permeado pelo desafio e pela descoberta [23]. Referimo-nos, neste caso concreto, aos livros-brinquedo, volumes cuja configuração gráfica – ao nível da encadernação, da dimensão/do formato (variável e, por vezes, próximo do universo infantil), do material (tecido, plástico ou esponja, por exemplo), da adição de estratégias gráficas/mecânicas (abas, discos giratórios, por exemplo) – se distingue das mais comuns, revestindo-se de uma notória essência lúdica, experimental e/ou interativa (favorecendo, assim, a sensorialidade e a psicomotricidade) [20]. Ressalve-se, todavia, que os aspetos diferenciadores dos livros-brinquedo nem sempre são visíveis de imediato na capa, no formato ou no modo de encadernação, cingindo-se, quase sempre, somente ao miolo, ou seja, o “formato de capa nem sempre é alterado ou projetado para uma objetiva relação com o apelo “brinquedo”” [20]. Aliás o único volume presente no *corpus* deste estudo que se situa neste universo editorial é exemplificativo desta observação. A configuração provocadora dos livros-brinquedo é, em certa medida, “inquietante”, na medida em que convida à aproximação, à intervenção, substantivando-se num objeto cuja aparência insinua um “brinque comigo” [20], além de que apresenta uma inegável proximidade física com o livro-objeto³, auferindo, portanto, “uma irrevogável vocação experimental, além de um lugar de transição de uso, com função de entreter, alegrar, levar à ação e ao conhecimento, pela plasticidade gráfica e artística, *performance* e tecnologias adaptadas a uso de interagir e brincar” [20]. Daí que Ana Paula Paiva sublinhe como uma das suas principais singularidades uma “vontade de olhar-tocar” [20], alusiva ao modo particular de leitura vivenciado por via dos livros-brinquedo, acrescentando, ainda, que “convidativo ao deleite e ao aprendizado recreativo, muitas vezes é

³ Neste domínio dos livros-objeto, merecem referência os volumes de cariz ousado do americano David A. Carter (Utah, 1957), mas também publicações da autoria de Bruno Munari (1907-1998), criador italiano reconhecido com o Prémio Andersen, em 1974, e de Katsumi Komagata (Shizuoka-Japão, 1953) pela força da exploração da forma e da materialidade do livro, por exemplo, entre outros.

um livro querido ou adorado, que a criança carrega para várias partes por onde vai” [20], fazendo destes primeiros momentos de aproximação ao livro, ocasiões de afeto e de cumplicidade.

Talvez seja importante lembrar, de modo a legitimar esta nossa preferência pela designação *livro-brinquedo*, que o brinquedo pressupõe uma manipulação ausente de regras pré-determinadas, ou seja, uma indeterminação/abertura quanto ao uso e uma relação próxima com a criança, sendo um objeto concebido ou somente utilizado como tal [8, 10, 14]. De facto, o brinquedo é entendido como um instrumento que incita à brincadeira⁴, um artefacto substituto dos objetos reais e que depende do uso e do prazer para existir. O brinquedo pode, também, ser visto como um objeto cultural, provindo de um determinado contexto histórico-social, uma vez que abarca os elementos culturais e tecnológicos advindos desse mesmo contexto [8, 14]. Com efeito, o brinquedo corporiza a forma como os adultos interpretam o mundo dos mais pequenos, refletindo “os conhecimentos sobre a criança disponíveis numa determinada época” [3], e assume a configuração que os mesmos interpretam como exigível aos olhos da criança. Acresce o facto do referido objeto conservar, igualmente, os valores, o modo de pensar e de agir daquele que lhe deu forma, tendo por base a memória e a imaginação do seu criador. Deste modo, além do contexto atual, o brinquedo reflete “uma visão idealizada do passado do adulto” [14], assumindo-se como um objeto no qual “a imagem também deve seduzir o adulto e representar sua relação com a infância” [8]. Fenómeno, na verdade, igualmente descortinável na atenção comercial do mercado livreiro, centrado na edição destes primeiros livros para a infância, aos anseios dos pais pela autonomia, proteção e satisfação imediata dos desejos dos filhos (real consumidor destes livros enquanto mediador), mas também pelo crescente interesse pelas necessidades cognitivas, psicológicas e vitais dos pequenos leitores. No entanto, como salienta Benjamin, “é a imaginação da criança que transforma os objetos dados pelo adulto em brinquedos” [8]. É o sentido lúdico que lhe é inculcado que confere o estatuto de brinquedo aos brinquedos particularmente criados para a criança, e os distingue de meros objetos [14]. Assim, e de acordo com Francine Ferland [9], um bom brinquedo deve incentivar a criança a agir, explorar, imaginar, construir e facultar-lhe prazer. Esta caracterização do objeto lúdico parece-nos igualmente válida na definição dos primeiros livros dirigidos ao sujeito infantil. Mesmo que, do ponto de vista material, não apresentem propriedades indiscutivelmente brincáveis, deverão ser sempre objetos com os quais a criança pode e deve criar uma certa intimidade e exploração sem obrigações ou compromissos categóricos e quantificáveis.

Se pensarmos do ponto de vista da psicologia do desenvolvimento, facilmente constatamos que, na primeira infância, a aquisição de conhecimento é feita por via da ação lúdica, sendo através da informação provida dos sentidos que se efetiva a aquisição de conhecimento. Deste

4 No entanto, dependendo do contexto em que é usado, um mesmo objeto pode assumir-se como um brinquedo ou como material pedagógico. Desta forma, nas ocasiões em que o intuito de aprendizagem de conceitos ou de desenvolvimento de competências prevalece, o objeto brinquedo perde o seu carácter lúdico e passa a assumir-se como material pedagógico.

modo, desde bebés e ao longo do seu crescimento, as crianças vão-se apercebendo de que existem determinadas sensações (prazerosas ou não). Estas informações sensoriais decorrem da exploração do meio envolvente por via do próprio corpo (através dos diferentes sentidos) e favorecem o desenvolvimento do ser humano a nível cognitivo, emocional e social. Movidas pela curiosidade, fazem múltiplas e reiteradas explorações sensoriais, mostrando-se fascinadas por cada nova descoberta e pelas singularidades de um mundo por explorar. Deste modo, e de acordo com o defendido por Renato Paiva [21], a aprendizagem depende da integridade do processo sensorial, isto é, da capacidade que temos de receber as informações sensoriais do ambiente e dos movimentos do corpo, de processar e integrar as diferentes modalidades sensoriais (movimentos, cheiros, toques, sons, etc.) no sistema nervoso central que uma vez processados no cérebro produzem respostas adaptativas adequadas. Deste modo, podemos dizer que “o desenvolvimento do cérebro depende da informação que este recebe do ambiente. As crianças, naturalmente, realizam atividades de movimento e de manipulação que promovem uma integração da informação recebida através dos sentidos” [21]. Importa, talvez, relembrar a respeito dos estádios de desenvolvimento, determinados por Jean Piaget, que até aos dois anos de idade, ou seja, durante o estágio sensório-motor, a ação do bebé sobre os objetos através da manipulação, da exploração e da experimentação torna possível a compreensão, por via da assimilação⁵ e da acomodação, de certas regras ou “esquemas de ação” [12], como, por exemplo, a permanência do objeto, assente numa prática visão-ação que “(...) torna o bebé muito dependente do instante presente” [12]. Deste forma, será somente por volta dos vinte e quatro meses que emerge a inteligência simbólica ou representativa, “assim, a criança de 2 anos recorre a esquema de ação que aprendeu no estágio sensório-motor, mas, desta vez, com distância relativamente ao real. Começa a interiorizá-los e a combiná-los mentalmente” [12]. Vemos, portanto, que gradualmente o bebé passa a analisar quantitativa (sendo que a compreensão do conceito de número ocorre por volta dos 6/7 anos, de acordo com Piaget) e qualitativamente os objetos (de acordo com a sua cor, a sua função, a sua forma, por exemplo), sendo esta última operação designada por categorização. Tentando simplificar esta atividade cognitiva relativa à categorização, importa recuperar brevemente uma prática habitual e essencial na primeira infância, descrita por Oliver Houdé, em *A Psicologia da Criança* (2017), “em pequenos, todos fizemos, por brincadeira ou paixão, categorias ou coleções de objetos diversos: carrinhos, soldados, berlindes, etc. De resto, na idade adulta, continuamos a fazer isso em casa ou no trabalho, e, quando se trata de ciência, chamamos-lhe «taxinomas»” [12]. Como tal, para Piaget, a categorização implica não só que a criança compreenda um sistema ou lógica das classes que lhe permita o reconhecimento de conjuntos de objetos com propriedades similares (segundo critérios de classificação assentes em formas ou cores idênticas,

5 Por assimilação entende-se “(...) o processo pelo qual um objeto do meio é «diretamente apreendido» pela estrutura do organismo. Inversamente, a acomodação é o processo pelo qual a estrutura do organismo se modifica para se ajustar ao meio” [12].

por exemplo), assim como exige uma identificação quantificável desses objetos, isto é, a contagem em número desses elementos com singularidades comuns. Ainda que primeiramente, Piaget tenha defendido que esta lógica das classes apenas sucede a partir da entrada no ensino básico (em torno dos 6/7 anos de idade), em 1987, virá a reconhecer que a partir dos 5 anos, a criança é já capaz de agrupar os objetos que a rodeiam de acordo com um padrão lógico, apesar de ainda revelar limitações no que respeita à sua quantificação. Oliver Houdé, na obra supracitada, torna claro que têm sido vários os estudos desenvolvidos, desde então, em torno desta categorização lógica, salientando, por exemplo, a descoberta “(...) nas décadas de 1980 e 1990, de capacidades muito mais precoces de categorização lógica na criança pequena e no bebé (como em relação ao número)” [12]. Torna, por conseguinte, evidente que “(...) por um lado, já existem no bebé capacidades cognitivas bastante complexas, ignoradas por Piaget, e que, por outro, a sequência do desenvolvimento da inteligência é marcada por erros, enviesamentos perceptivos, desfasamentos inesperados (não previstos pela teoria piagetiana) e aparentes regressões cognitivas” [12].

Por tudo isto, e atendendo aos potenciais recetores dos livros que nos propusemos analisar, tratando-se de bebés e de crianças mais pequenas, “o aspeto físico do livro recebe uma atenção redobrada” [6], pelo que a apreensão goza de uma maior liberdade, mesmo no caso daqueles que não se situam no domínio específico dos livros-brinquedo. Por conseguinte, “nos primeiros anos de vida, o livro é/tem de ser encarado como um brinquedo (...)” [11,18, 21] e, portanto, numa idade precoce da aproximação à leitura esta deverá passar pela dimensão material do livro, que deve ser esteticamente estimulante e promover uma relação afetiva e prazerosa com o objeto-livro [11].

Seguindo um critério de ordem cronológica, começamos por analisar um volume de formato reduzido, cartonado, publicado, em 1993, pela editora Melhoramentos de Portugal, composto apenas por três duplas páginas, inscrito na coleção «O meu primeiro livro de». Intitula-se *Formas* e conta com ilustrações do argentino, a residir no Brasil, Adalberto Cornavaca (1938-) [5]. Trata-se de um álbum-documentário centrado na representação das três formas básicas inerentes à criação pictórica, ou seja, o quadrado, o triângulo e o círculo, cujo propósito se torna perceptível, desde logo, na capa pela apresentação simultânea destes três elementos em destaque, colocados sobre os narizes de três focas. A obra em causa assume-se como uma abordagem muito breve e visualmente estilizada destes elementos da gramática visual, dispostos primeiramente um a um em posição de destaque junto de uma foca, sendo que as posições destas personagens procuram acentuar as direções visuais básicas: horizontal, vertical, diagonal e curva, correlacionadas com as formas em estudo. Veja-se que, por exemplo, aquando da representação do triângulo, simula-se visualmente o movimento de descida da foca por uma das suas diagonais, pelo que, neste caso, o triângulo é pictoricamente comparável a um escorrega, objeto tão comum nas brincadeiras dos mais pequenos. Simultaneamente, cada página ímpar convoca explicitamente o leitor a procurar cada uma destas formas em objetos do quotidiano, como o círculo nas rodas de uma bicicleta, o triângulo no telhado de uma igreja ou a forma do qua-

drado na morfologia de uma moldura na parede, entre outros. A contracapa deste volume apela a esse olhar atento sobre os objetos do dia-a-dia por via, agora, de uma composição de tendência abstrata na qual são colocadas, de modo sincrónico, as três formas que anteriormente tinham sido tratadas caso a caso. Assim, ainda que o discurso textual seja parco e descritivo, em articulação com uma dimensão imagética preponderante composta por contornos delimitados de fácil discriminação, esta primeira obra analisada desperta os mais pequenos para o reconhecimento destes componentes basilares da criação visual, num jogo de procura e descoberta que se pode estender para além dos limites de leitura deste livro.

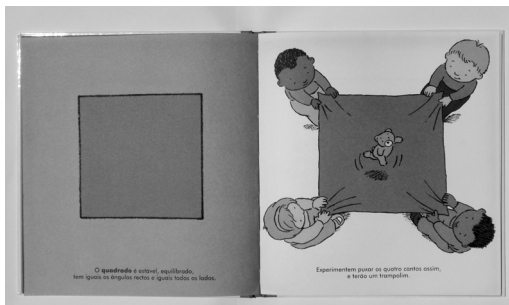


Fig. 1. Páginas de *Formas* (1993), de Adalberto Cornavaca [5].

Com uma forma(to) também quadrangular, mas com uma dimensão considerável, que requer uma mediação mais próxima, segue-se o volume *As minhas primeiras formas*, de Françoise Audry-Iljic e Thierry Courtin (1954-), vinda a lume em 1995, pela Bertrand Editora [1]. Nesta coleção, constam, ainda, os volumes *Os meus primeiros números* (1994), *As minhas primeiras cores* (1995) e *O meu primeiro alfabeto* (2ª edição, 1995), que se distinguem por serem gráfica e esteticamente cuidados e apelativos, não obstante as inegáveis preocupações pedagógicas descritas na informação peritextual inicial, na secção intitulada “História do saber”, dirigida ao mediador adulto que dá conta das necessidades da criança nestes primeiros anos. Seguindo o mesmo elemento aglutinante de toda a coleção, que se prende com a atenção à dimensão lúdica e o reconhecimento da sua relevância na aprendizagem, em *As minhas primeiras formas*, esclarecem-se, inicialmente, na referida secção os propósitos didáticos desta obra: “(...) Artistas e construtores natos, [as crianças] partem assim à descoberta das formas, uma actividade essencial ao seu desenvolvimento. São capazes de distinguir desde muito cedo entre o direito e o torto, o redondo e o bicudo, e diferenciar o aberto do fechado e uma superfície plana de outra em relevo. Contudo, há uma distância considerável entre isto e reconhecer uma forma, mesmo as mais simples, como por exemplo um triângulo. É preciso serem capazes de o identificarem em qualquer lado, no meio de outras formas, seja qual for a cor ou o material, mesmo quando o tamanho ou a forma se alteraram. As formas «simples» são na verdade puras invenções geométricas de que existem muito poucos exemplos perfeitos no mundo que nos rodeia. Mas, para o espírito humano, elas são como um alfabeto

que lhe permite analisar todas as formas existentes, compreendê-las, reproduzi-las ou reinventá-las. Este livro é feito para acompanhar a criança nas suas explorações (...).” Por via de um discurso verbal rimado, são apresentadas as formas geométricas com início no ponto, que, apesar de “pequenino” como é aqui caracterizado, dá início a todo o desenho. Segue-se a descrição divertida das diferentes propriedades da linha, acompanhada de ilustrações alusivas a diferentes cenas ou episódios que remetem para a identificação destes elementos gráficos no domínio factual, sempre ligados à ação lúdica da criança. Uma vez fechada, a linha dá lugar à forma ou superfície, seguindo-se a representação e a caracterização verbo-icónica das formas geométricas, chamando a atenção para conceitos como equilíbrio, estabilidade, entre outros. Para além das formas bidimensionais, também os sólidos geométricos são dados a conhecer nesta obra por meio de comparações visuais diversas como o cilindro das palhinhas, das flautas, do rolo do pintor ou do pasteleiro ou as esferas identificadas nas bolas de sabão, entre outros exemplos dados a ver em ações representadas por personagens infantis que recriam gestos e comportamentos próprios de certas profissões ou simplesmente exploram materiais e realizam construções ao sabor da imaginação, mostrando que, apesar de serem conceitos abstratos, a sua aprendizagem e compreensão pode fazer-se com prazer. A estrutura da obra em análise assemelha-se à anteriormente analisada. Assim, com exceção das últimas páginas deste livro, que convidam à construção e combinação infinitas, partindo das formas e dos sólidos geométricos elencados, cada página par apresenta individualmente uma destas ferramentas visuais sobre um fundo uniforme e, frequentemente, com recurso a linhas de contorno. Já as páginas ímpares remetem para a realidade quotidiana do sujeito infantil, que, num primeiro momento, incitam ao jogo de descoberta e de nomeação, mas, conseqüentemente e de modo gradual, sensibilizam e educam o olhar dos pequenos leitores, tornando-os atentos a metáforas visuais como círculo, crepe e lua ou cone, chapéu, gelado significados e aceções aqui representados.

Fig. 2. Páginas de *As minhas primeiras formas* (1995), de Françoise Audry-Iljic [1]



Avançando, agora, para o século XXI, segue-se a leitura de *As Formas* (2011), de Luísa Ducla Soares (Lisboa, 1939) (autora fundamental da LIJ portuguesa, com mais de 100 livros publicados), volume editado com a chancela da Terramar [24]. Trata-se de um volume que dá conta, a cada dupla página, de pequenas peripécias vividas pela protagonista Maria Flor com o seu cão Totó por via das quais se descobrem formas geométricas, bem como algumas formas da natureza (orgânicas). Editado um ano antes da autora completar 40 anos de vida literária, esta publicação segue de perto a habitual hiperbolização lúdica que distingue a escrita desta autora, além de tirar partido da figura animal com a qual a criança facilmente partilha afinidades de comportamento, sentimentos e emoções. Sob a forma de discurso poético, que, aliás, é o campo onde esta escritora emprega

maiores doses de ironia, graça, irreverência e humor, sendo, sobretudo, deste último que se serve para transmitir mensagens sérias, também aqui é dada ênfase à vertente lúdica, com vista a um envolvimento mais espontâneo do leitor. Convicta de que o humor pode ser usado mesmo para conteúdos de maior seriedade, as situações aqui ficcionalizadas baseiam-se na exploração das potencialidades lúdicas da língua, assentes no *nonsense*/absurdo ou, ainda, em torno do mundo às avessas, como,

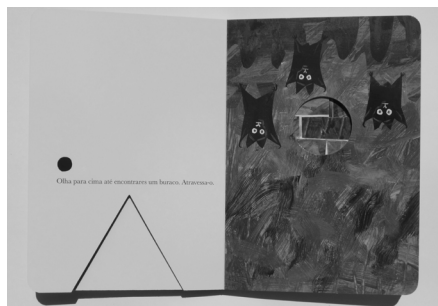


por exemplo, “Flor quis pentear o pentágono, / mas é careca, coitado. / Parece mais uma casa / sem chaminé no telhado” [23]. Trata-se de uma estratégia capaz de estimular a aprendizagem das formas, ao mesmo tempo que delicia e diverte o leitor, baseada na comparação metafórica

Fig. 3. Páginas de *As Formas* (1995), de Luísa Ducla Soares e Pedro Leitão [23].

como forma de promoção do riso, como, aliás, o registo ilustrativo, de Pedro Leitão, bastante colorido e fiel ao texto procura evidenciar.

Encerramos esta proposta de leitura com um álbum narrativo recentemente traduzido pela Kalandraka, com texto e ilustração do renomado Eric Carle (1929-2021), *A Mensagem Secreta de Aniversário* (2021) [4]. Se o anterior volume apresentava uma capa mole, no caso deste último, recupera-se a valorização do formato reduzido, usado nos primeiros dois volumes aqui analisados (o papel cartonado, com cantos redondos), sendo esta obra pensada para ser manuseada livremente por mãos pequeninas. As formas geométricas, mas também orgânicas, e outras construídas pelo homem a partir das primeiras, são dadas a conhecer por via de um desafio que o leitor é convocado a resolver, numa leitura que, além da dimensão tradicional, exige a atenção à dimensão gráfica do livro pelo recurso à exploração de recortes, uma estratégia gráfica bidimensional frequentemente usada em livros-brinquedo ou em livros-objeto. Os diferentes cortantes usados ao longo desta obra, que, aliás, dão forma às formas, correspondendo a triângulos, a estrelas, a retângulos e a círculos, entre outras, cumprem aqui uma dimensão narrativa, funcionando como patamares a ultrapassar pelo leitor



(etapas ou níveis primeiramente avançados nas instruções presentes no misterioso envelope lido pelo protagonista, a quem é exigido que vivencie fisicamente as ações, de Tim de modo a resolver o repto inicialmente proposto. Cada um destes recortes permite, também,

Fig. 4. Páginas de *A Mensagem Secreta de Aniversário* (2021), de Eric Carle [4].

antever parte da ilustração seguinte, pelo que a criança acaba por avançar com hipóteses de leitura que podem ou não ser confirmadas, aspeto que converte a leitura da obra em análise num momento envolvente e dinâmico. Texto, imagem e suporte atuam, portanto, sinergicamente, revelando que a abordagem de conceitos abstratos como as formas pode passar pela ficcionalização (não exclusivamente didática) e pela exploração lúdica e criativa da bidimensionalidade do objeto-livro.

Considerações Finais

Ainda que nem todos ostentem propriedades brincáveis do ponto de vista material, a verdade é que as obras agora relidas apresentam como fator aglutinante a abordagem lúdica dos conceitos em análise, as formas, dada a sua relevância na aprendizagem e na aproximação dos mais pequenos à leitura e ao livro. As curiosas e instigantes comparações visuais, presentes no discurso ilustrativo prolífico em todos estes volumes (uma opção legitimada pelo parco conhecimento destes pré-leitores), estimulam o olhar atento e, já por si, indagador da criança, motivando-o à decifração de uma realidade formalmente complexa. É hoje reconhecido que, por via do brincar, o sujeito infantil desenvolve competências e atitudes que lhe serão fundamentais em diferentes situações do seu quotidiano e ao longo da vida. A componente lúdica, quer por via do jogo exploratório dos sons das palavras, habilmente valorizado no volume de Luísa Ducla Soares, por exemplo, quer através da ação física sobre o próprio livro, observável em *A Mensagem Secreta de Aniversário*, quer, ainda, por via do jogo de procura e de descoberta das formas geométricas em referentes reais, iniciado pela leitura das duas primeiras publicações analisadas, motiva o pequeno leitor a continuar a descobrir o mundo com um olhar que, cremos, já não será o mesmo. No processo de formação de leitores, principalmente nos primeiros anos de vida, a componente lúdica, por via da linguagem verbal, bem como do discurso ilustrativo e da vertente gráfica, encontra-se profundamente ligada à aprendizagem. Mas isto não significa que a dimensão educativa ou didática deva ser o fator dominante destes primeiros volumes. Com efeito, não podemos esquecer que, enquanto brinca, a criança não tenciona aprender. Se a aprendizagem se der, na verdade, será por casualidade, dado que ela brinca sem outro fim em mente que não o brincar. Assim, a iniciação daquele que é um longo e progressivo processo de conquista da literacia visual e da literacia verbal dá-se de modo descomprometido, muitas vezes informal, a partir da brincadeira e da descoberta de formas e de elementos básicos próprios da escrita e da criação imagética que se torna mais rico quando pressupõe o contacto com estes primeiros livros dirigidos a pré-leitores, que aí têm oportunidade de dar os primeiros passos no desenvolvimento de um “saber-fazer” e de um “saber-ser”.

Referências

1. Audry-Iljic, F.: *As Minhas Primeiras Formas*. Bertrand Editora, Venda Nova (ilustrações de Thierry Courtin) (1995).
2. Bastos, G.: *Literatura Infantil e Juvenil*. Universidade Aberta, Lisboa (1999).
3. Brougère, G. (1998). *A Criança e a Cultura Lúdica*. In: *Revista da faculdade de Educação*, 24(2), pp. 103-116, <https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>.
4. Carle, E.: *A Mensagem Secreta de Aniversário*. Kalandraka, Matosinhos (2021).
5. Cornavaca, A. (ilust.): *Formas*. Colec. «O meu primeiro livro de». Melhoramentos de Portugal, Lisboa (1993).
6. Debus, E. & Silveira, R.: *Fabrico e Uso de Livros Artesanais na Formação de Educadores*. In: Ramos, A. (org.). *Aproximações ao Livro-objeto: das potencialidades Criativas às Propostas de Leitura*. pp. 145-157. Tropelias e Companhia, Porto (2017).
7. Dondis, D.: *Sintaxe da Linguagem Visual*. Martins Fontes: São Paulo (1991).
8. Fantin, M.: *No Mundo da Brincadeira: Jogo, Brinquedo e Cultura na Educação Infantil*. Cidade Futura: Florianópolis (2000).
9. Ferland, F.: *O Desenvolvimento da Criança no Dia-a-dia. Do Berço até à Escola Primária*. Climepsi Editores: Lisboa (2006a).
10. Ferland, F.: *Vamos brincar? Na Infância e ao Longo da Vida*. Climepsi Editores: Lisboa (2006b).
11. Gomes, J.: *Da Nascente à Voz. Contributos para uma Pedagogia da Leitura*. Caminho, Lisboa (1996).
12. Houndé, O.: *A Psicologia da Criança. Texto & Grafia*, Lisboa (2017).
13. Kandinsky, W.: *Ponto e Linha sobre Plano - Contribuição à Análise dos Elementos da Pintura*. Martins Fontes: São Paulo (1997).
14. Kishimoto, T.: *O Brincar e as suas Teorias*. Pioneira: São Paulo (1998).
15. Kümmerling-Meibauer, B., Meibauer, J.: *First Pictures, Early Concepts: Early Concept Books*. In: *The Lion and the Unicorn* 29(3), pp. 324-347, <https://muse.jhu.edu/article/187697>.
16. Leborg, C.: *Gramática Visual*. Gustavo Gili: São Paulo (2015).
17. Linden, S.: *Je cherche un Livre pour un Enfant: le Guide des Livres pour Enfants de la Naissance à 7 ans*. Éditions De Facto: Paris (2011).
18. Lupton, E.; Phillips, J. C.: *Novos Fundamentos do Design*. Cosac Naify: São Paulo (2008).
19. Macedo, A.: *Da Leitura da palavra mundo à leitura do mundo: uma relação transaccional*. In: Vasconcelos, A; Rodríguez, M. e Silva, S. (2017). *Primeiros livros Primeiras leituras*. pp. 151-176. Tropelias & Companhia, Porto (2017).
20. Paiva, A.: *Um Livro Pode Ser Tudo e Nada: Especificidades da Linguagem do Livro-brinquedo*. Tese de Doutoramento em Educação e Linguagem. Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil, (2013), <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pr7awODme3kJ:www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/BUB-D-99YN37+&cd=1&hl=pt-PT&ct=clnk&gl=pt>
21. Paiva, R.: *Desenvolva as inteligências do seu filho*. (2ª ed.). Manuscrito, Barcarena (2018).
22. Ramos, A. & Silva, S.: *Leitura do Berço ao Recreio: Estratégias de Promoção da Leitura com Bebés*. In: Viana, F. L.; Ribeiro, F. e Baptista, A. (coord.). *Ler para saber: os Caminhos Antes, Durante e... Depois de Aprender a Ler*. pp. 151-176. Almedina, Coimbra (2014).
23. Silva, S.: *Livros formativos para pré-leitores: palavras (e) numeradas, palavras contadas*. In: Vasconcelos, A.; Rodríguez, M. & Silva, S. R. da (coord.). *Primeiros livros Primeiras Leituras*. pp. 41-54. Tropelias e Companhia, Porto (2017).
24. Soares, L.: *As Formas*. Terramar, Lisboa (ilustração de Pedro Leitão) (2011)



A Ilustração de moda como representação do ideal feminino - Revista portuguesa Modas & Bordados - 1960/70

Marta Alves¹, Ana Duque² and José Manuel Saraiva³

martafix@hotmail.com; {anaduque, josesaraiva}@esad.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Illustration and Fashion,
Portuguese women's press,
Art, Portuguese Politics,
Portuguese Culture

Abstract

This article proposes an exploration of the theme of fashion illustration as a representation of the feminine ideal, having as an example the Portuguese magazine *Modas & Bordados*, in editions between 1960 and 1970 period as the scenario of the publishing market during the *Estado Novo*, making a correlation between the social role of women, the female press and fashion illustration.

It focuses on the temporal space of those decades, as it was a time of profound transformations, especially for women and the struggle for their emancipation and rights. These changes, conveyed by the women's press and, consequently, reflected in fashion, reveal illustrations that represent aspects of the evolution of mentalities, as they will have gradually become more expressive, informal and sensual, having broken the conservative mentality of the time.

The social, political, cultural and artistic framework related to the historical period in question allowed us to refer to the historical path of fashion illustration as a graphic record and also to point out factors in the evolution of the graphic industry.

The importance and influence of the women's press in Portugal is disclosed, regarding the evolution of the social role of women during the *Estado Novo* period, and a correlation of these circumstances with formal aspects of fashion illustrations in the *Modas & Bordados* magazine.

With this research, we intend to understand the connection between areas that can be correlated, namely, the repercussion and diffusion of the feminine ideal of a certain period, through the feminine press and in the specific representation of fashion illustration.

Introdução

Este artigo intitula-se *A Ilustração de moda como representação do ideal feminino - Revista portuguesa Modas & Bordados - 1960/70* e tem como objetivo analisar a imagem da mulher na sociedade portuguesa e de que forma se encontra representada nas ilustrações de moda da revista.

A Modas & Bordados, publicada entre 1912 e 1977, foi uma revista portuguesa voltada para o público feminino, sendo considerada uma das revistas femininas mais influentes do século XX.

O motivo da escolha de tema deve-se ao facto de esta conter ilustrações de moda com um estilo gráfico antigo, feito à mão, que revelava traços minuciosos e delicados. Dado o elevado número de edições, cerca de setenta anos de publicações, foram selecionadas duas décadas, de modo a facilitar o estudo, para que este resulte breve e claro. Assim, o critério de escolha foi a análise de conteúdo.

As décadas analisadas foram as de 60 e 70 do século XX por terem marcado na história da mulher, a conquista da sua liberdade tanto física como psicológica, passando a ser valorizada como pessoa independente, com vontades próprias e com os mesmos direitos que o homem. Estas mudanças refletiram na ilustração de moda, um desenho de uma mulher mais prática, expressiva, cómoda e sensual, despertando interesse como tema para a presente dissertação.

De forma a entender qual o ideal feminino representado em cada década, analisa-se a evolução do papel da mulher no campo social, em Portugal e na Europa. O contexto político, social e cultural foi, consequentemente, aspeto importante que terá influenciado os conteúdos das revistas femininas e as suas ilustrações. A imprensa feminina é também um tema em análise, onde se apresentam as revistas mais influentes a nível nacional e internacional, tal como a representação do ideal feminino em cada uma através das suas ilustrações de moda.

O mercado e atividade editorial na época

Na década de 70, foram desenvolvidas novas técnicas de impressão e registaram--se melhorias ao nível da apresentação visual da revista, a impressão tornou-se policromática e a paginação aparece mais definida.

Em Portugal as revistas que mais se destacaram nas artes entre 1960 e 1970 foram as revistas *Panorama*, *Almanaque* e *Colóquio*. Eram revistas com temas sobre pintura, escultura, desenho e arquitetura. As ilustrações estavam inseridas na capa ou na paginação, acompanhadas de texto. Usavam 3 cores no máximo, o texto era dividido em 2 ou 3 colunas.

Em relação à imprensa, os temas eram limitados pelo Estado Novo, a censura exigia analisar todos os textos e, por este motivo, na década de 60, a revista não apresentava textos opinativos. Só com o fim da Ditadura no 25 de Abril de 1974, é que a liberdade de expressão foi desobstruída.

No campo das revistas femininas, foram vários os exemplos que se tornaram conhecidos entre a população feminina, e que passaram pelas décadas de 60 e 70 tais como: *A Eva*, *Vestir*, *Crónica Feminina*, *Jornal Feminino de Mulher para Mulher*.

A mulher e as revistas femininas

A questão do feminismo no mandato de Salazar, era considerado como sendo uma afronta à mulher da época, sendo esta educada para cuidar da família e do lar, atendendo aos bons costumes. Os princípios feministas iam contra os ideais do regime autoritário em relação ao papel da mulher, vista como um modelo determinador da família e da maternidade.

Os discursos e opiniões contra o feminismo começaram a aparecer nos meios de comunicação e nas revistas, tal como a publicação *Eva*. A

partir de 1933, a revista realçava o tema da mulher conservadora, que tinha o dever de se dedicar à família e ao esposo. Durante o Salazarismo, o feminismo era visto como uma luta pela instauração da democracia e, quem mencionasse a política nas lutas, poderia ser preso.

Na década de 1950, o regime reforçou os seus ideais, proibindo os movimentos que pusessem em causa a política. Foi na década de 1960 que o feminismo se concentrou na luta pela liberdade de escolha da mulher em todos os setores, tais como a profissão, o amor e a sexualidade. A descoberta e a divulgação da pílula contraceptiva deu um novo poder às mulheres, ajudando-as a lutar contra a ideologia do Estado Novo, que defendia que a identificação da função sexual da mulher servia apenas como função reprodutora. A mulher teve a oportunidade de desassociar a sua sexualidade da reprodução, evitando gravidezes não desejadas. As revistas femininas são um exemplo representativo da imagem e do papel da mulher em sociedade. É exemplo disso, a revista *The Feminine Mystique* de 1963, cujo retrato da mulher é realizado através da delimitação do corpo feminino em prol da mulher doméstica. Esta condição do feminino é referida como uma realidade vivida pela mulher das décadas de 1950 e 1960, que é ligada ao papel de mãe e dona de casa. Esta ligação estava de tal forma enraizada na mulher com o casamento e a vida doméstica que, receava exprimir a sua falta de realização pessoal. A vergonha e o receio que sentiam em relação à imagem imposta pela sociedade não era partilhada entre as mulheres nem tão pouco era abordada nas revistas, pois poderia comprometer os valores familiares e o próprio conceito de feminilidade que a sociedade associava à mulher. Questiona-se sobre as formas de representação da construção do feminino e da representação da mulher nas revistas femininas. A mulher é representada de várias formas, nas temáticas abordadas pelas revistas. Destacam-se assuntos relacionados com a vida afetiva e sexual, bem como sobre o consumismo, as celebridades, a cultura e o corpo.

O género feminino é exposto como um produto de adaptação às leitoras, gerando controvérsia perante os grupos feministas. Eram várias as publicações que eram um exemplo de opressão e que serviam como produtos de incentivo ao consumo, usando a publicidade como meio de persuasão. A publicidade tinha como propósito o de convencer as leitoras da existência das suas imperfeições, para que estas sentissem a necessidade de adquirir determinados produtos, descritos como produtos eficazes e de qualidade.

Os dois princípios essenciais da revista feminina são: a escrita realizada por mulheres, facto que revelava gerar maior adesão por parte das leitoras femininas, e os assuntos tipicamente femininos das décadas de 1960 e 1970, tal como a moda e a beleza, ou temas relacionados com a cozinha e trabalhos domésticos.

Foi na segunda metade do século XX que as revistas femininas começaram a constituir um papel importante na vida cultural da mulher. Nesta altura, as mulheres procuravam exatamente o que as revistas apresentavam, como por exemplo, conselhos de beleza, anúncios de novos eletrodomésticos, artigos de decoração ou mesmo a partilha de dúvidas pessoais. A mulher era representada como pura, inexperiente e séria, porém, não deixava de ser uma mulher atraente e sofisticada.

Com a entrada da década de 60, verificou-se uma mudança no editorial, nas imagens e nas ilustrações das revistas, que se tornaram visualmente mais agradáveis. O objetivo era estabelecer uma maior proximidade com a leitora, dado que era escrita em grande parte por mulheres, para mulheres, sobre assuntos relacionados com questões femininas. Desta forma, as revistas femininas passaram a ter um discurso de autoridade perante o caminho que a mulher deveria seguir na sociedade.

No pós 25 de Abril, a imprensa feminina decidiu dar ênfase aos assuntos relacionados com a defesa dos direitos das mulheres. Foi exemplo disso a revista *Mulher D'Abril* de 1978, cujo tema principal do primeiro número foi o Dia da Liberdade, tendo havido referência, noutras edições, a assuntos relacionados com os direitos da mulher, o trabalho e problemas sociais.

Nas décadas anteriores à década de 60 as revistas referiam-se à mulher como pura e séria, com o papel de mãe e dona de casa, mostrando anúncios de eletrodomésticos, receitas de cozinha e produtos de beleza.

Com o passar dos anos, a mulher começou a ter uma atitude de maior rebeldia, querendo a sua liberdade e igualdade de género. As revistas femininas passaram então a ter um discurso de autoridade perante o caminho que a mulher deveria seguir na sociedade.

Foi com o 25 de Abril de 1974, período em que aconteceram várias mudanças em especial para as mulheres, que muitas começaram a lutar pela cidadania no trabalho e na sociedade, saindo à rua e criando manifestações e com isto, criando condições para as revistas abordarem assuntos relacionados com a igualdade de género, o fim do aborto e a divulgação da contraceção.

A Modas & Bordados e a ilustração na moda como representação de um ideal feminino

A revista *Modas & Bordados* foi uma das revistas mais influentes do séc. XX. Primeiramente começou por ser um suplemento dedicado às mulheres, que vinha com o jornal *O Século*. O 25 de Abril de 1974 trouxe a Portugal os valores da liberdade e da igualdade e uma revolução social e sexual. Uma das alterações foi a mudança do nome para *Mulher, Modas e Bordados*, mostrando o orgulho das mulheres. Em 1979 é decretado pelo Conselho de Ministros o encerramento da revista.

Quanto à ilustração, em 1960, as poses a tornarem-se mais informais através da adoção de uma imagem mais colorida, significando uma maior liberdade da mulher. O desenho da mulher era mais variado e expressivo, acabando com a rigidez da postura da década de 40 e 50. No entanto em Portugal a mentalidade estava a mudar mas mais lentamente em relação ao resto da Europa. A estética do regime português era rígida e moralista.

O vestuário mostra esta influência de uma beleza mais puritana, com poses mais libertas mas ainda conservadoras, até ao 25 de Abril em 1974.

As ilustrações da década de 60 na revista *Modas & Bordados* atribuíam uma grande importância ao traço na representação das figuras. O traço que contornava os modelos variava entre linha caligráfica e linha de contorno. A linha era descontínua, para realçar as linhas que melhor definem a pose.

As poses das modelos eram naturais, porém conservadoras, mostrando a mulher fina e requintada da década. A cor era retratada em forma de manchas ou linhas irregulares, que por vezes saíam das limitações do contorno das figuras. Dava a entender que as figuras eram pintadas à mão, sendo depois impressas. Os materiais que os ilustradores mais utilizavam, passavam pela grafite, a caneta e o marcador de cor.

O tratamento de luz e sombra era pouco utilizado ou quase nulo, porém a sombra, quando usada, era trabalhada por meio de trama. As expressões do rosto, como olhos, boca, ou nariz eram representadas com pouco realismo, com pequenos traços rápidos e pouco detalhados.

Na década de 70 as linhas eram simples, elegantes e muito práticas, a imagem da mulher começou então a ser marcada pela sedução e irreverência. Considerado como sendo um período de revolução, as poses das ilustrações dos anos 70 passaram a ser mais provocativas, dinâmicas e expressivas não só pela sua libertação sexual, mas também na vida profissional das mulheres, que exigia vestidos práticos e confortáveis. Este desenvolvimento gráfico estava relacionado com o panorama histórico da mulher dos anos 70. Uma mulher feminista, mais livre, que queria conquistar os seus direitos e procurava a igualdade entre géneros, deixando de ser vista como um ser delicado e frágil.

A linha do traço era de contorno, que se tornava mais fino, muitas vezes impercetível, dando assim prioridade à forma.

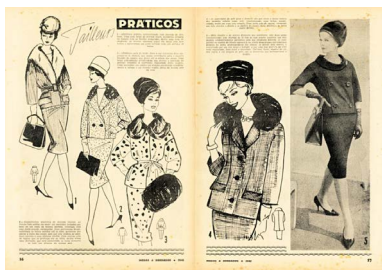
As ilustrações apresentavam dois estilos de tendência, as ilustrações estilizadas e realistas. As estilizadas representavam os corpos alongados e as proporções exageradas, e sem detalhes, priorizando a pose dramática. Esta técnica pretendia realçar o vestuário, e por isso, o corpo era alongado, com o intuito de captar a atenção do observador.

A cor era conseguida através da introdução da ilustração policromática, onde as cores eram escolhidas pela máquina de impressão e por isso as cores tinham um aspeto plano. As cores eram variadas, mais vivas e contrastantes do que na década anterior por causa da introdução da moda juvenil e por essa razão as figuras transmitiam uma maior descontração, cor e expressão. As modelos e o vestuário eram representados de forma mais detalhada, através do uso de uma linha fina. Assim, eram feitos pequenos pormenores como fechos ou pespontos, ou expressões do rosto como olhos, boca, ou nariz, que se tornavam mais realistas e expressivos.

Análise das ilustrações

A figura 1 indica ilustrações obtidas por linhas caligráficas com variação de intensidade de linhas.

A linha grossa apenas realça alguns pormenores, como os vincos das golas. A primeira modelo apresenta um casaco e uma saia com efeitos de luz e sombra representados por um conjunto de linhas finas, verticais, que aumentam de espaçamento para haver mais pontos luminosos. A segunda modelo apresenta duas peças com pequenas linhas irregulares, quase pontos, dando o efeito de pequenos pelos. A terceira mostra um padrão de manchas pretas com uma gola trabalhada por efeitos de luz e sombra. A última modelo expõe um casaco e uma saia representadas por trama



cruzada, criando uma textura. Os traços são interrompidos na manga direita, de forma a criar zonas de luz. A bainha do casaco apresenta, ainda, uma linha grossa, de forma a criar sombra na saia. As suas poses e rostos transmitem confiança, elegância e descontração.

Figura 1 — Página 16 e 17 da revista Modas & Bordados n.º 2542 (16 de Outubro de 1960)



A figura 2 apresenta formas definidas quer por mancha de cor, quer por uma linha caligráfica azul. É apresentado um ambiente alusivo à praia com uma modelo numa pose descontraída e ao mesmo tempo sensual. A linha que contorna o corpo tem uma maior grossura no contorno das pernas, com o objetivo de realçar a sua sensualidade. Os

Figura 2 — Página 18 e 19 da revista Modas & Bordados n.º 2733 (24 de Junho de 1964)

olhos também são bem marcados a traço grosso, de forma a dar expressão. A linha do braço esquerdo não define o contorno completo do braço, o que faz o observador completar a forma na sua mente. É, assim, uma linha interrompida, sugestiva. O biquíni da modelo contém uma mistura de pequenas linhas circulares de cor azul e vermelha, de modo a criar uma mancha de cor mais escura. São desenhadas formas em flor das mesmas cores, com linha de contorno branca, para se poder realçar.

No canto direito, outros desenhos de modelos encontram-se dentro de molduras, mostrando o biquíni numa menor escala. Existe uma harmonia e um equilíbrio na escolha das cores, o azul esverdeado, de tom claro e escuro, o vermelho e a cor branca do papel. Estas cores claras dão um ar fresco à ilustração, sendo inspiradas no tema do verão. Os cabelos são contornados a linha azul ou vermelha.



A figura 3 apresenta uma ilustração policromática, onde as figuras são representadas a cor, e o traço que as contorna torna-se bastante fino. As cores são escolhidas através da máquina de impressão, e por isso têm um aspeto de cor plana. Era uma técnica muito comum nos anos 60/70.

Figura 3 — Página 22 e 23 da revista Modas & Bordados n.º 3082 (23 de junho 1971)

As peças ganharam diversos estampados bastante coloridos e detalhados. Ilustravam flores de variadas formas, cores e formas geométricas, sem qualquer linha descontinua.

As posições das modelos estão colocadas, de forma a parecerem interagir umas com as outras, criando expressão e movimento que não encontra-

Figura 4 — Página 22 e 23 da revista Modas & Bordados n.º 3114 (13 de Outubro de 1971)



mos nas ilustrações anteriores e que reenviam para a emancipação em curso do papel da mulher na sociedade portuguesa.

A linha a preto contornava os lábios e o nariz, deixando-os mais realistas. Os olhos eram bastante expressivos, marcados a preto no seu interior. Os sapatos também deixaram de ser definidos só pelo seu contorno e passaram a ser desenhados detalhadamente, de uma forma mais realista, como se a idealização de regime das décadas anteriores se fosse desvanecendo.

A figura 4 apresenta uma ilustração policromática, onde as cores são escolhidas através da máquina de impressão, e por isso têm um aspeto de cor plana. O traço preto que as contorna é de espessura grossa dando mais expressão e contraste à figura. As cores variam entre as modelos, tendo algumas bastante saturação e outras com saturação zero, ou seja tornam-se cinza e branco. Este contraste de cores entre cores fortes e leves, atribui um equilíbrio à figura. As poses são bastante descontraídas e naturais, porém elegantes na mesma, apresentando modelos a usar objetos como uma bicicleta, ou a pegar num guarda-chuva.

A figura 4 apresenta uma ilustração policromática, onde as cores são escolhidas através da máquina de impressão, e por isso têm um aspeto de cor plana. O traço preto que as contorna é de espessura grossa dando mais expressão e contraste à figura. As cores variam entre as modelos, tendo algumas bastante saturação e outras com saturação zero, ou seja tornam-se cinza e branco. Este contraste de cores entre cores fortes e leves, atribui um equilíbrio à figura. As poses são bastante descontraídas e naturais, porém elegantes na mesma, apresentando modelos a usar objetos como uma bicicleta, ou a pegar num guarda-chuva.

Considerações finais

Ao longo deste artigo refletimos sobre a ilustração de moda como representação do ideal feminino, tendo como referências a revista portuguesa Modas & Bordados, ao longo das décadas de 60 e 70 do século XX.

Desde o seu começo até hoje, a revista feminina tornou-se um fenómeno crescente e continuou a afirmar-se na sociedade, informando sobre as mudanças sociais ocorridas no mundo e foi pioneira em conteúdos políticos, tal como a reivindicação pelos direitos das mulheres e o direito ao voto. Os mecanismos políticos da censura fizeram parte da história de Portugal nas décadas de 60 e 70, tanto nas revistas como nos livros.

Quanto às revistas e suplementos femininos destas décadas, verificou-se que temas como a luta pelos direitos das mulheres, mostravam uma forte vontade de impor uma mudança de mentalidade. Estas eram geralmente dedicadas à mulher portuguesa, onde apresentavam a moda que se vivia em Paris e a sua influência em Portugal, refletindo-se depois em aspetos de cariz social. A partir de 1960, as revistas passaram a representar o vestuário feminino de uma forma menos conservadora e mais simples, dado que aquela foi a época em que a mulher quis simplificar o seu vestuário, devido às suas funções que agora desempenhava e que antes eram realizadas pelo homem. As poses tornaram-se mais informais e livres, através da adoção de uma imagem mais colorida, significando uma maior liberdade da mulher. A aparência das modelos era desenhada com expressões alegres e expressivas, de forma a parecer mais jovem indicando o aparecimento da moda adolescente por volta dos anos 50.

Na década de 70 a apresentação da mulher era mais evidente, denotando-se uma maior vontade de ser livre, independente, capaz de

fazer as suas próprias escolhas, deixando de ser vista como um ser frágil e delicado. Desta forma, documentam-se ilustrações que representam este novo papel social da mulher, veiculando e afirmando novos conceitos, tal como o pronto-a-vestir e a denominada moda unissexo.

Como conclusão pode considerar-se que a ilustração de moda também é um reflexo do estado social e mesmo político de um país.

O presente trabalho, pretende ser um contributo para o conhecimento e relação de temas que interligam a evolução do papel da mulher e a ilustração de moda, tendo como reflexo evidente, a imprensa e a moda.

Referências

1. Agostinho, A. (2007). A sociedade feminina do século XX vista através de Modas & Bordados. Revista JJ, pp. 54-64. Obtido a 28 de Setembro de 2020 em: http://www.clube-dejornalistas.pt/uploads/jj30/jj30_54.pdf
2. Ali, F. (2009). A Arte de Editar Revistas. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
3. Betti, C.; Sale, T. Drawing: A Contemporary Approach. Wadsworth: Cengage Advantage Books. (2008)
4. Barnes, C. (1994). Fashion Illustration. Boston: Little, Bro and Company.
5. Barreto, A. (1996). Portugal na periferia do centro: mudança social, 1960 a 1995. Lisboa: Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa.
6. Blackman, C. (2007). 100 años de ilustración de moda. Barcelona: Art Blume S.L.
7. Doyle, S.; Groove, J.; Sherman, W. (2018). History of Illustration. New York: Fairchild Books.
8. Freire, I. M. (2019). Discursos sobre Emancipação das Mulheres e Feminismos na Modas & Bordados, no Pré e Pós-revolução dos Cravos. Grupo de Investigação Faces de Eva, Estudos sobre a Mulher da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Obtido em: repositorio.ul.pt/handle/10451/42602
9. Garcia, C. Breve história do feminismo. São Paulo: Claridade
10. Heller, S.; Chwast, S. Illustration: A Visual History. Nova Iorque: Abrams. (2008)
11. Hopkins, J. Fundamentos de design de moda. Porto Alegre: Bookman. (2011)
12. Janson, H. W. & Jansons & Anthony, F. (2000). Iniciação à História da Arte. São Paulo: Martins Fontes.
13. Lobo, T. (2009). Ilustração em Portugal I 1910 a 1940. Lisboa: Iade Edições.
14. Munslow, K. (2007). Illustration Fashion. Oxford: Blackwell Publishing.
15. Pereira, V. (2009). Emigração e desenvolvimento da previdência social em Portugal. Análise Social, 192: pp. 471-510. Obtido a 18 de Setembro, de 2020 em: <http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1253274241L4pIA1ho4Xt66LI5.pdf>
16. Nunnally, C. (2012). Enciclopédia das técnicas de ilustração de moda. Lisboa: Gustavo Gili
17. Rodrigues, M. (2016). Mulheres e Cidadania Na Revista Modas & Bordados. Representação De Um Percurso de Mudança Entre 1928-1947. Dissertação de Mestrado de Jornalismo. Escola Superior de Comunicação Social de Lisboa, Lisboa. Obtido em: <https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/6873>
18. Silva, S. (2011). A Ilustração Portuguesa para a Infância no Século XX e Movimentos Artísticos: Influências Mútuas, Convergências Estéticas. Tese de Doutoramento em Estudos da Criança na Especialidade de Comunicação Visual e Expressão Plástica. Universidade do Minho, Braga. Obtido em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/>



Ambiguidade na Ilustração para a Infância em Ilustradores Portugueses

José Manuel Saraiva¹

josesaraiva@esad.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Childhood Illustration,
Ambiguity,
Conceptual Illustration,
Narrative Album,
Illustrated Album

Abstract

At the beginning of the 21st century, Portuguese illustration for childhood shows signs of moving away from its privileged reader, the child, and towards the adult reader. This deviation results, fundamentally, from the introduction of ambiguous elements of visual rhetoric. Thus, we seek to identify how some of the specific characteristics of the illustrators' operative and plastic practices sustain this gap in visual representation for children, investigating the conditioning imposed by the academic training of these authors. In this way, we contribute to clarifying the issue of the conception of ambiguous images for children in illustrated books.

Introdução

Numa análise à formação académica da maioria dos ilustradores portugueses para a infância, premiados em Portugal e no estrangeiro, constatamos que têm formação académica de índole artística, como Pintura, Escultura e Design de Comunicação, não existindo uma formação orientada especificamente para a pedagogia infantil. Esta ausência constitui um indício evidente que pode justificar, em parte, a forte presença de marcas de autoria, de riqueza expressiva e interpretativas nas ilustrações de autores portugueses destinadas às crianças.

Assim, pretendemos contribuir para a clarificação da problemática da conceção de imagens ambíguas para crianças, colocando como hipótese a necessidade que os ilustradores podem ter para legitimar essas imagens enquanto *obras de arte*.

2. A imprecisão interpretativa da ilustração para crianças

Genericamente, podemos dividir a *intenção* de representar pictoricamente o mundo que nos rodeia, ou imagens mentais, de duas formas: literal e concetual. Esta divisão simples, foi já clarificada por Barthes quando distinguiu os atributos *conotado* ou *simbólico* e o *denotado* ou *literal* (Barthes, 1964/1977) em imagens publicitárias. No âmbito da ilustração é Male quem melhor contextualiza os limites destas duas vertentes: a forma literal é entendida enquanto representação de *verdades pictóricas* (Male, 2007, p. 50), graficamente apresentando uma representação credível da realidade, confundindo-se com fotografias. A segunda forma, a concetual, apresentando representações visuais de ideias, representações metafóricas como diagramas ou imagens

¹ Escola Superior de Artes e Design, Matosinhos, Portugal.

abstratas, e distorcidas (*ibid.*, p.50). São, assim, imagens que evidenciam ambiguidade, convidando à prática da *interpretação* e expressando ideias. Têm a intenção de expressar ideias. O desígnio de representar ilustrações que funcionem como ideias visuais, implica, como refere Male, “(...) a way of depicting content by utilizing a number of ideas and methods of communication, illusion, symbolism and expressionism.” (Male, 2007, p.54). No âmbito da Ilustração é usual referirmo-nos a este tipo de imagens, que questionam os conceitos de definição e representação, como *ilustrações concetuais*.

No entanto, autores como Zeegan e Crush (2005) sustentam, relativamente à ilustração, uma necessidade de manter alguma objetividade na representação como sendo intrínseca à sua própria identidade, pois “(...) the image must communicate a message after all (...) Being realistic means that the wildest, most bizarre and unreadable ideas are kept away from production.” (Zeegan e Crush, 2005, p. 34). Este princípio de objetividade adquire maior pertinência no álbum narrativo ou *álbum ilustrado* para a infância, pois estamos a produzir imagens para espetadores que ainda não dominam corretamente sequer os códigos de compreensão da linguagem escrita e poucas orientações têm sobre a linguagem visual. No entanto, mais do que falar em *princípio de objetividade* no álbum narrativo para crianças, preferimos o de *claridade*, tal como alguns autores que veremos adiante.

Na sua definição mais abrangente, um álbum narrativo, em Portugal também referido por *álbum ilustrado* em escolas e universidades de Artes, é um livro profusamente ilustrado em que a colaboração entre texto e ilustração é responsável por contar a história. A sua especificidade reside na relação intersemiótica que as duas componentes que o enformam, verbal e pictórica, estabelecem e que, numa relação articulada e complementar, produzem, em conjunto, significação (Rodrigues, 2009, p.2). Esta relação implica uma diferença fundamental pois o avanço da narrativa não é definido apenas pelo texto, pela linguagem escrita mas igualmente pelas ilustrações.

Se até ao início do século XXI, os álbuns narrativos tinham como leitor privilegiado a criança, atualmente, existem livros para leitores muito diferenciados. Hoje, muitos álbuns são, na verdade, criados para grupos etários variados sendo apelativos a diferentes níveis. No entanto, neste artigo, limitamo-nos aos álbuns narrativos em Portugal para a infância no início do século XXI, que acompanham literatura tida como para as faixas etárias mais novas, geralmente entre os três e os sete anos, num período em que o próprio Prémio Nacional de Ilustração, atribuído pela Direção-Geral do Livro, dos Arquivos e das Bibliotecas, tinha a designação de Prémio Nacional de Ilustração para a Infância e Juventude.

É possível encontrar em álbuns *narrativos* para crianças de ilustradores portugueses desse período um uso regular de soluções visuais que sugerem ambiguidade e leituras paralelas dificilmente ao alcance e compreensão plena do pequeno leitor de álbuns narrativos.

Apresentamos alguns exemplos dessa realidade a partir das ilustrações de livros ilustrados cuja seleção tem como principal critério serem elaborados por alguns dos ilustradores portugueses, do início do século XXI, vencedores do Prémio Nacional de Ilustração e publicados em Portugal em livros dirigidos à infância.

Figura 1 - O sonho de Mariana (2003), escrito por António Mota e ilustrado por Danuta Wojciechowska

Figura 2 - O Rapaz que Sabia Acordar a Primavera (2007), com texto de Luísa Dacosta e ilustrado por Cristina Valadas

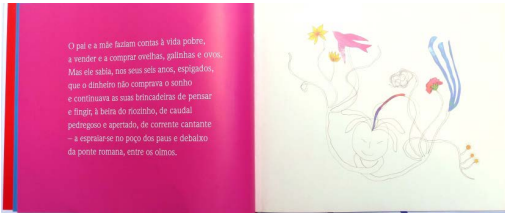
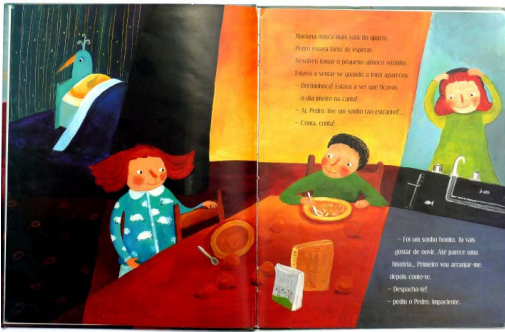


Figura 3 - Os Sete Cabritinhos (2009) de Tereixa Alonso, ilustrado por Teresa Lima

Um primeiro exemplo é o tratamento do espaço no livro *O sonho de Mariana* (2003), escrito por António Mota e ilustrado por Danuta Wojciechowska, contemplada com o Prémio Nacional de Ilustração, em 2003 (fig. 1). Ao usar diagonais divisoras do espaço, Wojciechowska fragmenta-o em diferentes áreas, isolando e definindo vários momentos temporais, distintos entre si, pela alteração de tonalidade do fundo, recurso frequente na obra da ilustradora.

Também a ilustradora Cristina Valadas usa fortes recursos expressivos visuais. Em *O Rapaz que Sabia Acordar a Primavera* (2007), com texto de Luísa Dacosta (fig.2), a narrativa apresenta-nos um rapaz que vive num ambiente rural, em permanente contacto com a natureza e que desenvolve o dom de

chamar os pássaros, imitando o seu canto. No entanto, o impulso artístico e sugestivo da ilustradora reflete-se numa forte deformação nos dedos da personagem principal, que crescem, confundindo-se com galhos ou chicotes, sem que tais elementos sejam referidos no texto.

Em *Os Sete Cabritinhos* (2009) de Tereixa Alonso, ilustrado por Teresa Lima e aconselhado pelo Plano Nacional de Leitura para a educação Pré-Escolar (fig.3), encontramos, de novo, ilustrações com evidentes impossibilidades visuais. Numa das ilustrações do miolo, o lobo come às garfadas os pequenos cabritinhos. A sua barriga apresenta um conjunto de gavetas ou caixões, onde jazem, adormecidos ou mortos, alguns cabritos. Nem todos compreenderão esta fusão visual entre a barriga do lobo e um armário de gavetas.

A forte valorização de recursos expressivos evocativos dos autores portugueses foi destacada por Henrique Cayatte, presidente e porta-voz do júri, da primeira edição da ILUSTRARTE, Bienal Internacional de Ilustração para a Infância, Barreiro, em 2003, que durante a apresentação dos autores selecionados observou que "(...) embora trabalhos figurativos, a ilustração portuguesa seja a mais onírica, remetendo para o domínio do sonho e da invenção. (Cayatte, 2004, p.17). Cayatte sublinha um dos aspetos

que é, para nós, dos mais controversos da ilustração para a infância e juventude. A pretensão de elaborar um discurso evidentemente enriquecedor do texto corre o risco de gerar, por vezes, uma imagem confusa, voltada para si mesma e, sobretudo, direcionada para o adulto visualmen-

te letrado e não para a criança, em álbuns narrativos criados especificamente para o pequeno leitor.

Os motivos para esta prática, serão, certamente variados, mas arriscamos destacar a vontade de reconhecimento qualitativo que os ilustradores terão, traduzindo-se na tentativa de que o seu trabalho adquira maior qualidade artística, aceitação crítica e aumente as hipóteses de se ser selecionado para certames nacionais e internacionais. Todavia, é necessário constatar a quase inexistente formação pedagógica dos ilustradores portugueses para crianças, que provêm, na sua maioria, de cursos de Pintura, Escultura ou Design.

3. A educação em pedagogia dos ilustradores portugueses para a infância

A Feira do Livro para Crianças de Bolonha é tida como o maior e mais importante evento europeu de ilustração para a infância e juventude. Todos os anos é organizada uma exposição dedicada a um país que é convidado a apresentar o panorama da ilustração para a infância e juventude no seu território. Em 2012, Portugal foi o país convidado e na apresentação dos 25 ilustradores convidados (Portugal Bologna, 2012), podemos confirmar que dez têm uma formação académica em Pintura, a maioria, ou artes plásticas próximas, como Escultura (Afonso Cruz, Alex Gozblau, André Letria, Cristina Valadas, Fátima Afonso, João Fazenda, João Manuel Ribeiro, Teresa Lima, todos em Pintura e Inês Oliveira e Tiago Albuquerque formados em Escultura). Dos restantes, doze têm formação em Design de Comunicação (Ana Biscaia, Ana Ventura, André da Loba, Bernardo Carvalho, Catarina Sobral, Danuta Wojciechowska, Luís Mendonça, Henrique Cayatte, José Manuel Saraiva, Marta Madureira, Yara Kono e Marta Torrão). Finalmente, temos Gonçalo Viana formado em Arquitetura e João Vaz de Carvalho, que se apresenta como autodidata, mas divide a publicação de ilustrações para livros com exposições de pintura em galerias nacionais (Portugal Bologna, 2012). Podemos concluir, com um grande grau de certeza, que não existe qualquer tipo de formação em pedagogia infantil e, mesmo na hipótese de alguns ilustradores terem frequentado um curso de Design com uma disciplina de Ilustração autónoma, do que é possível visualizar online nos programas de ilustração nas instituições que lecionam a disciplina, não existem referências a uma adequação efetiva às crianças. Assim, é natural que a vontade que a sua obra adquira um estatuto artístico se sobreponha a cuidados pedagógicos. Nos ilustradores mencionados, a única menção dessa especificidade é citada na biografia de Danuta Wojciechowska, que se apresenta formada em Educação pela Arte, em Inglaterra.

4. A ilustração enquanto expressão artística

Não pretendemos, neste estudo, aprofundar o modo como o estatuto de artista ou qualidade artística é aplicado ao autor ou à obra. No entanto, a presença da ambiguidade decorre da análise da evolução e definição das artes plásticas apresentada por Dondis (1991) quando refere que “A conceção contemporânea das artes visuais avançou para além da mera polaridade entre as artes “belas” e as “aplicadas”, e passou a abordar questões relativas à expressão subjetiva e à função objetiva, tendendo, mais

uma vez, à associação da interpretação individual com a expressão criadora como pertencente às “belas-artes”, e à resposta à finalidade e ao uso como pertencente ao âmbito das “artes aplicadas” (Dondis, 1991 p.10).

Esta divisão inicia uma tentativa de clarificação da importância do equilíbrio entre a expressão pura artística e o seu caráter utilitário nas artes visuais em geral e, também, nas “artes aplicadas”, área a que corresponderia o *design gráfico* e, tradicionalmente, a ilustração. Embora realçando a importância da objetividade para alguém como um designer, Dondis não deixa de concluir que na relação dessa consciência funcional entre forma e função, as preferências subjetivas do designer/autor são mesmo aconselháveis. É esse estado de harmonia entre questões de gosto e utilidade, que pode possibilitar que uma obra responda a uma diversidade de questões e juízos. Também permite aumentar o número e diversidade do público-alvo, não limitando o seu reconhecimento e a sua compreensão, a uma elite com formação artística especializada, com conhecimento de códigos específicos de descodificação de uma obra abundante em subtextos.

Temos a convicção de que um equilíbrio semelhante deveria ser capaz de se atingir na ilustração do álbum narrativo *para a infância*, o de representar ilustrações que consigam apresentar marcas de autoria, de riqueza expressiva e interpretativas mas que, simultaneamente, sejam cativantes e inteligíveis à compreensão do seu leitor privilegiado, a criança.

Mas a afirmação de Dondis também coloca a incerteza interpretativa como uma qualidade a procurar, contribuindo para elevar a ilustração à categoria de “obra de arte”. É precisamente esta relação que é destacada por Dorflès (1967, 1988):

(...)assaz frequentemente, o artista quer obter essa imprecisão interpretativa para criar um efeito de oscilação e de hesitação formal. Estamos, como se vê, muito longe do antigo conceito da «boa forma»: a forma perfeita por antonomásia, por vontade fisiológica, ou por graça matemática. Em contrapartida, caímos precisamente no terreno pantanoso do incerto, do problemático, do ambíguo. No entanto, convém não esquecer que muita arte de hoje se revela eficaz justamente pelo surgir dessa auréola de incerteza e de ambiguidade, presente, de resto, em épocas e em civilizações remotas; (...). (Dorflès, 1967, 1988, p.45)

Jalongo (2004, p.14) diferencia o álbum narrativo de um *livro didático* precisamente por não utilizar apenas a linguagem verbal e visual imaginativamente mas também de modo expressivo, com capacidades evocativas que ampliam o entendimento da história, realçando sugestões de *subtexto*. São precisamente por essas qualidades que, para Jalongo, o livro adquire o que comumente se designa por *qualidade artística*. (*ibid*, p.14)

É, assim, justamente para se elevar à categoria de “obra de arte” que a ilustração tem necessidade de ser entendida como sugestiva, de ambiguidade formal e significativa, imprecisa na interpretação do significado dos elementos representados. Deste modo podemos compreender a insistência de alguns ilustradores portugueses em imagens sugestivas,

ambíguas, cuja adequação às capacidades interpretativas dos pré-leitores e leitores iniciais será, por vezes, questionável.

Por outro lado, como o refere Dorfles (1967, 1988, p.81) são necessários, alguns fatores para permitirem um completo entendimento de uma representação visual, como uma inata *sensibilidade artística* e o *conhecimento técnico* adquirível. É o conhecimento abrangente de características técnicas, compositivas e expressivas de uma ilustração que a possibilitam avaliar e interpretar nas suas diferentes hipóteses. Apesar de complexos, a compreensão e ambiguidade da obra de arte resulta da combinação do significado dos signos usados na linguagem visual. Estes referem e indicam algo que não tem de ser conceitualmente determinado, mas pode estar implícito na sua natureza. Assim, a sua compreensão deriva do entendimento de códigos estilísticos (*ibid.*, p.87). No entanto, mesmo numa interpretação plural, existe um processo de comunicação que deve ser concluído de forma efetiva. Na perspetiva de Dorfles (1967, 1988) o encontro entre as visões de emissor e receptor da mensagem visual deve ser processado efetivamente (Dorfles, 1959, 1967, p.85). De outro modo “Tal encontro falhado será devido, principalmente, ao facto de o «consumo» se ter verificado, à falta de reciprocidade entre a linguagem da obra (no caso em questão do trecho musical, mas o mesmo acontecerá se se tratar da leitura de um poema ou da visão de uma pintura) e a visão interpretativa do executor-leitor. Falhando a capacidade interpretativa, falha a comunicabilidade da obra; falhando a comunicação, não se verifica o momento estético.” (*ibid.*, 1959, 1967, p.85)

Assim, o leitor apenas poderá compreender plenamente o sentido da comunicação se tiver a capacidade interpretativa para tal. Ora, embora essa capacidade dependa também da acessibilidade da linguagem da obra é, no entanto, essencialmente adquirida via ensino. Podemos exigir de uma criança que está a começar o desenvolvimento das suas faculdades cognitivas, que seja capaz de compreender conhecimentos que apenas são aprofundados ao nível do ensino artístico superior? Parece-nos evidente que o recurso à ambiguidade na ilustração de álbuns narrativos para crianças só pode ter como destino o leitor-adulto e pode resultar de uma tentativa do ilustrador de validação da qualidade artística da ilustração. Ora, esta ambiguidade é contrária a uma necessidade de clareza por parte do leitor-criança, incapaz de aceder aos códigos interpretativos de determinadas imagens.

Assim, uma parte importante do que define imagens com qualidade artística reside na sua capacidade evocativa. Têm-na muitas das ilustrações do livro-álbum, mas também, a literatura que o compõe. Quando a história termina, a criança muitas vezes solicita nova leitura. Essas respostas são como um atestado à capacidade evocativa do livro e a sua capacidade de representar experiência e de implicar o leitor. É esta relação entre o que é visto e sugerido, o visível e o invisível, que contribui para um bom *álbum narrativo*. No entanto, a ilustração deve ser clara, pois os elementos invisíveis são tão importantes em significação como os que são representados. (Shulevitz, 1997, p. 59).

Porém não deixamos de reconhecer que a adequação estilística de ilustrações para crianças é um tema onde não existe unanimidade

de opinião. Como o referem Salisbury e Styles, não existe ainda uma pesquisa definitiva que nos diga que tipo de imagens é mais apelativa ou comunicativa para o pequeno observador (Salisbury e Styles, 2012, p.113). Os principais fatores apontados são a característica de que as crianças entre os três e os sete anos de idade, leitores habituais do álbum narrativo para crianças, tendem a não possuir as capacidades linguísticas para expressarem em palavras aquilo que recebem da imagem mas também são sugestivas a dizerem o que imaginam que os alunos querem ouvir.

Os mesmos autores apontam algumas das principais respostas das crianças a álbuns narrativos: sensíveis à significação da cor, sensíveis à leitura da linguagem corporal das personagens, muitas procuram significados para além da história, observam, pesam e aprendem.

No entanto, como o referem Salisbury e Styles, num dos estudos mais completos sobre a leitura de álbuns narrativos para crianças, o de Arizpe e Styles, muitas crianças foram capazes de ler metáforas visuais (Salisbury e Styles, 2012, p.81). Sublinhamos que foram apenas uma parte entre 100. Por exemplo, é referido que uma criança conseguiu compreender que no livro Tunnel, de Anthony Brown, a bola de futebol e o livro eram, na verdade, símbolos dessa rapariga e desse rapaz (Salisbury e Styles, 2012, p.81), que os carregam na parte inicial do livro. Mas quando observamos as imagens do ilustrador Anthony Brown e outros exemplos de livros analisados por Arizpe e Styles, compreendemos a subtilidade dessas metáforas visuais. Na primeira

metade do livro, persiste uma ideia de *claridade* sobre o que é observado.

Uma bola é uma bola, um livro é um livro. Os constituintes do espaço são reconhecíveis. Não existem nessas ilustrações uma ideia de *impossibilidade*. Já na segunda metade, existem formas de lobos e outras figuras que se destacam dos galhos e troncos das árvores. Mas mesmo nestes exemplos, a ideia de árvore não é deturpada. A ambiguidade é colocada de forma subtil. A criança pode não ver essas formas que não deixa de entender a narrativa visual.

A ilustração tem uma longa tradição de ensino dentro de cursos de Design Gráfico. No entanto, a *resposta eficiente*



Figura 4 – The Tunnel (1989), escrito e ilustrado por Anthony Brown

não constitui o centro do seu entendimento nesse contexto. Quental (2009) cita Noble e Bestley (2005) para evidenciar que o design gráfico contemporâneo não se circunscreve à resposta funcional a um problema concreto: “A pesquisa de um tema que interesse ao designer e a resposta gráfica a esse tema, que pode esclarecer e ajudar a descrever novas linguagens visuais que são aplicáveis a outras soluções gráficas, é uma parte fulcral da investigação a desenvolver. (...) O desenvolvimento e avaliação de um vocabulário visual relevante para um contexto específico, pode então ser amplificado no sentido de abordar vários problemas num mesmo contexto. (...) As proposições daqui resultantes combinam, então,

uma pesquisa pessoal sobre o tema e uma linguagem visual nascente, que opera dentro de um conjunto de objetivos predeterminados” (in Quental, 2009, p.6). Assim, o ensino contemporâneo da ilustração assenta, em grande medida, sobre o atingir destes objetivos formais e expressivos, mesmo em cursos das chamadas “artes aplicadas”, como Design Gráfico.

Relativamente à formação em Pintura ou Escultura, é possível encontrar pistas orientadoras que colocam um enfoque na *imprecisão interpretativa* como característica fundamental do entendimento da obra de arte, o que implica um entendimento geral de que a “(...) arte comporta diversas camadas de significação” (Parsons, 1992, p.29) que devem ser fomentadas para que o objeto artístico se constitua como tal e que estarão, necessariamente presentes nos fins essenciais em que a educação em belas-artes se pode desenvolver: a promoção da expressão individual do indivíduo e a sua capacidade de refletir sobre a sociedade em que se insere.

Esta formação académica dos ilustradores em licenciaturas e mestrados de Design de comunicação, Pintura ou Escultura parece-nos um fator de extrema importância, que tem uma influência decisiva no perfil dos mais destacados ilustradores portugueses para a infância e juventude, mais concetual, mais erudito, centrado nas suas ambições e motivações e menos sensível às do leitor/observador infantil.

5. A compreensão do espetador preferencial

Coloca-se, enfim, um problema evidente: ao dotar a ilustração de álbuns narrativos para a infância de “complexidade interpretativa” o ilustrador português contraria a natureza do espetador preferencial, a criança entre os três e os sete anos de idade. Porém, a presença de ambiguidades interpretativas é frequentemente evidenciada nas recensões críticas aos livros infanto-juvenis ilustrados, onde uma das expressões mais utilizadas se assemelha ao seguinte: “A ilustração consegue sugerir outras leituras ampliando o significado do texto”. Se existe uma necessidade de evitar ser literal relativamente ao conteúdo do texto que é representado, atitude tida como concetualmente pobre, aquela expressão é, em si, redundante e pouco esclarecedora, pois não explica os processos que levam a ilustração a efetuar essa sugestão de leitura de subtextos, mas apenas constata essa particularidade. Se o leitor não tiver algum tipo de ensino artístico, dificilmente compreenderá a expressão.

Para se obter uma educação especializada que permita compreender a ilustração, na sua plenitude, é necessário uma educação técnica e concetual orientada. Ora, essa vertente pedagógica e artística só é conseguida ao nível do ensino superior artístico, limitando, de sobremaneira, o seu alcance a uma percentagem muito pequena da população. Assim, serão poucos os mediadores (pais, educadores, parentes adultos...) com formação pedagógica e artística suficiente para direcionar esclarecimentos aprofundados das qualidades da ilustração e sua relação gráfica e concetual com o texto. Esta limitação torna-se mais evidente, quando os ilustradores optam por soluções assentes em esquemas complexos. Como explicar a uma criança de 5/6 anos o fundamento de figuras de estilo carregadas de simbolismo na representação, quando as suas capacidades cognitivas são limitadas e néscias? Como o refere Dorflès:

(...) tal elemento formativo subjacente à nossa interpretação – como à nossa criação – da obra, insere-se, sem dúvida, naquele género de “percepção especializada” a que me referia. (Dorfles, 1967, 1988, p.81)

6. Conclusão

Percebemos que a maioria dos mais premiados ilustradores portugueses para a infância tem formação académica de índole artística, como Pintura, Escultura e Design de Comunicação, não existindo qualquer tipo de formação em pedagogia infantil. A utilização de ilustrações que evidenciam ambiguidade, convidando ao exercício da interpretação é um forte indício de que esses autores dão prioridade a preocupações estéticas porque têm como alvo, primeiro o leitor-adulto, negligenciando a especificidade do leitor-criança.

Dondis (1991 p.10), (Dorfles, 1967,1988, p.81) e Jalongo (2004) revelam-nos o principal motivo dessa prática: a ilustração do álbum narrativo *para a infância* necessita dessa *imprecisão interpretativa* para atingir um estatuto de obra de arte. Porém, defendemos de que o ilustrador deve procurar um equilíbrio entre marcas de autoria, de riqueza expressiva e interpretativas na sua obra gráfica sendo, simultaneamente, sedutora e acessível à compreensão do seu espetador privilegiado, a criança.

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do Financiamento Base de Unidades de Investigação e Desenvolvimento 2020-2023 (UIDB/05237/2020)

Referências Bibliografia passiva

- BARTHES, Roland. (1964, 1977). “*Rhetoric of the Image*”, in *Image-Music-Text*.(1977).
Stephan Heath. New York: Hill and Wang. [Em linha] (s.d.) Disponível em: <http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/Barthes-Rhetoric-of-the-image-ex.pdf> (Consultado em 02-06-2018).
- CAYATTE, Henrique. (2004). Informação Municipal, nº 7. Dez. 2003 a fev. 2004. Barreiro: Câmara Municipal do barreiro.
- DONDIS, Donis A. (1991). *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- DORFLES, Gillo. (1967(2º ed.), 1988). *O Devir das Artes*. Lisboa: Dom Quixote.
- JALONGO, Mary Renck. (2004). *Young Children and Picture Books*. 2nd edition. Washington: National Association for the Education of Young Children.
- MALE, Alan. (2007). *Illustration, a Theoretical & Contextual Perspective*. Switzerland: Ava Publishing SA, Lausanne.
- PARSONS, Michael J. (1992). *Compreender a Arte*. Lisboa: Editorial Presença.
- PORTUGAL BOLONHA 2012. (2012). [Em linha] (s.d.) Disponível em: <http://www.portugalbologna2012.com> (Consultado em 17-08-2012).
- QUENTAL, Joana. (2009). *A Ilustração Enquanto Processo e Pensamento: Autoria e interpretação*. Aveiro: Universidade de Aveiro. Tese não publicada.
- RODRIGUES, Carina. (2009). “O Álbum narrativo Para a Infância: Os Segredos de um Encontro de Linguagens” in *Congreso Internacional Lectura 2009*

- *Para leer el XXI*. [Em linha] Havana: Comité Cubano del IBBY. Disponível em: http://195.23.38.178/casadaleitura/portalpha/bo/documentos/ot_o_album_narrativo_para_a_infancia_b.pdf (Consultado em 03/03/2013).

SALISBURY, Martin e STYLES, Morag. (2012). *Children's Picturebooks. The Art of Storytelling*. London: Lawrence King Publishing.

SHULEVITZ, Uri. (1997). *Writing with Pictures: How to Write and Illustrate Children's Books*. New York: Watson-Guption Publications Inc., U.S.

ZEEGAN, Lawrence e CRUSH. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Lausanne: AVA Publishing.

Bibliografia activa

ALONSO, Tareixa e LIMA, Teresa. (2009). *Os Sete Cabritinhos*. Pontevedra: OQO.

DACOSTA, Luísa e VALADAS, Cristina. (2007). *O Rapaz que Sabia Acordar a Primavera*. Porto: Edições ASA.

MOTA, António e WOJCIECHOWSKA, Danuta. (2003). *O Sonho de Mariana*. Vila Nova de Gaia: Edições Gailviro.

BROWN, Anthony (1989). *The Tunnel*. London: Walker Books.



Adam Curtis as Illustrator: Interdisciplinary Appropriation for Illustration Practice

Vincent Larkin¹

vlarkin@aub.ac.uk

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Adam Curtis, Illustration, Détournement, Networked Image, Poor Image, Interdisciplinary Practice

Abstract

This paper is part of a continuing project of repositioning or appropriating practices from the wider cultural landscape with the intention of broadening the conceptual landscape of illustration. Specifically, the aim here is the appropriation of the work of celebrated filmmaker and journalist Adam Curtis as illustration. Rather than any detailed explanation of the intention or original context of this work, this paper aims to utilise Curtis's practice as a hypothetical space to explore various instances of interdisciplinary appropriation and mischaracterisation in particular regards to an expanded notion of illustration.

1. Introduction

The filmmaker and journalist Adam Curtis makes documentaries exploring the narratives and structures of society. He utilises BBC archival footage in construction of intentionally iconic montages together with combinations of text and image. These documentaries are accompanied by his own voiceovers asking questions about power and self, intermixed with music and sound.

Curtis describes that early in his career he 'turned his back on academia and went into television' when it occurred to him that academia was unable to tell stories about the workings of modern political power [1]. Nevertheless, his films often find themselves the subject of academic enquiry. Broad Academic focus aims to enlighten on subjects ranging from the rationalities of the filmic essay [2] towards explorations of 'Meta-Journalism' [3]. Very much of the moment, the conference *Forward to the Past: Critical Perspectives on the Films of Adam Curtis* is due to take place September 2021; a collaboration between the University of Nottingham's Institute for Screen Industries Research and the Institute of Historical Research. The stated aim of the conference is to provide a vehicle to explore broader intellectual questions, i.e., film as a historical text, documentary films in relationship to political thought and the delivery of political concepts and ideas with film [4].

While such enquiry does form part of the backdrop; the emphasis in this paper is an unpacking of the notion of interdisciplinary appropriation, positioning Adam Curtis as a concluding focus. In the spirit of this undertaking, Adam Curtis as Illustrator will be suggested, if not actually proven.

¹ Arts University Bournemouth, Illustration, Fern Barrow, Poole BH12 5BB.

Optimistically, this is done as part of a continuing project of re-positioning or appropriating practices from the wider cultural creative landscape to expand on the concept of illustration. In my previous papers, internet memes [1], the possibilities of networked image [2] and the new town development of Poundbury in Dorset [3] have all been considered under the auspices of illustration.

In writing concerning illustration, perhaps because of the maligned position of the discipline there is an unavoidable impetus to define the potential of the discipline - as the author may see it - through repeated assertion of other literature. In my previous papers this is done with the aim of establishing an expanded notion of illustration.

In this mode, mentioned in my previous papers but also relevant to this paper is the forward to *The Authorial Illustrator: 10 Years of the Falmouth Illustration Forum* within which illustrator and academic Steve Braund defines an 'Authorial Practice' of illustration 'concerned with those areas where the illustrator creates, originates, influences or considers the content of the communication' [4]. Another key point of reference might be *Illustrator* and program director of illustration at Parsons School of Design, Catrin Morgan and her proposed 'nomadic illustrations' defined as 'single images that are repeatedly repurposed and recontextualized' [5], which she conceives including both still and moving image. Additionally, one more point of reference cited in my previous papers also relevant to this paper would be illustrator and art director Michael Salu's reasoning that illustration practices 'might need to do more than vocationalise aesthetics' [6]

Expanded definitions of illustration necessitate the inclusion of images produced from both inside and outside the sphere of illustration. Likewise on a theoretical level, to define a progressive or expanded notion of illustration, writing on this subject necessitates reflection on ideas from outside of the discipline.

This being the case, in this new paper I will return to filmmaker and artist Hito Steyerl's poor image and expanding further on the adaptation of French radical thinking from the 60s and 70s by the world of contemporary art. In order to better understand the manoeuvres behind such interdisciplinary appropriation, I will touch upon the hierarchical tendencies within these operations.

One key concept explored in my earlier papers regarding networked image is the 'poor image'. Film maker and artist Hito Steyerl's positioning of digital image with its ability to be exchanged, compressed, anonymously joined and networked [7].

Comparisons between the construction and distribution of Adam Curtis's films and the poor image have been drawn by other scholars. On a surface level but also on the deeper level of the networks that allow audiences to access his films; the poor image can be presented as a straightforward critical companion to the work of Adam Curtis [8].

Not so straightforward would be connections between the poor image, the operations of networked image and the new town of Poundbury in Dorset. Nevertheless, in leading towards consideration of the work of Adam Curtis, next I will attempt to make this link.

2. Poundbury and the Poor Image

Fig. 1. Poundbury buildings



The Poundbury development (Fig. 1) is derided by architectural critics for its kitsch weirdness, mismatching buildings, the emptiness of its social project [9]. Nevertheless, within such folly we could choose to take an optimistic view of the potential of this development. To do this we might

conceive of such architectural folly (perhaps more accurately colloquial folly) in conceptual relationship with operations of Internet memes and networked image - towards the poor image.

This ‘Thomas Hardy theme park for slow learners’ as labelled

by architectural critic Johnathan Meads [10], would have to embrace its own absurdity, its existence as projected edifices, it’s very presence as a folly. Akin to Steyerl’s poor image, in the lifetime of this settlement it is not inconceivable that these competing edifices would provoke ‘translation or mistranslation’ possibly ‘creating new publics and debates’. In interaction with the community that occupies the work, we might hope for a ‘new aura’ to be built around such a community. Aided by a confused nostalgia; the loaded imagery of Poundbury, in Hito Steyerl’s terms ‘this aura is no longer based on the permanence of the “original,” but on the transience of the copy’ [7].

Bypassing any notions of the original intention of its design, we can only hope that in a similar way to networked image, Poundbury itself might ‘build alliances as it travels’ [4]. Conceivably, we can take the poor image as a uniting concept that links an expansive illustrative public space with networked image; operating in transgression between the physical and the virtual, the public and the private.

Speculatively for the purposes of this expanded illustration practice, via Steyerl’s poor image, we might draw together such seemingly disparate elements as internet memes, the potential for the Poundbury development as illustrated public space and - as I will go on to touch upon - the work of Adam Curtis.

Of course, it would be easy to understand these positionings as mischaracterisations, although as I will also explore, such mischaracterisations - jumps in conceptual understanding - are central to the operations of interdisciplinary appropriation. It is in this way we might perceive a strategic route towards an expanded notion of illustration.

3. Interdisciplinary Appropriation: Theoretical Mischaracterisation

In reflecting on the work of Hito Steyerl and in a wider sense asserted across various practices connected with contemporary art, it is established that ‘social movement politics and contemporary art interventions increasingly traverse a porous boundary’ [11]. Indeed it is perhaps this shift towards socially engaged practice that operates as one factor in the interdisciplinary potential of contemporary art.

A key concept in advancement towards such a navigation has been Nicolas Bourriaud's 'relational aesthetics', which he defined as;

A set of artistic practices which take as their theoretical and practical point of departure the whole of human relations and their social context, rather than an independent and private space [12]

With this conceptual agenda, Bourriaud has drawn significant inspiration for his writings on contemporary art from the theories of the Situationist International (SI) and theorist and activist Guy Debord [13].

This historical appropriation of the SI by contemporary art sits paradoxically in relationship to the antiart stance of the SI from its radical heyday. In fact, within Bourriaud's mission to update these theories with concepts of his own, it is not unfair to reflect on this as a mischaracterisation of the SI's intentions and concepts [13].

Perhaps inspired by Bourriaud's mischaracterisation, illustrators might take a rather more pragmatic but nevertheless equally paradoxical understanding of the SI and associated seminal radical ideas, specifically the concept of 'détournement' [14].

From its origins in the parodies and satire of the past, towards Marcel Duchamp's *L.H.O.O.Q.* and then into the methodologies of the wider protest movement of the 1960's and 70's, détournement could never completely separate itself from what it was held against. Utilising its potential to surprise and techniques in the rearrangement of borrowed formal attributes; détournement can be easily identified as entering the marketing and advertising language of our contemporary world.

The tendencies toward détournement that can be observed in contemporary expression are for the most part unconscious or accidental. It is in the advertising industry...that one can find the best examples [14]

This process here, dryly noted by Debord, is where the most practical and effective functions of the concept now reside and where they continue to flourish to this day; here within the realm of the illustrator's discipline.

4. Interdisciplinary Appropriation: Practical Mischaracterisation

The focus for this paper, an examination of the work of filmmaker and journalist Adam Curtis as illustration, may also be understood as something of a mischaracterisation. This conceivably ill-fitting undertaking was motivated by an encounter with an anthology of writing regarding the German born novelist and academic, W. G. Sebald; *Searching for Sebald: Photography after W. G. Sebald* [15]. From the introduction onwards connections are implied, made and sometimes straightforwardly asserted between Sebald's combinations of text and image, towards practices of gallery-based photography and contemporary art.

In a review of this book from its time of publication, art critic and academic Brian Dillon noted, 'conventional critical reminders of the

spectral power of the photograph conjured by Walter Benjamin and Roland Barthes’ but then specifically asked the question ‘what literary or artistic context might explain Sebald’s particularly enigmatic deployment of portraits, snapshots, landscapes, and found documents?’ [16]. For practitioners of Illustration the appropriate characterisation would seem quite clear, in this context Sebald is an authorial illustrator². Nevertheless, enthusiasm or understanding of illustration, even as mere context for artistic production, is rarely encountered outside of the discipline itself.

In his review, Dillon does acknowledge that Sebald’s images are functioning as illustrations, but only to note a ‘sly subversions of the very idea of illustration’. Of course, in this way he is positioning the concept of illustration as a limiting factor that requires subversion. This is not an unusual critical framework for the use of the term, illustration is frequently utilised as shorthand for limiting or even improper creative practice.

In a previous paper regarding the rationale for a reoriented practice of illustration, I explored such instances in which a notional illustration and associated practices have been utilised as a critical shorthand for bad or impure practice. From seminal critic of the fine arts Clement Greenberg describing a decline of collage into ‘montage and stunts of illustration’ [17], to narrative theorist Joseph Campbell in his definition of an ‘improper art’ [18], with his declaration that ‘all advertising art is pornographic’ [19]. In these examples and others, illustration forms the improper baseline from which to propagate an ideal practice.

In light of this, in an effort to envisage a further potential for commercial illustration, Academic and illustrator Stuart Mills acknowledged the difficulties dealing with a ‘snobbery which considers that because a work is commissioned then it cannot be valid or pure’ [20]. More recently at the 2019 Confia conference, theorist of commercial illustration practices Alan Male outlined a problem for illustration existing within a ‘taxonomic superiority syndrome that defines inherent hierarchies within the parameters of practice’ [21].

Returning to the SI and its antiart stance, in part this was motivated by the perceived elitism of gallery-based fine art from the time [22]. Partially inspired by this mode of radical rejection, Bourriaud’s Relational Aesthetics, although definitive in the late 90s, was by no means the first instance of gallery-based practice rejecting past frameworks in an attempt to involve itself in a wider socially engaged contextual discourse³. The avant-garde, from its inception, has always been in uneasy relationship to the radical.

Of course, illustration hasn’t gone through this same process; although in some sense this is not completely true. The 1981 ‘Radical Illustrators’ edition of the Association of Illustrators magazine [23] (Fig. 2), is often cited as a linchpin

Fig. 2. George Snow’s article concerning the history and technical processes of ‘Radical Illustration’



2 For further expansion on the term ‘authorial illustration’ refer to ‘The Authorial Illustrator: 10 Years of the Falmouth Illustration Forum’ [4]

3 Dada, Futurists, Fluxus Etc...

within arguments that attempt to broaden the possibilities of populist, socially engaged practice under the auspices of illustration.

Nevertheless, perhaps there is some inherent conservatism even to this historical routing. The same inherent conservatism that at times diminishes illustration as imprisoned by process, trapping the practice within the drawn line [24] [25].

As illustrators we might do further justice to our practice by not just celebrating the production of a poster, but actually claiming a central role in the lineage of French radical thinking. As illustrators it may also serve our interests to inhabit the processes of practitioners from other fields.

If the essayists concerned with photography and gallery-based art in Searching for Sebald identified no problem with reframing a work of illustrated literature as their own, why then is it so rare that illustrators would lay claim to practice from other disciplines?

Fundamentally, it may seem a surface judgement, but perhaps it's important to note that illustrators might need to think past the sanctity of the drawn line. In this spirit, in the next part of the essay, we will take on a rhetorical and conceptual consideration of the practice of Adam Curtis; with the aim of drawing associations between his work, practices of illustration, the concept of *Détournement* and the ramifications of networked digital image.

5. Adam Curtis as Illustrator

Examples of *Détournement* image and narrative, utilised to engage, reinterpret and interrupt, are easily recognised and frequently cited within the work of film maker and journalist Adam Curtis [26]. Regarding the integration of archive video and repurposed still media into his website, Curtis outlines what illustrators might identify as an authorial approach to repurposed video and image.

It's quite rich and fulfilling (to be) pulling stuff together, but you have to tell a story you then write very clearly in between [27]

Narrative is central to the way Curtis utilises archive and found imagery. Narrative is also key in preventing *Détournement* from taking on its most trivialized form; the stunt or the hoax [28] [29]. For the SI, *Détournement* from its conception was a radical practice of shifting borrowed elements and actions from 'present or past artistic productions', resulting in new frameworks to 'challenge and interrupt held social and cultural operations' - the building of new narratives in order to interrupt the 'spectacle' of consumer society [30].

Perhaps in Curtis's attempts to build new narratives, to interrupt simple narratives, his use of the degraded image and his use of the archive; we could also draw specific comparison to the poor image and the films of Hito Steyerl. This comparison, however, might not be well received by Curtis himself.

A lot of the art lot, just think it's enough to put things next to each other without commenting. I think that's lazy. I think that you have to put things in a context and make sense of it and then it becomes like a rich novel with digressions. [27]

Within this explanation of his working method is a critique of contemporary art practice. Interestingly, this critique is made in light of positive acknowledgement and promotion of his work from leading art institutions and publications⁴. In 2016 the contemporary art website Artspace positioned Curtis as someone who is ‘known to flirt with the art world’, noting that in 2012 the artist Hans Ulrich Obrist ‘curated a retrospective of Curtis’s films’. In the same article, when asked if he considered himself to be an artist, Curtis answered ‘no, I’m a journalist who steals a lot from art’ [31].

Conversely this perceived ‘artiness’ - this link with contemporary art - has also been used in critique of a ‘burgeoning self-indulgence’ in Curtis’s more recent work. Specifically, critic and journalist Owen Hatherley and his criticisms of Curtis’ ‘wordless sound/image juxtapositions’ that ‘feel closer to contemporary “artists’ film” than anything on television’ [32].

In the face of such appraisals of his films and media, drawn up in comparison to practices of contemporary art, Curtis sees himself stealing from a contemporary art practice that he positions on equal terms to the techniques of tabloid journalism and popular music.

I’m fundamentally a historian who nicks larky ideas and techniques from art, pop music, and all the other things around, and who just bolts them together with some quite basic and often quite boring historical research.

This is a strategically rhetorical positioning for a practitioner who envisions his work as belonging to the popular realm of cultural media. ‘Agree or disagree with this, but have you thought of looking at the world this way as a result of this story?’ as Curtis positions himself [27]. Here, illustrators may appreciate a familiarity with such an approach; a practice of informing and opening up new dialogues built within the power of image.

As illustrators we may also recognise a dichotomy here, central to the challenge of ‘illuminating subject matter in awareness of audience’ [4]. Ever present in many aspects of popular art, often predominant to both brief lead and authorial illustration - the incentive to entertain in conflict with the need to inform.

Perhaps within Curtis’s films there may be some acknowledgement, intentional or otherwise, of the limitations of aiming to both entertain and inform. Regarding Owen Hatherley’s critique, often picked up in wider criticism [33]; a set of ‘clichéd’ tropes that have become ‘extremely familiar in the documentary filmmaker’s work over the last twenty years’ [32] (Fig. 3).

In the failure to escape cliché, these tropes do nonetheless function successfully as identifiers of Curtis’s authorship. Operating as evasive or distracting ‘snares’ [34], a built repertoire of knowing markers. Perhaps inherent in their cliché, these tropes work as playful signposts of the contradictions and limitations of a project that

Fig. 3. Still from *All Watched Over by Machines of Loving Grace*. A common trope in the films of Adam Curtis; ‘this is a story’



⁴ Adam Curtis’s work has been the focus of events at the Zabłudowicz Collection and the Whitechapel Gallery as well as articles within publication frieze and e-flux.

combines experimental filmmaking within the context of BBC broadcasting and web-publishing. This is an absurd context for such work, we might consider such cliché in close relationship to this absurdity.

Perhaps then, there is some truth (and possibly no shame) in Hatherley's suggestion that Curtis may be engaging with some level of 'self-parody'; at the very least a required self-awareness. We could very well accept this work as 'a contorted attempt to comment on the very medium - the internet - that has transformed his approach' [32]. However, unlike Hatherley, illustrators may see no problem in such a contortion.

Here this investigation would position practices of contemporary illustration that would also seek to comment or at least acknowledge the medium that has transformed their approach. Again, akin to Curtis's approach this is done in sub-text to any surface communication, with repeated visual tropes that operate on a similar level to his visual or narrative tropes.



With illustration practice transformed by the decline in traditional publishing, illustrators such as Jack Sacks, Molly Fairhurst or Ariel Davis (Fig. 4) cannot help but allow the media and medium to engage and communicate through their work. These illustrators are letting the audience into the joke, the uncomfortableness between the analogue and digital. They expose the workings out - the disconnect between the hand drawn and the digital - as they expose wider limitations of digital image and network technology. Again, in commonality to the operations of the poor image and even perhaps Curtis's tropes, whether this is done intuitively or intentionally is beside the point.

Historically illustrators have always utilised the flawed nature of their illuminations to aid the success of their illustrations.

'What we respond to in any work of art is the artist's struggle against his or her limitations', stated Saul Steinberg in conversation with the novelist Kurt Vonnegut - Steinberg here elegantly positing the idea that limitations may be key to the consumption as well as the construction of artistic media [35].

Returning to Guy Debord, specifically to his filmic and textual work 'Society of the Spectacle', Debord identified a conceptual limitation to his ideas regarding the spectacle 'It is obvious that no idea can lead beyond the existing spectacle, but only beyond the existing ideas about the spectacle' [36].

Fig. 4. Top to bottom: Ariel Davis/*The New York Times*, Molly Fairhurst/*FORGE Art Magazine*, Jack Sacks/*Tate Britain*

Thinking about this in reference to Adam Curtis's films, it is clear that Curtis's mission is not a revolutionary one, his work is created in awareness and appreciation of our current mass media 'spectacle'. He borrows from (and may have actually added to) techniques from film and advertising that sit neatly within Joseph Campbell's critique of a vulgar and impure art [18] [19].

The work of Adam Curtis, in commonality to practices and strategies associated with popular art and specifically illustration, can only add to Debord's concept of spectacle. Debord made allowances for this type of operation. Here he enthusiastically spells out how the functions of 'Dé-tournement' might be turned against the original impetus of the idea;

The critical concept of spectacle can undoubtedly also be vulgarized into a commonplace hollow formula of sociologico-political rhetoric to explain and abstractly denounce everything, and thus serve as a defense of the spectacular system

In light of this he goes on to say, 'It is obvious that no idea can lead beyond the existing spectacle, but only beyond the existing ideas about the spectacle'. To effectively destroy the spectacle, what is needed is 'men putting practical force into action' [36].

Debord here is bypassing any ethereal notions of the power of art to disseminate. Seemingly at a theoretical dead-end; we have a fantasy of masculine force placed into action in order to destroy.

Perhaps this is not the case. What is meant by action in this sense is not necessarily clear. If understood as active dissent from within the pacifying ever-pervasive structures of media, then relevant to our contemporary condition we might return to Nicholas Bourriaud regarding the importance of maintaining creative activity in the face of mass production.

All its elements are usable. No public image should benefit from impunity, for whatever reason: a logo belongs to public space, since it exists in the streets and appears on the objects we use, a legal battle is underway that places artists at the forefront: no sign must remain inert, no image must remain untouchable. Art represents a counterpower [37]

Here Bourriaud in rather grandiose terms spells out a commonality between public space and a notion of image as a malleable legal battleground. As exemplified by the operations of networked images, internet memes as well as the potential for illustration in the built environment, images transgress the public and the private.

Rather than asserting the less desirable aspect of the legal battle, what is interesting in Bourriaud's statement - especially for the purposes of the illustrator - is the malleability of this process; the distance travelled

Perhaps tenuously, perhaps a mischaracterisation; as illustrators we would also want to draw association between this sense of malleability and Curtis's authorial use of the archive, his arrangements of image and text and his combinations of moving image and audio. Akin to the pre-Internet

definition of memes, media as cultural exchange, in order to survive has to mutate. Whatever the perceived status of authorship, the distance and scope of such mutation is primarily in the hands of the audience.

6. Conclusion

Illustrators have always taken ownership of such mischaracterisations, practical mistakes and mutations in the production of their work. Academics and thinkers in the field have begun to explore this key aspect of the discipline; focusing on digital glitch [38] or more broadly, exploring illustrators embrace of the mistake [39].

Within such thinking it's important find pathways beyond definitions of practice that emphasise process as a gatekeeper for authentic illustration. As I have put forward in previous papers, to open up new conceptual possibilities for practice, illustrators will need to be prepared to make mischaracterisations and mistakes on a theoretical level as they already do on a practical basis. i.e. the 'happy accident' scenario [40] [41].

Finally, tangentially returning to Debord's strange statement regarding 'men putting practical force into action'. Taking this on face value as a fantasy of masculine destruction, then perhaps it can be seen that many progressive advancements and subsequent retreats within cultural practice are bookmarked by the denial or the assertion of the physical manifestation of identity. This is John Perry Barlow from his manifesto of the nascent internet 'A Declaration of the Independence of Cyberspace' a text positioned at the centre of Adam Curtis's film 'Hypernormalisation' [42].

We are creating a world where anyone, anywhere may express his or her beliefs, no matter how singular, without fear of being coerced into silence or conformity...Our identities have no bodies, so, unlike you, we cannot obtain order by physical coercion. We believe that from ethics, enlightened self-interest, and the commonweal, our governance will emerge. [43]

Hopefully, in some less bombastic variety of this retrofuture didactic is where the contemporary illustrator might find intriguing new opportunities. This ambiguous space between the physical and metaphysical, the private and public, now forming such a crucial part of our social reality. What a strange and exciting world for new illustrators to explore, illuminate and interrupt. Nevertheless, whatever way our future frameworks and audiences operate - 'have you thought of looking at the world this way?' [27] should remain a pertinent question.

References

1. Larkin, V., 2018. Shifting Identities within Internet Memes. *CONFIA 2018 Proceedings*, pp.625-635
2. Larkin, V., 2019. Reoriented Illustration: Towards the Networked Image. *CONFIA 2019 Proceedings*, pp.518-527
3. Larkin, V., 2019. Illustrative Poundbury: Reading illustration in the Built Environment. *Journal of Illustration*, 6(2), pp.265-288.

- 4 Braund, S., 2012. *Authorial Illustrator: 10 Years of the Falmouth Illustration Forum*. Penryn, Cornwall: Atlantic Press.
5. Morgan, C. 2015. "The Nomadic Illustration". *Journal Of Illustration* 2 (2): 245-266. doi:10.1386/jill.2.2.245_1.
6. Salu, M. 2016. *Varoom Taste* (19).
7. Steyerl, H., 2009. *In Defense of the Poor Image*. [online] E-flux.com. Available at: <<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>
8. Coley, R., 2018. "Destabilized Perception". *Cultural Politics*, 14(3), pp.304-326.
9. Bayley, S., 2008. *I'll show you a real carbuncle, Charles*. [online] the Guardian. Available at: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2008/dec/07/poundbury-prince-charles-communities>>
10. Meades, J., 2013. The Joy of Essex (29 January, UK: BBC4).
11. Flynn, A., 2016. Subjectivity and the Obliteration of Meaning: Contemporary Art, Activism, Social Movement Politics. *Cadernos de arte e antropologia*, (Vol. 5, No 1), pp.59-77.
12. Bourriaud, N., 2009. *Relational aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.
13. Stob, J., 2014. The Paradigms of Nicolas Bourriaud: Situationists as Vanishing Point. *Evental Aesthetics* 2 (4), pp.23-54
14. Debord, G, Knabb, K., 2007. *A User's Guide To Détournement* (May 1956) <http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/usersguide.html>
15. Patt, L., Dillbohner, C. and Sebald, W., 2007. *Searching for Sebald*. Los Angeles, Calif.: The Institute of Cultural Inquiry.
16. Dillon, B., 2008, *Searching for Sebald: Photography After W. G. Sebald* (Review) *Aperture*, no. 191
17. Greenberg, C., O'Brian, J., 1995. "Collage" *The Collected Essays and Criticism : Volume 4 : Modernism With A Vengeance, 1957-1969*. Chicago [etc.]: The University of Chicago Press, pp.64-66.
18. Campbell, J., 1986. "The Inner Reaches of Outer Space" New York: A. van der Marck Editions, pp.92, 103, 111.
19. Campbell, J., 1995. "The Way of Art" Audio Cassette - Audiobook, Access Publishers Network (Feb. 1995)
20. Eno, B., Mills, R., 1986. *More Dark Than Shark*. London: Faber and Faber, p. 6
21. Male, A., 2019. *Panel discussion at the 7th edition of CONFIA (International Conference of Illustration and Animation)*.
22. Puchner, M., 2006 "Poetry of the revolution: Marx, manifestos, and the avant-gardes". Princeton University, p. 226.
23. Snow, G. and Mason, R., 1981. *Radical Illustrators, special addition of AOI Illustrated Magazine*, [online] (38). Available at: <<https://theaoi.com/varoom-mag/wp-content/uploads/2015/04/Radical-Illustrators-1981.pdf>>
24. McDevitt, M., 2018. *Illustration workshop: Find Your Style, Practice Drawing Skills, and Build a Stellar Portfolio*. London: Chronicle Books.
25. Gray, P., 2018. *The Complete Guide to Drawing & Illustration: A Practical and Inspirational Course for Artists of All Abilities*. Arcturus Publishing.
26. Porton, R., 2011. *The allure of spectacle: Adam Curtis' It Felt Like A Kiss*. [online] Filmkrant. Available at: <<https://filmkrant.nl/artikel/the-allure-of-spectacle-adam-curtis-it-felt-like-a-kiss/>>
27. Darke, C., 2012. *Interview: Adam Curtis*. [online] Film Comment. Available at: <<https://www.filmcomment.com/blog/interview-adam-curtis/>>
28. Gianfranco, M., 2005. *Sensi Alterati: Droghe, Musica, Immagini*, p.45
29. Sharp, S., 2018. *Was Banksy's Recent Stunt a Hoax?*. [online] Hyperallergic. Available at:

- <<https://hyperallergic.com/464596/was-banksys-recent-stunt-a-hoax/>>
30. Knabb, K.: "Situationist International, Definitions" Situationist International Anthology, Berkeley CA: Bureau of Public Secrets, p.52. (2006)
31. Abrams, L., 2016. *Is the Art World Responsible for Trump?* [online] Artspace. Available at: <https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/adam-curtis-hypernormalisation-interview-54468>
32. Hatherley, O., 2017. *And then the Strangest Thing Happened.* [online] n+1. Available at: <<https://nplusonemag.com/online-only/online-only/and-then-the-strangest-thing-happened/>>
33. Hancox, D., 2015. *Adam Curtis in the emperor's new clothes.* [online] openDemocracy. Available at: <<https://www.opendemocracy.net/en/adam-curtis-in-emperors-new-clothes/>>
34. Lacey, N. 2016. Introduction to Film. United Kingdom: Palgrave Macmillan. P.51
35. Vonnegut, K. 2017. "A man without a country" New York: Dial Press, p.135.
36. Debord, G., 1967. *Society of the Spectacle.* [online] Marxists.org. Available at: <<https://www.marxists.org/reference/archive/debord/society.htm>>
37. Bourriaud, N., Schneider, C. and Herman, J., 2010. *Postproduction.* New York: Lukas & Sternberg.
38. Barwick, T., 2015. She's Lost Control. Varoom!Lab, (3), pp.48-55.
39. Lardner, J., 2018. "Kick out the Jams" *Creative Strategies to Kickstart the Illustrators Imagination.* [online] Available at: <<https://icon10.theillustrationconference.org/speaker/joel-lardner/>>
40. Anderson, R., 2012 *Studio Explores Happy Creative Accidents with Really Interesting Results.* Available at: <https://www.itsnicethat.com/articles/dr-dot-me-happy-accidents-show>.
41. Ong, J. (2019) *For Joakim Drescher, mistakes are an integral part of an illustration.* Available at: <https://www.itsnicethat.com/articles/joakim-drescher-motel-universe-illustration-270319>
42. Curtis, A. 2016. Hypernormalisation. 2016. [BBC]
43. Barlow, J., 1996. A Declaration of the Independence of Cyberspace. *Commonplace.* Davos



Sexo dos Anjos Publicação como Contributo para a Consciencialização da Identidade e Expressão de Género

Sofia Reis¹ and Júlio Dolbeth²

vlarkin@aub.ac.uk

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Editorial Design;
Illustration; Zine;
Gender Identity and
Expression;
School Education

Abstract

This paper ponders on the initial phase of the project “Sexo dos Anjos”, executed for the Master Degree in Graphic Design and Editorial Projects. The aim is to communicate gender identity and expression to the juvenile audience, through design and illustration, whilst pondering about this subject’s role and social responsibility.

Over the last ten years, in Portugal, there was a growing acknowledgment for the LGBTI+ community through the implementation of laws that safeguard their rights. Nonetheless, violence and discrimination persist. [1]

In the school environment, and despite the effort of various associations, such as ILGA Portugal and REDE EX AEQUO, that develop initiatives oriented for LGBTI+ education, the legislative measures still neglect topics such as gender identity and expression in the national education curriculum. [2]

The informative resources available about Gender Studies and LGBTI+ subjects, printed and digital, in and out of the scholar scope, for students and teachers, are scarce and lack attentiveness for these topics. This deficit perpetuates obscurantism and consequent social discrimination in school environments.

Hence, the pursuit in creating a broadening publication that sensitizes and communicates the topic, with the intention of contributing to an education that prevents a culture of prejudice and secures a regular approach to these matters. In an accessible, ludic, conscient and inclusive way, the project intends to encourage communication for the context and target audience that it is designed for, seeking to answer its needs.

1. Introdução

Devido à condição embrionária do projeto “Sexo dos Anjos”, o artigo expõe-se como extensão da sua estratégia metodológica, sintetizando a pesquisa relativa à fundamentação e enquadramento teórico. As considerações apresentadas esclarecem a ambição do projeto e consolidam futuras intenções.

“Once unmoored from our imaginations, the things we so enthusiastically produce embark on their own tricky odysseys, whereupon they are invariably poised to gain their own momentum, to traffic in their own often unprecedented vulnerabilities.” [3]

A responsabilidade e influência que um projeto, de design ou ilustração, assume perante o contexto em que se insere, deve ser um princípio a considerar na construção de um artefacto. A problemática deste projeto passa por entender a sua pertinência e as vulnerabilidades que pode apresentar dada a sua intenção social: até que ponto se consegue manifestar e contribuir para o seu objetivo inicial.

“Designers must be good citizens and participate in the shaping of our government and society. As designers, we could use our particular talents and skills to encourage others to wake up and participate as well.” [4]

Mediante esta ponderação, que Katherine McCoy estabelece, o projeto realizado estuda a possibilidade de como o design e a ilustração, podem desempenhar um papel educativo. As motivações provêm não só de uma preocupação pessoal, mas social, tal como deveria ser a abordagem geral a esta temática. A educação sobre identidade e expressão de género não deve ser apenas uma consideração individual, mas uma reflexão que tome como abordagem uma instrução coletiva que ambiciona integrar diferentes perspetivas. A educação é um direito fundamental, como tal o acesso à informação sobre diversos assuntos deve ser assegurado, promovendo que tópicos como este sejam explorados em contexto escolar.

O design e a ilustração podem ser reconhecidas como ferramentas de expressão e recursos auxiliares viáveis ao ensino, utilizados em inúmeras publicações juvenis e materiais escolares, que funcionam de modo pedagógico. Pretende-se assim analisar diferentes recursos e refletir sobre o atual programa do currículo nacional de educação, procurando a que nível deve ser repensado ou reforçado e como pode beneficiar de uma nova abordagem que amplie o aproveitamento dos alunos e docentes.

Que representação existe sobre identidade e expressão de género na educação em Portugal? Qual poderia ser a abordagem pedagógica através de um objeto editorial que usufrua do design e da ilustração? De que modos pode este projeto contribuir para a Educação LGBTI+ em meio escolar, motivando uma consciencialização para a atual marginalização? Em suma, estas são as questões problematizadas que motivam os objetivos do projeto, no intuito de produzir uma publicação que contribua para a visibilidade dos jovens LGBTI+ em Portugal. Ao expandir a oferta de plataformas, recursos e conteúdos à comunidade escolar, o projeto ambiciona sensibilizar e expressar a temática, com a intenção de contribuir para um ensino que previna a cultura de preconceito e vise a sua exploração regular, de modo acessível, lúdico, consciente e inclusivo, que incentive uma comunicação para o contexto e público-alvo a que se destina.

2. Identidade e Expressão de Género e o Atual Contexto Português

O discurso no campo académico dos Estudos de Género e da Teoria Queer³ existe de forma interdisciplinar, com o intuito de problematizar questões sociais que surgem da discussão de conceitos como género, identidade, sexualidade, etnia, nacionalidade e religião. Christie Launius e Holly Hassel no seu livro “Threshold Concepts in Women’s and Gender Studies” compreendem a matéria abordada em Estudos de Género mediante quatro tópicos fulcrais “(...) the social construction of gender, privilege and oppression, intersectionality⁴, and feminist praxis (...)”. [7] O conceito de Teoria Queer pode ser ponderado segundo a abordagem de Meg-John Barker e Julia Scheele em “Queer: A Graphic History” descrevendo o termo complexo como uma “(...) theoretical approach that goes beyond queer studies to question the categories and assumptions on which current popular and academic understandings are based.” [8]

Judith Butler reconhecida como uma das principais autoras contemporâneas em torno dos Estudos de Género e da Teoria Queer, explora as diferentes problemáticas inerentes a estes conceitos, entendendo o género como uma performance, “(...) our gender is our expressions and behaviours (rather than those expressions and behaviours being the result of some underlying gender identity). Like sexuality, gender is what you do, not who you are.” [9]

Neste sentido, a *gender schema theory* de Sandra Bem desenvolve que a estipulação de género de uma criança é socialmente construída, ao internalizar papéis sociais de género, resultando da observação de indivíduos na sua cultura, que divide atributos, atividades e ações típicos de masculino ou feminino. [10]

Em Portugal no ano de 2018 foi aprovada a “Lei n.º 38/2018 - Direito à autodeterminação da identidade de género e expressão de género e à proteção das características sexuais de cada pessoa”. [11] Um marcador político que alude à emergência de integração e de combate à discriminação, reconhece a conversa em torno da identidade e expressão de género como uma continua exploração não só no campo académico, mas também como uma reflexão que devemos desempenhar de forma coletiva em sociedade, considerando diversas abordagens pessoais que nos formam enquanto indivíduos ativos na comunidade.

As leis que preveem assegurar os direitos da comunidade LGBTI+, em Portugal, passam cada vez mais pelo debate e agenda política, desde a legalização do casamento civil e adoção por pessoas do mesmo sexo, em 2010 e 2015 respetivamente, é perceptível uma maior visibilidade destes temas. Já na educação existiu uma certa reestruturação do currículo, com

³ “The word “queer” has had many different meanings in different times and places. It originally referred to strangeness or difference, and became a term of abuse. It has since been reclaimed as a positive word. It can operate as an umbrella term for people outside of the heterosexual norm, or for people who challenge the LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual, and Trans) “main-stream”. It can also be a way of challenging norms around gender and sexuality through different ways of thinking or acting.” [5]

⁴ “Intersectionality is a theoretical framework that posits that multiple social categories (...) intersect at the micro level of individual experience to reflect multiple interlocking systems of privilege and oppression at the macro, social-structural level (...)” [6]

a legislação da educação sexual, em 2009, como integrante do currículo do ensino escolar obrigatório [12], com o intuito de incutir no programa educacional “a valorização da sexualidade e afetividade entre as pessoas no desenvolvimento individual, respeitando o pluralismo das concepções existentes na sociedade portuguesa”. [13]

No entanto é de notar que a iniciativa aconteceu há pouco mais de 10 anos, sentindo-se que, apesar desse passo, existe ainda muito por abordar, pois o que se verifica é que os assuntos LGBTI+ permanecem negligenciados no programa curricular.

No ano letivo de 2018/2019 foi implementada a Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania (ENEC), que prevê “como missão preparar os alunos para a vida, para serem cidadãos democráticos, participativos e humanistas, numa época de diversidade social e cultural crescente, no sentido de promover a tolerância e a não discriminação, bem como de suprimir os radicalismos violentos.” [14] Contudo ambos os decreto-lei que estabelecem as linhas orientadoras da planificação das disciplinas de E.S.⁵ e C.D.⁶ negligenciam o tema da identidade e expressão de género.

Para além do registo de que as horas estipuladas no currículo de E.S. não são cumpridas [15], é documentada a continua violência e discriminação de jovens LGBTI+ em ambiente escolar [16], a pouca reforma legislativa e formação de professores no âmbito de assuntos LGBTI+. [17] Em 2020, sentiu-se ainda a revolta pública por parte de encarregados de educação, que questionaram os assuntos abordados na disciplina de C.D. impedindo os filhos de frequentar as aulas. Essa decisão resultou numa petição que alega os tópicos abordados como incumbência da família, sendo o currículo atual ditatorial e abusivo por parte do estado. [18]

No Estudo Nacional Sobre o Ambiente Escolar para Jovens LGBTI+, realizado em 2016/2017 pela ILGA, 27,9% dos inquiridos sentem insegurança na escola devido à sua expressão de género, 45,7% ouvem comentários negativos por parte de docentes e não docentes, 66,6% foram alvos de agressões verbais por causa da sua expressão de género e 25,7% por causa da sua identidade de género, 7,7% foram vítimas de agressões físicas por causa da sua expressão de género, 74,9% nunca assistiu a uma abordagem positiva sobre questões LGBTI nas aulas, apenas 26,4% afirma que foi incluída informação específica sobre orientação sexual ou identidade e expressão de género e apenas 19,5% das situações em que existem políticas ativas de prevenção do *bullying* abrangem a orientação sexual ou identidade e expressão de género. [19]

Em 2019, o relatório anual da ILGA, sobre discriminação contra pessoas LGBTI+, continua a registar violência e discriminação, reconhecendo que “as evidências parecem demonstrar que o caminho para o combate à discriminação passa por mudanças no plano legal, com impacto direto no quotidiano e proteção de muitas pessoas, mas também por um reforço de medidas de educação, formação e sensibilização (...)” [20]

Neste sentido é inequívoca a necessidade de recursos que contribuam para a visibilidade LGBTI+ em ambiente escolar, compreendendo o papel da

5 Educação Sexual

6 Disciplina de Cidadania e Desenvolvimento – Em que se previa a implementação do ENEC

escola na formação do aluno como indivíduo inserido na sociedade, que desse modo deve receber as ferramentas e conhecimentos para exercer os seus direitos e deveres, a sua liberdade sem libertinagem, tomando a educação como um fator essencial para a sua formação pessoal e social, tornando-se fundamental integrar noções sobre identidade e expressão de género.

3. O Papel do Design

Encarando as falhas na comunicação sobre identidade e expressão de género, a dificuldade em inserir a temática no ambiente escolar e a posição controversa do público geral, considera-se a pertinência de novas formas de exploração do tema que visem não só o enriquecimento pedagógico dos jovens, mas também uma divulgação para os pais e professores que demonstram alienação a este conteúdo.

Tendo em conta os assuntos compreendidos pelos estudos de género como questões sociais cada vez mais exploradas e problematizadas contemporaneamente, apresenta-se a adequação do design e da ilustração, não como solução indefetível, mas como recursos que, para além da sua utilidade comunicativa, devem assumir um objetivo e consciência social nos projetos desenvolvidos.

Na realização de um projeto de design, sendo ou não para um contexto educativo, existe intervenção humana que, de certo modo inevitável, é tendenciosa e carregada de valores pessoais. Até que ponto deve então existir uma contribuição e intervenção proativa em assuntos sociais ou políticos do design/designer possivelmente tendencioso?

Katherine McCoy, mediante o ensino e a prática atual de design, explora o seu papel de intervenção social, reconhece o aumento de projetos que abordam problemas sociais realizados por estudantes em belas-artes e problematiza o potencial do design gráfico como ferramenta proficiente, que pode assumir uma função além do quadro comercial e de conteúdos determinados por clientes. McCoy enfatiza a necessidade na formação do designer com compaixão e as suas responsabilidades, consciente das influências que surgem desta atitude ativa do designer, é compreendido que estimular a capacidade de desenvolver conteúdos de motivação pessoal, estabelece um espaço para debater valores e problemas culturais, sociais, políticos e económicos, uma prática tolerante e objetiva que se foca na intenção e pertinência do projeto. [21]

“We must stop inadvertently training our students to ignore their convictions and be passive economic servants. Instead, we must help them to clarify their personal values and to give them the tools to recognize when it is appropriate to act on them. I do think this is possible. We still need objectivity, but this includes the objectivity to know when to involve personal biases and when to set them aside. Too often our graduates and their work emerge as charming mannequins, voiceless mouthpieces for the messages of ventriloquist clients. Let us instead give designers their voices so they may participate and contribute more fully in the world around them.” [22]

O Manifesto “First Thing First”, publicado em 1964 por Ken Garland e assinado por mais de vinte outros designers, fotógrafos e estudantes, preuiu a preocupação com a função social do design, com a intenção de sublinhar a necessidade de rever as prioridades e o propósito da comunicação do design gráfico [23]. Elaborar um projeto de design como se existisse na sua própria dimensão, sem que se insira num contexto ou seja influenciado por ele, é uma metodologia ambígua. Um artefacto que interaja com a realidade, mesmo que seja produzido sem objetivo, pode ser suscetível de assumir e provocar um impacto, sendo que as ramificações que pode tomar são impraticáveis de medir será uma mais valia ponderar o contexto em que será inserido e a intenção que dispõe.

“Graphic design has a part to play in creating a visual culture that empowers and enlightens, that makes ideas and information accessible and memorable. Many designers may argue that their job is not politics, and they would be right. But this does not prevent us from developing ideas about cultural democracy. We cannot separate our work from the social context in which it is received and from the purpose it serves. If we care about the integrity of our design decisions, we should be concerned that the relations implicit in our communications extend active participation in our culture. If what we are looking for is meaning and significance, then the first step is to ask, who controls the work and whose ends does it serve?” [24]

Contemplando o design como uma atividade interdisciplinar, que deve ser consciente do que o rodeia e que se valoriza por se interligar com diferentes disciplinas e contextos, este projeto pretendeu reconhecer carências sociais existentes procurando diluí-las. Um designer ou ilustrador como cidadão ou elemento de uma comunidade assume e adquire um papel de intervenção, consciente ou não desse papel. Como aborda Steven Heller, “(...), “goodness” is subjective and one can be a good (or great) designer without necessarily being a good citizen. But if good design (regardless of style or mannerism) adds value to society, by either pushing the cultural envelope or maintaining the status quo at a high level, then design and citizenship must go hand in hand.” [25]

4. Criação da Zine “Sexo dos Anjos”

Stephen Duncombe no seu livro “Notes from Underground Zines and the Politics of Alternative Culture”, expressa as possibilidades comunicativas e criativas que a criação de uma Zine possui. A definição de Zine é complexa de sintetizar, certos aspetos que conseguimos apontar são o seu carácter autodidático, *do-it-yourself*, frequentemente elaboradas com pouco custo de produção e com um propósito independente que ambiciona pronunciar-se sobre e para uma comunidade e cultura marginalizada. [26]

“In the shadows of the dominant culture, zines and underground culture mark out a free space; a space within which to imagine and experiment with new and idealistic ways of thinking, communicating, and being.” [27]

O espaço livre que Duncombe reconhece na produção de uma Zine, cativa o objetivo do projeto que se pretende elaborar, para além de se proporcionar uma plasticidade material e estética, que reflete a inerente abstração dos conteúdos específicos sobre identidade e expressão de género, é um tipo de publicação que surgiu em função da comunicação e das comunidades que representava. O seu carácter social, ativista e de contracultura traduz um potencial relevante para um projeto que surge da sua pertinência social, tentando responder à invisibilidade da comunidade LGBTI+ no contexto escolar.

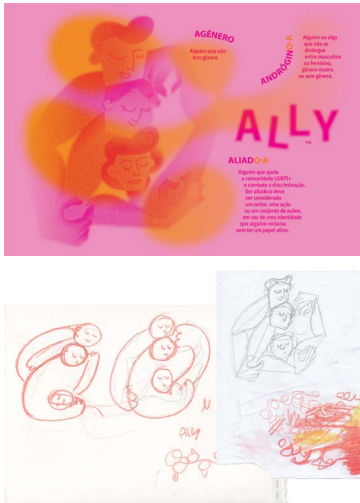
“Zines are an individualistic medium, but as a medium their primary function is communication. As such, zines are as much about the communities that arise out of their circulation as they are artifacts of personal expression.” [28]

O nome do projeto “Sexo dos Anjos” surge para além de um impulso de expressão pessoal: como uma voz de protesto que reivindica a expressão idiomática portuguesa com um propósito sarcástico de desencadear uma reação participante. A conotação do título provém da expressão “discutir o sexo dos anjos” utilizada com o intuito de dizer que não vale a pena discutir algo pois não tem solução ou consenso, sendo essa a postura que provoca a invisibilidade da identidade e expressão de género em Portugal. A finalidade da Zine é trazer relevância a esta conversa que não é inútil, mas pelo contrário, necessária.

O processo editorial de produção da Zine exige o planeamento de seleção de conteúdos, a informação necessária a transmitir e de que modo. Segundo a pesquisa sobre identidade e expressão de género é notável a multiplicidade de termos e expressões pertinentes à temática, muitos destes conceitos são relativamente recentes e não são utilizados com frequência. A importância da linguagem para a comunicação expõe-se como evidente, nesse sentido ponderou-se a realização de um dicionário, um catálogo de conceitos essenciais para compreendermos identidade e expressão de género e reconhecermos a expressão pessoal de cada um.

O livro “Mar” de Ricardo Henriques e André Letria, elucida o propósito de criar um dicionário que frui com a ilustração, para além de representar os conceitos expande o imaginário que certas palavras carregam, manifestando a utilização didática das imagens. Outros exemplos são “Menino ou Menina” de Joana Estrela e “A Quick & Easy Guide to Queer and Trans Identities” de Mady G. and J. R. Zuckerberg, ambos abordam a problemática da identidade e expressão de género e apresentam-na através da ilustração, sensibilizando o seu público para as diversas questões inerentes à temática. Os dois livros respondem a uma ausência de projetos que abordam e comunicam assuntos LGBTI+ com um propósito pedagógico. As estratégias narrativas utilizadas diferem entre um diálogo direto e indireto e um conteúdo explícito e abstrato, recorrendo à ilustração como método possibilitador das diferentes abordagens.

A estrutura do objeto editorial, parte da recolha de uma série de palavras selecionadas pela sua pertinência e organizadas alfabeticamente. Esta seleção de conteúdo exige um cuidado que requer uma revisão experiente, sendo



um procedimento significativo em apuração. Deste modo o processo de construção da zine, destinada ao projeto, ainda se encontra em desenvolvimento. Foram produzidos estudos preliminares (fig. 2), com algumas definições até agora selecionadas, que resultaram no primeiro exemplo de uma ilustração final (fig. 1). O conteúdo selecionado consiste em definições de conceitos que têm uma conotação abstrata. Desse modo as ilustrações realizadas preveem uma abertura de representação e interpretação. As personagens variam em características que de forma fluida não pretendem cingir-se a um género,

Fig. 1. Exemplo de uma dupla página com ilustração

procuram uma simbolização do ser humano evitando preconceitos.

Para além das figuras, a utilização de formas abstratas pretende conferir dinamismo à composição, que ao interagir com o texto garante uma ligação entre todos os elementos (fig. 1). A paleta de cores da publicação será abrangente, por aludir à bandeira LGBTI+ e representar a multiplicidade de identidades e expressões de género.

Fig. 2. Estudos e esboços da ilustração

5. Considerações Finais

A reflexão desenvolvida neste artigo, condensa pontos essenciais do processo do projeto “Sexo dos Anjos: Publicação como Contributo para a ConsciencIALIZAÇÃO da Identidade e Expressão de Género”, problematizando a sua pertinência reflete sobre o contexto atual da educação da identidade e expressão de género, compreendendo que uma publicação como a apresentada pode ser uma proposta viável para contribuir na visibilidade LGBTI+ em âmbito escolar.

Como projeto de investigação, existe a intenção de desenvolver trabalho de campo com escolas, até à data, este plano não se realizou devido à falta de cooperação dos estabelecimentos de ensino. Foram feitas diversas tentativas de contacto, que não obtiveram resposta. Atualmente, a estratégia passa por estabelecer uma ligação com associações que já desenvolvem programas com as escolas, percebendo de que modo é que o projeto se poderá desenvolver nesse âmbito.

Para além do seu propósito concreto de alcançar os jovens e contribuir para um ambiente escolar inclusivo, uma das ambições é produzir um recurso acessível que possa ainda comunicar dentro e fora da comunidade escolar, com encarregados de educação e o público mais abrangente possível.

Artigo com o apoio do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

Referências

1. Pizmony-Levy, O., Freeman, C., Moleiro, C., Nunes, D., Gato, J., Leal, D., Jesus, M. (2016/2017). Estudo Nacional sobre o Ambiente Escolar. ILGA. Disponível em https://ilga-portugal.pt/ficheiros/pdfs/ILGA_ENAE_2016-2017.pdf
2. Ávila, R. (2018). LGBTQI Inclusive Education Report. IGLYO, Brussels, pp. 161--164. Disponível em <https://www.education-index.org/download-report/>
3. Helfand, J. (2018). Between Self and Society —The Consequences of Our Desire. In S. Heller e V. Vienne (Ed.), *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. New York: Allworth Press. p. 137. Disponível em <https://pt.scribd.com/read/396696000/Citizen-Designer-Perspectives-on-Design-Responsibility-Second-Edition>
4. McCoy, K. (2018). Good Citizenship — Design as a Social and Political Force. In S. Heller e V. Vienne (Ed.), *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. New York: Allworth Press. p. 267. Disponível em <https://pt.scribd.com/read/396696000/Citizen-Designer-Perspectives-on-Design-Responsibility-Second-Edition>
5. Barker, M., Scheele, J. (2016). *Queer: A Graphic History*. London. pp. 20--21. Disponível em <https://pt.scribd.com/read/353171994/Queer-A-Graphic-History>
6. Launius, C., Hassel, H. (2018). *Threshold Concepts in Women's and Gender Studies: Ways of Seeing, Thinking, and Knowing* (2nd ed.). Taylor and Francis. p. 9. Disponível em <https://ereader.perlego.com/1/book/2193262/9>
7. Ibidem, p. 1.
8. Barker, M., Scheele, J. (2016). *Queer: A Graphic History*. London. p. 37. Disponível em <https://pt.scribd.com/read/353171994/Queer-A-Graphic-History>
9. Ibidem, p. 162.
10. Ibidem, p. 88.
11. DRE. (2018). Lei n.º 38/2018. Disponível em <https://dre.pt/pesquisa/-/search/115933863/details/maximized>
12. DRE. (2009). Lei n.º 60/2009. Disponível em <https://dre.pt/web/guest/pesquisa/-/search/494016/details/normal?q=Lei+n.%C2%BA%2060%2F2009>
13. DRE. (2009). Lei n.º 60/2009. p. 1. Disponível em https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/lei_60_2009.pdf
14. DGE. (2016). *Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania*. Disponível em <http://dge.mec.pt/estrategia-nacional-de-educacao-para-cidadania>
15. Guedes, N. (2019). Educação sexual: escolas confirmam que não cumprem lei com uma década. TSF. Disponível em <https://www.tsf.pt/portugal/sociedade/educacao-sexual-escolas-confirmam-que-nao-cumprem-lei-com-uma-decada-11435753.html>
16. Pizmony-Levy, O., Freeman, C., Moleiro, C., Nunes, D., Gato, J., Leal, D., Jesus, M. (2016/2017). Estudo Nacional sobre o Ambiente Escolar. ILGA. Disponível em https://ilga-portugal.pt/ficheiros/pdfs/ILGA_ENAE_2016-2017.pdf
17. Ávila, R. (2018). LGBTQI Inclusive Education Report. IGLYO, Brussels, pp. 161--164. Disponível em <https://www.education-index.org/download-report/>
18. Marques, N. (2020). A polémica à volta da Cidadania e Desenvolvimento. Expresso. Disponível em <https://expresso.pt/sociedade/2020-09-05-A-polemica-a-volta-da-Cidadania-e-Desenvolvimento>
19. ILGA Portugal. (2020). *Relatório Anual 2019 Discriminação Contra Pessoas LGBTI+*. Disponível em https://ilga-portugal.pt/ficheiros/pdfs/observatorio/ILGA_Relatorio_Discriminacao_2019.pdf
20. Ibidem, p. 47.
21. McCoy, K. (2018). Good Citizenship — Design as a Social and Political Force. In S.

Heller e V. Vienne (Ed.), *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. New York: Allworth Press. p. 267. Disponível em <https://pt.scribd.com/read/396696000/Citizen-Designer-Perspectives-on-Design-Responsibility-Second-Edition>

22. Ibidem,

23. Garland, K. (1964). *First Things First*. Disponível em <http://www.designishistory.com/1960/first-things-first/>

24. Howard, A. (1994). *There is such a thing as society**. In *Eye* (Ed.), Issue 13. Disponível em <http://www.eyemagazine.com/feature/article/there-is-such-a-thing-as-society>

25. Heller, S. (2018). *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. New York: Allworth Press. p. 10. Disponível em <https://pt.scribd.com/read/396696000/Citizen-Designer-Perspectives-on-Design-Responsibility-Second-Edition>

26. Duncombe, S. (2008). *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*. Bloomington. Microcosm Publishing. Second Edition.

27. Ibidem, pp. 204--205

28. Ibidem, p. 49.



A Folia dos Vagalumes: o Carnaval do Rio de Janeiro e sua poesia

Camilla Serrão Pinto¹ e Nilton G. Gamba Junior²

cam.serrao@gmail.com; gambajunior@gmail.com

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Carnival; Masquerades;
Popular Culture;
Illustration for Children.

Abstract

This paper describes part of a master's research that seeks to verify the effectiveness of using illustrated fiction in the preservation and dissemination of masquerade characters from Rio de Janeiro's Carnival. In this paper, we focus on eighteen masked characters and masquerade groups found at Carnival festivities around the state of Rio de Janeiro. Some of these characters can still be found nowadays, others were popular in festivities from the past century, and now are hardly ever found in contemporary Carnival celebrations. The paper briefly addresses the use of drawings to analyze an extensive documentary archive, built in a procedural and collaborative manner during the research project. We focus on the development of an illustrated fictional book for children and teens about Rio de Janeiro's Carnival. The paper also analyzes, through a series of interviews conducted online, the responses of a group of children, aged 9 to 12, to the plot, to the characters and to the themes presented in said book. The conclusion of this paper demonstrates how the use of visual information, particularly drawings and illustrations, contributed to different steps of the study, and to the preservation and dissemination of these masquerade characters.

1. Introdução

O presente artigo descreve uma parte da pesquisa de mestrado "*Mascarados no carnaval: um estudo sobre a construção de um acervo de memória processual e colaborativo*" [1], desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Trata-se de um projeto que visa contribuir para os esforços de memória e divulgação das práticas e tradições continuadas por manifestações populares de mascarados do Carnaval do estado do Rio de Janeiro, Brasil. Entendemos nessa pesquisa a relevância da divulgação como uma forma de dar voz e garantir visibilidade para o Carnaval fluminense, conectando gerações, difundindo-o para novos públicos e valorizando a multidimensionalidade do rito. O artigo também pretende complementar algumas considerações apresentadas por Gamba Junior & Pinto [2] na 8ª edição do CONFIA.

Neste artigo descrevemos o uso de desenhos como ferramenta com potencial de auxiliar nos esforços de análise de um acervo de mascarados do Carnaval do Rio de Janeiro organizado, de forma processual e colaborativa,

durante a pesquisa de mestrado citada [1]. Aqui, focamos tanto em personagens típicos de festejos de rua contemporâneos, como em figuras tradicionais, dos séculos XIX e XX, que constituem parte das origens e das tradições do Carnaval fluminense. O artigo se aprofunda no desenvolvimento de uma narrativa documental e poética, *A Folia dos Vagalumes* [3], a respeito do Carnaval do Rio de Janeiro e de seus mascarados. A narrativa é voltada para o público infanto-juvenil e visa contribuir para a divulgação desse acervo sobre manifestações mascaradas do Carnaval fluminense. Neste artigo, também nos detemos no retorno de alguns sujeitos de pesquisa, e analisamos a adequação da narrativa desenvolvida ao público infanto-juvenil, e o interesse desse grupo quanto à trama, aos personagens e à temática do carnaval.

2. Mascarados Fluminenses, uma Metodologia de Análise

Neste artigo, focamos em 18 personagens mascarados do Carnaval do estado do Rio de Janeiro. Recorte que engloba figuras típicas de festejos carnavalescos do final do século XIX, como o Diabinho, a Caveirinha e o Velho. Assim como fantasias de origem europeia que rapidamente se integraram aos festejos cariocas ao longo do século XX, como o Dominó, o Pierrô, a Colombina, o Arlequim e o Palhaço. Além de mascarados como o Morceguinho, o Dr. Burro, o Preto Velho, a Bruxa, o Carrasco e os Bate-Bolas, originários de bairros da cidade do Rio de Janeiro, como Santa Cruz, Abolição, Piedade e Ilha do Governador. Somam-se a esses personagens os Palhaços do Carnaval da Moita, de Rio Bonito de Cima, na região serrana do estado do Rio; os Gorilas, da Baixada Fluminense e da Zona Oeste carioca; e as Caricatas e os foliões que optavam por vestir máscaras simples como forma de ocultação de identidade.

Como forma de valorizar a diversidade de narrativas a respeito desses mascarados, o processo de mapeamento desses personagens tomou como base referenciais documentais, como descrito por Gamba Junior & Pinto [2]. Utilizamos, para isso, o material fotográfico e as edições de periódicos e jornais, disponíveis em acervos públicos, como os do Instituto Moreira Salles, da Biblioteca Nacional e do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular no Rio de Janeiro. Além de registros fotográficos e videográficos encontrados em acervos particulares, como o do Laboratório Dhis, da PUC-Rio, e em coleções cedidas por sujeitos de pesquisa. Também complementam esse levantamento narrativas orais coletadas através de entrevistas semiestruturadas.

Esses registros evidenciam a pluralidade de máscaras e fantasias, as quais poderiam ser encontradas em uma diversidade de cores, formatos, ornamentos e materiais, nos festejos do estado do Rio de Janeiro. Diversidade que se deve, em grande parte, à criatividade dos brincantes. Afinal, muitas das máscaras e fantasias mapeadas podiam ser confeccionadas pelos próprios foliões, por meio de processos como a modelagem de máscaras usando *papel machê* ou a utilização de tecidos e roupas velhas. A figuração desses personagens mascarados nos festejos carnavalescos constitui uma mescla de referenciais culturais locais, de ligações históricas com outros mascarados e, até mesmo, de influências de personagens de outros suportes, como evidenciado por Gamba Junior & Silva [4] e



Fig. 1. Painel de mascarados do Carnaval do estado do Rio de Janeiro.

imagens signos de referência. Acervo que reúne registros fotográficos profissionais e amadores, *frames* de vídeos, charges, caricaturas e pinturas. A partir da análise desse material, foram elaborados desenhos síntese para cada personagem, destacando elementos estéticos comuns em meio a sua diversidade³. Durante este processo, a opção pelo uso de desenhos ao invés de montagens fotográficas, se deve ao caráter muito diverso do acervo recolhido. Aqui, o desenho figurou como uma importante ferramenta de sistematização do registro. Também contribuiu como um instrumento de observação aguçada das formas, texturas e proporções dos artefatos e registros visuais analisados, ao proporcionar uma simultaneidade entre três ações distintas: ver, inscrever e compreender, como proposto por Cabau [5].

Com a análise desse acervo, e com a elaboração dos desenhos síntese, foi possível chegar a um painel que reúne 18 manifestações mascaradas do Carnaval do Rio de Janeiro. Imagem que sintetiza e reúne tradições típicas de festejos carnavalescos populares do estado fluminense. Material que serviu como base para a elaboração de uma ficção ilustrada a respeito desses mascarados do Carnaval do estado do Rio de Janeiro, que será descrita a seguir.

3. A Folia dos Vagalumes: o Documental e o Poético

Como proposta de difusão criativa do acervo mapeado, foram desenvolvidos alguns experimentos para a produção de um artefato que usasse as prerrogativas da etnoficção⁴ para propor uma narrativa, ao mesmo tempo documental e poética, que representasse uma expressão cultural e que valorizasse sua multidimensionalidade. Narrativa com elementos fantásticos materializada na forma de um livro digital infanto-juvenil. A opção pelo suporte livro se deve à possibilidade de divulgar esse acervo no formato de uma publicação. Inicialmente, o projeto voltou-se para a elaboração de um livro impresso. Porém, devido às dificuldades e limitações para os processos de distribuição de material impresso por conta da pandemia de COVID-19, a distribuição de forma digital se mostrou, no momento de lançamento do livro, fevereiro de 2021, como uma opção mais viável para uma divulgação mais ampla do artefato desenvolvido.

3 A dissertação "*Mascarados no carnaval*" [1] apresenta vários exemplos desse processo.

4 Compreendemos, aqui, a etnoficção como uma contribuição da ficção para a investigação etnográfica. Com a etnoficção é problematizado o papel da observação no registro das ações, e por consequência a relação entre observador e "ator".

Pinto [1]. Mesmo assim, os registros recolhidos ao longo desse levantamento oferecem pistas para a identificação de atributos estéticos e simbólicos próprios de cada mascarado e que contribuem para o seu reconhecimento.

Como forma de aprofundar o entendimento dos elementos que compõem cada uma das máscaras encontradas, foram selecionadas, em um primeiro momento,

A escolha pelo público infanto-juvenil, crianças na faixa etária de 10 a 12 anos, reflete algumas questões geracionais apontadas pelo semiólogo Pier Paolo Pasolini [6]. Embora a infância não seja um objeto claro em sua obra, algumas das reflexões de Pasolini a respeito da sobrevivência de culturas populares reforçam a importância da aproximação e do debate entre gerações como forma de combater retrocessos. Em *O discurso dos cabelos* [6], o semiólogo alerta para os perigos trazidos pelo isolamento geracional e pela criação de barreiras que impedem uma relação dialética entre a geração “dos pais” e a geração “dos filhos”. Tal diálogo, seria para o autor, o que permitiria a tomada de uma “real consciência histórica de si mesmos” [p. 43] e, por consequência, um real progresso. Já em *Genariello: a linguagem pedagógica das coisas* [6], Pasolini nos relembra a importância do aprendizado material na transmissão de ensinamentos pragmáticos que moldam nossa maneira de ler a realidade, desde a mais tenra infância. Neste tratado pedagógico, o autor nos convida a um olhar mais crítico da realidade e de seus *signos sociais*, ressaltando a importância de uma *semiologia da realidade* para a leitura destes *signos*.

Suas proposições a respeito de uma *semiologia da realidade* oferecem pistas sobre potencialidades da ilustração como ferramenta de representação documental e poética da realidade material. Isto é, de *signos* que podem ser cortes de cabelo, pares de sapato ou, até mesmo, elementos presentes nas fantasias de brincantes do Carnaval do Rio de Janeiro. Reforçando, assim, a escolha pelo desenvolvimento de um livro infantil. Gênero literário que geralmente abriga ilustrações, e que se mostrou como um espaço propício para explorações quanto à associação de texto e imagem, voltadas para valorização de culturas mascaradas locais, de seus contextos e de suas práticas.

Ainda em *Genariello: a linguagem pedagógica das coisas*, Pasolini destaca a importância do aprendizado com o passado: um olhar crítico para o outrora, que não se trata de uma mera apologia daquilo que se passou. Uma postura similar às proposições de Walter Benjamin [7], que em suas *Teses sobre o conceito de História*, nos convida a mover em direção ao futuro com olhos voltados ao passado, juntando ruínas e fragmentos, sem deixar que o conformismo se apodere da tradição. Esforço que permite um redimensionamento do momento presente e a tomada de novas posturas em direção a um futuro que valorize suas raízes e tradições. Partindo das considerações de Benjamin e Pasolini, Didi-Huberman [8] nos convoca a olhar para as intermitências, para as pequenas luzes, e, assim, enxergar os “povos *vaga-lumes*” que caminham entre nós despercebidos. “Povos *vaga-lumes*” que fazem o possível para afirmar sua liberdade de movimento e seus desejos partilhados. E, assim como eles, nos tornar nós mesmos “*vaga-lumes*”.

A narrativa desenvolvida tem como título *A folia dos vagalumes*, uma referência à obra de Pasolini e Didi-Huberman. O livro foi publicado em fevereiro de 2021 [3] e foi distribuído de forma digital, não existindo até o momento de escrita deste artigo exemplares impressos do livro⁵. A narrativa desenvolvida tem como contexto o Carnaval do estado do Rio de

⁵ Pelas dimensões do artigo serão apresentadas apenas algumas páginas do livro. A publicação pode ser lida na íntegra na plataforma *online Issuu* [3].

Janeiro em 2021. Momento marcado pela pandemia de COVID-19, pelas incertezas quanto à celebração deste festejo e pela possibilidade de um ano sem festejos oficiais de carnaval⁶.

Como sinopse, a ficção tem como protagonistas um Bate-Bola Pirulito, estilo originário da fantasia, e um Bate-Bola Saia-Rodado, variante mais contemporânea. A história se inicia com um lamento do Saia-Rodado, chateado pela impossibilidade de sair fantasiado com sua turma no carnaval. Para alegrá-lo, Pirulito o convida para um passeio, sem dar maiores informações e juntos, caminham por várias localidades da cidade e do estado do Rio de Janeiro. Os dois são acompanhados, inicialmente, por um Gorila e um Palhaço do Carnaval da Moita – todos esses, fantasias presentes em carnavais contemporâneos. Ao longo da ficção, mascarados de outras épocas aparecem para contar suas histórias. Por conta do recorte temporal escolhido, os primeiros personagens a se apresentar são mascarados comumente encontrados em festejos contemporâneos, em seguida, aqueles mais recorrentes nas folias de rua de outrora e, por fim, os que podiam ser mais facilmente encontrados nos luxuosos bailes de máscara. Em sua jornada, pai e filho são postos a refletir sobre a necessidade de manutenção da memória e das práticas mascaradas do Carnaval do estado fluminense.

Para dar conta da dimensão documental e poética do conteúdo, o texto do livro se divide em duas vozes narrativas: o discurso do protagonista e a fala de um “especialista” externo que traz dados e informações a respeito de cada mascarado. O texto principal é narrado pelo Bate-Bola Saia-Rodado, personagem que participa de todos os eventos e os descreve em primeira pessoa. Já as características dos personagens são introduzidas como legendas em determinadas páginas e trazem dados mais técnicos e enciclopédicos em terceira pessoa. Para salientar a mudança de

vozes narrativas, foram utilizadas duas famílias tipográficas neste projeto gráfico: uma tipografia serifada, “*Bely Regular*”, para o corpo de texto principal, e uma família tipográfica sem serifa e condensada, “*Rubik*”, para legendas e textos secundários.

As duas vozes narrativas representam facetas da figura do narrador descrita por Walter Benjamin [7] em seu texto *O*



Bely Regular

TEXTO PRINCIPAL

Rubik Medium
Rubik Regular

LEGENDAS

Fig. 2. Exemplo das duas vozes narrativas em uma cena do livro.

Narrador. O protagonista, Bate-Bola Saia-Rodado, representaria aquele que discorre sobre os acontecimentos, mergulhando a história em sua própria experiência para em seguida recontá-la. Já o “especialista” seria aquele com acesso a todo o acervo coletivo de sabedorias e que transmite, didaticamente, conhecimento sobre os mascarados do Carnaval do Rio de Janeiro. Gerando, assim, reminiscências essenciais para a preservação

6 O desenvolvimento da narrativa se deu em um momento anterior às definições da Prefeitura e do Governo do Estado do Rio de Janeiro quanto às celebrações de carnaval em 2021.

e divulgação do legado cultural destes mascarados. Benjamin também discorre sobre o aspecto da oralidade em narrativas – outro ponto referenciado em *A folia dos vagalumes*. Enquanto a voz do “especialista” adota a postura de um educador, com um tom mais formal, o texto narrativo abraça uma fala mais popular e poética. Escolha que reflete, de forma simbólica, o caráter colaborativo do processo de elaboração do estudo, que contou com a contribuição de diversos sujeitos de pesquisa.

A narrativa desenvolvida se divide em três momentos, cada qual marcado por uma paleta cromática própria. O momento inicial é marcado por tons arroxeados e acinzentados, indicando um momento noturno, em que os ambientes externos se encontram desocupados, salvo pelos personagens da narrativa. Esta parte da história é baseada no “presente”: recorte temporal marcado pela pandemia de COVID-19 e por medidas de distanciamento social. Por isso, a escolha de cores mais sóbrias neste primeiro momento, se comparadas com o restante do livro. Aplicações de laranja e amarelo claro são utilizadas nestas páginas para indicar a iluminação das janelas das casas e simbolizar as telhas e tijolos característicos de construções vistas tanto em bairros da Zona Oeste carioca e da Baixada Fluminense, como na região serrana do Rio de Janeiro. O mesmo tom de amarelo claro aparece como pequenos pontos ao longo da narrativa simbolizando a figura do vagalume. Eles estão presentes nas cenas iniciais, sugerindo uma movimentação dos pirilampos para compor o título do livro: *A folia dos vagalumes* [3]. Eles reaparecem com o surgimento de uma nuvem de confetes e serpentinas. Momento em que os personagens passam a encontrar figuras do passado – mascarados como o Diabinho, a Caveirinha e o Morceguinho [3]. O uso de cores como bege, sépia, cinza e dourado, nestas páginas, remete a documentos e fotografias

Fig. 3. Paleta de cores do livro: 3 momentos da narrativa.



antigas. Já o laranja, utilizado tanto para os cenários como para a névoa que acompanha os confetes e serpentinas, faz alusão ao alvorecer, às primeiras horas do dia. Se por um lado, os Bate-Bolas, o Gorila e o Palhaço do Carnaval da Moita entram em contato com o passado do Carnaval fluminense, por outro, eles caminham em direção a seu próprio futuro – saem de um período noturno em direção ao amanhecer. Simbolismo que retoma as considerações de Benjamin [7] sobre a importância de se avançar em direção ao futuro com olhos voltados ao passado.

Com o aparecimento de figuras características dos luxuosos bailes de máscara dos carnavais cariocas do século XX as cores se alteram novamente. O cenário do baile é caracterizado por cores como bordô, amarelo ouro e rosa, e é decorado com padrões e ornamentos que remetem a festas de outrora realizadas no Theatro Municipal do Rio de Janeiro. O sol foi escolhido como elemento decorativo nestas páginas para simbolizar o avançar da narrativa em direção a um período diurno. Mudança que também pode ser percebida pelo ganho de luminosidade e saturação das cores utilizadas nestas páginas.

A preocupação com a representação da realidade material nas ilustrações reforçou a necessidade em retornar às considerações de Pasolini quanto à *semiologia da realidade* durante o desenvolvimento desta narrativa. Em especial, a um quadro síntese postulado pelo teórico como proposição para uma análise semiológica daquilo que ele denomina como realidade. Em seu texto *Quadro*, parte da obra *Empirismo Herege*, Pasolini [9] detalha alguns *níveis de realidade*, que seriam camadas na produção de sentido. Níveis que não devem ser entendidos como camadas evolutivas, mas sim sobrepostas e atravessadas. Para o semiólogo, a *realidade vivida*, o *Ur-Signo*, seria a base de todas as experiências. Nível que diz respeito à experiência primeira, ao estar no mundo, às interações e à vivência corporal. Sendo por isso, a base da criação, uma vez que se pauta na experiência do fazer. A partir do *Ur-Signo*, Pasolini identifica outras camadas de vivência, que se encontram detalhadas na dissertação “*Mascarados no carnaval*” [1].

Como pontuado por Gamba Junior & Sarmento [10], o objetivo final de Pasolini ao elencar estas camadas da experiência seria “demonstrar que o léxico de uma semiologia da realidade envolve todas essas camadas juntas” [p. 75]. Camadas que não são fixas, nem seguem uma cronologia linear. E que não devem ser fixadas a técnicas únicas, podendo ser aplicadas tanto ao audiovisual, como a animações ou produções pictóricas.

Durante a elaboração de *A folia dos vagalumes*, as ilustrações assumiram um caráter poético, traduzindo as pulsões internas de cada personagem e apostando em sínteses que representassem visualmente a personalidade e a subjetividade de cada mascarado. Preservando, ao mesmo tempo, aspectos característicos de cada fantasia e máscara observados durante a etapa de mapeamento destes personagens. Apesar de usar apenas a técnica da ilustração, todas as camadas de produção de sentido estiveram juntas no desenvolvimento desta ficção. Certos aspectos das fotografias, das pinturas e dos

vídeos analisados foram trabalhados, ainda que dentro de ilustrações. Como por exemplo, a possibilidade de representação pictórica, que traz o fazer como forma de decodificar o fazer. Ou então, a potencialização da capacidade de testemunho e recordação.



Fig. 4. Resolução do conflito final da trama: todos festejam juntos.

Vale ressaltar que o uso conjunto dos níveis de realidade tem, para Pasolini, a valorização do ato presencial, isto é, da experiência primeira, o *Ur-Signo*. Atuando, neste caso, como uma memória do rito em si e de sua dimensão presencial. Camadas que são fundamentais para colaborar para o retrato de festejos populares, ritos impedidos em tempos de pandemia. Aqui, texto e imagem foram elaborados de modo complementar para potencializar o valor documental e comunicacional deste artefato. Atuando, ainda, como uma memória do rito em si e de sua dimensão presencial.

4. Narrativa, Comunicação e Memória

A partir de uma primeira divulgação *online* do livro no Domingo de Carnaval, um dia atípico que marcou um ano sem festejos carnavalescos oficiais nas ruas do Rio de Janeiro, por conta da pandemia de COVID-19, foram realizadas algumas dinâmicas para validação desta publicação. Dinâmicas que serviram como etapa de visualização e de movimentação do acervo, visando o retorno de sujeitos da pesquisa quanto ao livro desenvolvido. Neste artigo, focamos no retorno obtido com leitores do público infanto-juvenil, público-alvo de leitores do livro.

Foram realizadas entrevistas semiestruturadas com crianças de classe média, com idade oscilando entre 9 e 12 anos. Participaram da dinâmica crianças moradoras do estado do Rio de Janeiro, e de outros estados (Santa Catarina e Minas Gerais), para verificar a possibilidade de difusão destas tradições mascaradas para além do estado fluminense. As entrevistas foram feitas em ambiente *online*, utilizando plataformas de videochamada digitais, como o *Google Meet* e o *Zoom*. Elas tinham como objetivo verificar a adequação da narrativa a este público infanto-juvenil, além de avaliar seu interesse pela trama, pelos personagens e pela temática do carnaval. Os voluntários receberam, em um primeiro momento, o *link* de acesso ao livro para que pudessem lê-lo antes de responder às perguntas.

Um dado que se destacou durante essas entrevistas foi a carência, apontada pelos entrevistados, de produções criativas, como livros, filmes, jogos, histórias em quadrinhos e animações, sobre Carnaval e sobre personagens mascarados da cultura popular. Evidenciando, assim, uma falta de produções culturais, voltadas ao público infanto-juvenil, que promovam a preservação e a difusão dessas tradições culturais. Além disso, nem todas as crianças possuíam conhecimento prévio sobre os mascarados apresentados no livro. Algumas delas, já tinham visto ou ouvido falar dos Bate-Bolas e de outras figuras como o Palhaço: mascarados que lhes haviam sido apresentados por meio das ocupações de seus responsáveis. É interessante destacar um participante que já conhecia o personagem Diabinho por causa de uma pesquisa que fizera na escola. Assim como um voluntário que já havia visto as fantasias de Palhaço e de Bruxa, por serem comuns nas festas de *Halloween* que costuma frequentar em Santa Catarina. Quando questionados sobre as fantasias apresentadas no livro, ambos ressaltaram as similaridades daquela representação com aquilo que já conheciam. É importante esclarecer que a Bruxa no Carnaval do Rio de Janeiro tem caracterização diferente daquela que pode ser vista no

Halloween, mas o nome e os poucos elementos similares, como o chapéu pontudo e a vassoura, permitiram a associação com um evento regionalmente mais distante.

Com relação à visualidade da narrativa, um ponto de interesse para este estudo é o modo como o desenho de cada fantasia auxiliou os participantes na diferenciação e no reconhecimento dos personagens. Algumas das crianças apresentaram certa dificuldade, no momento da entrevista, para lembrar do nome de alguns mascarados apresentados na leitura do livro. Estes participantes, então, se basearam no formato e na aparência das máscaras e das fantasias como um elemento para identificá-los. Por exemplo, a casaca preta do Dominó e o machado e o capuz preto do Carrasco.

Os entrevistados apresentaram um bom entendimento da mensagem proposta pelo livro, e trouxeram interpretações variadas que tocam em distintas questões presentes ao longo da narrativa. Como por exemplo, a fala de um dos voluntários de que “todas as fantasias importam”, pensamento similar àquilo que Caricata, uma das personagens presentes no livro *A Folia dos Vagalumes* [3], busca transmitir em seu discurso final. Assim como a ideia levantada por outro participante de que “cada um pode ir para qualquer lugar, todo mundo pode ficar junto”, fazendo alusão à resolução final do conflito da trama e à possibilidade de todos os personagens celebrarem o carnaval em união. Outro entrevistado ainda ressaltou “que a gente tem que lembrar da nossa cultura, que a nossa cultura é importante”. Uma das mensagens principais transmitidas pelo livro. Todas as crianças consideraram o conteúdo da publicação ideal, não havendo necessidade, segundo elas, de retirar ou acrescentar nada.

O diálogo com esses jovens se mostrou uma forma de articular o passado, como nos convidam Benjamin [7] e Pasolini [6]. Retomar esses mascarados típicos de manifestações populares em uma narrativa poética infanto-juvenil é um esforço de se apropriar de suas reminiscências, e de divulgar para novos públicos essas pequenas luzes emitidas pelo popular. Assim como uma forma de transmitir a importância de valorização da pluralidade de legados culturais que compõem nosso imaginário coletivo. Direcionando, com isso, o olhar desses jovens para os “vaga-lumes”, isto é, para as culturas populares, que acabam absorvidas e ressemantizadas dentro do sistema capitalista de mercado.

O retorno das dinâmicas para validação do objeto gerado pela pesquisa, o livro digital *A Folia dos Vagalumes*, foi reduzido e reconfigurado pelas tensões impostas pela pandemia, mas já aponta o olhar de sujeitos da pesquisa quanto ao artefato produzido. O retorno obtido demonstra, por exemplo, uma postura positiva destes jovens quanto às mensagens transmitidas pela narrativa. Em especial, com relação à valorização de tradições de culturas populares, na medida em que participantes afirmam que “todas as fantasias importam” e “que a gente tem que lembrar da nossa cultura”. Também indica a potência desta ficção ilustrada em aproximar, de forma criativa, o conteúdo desta pesquisa a novos públicos: seja os leitores na faixa etária de 10 a 12 anos, seja os seus responsáveis, seja os brincantes e pesquisadores com interesse em temáticas de culturas po-

pulares. O retorno obtido com essas dinâmicas *online* para leitura do livro foi capaz de demonstrar, similarmente, o poder inerente às narrativas em divulgar de forma pedagógica conhecimentos coletivos. Assim como de articular e transmitir criativamente ensinamentos. Além de ter contribuído para o estabelecimento de novas metas e para a identificação de novas possibilidades de desdobramentos futuros para esse acervo sobre mascarados do Carnaval do estado do Rio de Janeiro.

5. Considerações Finais

No decorrer deste estudo, buscamos verificar a eficácia do uso da etnificação ilustrada na divulgação de um acervo colaborativo e processual sobre manifestações mascaradas do Carnaval fluminense. O uso de registros visuais, em especial de desenhos e ilustrações, atendeu a uma pluralidade de funções ao longo desta investigação. Por conta do caráter plural e não-institucional dessas manifestações populares de mascarados, registros visuais, como fotografias, charges, caricaturas e pinturas, foram essenciais para o mapeamento desses personagens. Sendo, assim, uma valiosa fonte documental. O uso do desenho também contribuiu para a representação sistemática dos mascarados encontrados em registros dispersos, e serviu como ferramenta para observação detalhada de máscaras e fantasias na realização de sínteses para cada personagem mapeado. Durante a elaboração da narrativa, o uso de ilustrações, em conjunto com os níveis de realidade de Pasolini [9], contribuiu para a valorização poética do rito e de sua dimensão presencial, impedida em tempos de pandemia.

Por fim, vale ressaltar a carência de produções culturais que trazem a temática do carnaval popular para o público infanto-juvenil. Dado identificado com as entrevistas realizadas e que demonstra a importância do desenvolvimento de projetos que busquem dialogar com esses jovens e os convidem a conhecer a diversidade cultural do Brasil. Convocando-os a olhar para as potências populares de modo a preservar as raízes das tradições culturais carnavalescas brasileiras. Não se trata de um movimento nostálgico, mas sim de um caminhar em direção ao futuro, com olhos voltados ao passado, articulando reminiscências e intermitências, como proposto por Benjamin [7]. Esforços que buscam contribuir para a preservação e divulgação dessas práticas culturais populares, além da valorização de sua pluralidade. Afinal, parafraseando um dos entrevistados, devemos lembrar de nossa cultura, em toda sua diversidade.

Referências

1. Pinto, C. S.: Mascarados no carnaval: estudo sobre a construção de um acervo de memória processual e colaborativo. Dissertação (Mestrado), Curso de Artes & Design, Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio, Rio de Janeiro, 257 f. (2021)
2. Gamba Junior, N., Pinto, C. S. O desenho como estímulo para um mapeamento colaborativo de mascarados do carnaval carioca. In: 8th International Conference on Illustration and Animation, pp. 601–611. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Barcelos (2020)
3. A Folia dos Vagalumes, <https://issuu.com/camserrao/docs/fofia-vagalumes>
4. Gamba Junior, N., Silva, P. A.: Bate bolas: rastros materiais de rupturas históricas nas fantasias dos mascarados cariocas. *Estudos em design*, v. 28, n.1, pp. 92-104. Rio de Janeiro (2020)

5. Cabau, P.: Crús e descosidos. Reflexões em torno do ensino do desenho da antropologia. *Cadernos de Arte e Antropologia*, v. 5, n. 2, pp.33-48. (2019)
6. Pasolini, P.P.: *Os Jovens Infelizes: Antologia de ensaios corsários*. Brasiliense, São Paulo (1990)
7. Benjamin, W.: *Magia e Técnica, Arte e Política: Obras escolhidas*, vol. 1. Brasiliense, São Paulo (1987)
8. Didi-Huberman, G.: *Sobrevivência dos vaga-lumes*. Editora UFMG, Belo Horizonte (2011)
9. Pasolini, P. P.: *Empirismo herege*. Assírio e Alvim, Lisboa (1982)
10. Gamba Junior, N., Sarmento, P.: *Sustentabilidade Comunicacional: a realidade pós-e-ditada*. *Estudos em Design*, v. 27, n. 1, pp. 66-90. Rio de Janeiro (2019)

Low Brow, High Brow, Sci Fi: From the Margins to the Heights



Linda Scott¹

linda.scott@falmouth.ac.uk

[Illustration / Scientific Illustration]

Abstract

2021 heralds the publication by two prestigious organisations, of a series of strikingly illustrated artefacts celebrating Science Fiction writing by acclaimed authors. British institution The Royal Mail recently produced a set of six individually illustrated stamps commissioned by their design team in collaboration with design company Webb and Webb, packaged in an illustrated envelope created by design studio Common Curiosity. The commission marks the 75th anniversary of the death of highly regarded Science Fiction author H.G Wells. In addition to this The Folio Society, an exclusive U.K. based publishing house has recently produced a box set of the complete short stories of Philip K. Dick whose novel ‘Do Androids Dream Of Electric Sheep?’ was adapted as the highly successful film *Blade Runner* by Ridley Scott in 1982. 24 Illustrators were commissioned to interpret the stories. The set is available only on line and as a limited edition of 750 signed copies. That such prestigious institutions have further elevated the status of the Sci - Fi genre both through the association with such highly respected organisations and through the quality of the design and illustration of the products, marks an ongoing shift in the perception of the genre. The focus of this paper will explore the ongoing evolution of the genre with a focus on narratives, authors , illustration and design, tracing Science Fiction’s cultural transition from ‘Low Brow’ to ‘High Brow’ in which the former ‘pulp fiction’ magazine format and association with the genre has evolved into highly desirable , exclusive and collectible artefacts.

Introduction:

It has been asserted that Science Fiction gained much of its initial popularity courtesy of the American Pulp Fiction series *Amazing Stories*, founded by Hugo Gernsback in 1926, although authors including Mary Shelley, Aldous Huxley, Jules Verne and others had written novels now classified as existing within the parameters of the genre well in advance of that time. It was during the latter part of the 19th century that the genre originally emerged and in an attempt to categorise specific types of writing, some of these stories were also described as being related to the Gothic and Utopian genres. Science Fiction expert Brian Aldiss has claimed Jules Verne to be the first ‘*successful Science Fiction writer*’ [1] but without providing any definition of what is meant by the term ‘success-

Keywords

Science Fiction,
Philip K. Dick, Royal Mail ,
Folio Society, Pulp Fiction,
High Brow, Low Brow,
Hugo Gernsback,
Ursula Le Guin,
Amazing Stories,
Sheri Gee,
Raquel Leis Allion,
Dave McKean.

¹Cornwall, United Kingdom, TR11 4RH.

ful ‘. Gernsback is generally considered to be the first to have applied the description ‘*Science Fiction*’ to the collection of tales he edited in *Amazing Stories* in magazine format. The term ‘Pulp Fiction’ was attributed to the genre and alluded to the stock onto which the first magazines were printed ;that is ,unbleached wood pulp paper which was cheap to produce and that, over time came to be associated with the derogatory framing of the genre. In time, both became synonymous with the other ‘..*the pulps hold a special place in the history of science fiction because, more than any other genre, science fiction cohered and matured in the pulps.*’ [2].

Fig I: (1926)

Fig II: Frank R Paul (1928)



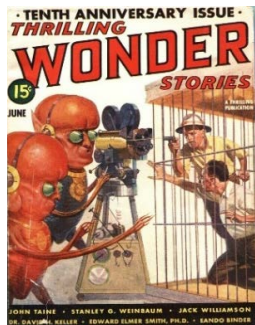
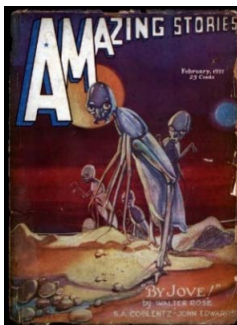
Pulp Fiction

Amazing Stories and *Wonder Stories*, both edited by Hugo Gernsback, were a series of Science Fiction magazines and the longest running collection of the genre published in the English language. They were printed on the distinctive off white pulp paper that came to be associated with the genre, each publication embellished with illustrated covers printed in garish colours and with images that in hindsight, appear gauche and could be considered unintentionally humorous with their clichéd representations of phallogentric space rockets, clunky robots and absurdist aliens. Commenting

on the popularity of the magazines in an analysis, Jonathan M. Woodman described an exponential growth in the reading of Sci- Fi pulp fiction during the decade between 1931 and 1940. During that period Gernsback was a leader in the market and edited a plethora of magazines read by a mostly male audience ever hungry for new stories. ‘*The format and style of Gernback’s presentation did not resemble that of conventional literary history: ... in ‘Amazing Storie’s’ and other magazines ..implicitly classified other works as science fiction by reprinting them in those magazines.*’ [3].After a pause in pulp publishing during WW2 the genre enjoyed a resurgence in the 1950s. ‘*The new pulps that appeared through 1950 were*

Fig III:(1937)

Fig IV:(1939)



for the most part amateurish in appearance and conten .’ [4]

After the 1950s there was a general decline in pulps which eventually resulted in the death of the distinctive format. The illustrators who visualised the characters, environments and planetary landscapes were kept busy with regular commissions which stretched their imaginations .Woodman credits the celebrated Sci- Fi Illustrator Frank R. Paul, who enjoyed a prolific

career illustrating for *Amazing Stories* and other magazines, with creating the streamlined vehicles and spacecraft often seen in pulp fiction which, he claims, were highly influential on vehicle designers, architecture and street furniture design of the time. *Amazing Stories* enjoyed periods of success but at times, struggled as the market became populated with new publications. As demand for the magazine fluctuated, new editors were brought in to replace Gernsback. *'Unable to compete for authors with Campbell's Astounding' or newer competitors, 'Amazing' again looked doomed – but recovered, this time under editor Cele Goldsmith. Goldsmith brought back in authors such as Azimov and Cordwainer – Smith, and also printed early stories from soon – to be – labelled New Wave, among them Ursula Le Guin, Philip K. Dick and J.G. Ballard.'* [5]

Science Fiction and Critical Theory

'SF is typically regarded as a very low literary form, often completely ignored or edged to the margin of literary study or intellectual history as rather juvenile.' [6]. The previous comment by Roger Luckhurst summarizes the perception of Science Fiction within certain literary circles, whereby knowledge may have been limited to the pulp format in which the genre had its commercial roots. The criteria used to judge whether or not a novel is worthy of literary merit has often, throughout its sometimes chequered history, and certainly before academics and theorists began to analyse the subject in greater depth, been applied to Science Fiction writing. It has been argued by some critics that as it lacks psychological or philosophical depth, it cannot be considered worthy of the same status as other forms of 'literature'. The lack of character development, including the psychological understanding of the inner world of characters, (*theory of mind*) the lack of scientific fact and inclusion of fantastical imaginings and visions of the future had identified and aligned Sci-Fi writing with low brow culture and there it remained until authors such as Arthur C. Clarke (a trained scientist) began writing about proven science based facts and included these within their novels. During the so called 'New Wave' during the 60s and 70s, other highly regarded authors such as Ursula Le Guin, J.G. Ballard and Philip K. Dick raised the profile of the genre further. Debating whether or not a work of Science Fiction could be classified as a novel, Le Guin described the criteria needed for such classification and to illustrate her point, used the example of a fictional character 'Mrs Brown' who she placed in hypothetical settings to test her authenticity as a character. Le Guin proposed that a character should have both substance and depth and that the reader should be able to identify with her inner world. *'Should a book of science fiction be a novel? If it is possible, all the same is it advisable or desirable that the science-fiction writer be also a novelist of character? I have already said yes. I have already admitted that this, to me, is the whole point'* [7]

Le Guin identifies two main characters from two separate works as being worthy of such classification, these being Philip K. Dick's Mr. No-busuke Tagomi in *Man in the High Castle* and Mrs. Thea Cadence in D.G. Compton's *Synthajoy*. She defines the characters as being fully rounded, human, flawed and authentic. For Le Guin, the authentic representation of

the subjects of a novel should provide the reader with an understanding of their inner worlds with which the reader can identify and thus learn truths about themselves ‘...*the work of people from Zavyatin to Lem has shown that when science fiction uses its limitless range of symbol and metaphor novelistically, with the subject at the center, it can show us who we are, and where we are, and what choices face us, with unsurpassed clarity, and with a great and troubling beauty*’ [8]. She suggests that the contexts and environments of the narratives are almost incidental and rather, it is the conditions, challenges and relationships with which characters grapple that can enable readers to develop deeper understanding through identification with them. The chasm that appeared to separate ‘high-brow’ literature from the ‘low-brow’ pulps was in the early days attributed to the poor quality of writing, lack of scientific understanding and fact, the format in which it was published and the images associated with the genre, ‘*and even though Gernsback may have been responsible for creating the ghetto separating science fiction from something else called “literature” “he was also reprinting works by Poe, Verne, Wells, Twain, and others so as to create distinguished literary precursors for his new genre.”*’ [9] As Joan Gordon points out, Gernsback had been held responsible for creating this low-brow form, but simultaneously had included the work of well-regarded authors within the pulp format.

Writing in defence of the lack of research into science and technologies associated with the genre, Mark Bould in his study ‘*Science Fiction*’ challenges the widely held view that such narratives are riddled with scientific inaccuracies. He provides evidence of a counter perspective through the inclusion of Susan Sontag’s statement that ‘*science fiction novels...are strong-on science ‘providing ‘sensuous elaboration ‘rather than ‘an intellectual workout.*’ [10] In support of Sontag he suggests that scientific facts are perhaps not the main purpose of the stories and other themes and devices embedded within the narratives should take precedence. Gerard Klein, however, takes another perspective that strongly contests the claims of both Sontag and Bould. ‘*The question of the relationship between science and science fiction has stayed relatively obscure despite the numerous works of critics and theoreticians interested in the genre. Many of them consider SF as a more or less parasitic literary extension of science, in the mode of speculation and extrapolation, audacious, perhaps irresponsible, often inexact, sometimes ignorant.*’ [11]

A new wave of science fiction published in the 1960’s reflected society’s fears around new technologies including the omnipresent threat of Nuclear War, as alluded to in Ray Bradbury’s *There Will Come Soft Rains*. Allegorical and metaphorical narratives are a recurring theme in many SF stories whether these relate to war, colonialization or technological developments, amongst others. During the decades following the pulps decline, respected authors including J.G. Ballard were also contributing to the field and further raising the profile of SF. Ursula Le Guin’s novel *Nine Lives* explores the psychological, sociological and philosophical impact of cloning. Author Darko Suvin describes Science Fiction as ‘*a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is an imaginative framework al-*

ternative to the author's empirical environment' [12]. He has suggested that, in particular, prolific short story author Philip K. Dick demonstrated clairvoyance and prophecy with regards to his vision but that he simultaneously had major blind spots in terms of his representations of the future. He goes on to point out that a common trope in science fiction novels, including those by George Orwell, Ursula Le Guin and others is the embedding of warnings about scientific technologies and experimentation in the future. Such warnings were present in the writing of earlier authors associated with the genre – Shelley's *Frankenstein*, for example, highlights the fears and dangers of developments within medical technologies and the potential hubris and consequential nemesis of humans attempting to 'play God'.

One could question whether Science Fiction should be subjected to literary analysis or consigned to a category of its own as a form of populist fantasy writing (certainly in its original inception as Pulp Fiction) in which readers could purely enjoy the entertainment of the stories and illustrations without much consideration of accuracy or factual representation. Certainly, some authors associated with the genre, contested their work being subjected to such literary analysis: *'Twenty years earlier when Amis himself had written a critical study of science fiction, SF writer Ted Tubb accused him of trying to ruin the genre by bringing in 'highbrow values'*. [13]. Although theorist Darko Suvin was not the first to develop critical theory related to the genre, he is generally considered to be an important voice.

Others who were intent on the deeper analysis of the genre disagreed that Science Fiction should be categorised as existing outside of the literary canon. In his book *'Critical Theory and Science'* Carl Freedman says: *'I maintain that science fiction, like critical theory, insists upon historical mutability, material reducibility and utopian possibility. Of all genres, science fiction is thus the one devoted to the historical concreteness and rigorous self-reflectiveness of critical theory.'* [14]

Colonialist and Feminist Perspectives

As with other literary forms, themes embedded within SF narratives are sometimes allegorical, metaphorical or satirical. In Freedman's analysis of Le Guin's novel *The Word for World is Forest* (1972) he suggests that it is *'in many ways a superb tale of interstellar imperialism and genocide clearly designed to figure the American invasion and occupation of Vietnam'*. [15] Here, the vehicle of allegorical storytelling is harnessed to enable Le Guin to allude to and question unpalatable themes of imperialism and genocide. John Rieder suggests that one cannot separate themes of colonialism from those embedded within early science fiction novels. He cites travel beyond one's immediate location as a gateway to considering the possibilities of other cultures and states that *'the Victorian vogue for adventure fiction in general seems to ride the rising tide of imperial expansion, particularly into Africa and the Pacific, the increasing popularity of journeys into outer space or under the ground in the late nineteenth and early twentieth centuries probably reflects the near exhaustion of the actual unexplored areas of the globe – the disappearance of the white spaces on the map, to invoke a famous anecdote of Conrad's'*. [16]

Robert Scholes and Eric S. Rabkin suggest a more positive perspective, claiming that although within the genre there was evidence of racist storylines and that supporting illustrations visually representing ‘aliens’ or ‘others’ that could be interpreted as metaphors for xenophobia, SF also began to challenge such views and address them: ‘*If science fiction has been a bit belated in according sexual relations their due, the form has been a bit advanced in its treatment of race and race relations. The xenophobia that created alien races in the image of Bug-Eyed monsters had already begun to yield in the thirties to more hospitable notions of foreignness*’ [17] Darko Suvin also notes the allegorical nature of SF and makes associations between important political, social and environmental shifts that are alluded to within the context of various storylines; themes include the fear of invasion by other cultures and paranoia associated with the cold war. There are clear connections between the European colonisation of Africa and elsewhere that are alluded to within certain narratives - for example, the terrestrial explorer travelling to other parts of the solar system often with the goal of harvesting resources or colonizing other planets. H.G. Wells’ *The War of the Worlds* sees the alien and colonization trope reversed, in which earth is colonized by hostile aliens. ‘*.. as Peter Fitting reminds us in ‘Estranged Invaders,’ Wells exemplifies the SF writer’s ability to bring different areas of scientific and political discourse together in a single fable.*’ [18] Elsewhere, Brian Aldiss has drawn attention to the allegorical nature of Wells’ classic novel commenting that ‘*H.G. Wells’ ‘The War of The Worlds(as a serial, 1897) features a colonisation war against the British not greatly different from the wars that Britain and other European powers were waging against Africans, Tasmanians and other breeds.*’ [19]

Rieder mentions Washington Irving’s *A History of New York by Diedrich Knickerbocker* (1809) in which extra- terrestrials arrive on earth and proceed to colonise the ‘savage’ humans who are unhappily resistant to being ‘civilized’ by the visitors. He also mentions stories which he suggests are satirical, drawing parallels with the colonialization of places such as South America. ‘*The anachronistic structure of anthropological difference is one of the key features that links emergent science fiction to colonialism.*’ [20] Rieder mentions a term he calls the ‘colonial gaze’ (a reference to the theorist Laura Mulvey’s analysis of the cinematic gaze) with respect to *The War Of the Worlds* whereby the power is held by the one who looks at those subjected to the gaze, in the case of Wells’ novel, the roles and thereby the power structures are reversed.

‘As John Rieder makes clearSF was shaped as much by the concomitant rise of modern technoculture...Elizabeth Ginay’s ‘Brazilian Science Fiction’ (2004) and Rachel Haywood Ferrira’s ‘The Emergence of Latin American Science Fiction (2011)’ reveal the ways that SF thinks differently about the nexus of science, technology, and the ideal of progress when the genre emerges in colonized nations. Such work challenges definitions of science and SF that makes them the exclusive property of the west.’ [21]

Carl Freedman posits Joanna Russ and Ursula Le Guin as being two of the most important Science Fiction authors since Mary Shelley. Commenting upon Russ’s novel *The Two of Them* Freedman says: ‘*I show how*

the novel radically recasts many of the masculine conventions of pulp science fiction in order to demonstrate the special compatibility of feminist critical thought with science fiction. [22] He describes Russ as an author fusing both feminism and science fiction thematically in *The Two of Them*. He claims that Russ *'has suffered from the two distinct sets of ideological stumbling blocks that any feminist science fiction must confront: those presented by the internal sociocultural mores of the science-fiction establishment and those presented by American feminist criticism as well. The former with its spiritual roots in the pulps (and to some degree, its directly material roots there too), has never been able wholly to eradicate its traditional suspicion of even women and sexuality as such, let alone feminism so radical and uncompromising as Russ's.'* [23] The two main protagonists (*The Two of Them*) are presented as equals in sharp contrast to the women living in the society of the Ka'abah, which is metaphorically a representation of Islamic culture in which women live extremely limited lives where oppression by the patriarchy is extreme, sexual ideology is repressive and male rule, totalitarian. Freedman suggests that the book was influential on the *Handmaid's Tale* by Margaret Atwood. *'What Russ's work can help us to understand is that science fiction is an especially appropriate form for feminism.'* [24] He also points out that much of traditional pulp science fiction was latently sexist.

Thomas M. Disch cites Le Guin, Anne McCaffrey and Vonda McIntyre as being at the forefront of the reinvention of SF and of introducing feminist themes into their narratives, challenging the often offensive and sexist storylines of the earlier iterations of the genre, in particular during the 'pulp era' *'just how achingly gauche the SF of that era could be is the "classic" status enjoyed by Lester del Rey's "Helen of Loy" "....first posited the equation, Housewife = Robot'* [25] At that time, the authors and readers were mostly men and women were represented as slaves and victims who were often visually highly sexualised and represented as fantasy figures. Commenting on earlier iterations of Science Fiction pulps Jess Nevins has claimed that representations of women and black people as protagonists were rare and along with other commentators, noted that most of the narratives had male protagonists at their centre with women generally cast in extremely subservient or sexual fantasy - based roles. *'With their black - of skinned robots used as tools of a would be conqueror, Phillip Scruigg's two "Kosmac's" "stories, published in 'Excitement' in 1930, had layers of racial commentary that would have been unthinkable in 'Astounding.'* [26]

The upgrading of Science Fiction in the 21st Century

Celebrated Science Fiction author Philip K. Dick, born in Chicago in 1928, was an avid reader of Sci-Fi comics and consequently became inspired to write his own stories, exploring themes such as politics, philosophy and psychology. Carl Freedman states that Fredric Jameson has given Dick the accolade of the *'Shakespeare of Science Fiction'* [27] and is in Freedman's opinion regarding authors *'the most interesting and important produced by any North American novelist since Faulkner'*. [28] Dick initially struggled to be published, however he is currently considered one of the finest minds related to the genre and the *Philip K. Dick Award* is now presented to

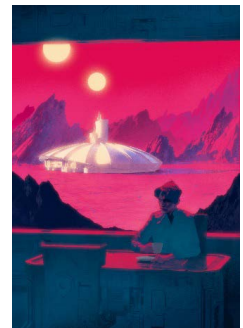
authors annually as his reputation continues to grow. The recent collaboration between the *Folio Society* and the Philip K. Dick estate has elevated his status further. Dick's story, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* was adapted as the now famous film 'Blade Runner' and when the author was invited onto the set by director Ridley Scott and, after watching the film, was quoted in his psychobiography that it 'was like having a mirror held up to his mind' [29] although the author complained to Scott that he had omitted many important spiritual themes underpinning the story. Dick saw himself as a prophet and seer and in hindsight, some of his stories could be described as prophetic. His writing has been described both as visionary and wildly imaginative. He was addicted to amphetamines and subsequently suffered from paranoia, at one point during an episode of mental illness, claiming that he was a machine. The author of Dick's psychobiography, Kyle Arnold, pointed out that the death of his twin sister and his own very poor health as a baby lead to the development of key themes he would revisit time and again in his stories, these being 'inhumane authority figures who want you dead, a deadly doubling, and a miraculous yet equivocal rescue.' [30] He claims that these motifs recur and appear as neglectful parents, android simulacra and benevolent Christ - Like figures. The trauma of the loss of his sister lead Dick to seek out spiritual practise later in life and such themes are notable in his work. London based publishing house *The Folio Society*, founded by Charles Ede in 1947 has forged a reputation for publishing high quality illustrated books which are cloth bound and block printed on the covers, making them unique and highly collectible. Art Directors Sheri Gee and Raquel Leis Allion have built an impressive archive of illustrators and artists from whom they can draw upon when a suitable commission arises, they also visit the New Designers and New Blood shows in London annually, scouting for bright new talent amongst the graduates exhibiting work.

Fig V: The Folio Society edition of Philip K. Dick, *The Complete Short Stories*, Box and bindings designed by La Boca. Photography © The Folio Society 2021.



The design and packaging of the recently published box set of the complete short stories of Philip K. Dick (April 2021) elevated the design process further. The collaboration between the *Folio Society* and design studios *La Boca* focussed on the challenge of creating a visually striking, highly contemporary packaging aesthetic incorporating printed elements including the 'Vortex' design that pays homage to Op Art imagery created by 20th century artists such as Bridget Reilly. The use of neon colours on the cloth bindings, page edges and ribbon markers demands attention and creates an instantly contemporary and stand out visual impact. The box packaging designed by *La Boca* includes bold typographic choices and the inclusion of symbols using fonts which allude to Led displays, creates an overall aesthetic very fitting for the genre. An online video advertisement is backed by an electronic music soundtrack, having the effect of engaging the senses and enhancing the product as a futuristic, multi - sensory experience.

The graphic symbols embellishing the box are a visual reference to those found on ‘Zener’ cards which are used to test for psychic ability, relating to some of the connecting themes between Dick’s stories, notably - telepathy and ESP. This detail ties in thematically with Dick’s interest in unseen worlds and psychology and is also an example of the level of detail and conceptual sophistication the designers employed to create a product reflective of the complex worlds the author created. Gee and Leis Allion who art directed the project, suggested that the process was challenging due to the complexities related to both the colours and materials used in the production of the edition. 24 illustrators were selected globally and commissioned to illustrate the four volume collection, each illustrator with their own unique style creating a rich and diverse series of images. The influence of film, television, poster design and comics and the familiarity of the illustrators with the visual history of the narratives has impacted upon many of the outcomes. Those commissioned to participate in the project included award - winning illustrator Dave McKean and others such as Hilary Clarcq and Corey Brickley.



The interior illustrations are varied in style and carefully selected to reflect the particular ambience of each novel. The process of Art Direction was fairly hands off, with Sheri and Raquel requesting that Illustrators read the commissioned books, but simultaneously offering a certain level of freedom with the process, allowing for personal interpretation without overbearing direction and trusting the illustrators with the creative process, from initial concepts through to final artworks. As *Folio Society* books are only available for purchase from the online store, this creates a perception of scarcity, quality, exclusivity and desirability that elevates and sets them apart from main stream publishers. The cost of the box set is £495 and is a numbered, limited edition which also adds to its exclusivity as a product. In terms of design and layout, illustrations must be equally distributed throughout each book to balance the text. *‘We enjoy finding new and talented illustratorsMost commissions are for adult fiction titles. We are looking for a good response to the text, conveying tension, mood, drama, period details, characterisation, repetition and interaction of characters, etc. [31]*

Each illustrator has been carefully selected to interpret the story they were matched with. Stylistically, the range is broad, from narrative to more

Fig VI: Dave McKean/Folio Society

Fig VII: Hilary Clarcq /Folio Society

Fig VIII Corey Brickley/Folio Society

conceptual responses. Images were rendered using a variety of techniques and media, from oil paint to photomontage and digital painting; there being no set house style. Hilary Clarcq's 'Film Noir' interpretation of Dick's story 'The Commuter' is an unsettling, competent monochromatic oil painting depicting a character who appears to hover above the ground. Dave McKean opts for a surrealistic approach in his response to the story 'Minority Report', employing a multi-layered process which enables the embedding of visual elements within shapes and forms in the composition and background using a range of tonal variations to ensure that these elements recede where necessary. The inclusion of multiple elements such as the masks and hands in the foreground and the figures in the background, suggest a fragmented sequential narrative which unfolds simultaneously and perhaps alludes to the precognitive powers of several characters in the story. When comparing the illustrations of McKean and others included in the set to those commissioned when the first 'Pulps' were being published, it is evident that the level of sophistication attributed to the contemporary interpretations is noticeable, both in terms of concept and quality of the images. Cliché is avoided perhaps by the illustrators' understanding of the deeper themes reflected within the narratives. Corey Brickley, represented by Debut Art, a UK and New York based illustration agency, created a striking photomontage for 'Chains of Air, Web of Aether' using limited colour palettes dominated by an eye popping neon pink balanced with subdued blues to create disquieting interior and exterior landscapes. The illustration effectively reflects the isolation experienced by one of the communications technicians in the story who is situated alone in an interior space, the sense of isolation reinforced by the unpopulated barren landscape beyond the dome in which he works.

Fig IX: Sarah Jones



Fig X: Sabina Sinko



Stamp designs © Royal
Mail Group Limited,
2021

2021 also heralded the publication of a set of 6 illustrated stamps for the Royal Mail which was released on April 15th, celebrating the 75th anniversary of the death of H.G Wells and 70th anniversary of the publication of the *Day of the Triffids* by John Wyndham and includes other British Sci Fi authors in the collection. The process of commissioning involved James Webb, Art Director of Webb and Webb, providing each illustrator with a sentence or set of words relating to key themes in a specific novel and then asking them to interpret this visually. They were asked to consider the image as a 'mini film poster and to aim for creating iconic images'. [32]

Although clearly there are challenges when comparing the scale of a stamp with a poster sized image and considerations for any image to function in terms of legibility and dynamism within the context of such a format. In an email questionnaire I conducted with James, he added to this, saying 'The scale of the stamps combined with the amount of 'story' we usually have to convey within that format is usually the biggest challenge.' [33] I was also keen to understand the collaborative process between the Royal Mail and Webb and Webb and James elaborated further, 'We have to pitch an idea to Royal Mail before we even speak to an illustrator so we have to come up with designs, stories and routes using existing portfolio work or our own imagery. We share this with the illustrator after they are commissioned.' [34] UK magazine *Design Week* recently featured an article by Molly Long, promoting the collection before being released to the public in which she interviewed

James about the design process. Each of the commissioned illustrators were chosen for their unique ability to interpret a brief and the collection consists of a range of digital, analogue and sometimes a mix of both approaches. In terms of commissioning the illustrators James described the process of art direction as follows, 'As we knew from our original pitch what we wanted most of the illustrators to achieve there wasn't a huge risk that they would produce something completely wrong. We do also always say to the illustrators that they should do one of their own ideas to go up against ours, and for this we always say 'read the book, don't watch the film!' [35] As the design team were already familiar with most of the titles associated with the collection of stamps, a deeper understanding of themes and storyline aided with the commissioning process, James concluded 'Within the office one or all of us had read all the books except *Shikasta*. A-level study note books are also very useful.[36]

The envelope packaging containing the stamps was also an important consideration in the design process and adds to the collectible nature of the product. Every image was uniquely created by an illustrator who had been selected to create an iconic image inspired by the narrative. Each of the stamp images summarises a Science Fiction story by a British author. In her dystopian novel '*Shikasta*' in which an alien comes to earth, Doris Lessing explores themes including concepts around free will and spirituality; having become interested in Sufism in the 1960's this was an influence on Lessing's works. In response to the novel, Illustrator Sarah Jones makes use of technologies to create a multi layered image suggestive of an impersonal, somewhat cold aesthetic with a figure appearing isolated from the group but perhaps also a target. The blurred photographic images, which are devoid of detail and identity renders the humans as almost generic in form. The use of half tone filters creates a quality of visual interference and the inclusion of muted colour palettes using cool tones creates a melancholic mood.

Explaining the process of commissioning Sabina Sinko to illustrate *Frankenstein*, James Webb commented 'The use of quotes was also helpful in creatively directing the look of Mary Shelley's monster from *Frankenstein*, Webb adds. "We've tried to depict monsters in the past and the problem is that monsters by nature are usually designed to be scary and we can't really have that on a stamp," he says.

"There were other versions of the monster we looked at, but they were just too scary – people would have been too afraid to lick the stamp.".....'Instead of trying to make the monster scary the team and painter Sinko referred to a quote from the novel, in which the beast refers to himself as "miserable beyond all living things". This resulted in a monster that is sad, anguished and lonely, rather than something more terrifying.' [37] In light of the former statement by Webb, it is worth commenting that Slovenian artist Sabina Sinko has interpreted Mary Shelly's *Frankenstein* in a manner that humanises the monster. Many visual interpretations of *Frankenstein* have been influenced by one of the most memorable depictions of the monster as seen in the 1931 film adaptation of Shelley's novel in which Boris Karloff played the giant sized, lumbering man-made creation. By contrast, Sinko's monster has been humanised and therefore, perhaps, he appears more relat-

able .The rounded face and large eyes are suggestive of a more child-like character. The rendering with watercolour allows the artist to make use of the technique ‘*wet on wet*’ in which she harnesses the unique properties of the media to enable pools of paint to bleed into one another and in which she adds colours associated with bruising and trauma, whilst also controlling the process to enable the clear definition of the facial form and features. In response to an email questionnaire I conducted, Sabina commented on the media she used, ‘*it allows me to create an image, that consists the visible and invisible of an individual*’. [38] We can perhaps, identify with the inner pain and turmoil of the character which is conveyed through the media, colour and facial expression and in particular, the emotion that is communicated through the eyes, which suggest a tormented soul rather than an alien being with which we have no connection. Sabina commented: ‘*I studied the novel and I was very surprised, how much different from the most famous movie (a Hollywood version) is. It is full of hidden meanings and how very modern it is. A real masterpiece. And the Creature/Monster, like Mary Shelley created it, is just a very lonely “ugly” human with beautiful soul. So I really wanted to paint him like this and I wanted to stick with his description in the novel. At the same time, I would like to give the portrait a slightly romantic, gothic touch. As for the almost childish expression, the round head, the big eyes, yes, I wanted to portray him that way because he’s actually a newborn, basically indecent creature who, because of his looks, later feels such cruelty of the human world.*’ [39]

Conclusion

‘*For the general public (as well as for the commercial marketing system employed by publishers, bookshops, and the vendors of newer electronic media), the name of science fiction has always suggested pulp fiction.*’ [40] This statement by Carl Freedman alludes to the perception widely held by literary critics and the public alike, that Science Fiction remains forever consigned to the margins of respected literary convention, however Freedman provides a counter argument stating that this perception hailed from the standards set by the original pulps, but fails to acknowledge the quality and breadth of writing that is often shoehorned into the genre. From its humble origins, Science Fiction writing and illustration of the early 20th century has evolved into a sophisticated form that has been further elevated visually by the recently released box set of the entire collection of Philip K. Dick’s short stories by the *Folio Society*, generally held in esteem as a ‘High Brow’ British publishing company . In addition to this accolade, the publication of a celebratory set of 6 stamps by an established institution such as the *Royal Mail*, perhaps confirms the profile of Science Fiction as being a literary form worthy of inclusion within the ‘literary canon’ ‘.

In her study ‘*Phillip K. Dick, Canonical Writer of the Digital Age*’ Lejla Kucukalic explores the shift in perceptions of mid twentieth century Pulp Fiction publications and its former negative associations with the subsequent evolution of the form. She examines a more rigorous academic analysis of the genre in recent decades and highlights, for example, the depth of themes explored in Dick’s work, from capitalism and its growth

and impact on humans, to questions about American Hyperreality, constructed realities, Buddhist teachings on the nature of reality, Dick's philosophical and psychological meanderings, his understanding and analysis of human empathy and the impact of trauma on one's emotions. The latter are all themes that had great personal relevance for the author, who through engagement with psychotherapy throughout the years was no stranger to self-examination and reflection. Kucukalic also mentions Dick's understanding of digital culture and the use of technologies to repair, assist and improve biological function in humans.

She appraises associations with other highly regarded authors of Science Fiction including J.G. Ballard, Ursula Le Guin, Margaret Atwood and others who also had an important impact on the perception of the genre. Science Fiction authors in the latter part of the 20th century and beyond have received literary awards including The Hugo, Nebula and Pulitzer Prize which, by association, have elevated the genre to new heights and rendered it worthy of serious critical analysis by highly regarded theorists of the field.

Joan Gordon writing in an analysis of Science Fiction published in 2014 and alluding to the authors who, in recent decades have been awarded such highly regarded literary prizes comments '*The ghetto walls may have been dismantled, but that is only a preliminary step toward full acceptance of SF as a serious and powerful form of contemporary literature.*' [41] The debate relating to the literary credibility of the genre continues. However, through research undertaken for this paper, it is clear that many respected critical theorists have deemed the walls sufficiently dismantled to expand the theoretical discourse and investigation further. '*Carl Freedman traces the fundamental and mostly unexamined relationships between the discourses of science fiction and critical theory, arguing that science fiction is (or ought to be) a privileged genre for critical theory. He asserts that it is no accident that the upsurge of academic interest in science fiction since the 1970s coincides with the heyday of literary theory, and that likewise science fiction is one of the most theoretically informed of the literary profession.*' [42] Freedman explores the relationships between Science Fiction and critical theory, claiming that the genre is intertwined with theory. Through rigorous analysis of a number of authors and through a deep understanding of social, historical, political and philosophical contexts he goes on to say how '*it has also become possible to write a history of how certain forms come to be judged as high or low, civilized or primitive, canonical or marginal.*' [43]

This statement can be supported in light of the *Folio Society* and *Royal Mail's* recent contributions to the field. The overall production, quality of illustrations and design far supersede those associated with the original pulp magazines in which authors were first published and suggests that the reputations of authors including Dick, Shelley, Russ and Lessing, whose work has been classified as 'literary' have been further elevated both by association with these elite organisations and by the high quality of design and illustration commissioned to ensure these products have value and integrity. All are suggestive of a transition related to the genre and shift in perception which is also endorsed by the highly regarded actor and author, Stephen Fry: '*A Folio Society edition is, I reckon, as excellent an accolade as any author can achieve these days.*' [44]

References

- [1] Science Fiction Art, Aldiss, B, p 4, New English Library (1975)
- [2] Nevins, J, The Oxford Handbook of Science Fiction, p 93, Oxford University Press (2014)
- [3] Evans , A, p 279 ,Vintage Visions, University Press of New England (2014)
- [4] Nevins, J, The Oxford Handbook of Science Fiction, p 99, Oxford University Press (2014)
- [5] <https://www.pulpmags.org/content/info/amazing-stories.html> accessed 04/05/21
- [6] Luckhurst, R, p 2, Science Fiction, Polity Press (2005)
- [7] Freedman, C p 130, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [8] Freedman, C, p 135, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [9] Gordon, J, The Oxford Handbook of Science Fiction, p 105 Oxford University Press (2014)
- [10] Bould, M, Science Fiction, Routledge (2012)
- [11] Parringer, P, Klein, G, p119, Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia, Duke University Press (2001)
- [12] Parringer, P, Freedman, C, p16, Learning From Other Worlds :Estrangement , Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia , Duke University Press (2001)
- [13] Parringer, P, p 9, Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia, Duke University Press (2001)
- [14] Freedman, C, p xvi, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [15] Freedman, C, p 128, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [16] Reider, J p 4 Colonialism and the Emergence of Science Fiction (2008)
- [17] Scholes, R, Rabkin , E ,p 187 - 188 ,Science Fiction , Oxford University Press (1977)
- [18] Parringer, P, Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia (2001)
- [19] Aldiss, B, p 5 Science Fiction Art, New English Library (1975)
- [20] Rieder, R, p 6, Colonialism and the Emergence of Science Fiction (2008)
- [21] Freedman, C Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [22] Freedman, C, p xviii, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [23] Freedman, C p130, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [24] Freedman, C p131, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [25] Disch, T p 115, The Dreams Our Stuff Is Made Of, Simon and Schuster (1998)
- [26] Nevins, J, p 100, The Oxford Handbook of Science Fiction, Oxford University Press
- [27] Freedman, C, p 35, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [28] Freedman, C P 35, Critical theory and Science Fiction, University Press of New England (2000)
- [29] Arnold, K, p2, The divine madness of Philip K. Dick, Hamlyn Publishing Group (1975)
- [30] Kyle, D, p 11, A Pictorial History Of Science Fiction, Hamlyn Publishing Group Ltd (1975)
- [31] <https://www.foliosociety.com/blog> accessed (9/05/21)
- [32] <https://www.designweek.co.uk/issues/5-11-april-2021/webb-webb-sci-fi-stamps/> accessed (11/04/21)
- [33, 34, 35, 36] Webb, J, online interview by Scott, L (11/05/21)

[37] <https://www.designweek.co.uk/issues/5-11-april-2021/webb-webb-sci-fi-stamps/> accessed (11/04/21)

[38,39] Sinko, S, online interview by Scott, L (14/05/21)

[40] Freedman, C, p14, *Critical theory and Science Fiction*, University Press of New England (2000)

[41] Gordon, J, p 113, *The Oxford Handbook of Science Fiction*, Oxford University Press (2014)

[42] Freedman, C, *Critical theory and Science Fiction*, University Press of New England (2000)

[43] Luckhurst, pg 2, *Science Fiction*, Polity Press (2005)

[44] <https://www.foliosociety.com/blog> accessed (04/05/21)

Other Resources

1 Rickels, L, *I think I am Philip K. Dick* (2010)

2 Kukukalic, L, *Phillip K. Dick, Canonical Writer of the Digital Age*, Routledge (2009)

3 Gunn, J, Candelaria, M, *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction* (2005)

4 Baudrillard, J, *Simulacra and Simulation*, Stanford University Press (1988)

5 **Apperly, I, *Mindreaders: The Cognitive Basis of Theory of Mind***, Psychology Press (2011)

6 <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.0022-3840.2004.00104.x>

7 https://www.goodreads.com/book/show/14183.The_Philip_K_Dick_Reader

8 <https://www.simplypsychology.org/theory-of-mind.html>

9 <https://www.onfiction.ca/2018/06/the-lowbrow-status-of-science-fiction.html>

10 <https://www.allaboutstamps.co.uk/news/royal-mail-stamps-2021/>

29 <https://www.designweek.co.uk/issues/5-11-april-2021/webb-webb-sci-fi-stamps/>

31 <https://www.scifinow.co.uk/books/philip-k-dick-complete-short-stories-get-the-folio-society-treatment/>



Espécies Botânicas Raras ou Ameaçadas do Cerrado Brasileiro e Promoção da Cultura Científica

Importância das Ilustrações Botânicas Enquanto Embaixadores das Ações de Divulgação/Disseminação Científica e Sensibilização/Conservação Ambiental Regional

**Wilma Ferrari¹; Marcos Antonio Ferraz²;
Amadeu Soares³ e Fernando Correia⁴**

wilmaferrari@ua.pt; asoares@ua.pt; fjscorreia@sapo.pt; marcosantonio@unb.br

[Illustration / Scientific Illustration]

Abstract

Keywords

Ilustração Científica,
Ilustração Botânica,
Cerrado, Plantas Raras,
Plantas em Extinção

Investigation on representative-interpretative forms of plant species from the Brazilian Cerrado (Goiás and Distrito Federal) with the status of rare or threatened with extinction, framed as primordial iconographic promoters and of universal reading.

The work is based on the realization of hybrid methodologies such as observation design, from photographs, taxonomic description of the plants, and their figuration also from exsiccates, based on accurate biometric measures, of proportionality and similarity between taxonomic groups, in the search for the model designed with taxonomic value. With these models, scientific illustrations will be created, as a reflection of scientific thinking and an integral part of its visual language. In short, exploring the forms of the dialectic between Art and Science, in the pursuit of a greater good, without, however, entering the field of subjective creativity.

Introdução

Espécies raras e de distribuição restrita são boas candidatas a um estatuto de ameaçadas. A raridade geralmente facilita dois fenômenos diametralmente opostos: a extinção e o aparecimento de novas espécies que começam como indivíduos singulares na biocomunidade e paisagem.

Uma espécie, geralmente, é considerada rara quando seus representantes estão confinados a uma pequena área (área de ocorrência restrita), quando ocorrem sob condições específicas (área de ocupação restrita) e/ou quando são escassos ao longo de sua distribuição (baixa densidade populacional). São consideradas espécies ameaçadas de extinção aquelas que, por algum motivo, estão mais sujeitas à possibilidade de desaparecimento do que as outras.

Em grandes escalas, o conceito de raridade está também intimamente ligado ao de endemismo geográfico: espécies são endêmicas para uma área geográfica se ocorrerem apenas dentro dessa delimitação e em mais nenhum outro lugar. Portanto, tendem a ter menor distribuição e abundância do que as espécies que não são endêmicas. Contudo, endemismo e raridade não são, no entanto, e sempre, estatutos intercambiáveis. Espécies podem ser endêmicas numa área e aí ocorrerem, localmente,

1, 3 & 4 Universidade de Aveiro, Departamento de Biologia, Portugal.

2 Universidade de Brasília, Instituto de Ciências Biológicas, Brasil.

em níveis de abundância e/ou distribuição maior do que os de muitas, ou mesmo a maioria, das restantes espécies encontradas nessa mesma área.

Um dos instrumentos empregados para o conhecimento de quais são as espécies que estão abrangidas por estes dois estatutos de conservação e das possíveis causas são as Listas Vermelhas ou RedLists. Autoridade no assunto, a International Union for Conservation of Nature and Natural Resources (IUCN) regulamenta e propõe métodos de avaliação do risco de extinção das espécies. As Listas Vermelhas indicam quais são as espécies que estão sob risco de extinção e podem ser compiladas regionalmente, nacionalmente ou mundialmente.

O eixo condutor do presente trabalho de investigação centra-se na interação entre as plantas raras no Cerrado goiano brasileiro e as suas retratações por intermédio da ilustração botânica.

A ilustração botânica consiste na arte de representar uma planta com a maior fidelidade possível (características diagnosticantes externas, como as dimensões, formas, cores e texturas), garantindo o perfeito reconhecimento e possibilitando a identificação do vegetal por outros intervenientes que não apenas quem a descreveu. Por meio de aprimoramento técnico e artístico, o ilustrador capta todas as características formais do vegetal, traduzindo-as num trabalho expressivo, capaz de informar e, simultaneamente, sensibilizar o observador. Graças à concretização desse potencial, a ilustração científica assume-se como um instrumento de elevado valor científico e/ou didático, garantindo uma invulgar paridade com o organismo que vai representar como refere Correia (comunicação pessoal): “o desenho científico, sendo documental e arquivista passa a construir evidência/prova existencial, mais ainda se não existem outras maneiras de visualização e outros registros visuais. Esta situação, em que o modelo desenhado substitui o organismo real não é algo inusitado e para ocorrer basta que o holótipo da espécie desapareça ou que tenha sido muito danificado ou destruído” (Correia e Soares, 2020). Por tudo isto a ilustração científica de qualquer espécie assume valor representativo, assumindo-se como um modelo ideal, específico e inteligível, — ou seja, constitui um princípio explicativo para todos os objetos da realidade material que foram assim estudados: o arquétipo (Correia, comunicação pessoal).

A ilustração botânica consiste na arte de representar uma planta com a maior fidelidade possível (formas e texturas), garantindo perfeito reconhecimento e possibilitando a identificação do vegetal. Através de aprimoramento técnico e artístico, o ilustrador capta todas as características formais do vegetal, traduzindo-as num trabalho expressivo, capaz de sensibilizar o observador.

Na atualidade, mesmo possuindo equipamentos fotográficos de alta resolução, pantógrafos, computadores gráficos de adiantada tecnologia, a arte botânica sobrevive pelos seguintes motivos:

1. nem a fotografia é capaz de registrar uma imagem focalizando-a, isto é, deixando a imagem nítida em todos os pontos, ao mesmo tempo, independente da posição e do tamanho do vegetal. Essa é uma característica do desenho e de técnicas próprias desenvolvidas pelos ilustradores.

2. desenhar e pintar são atividades especificamente humanas e como tais carregadas de emoção e sensibilidade que permeiam toda atividade artística, trazendo uma satisfação enorme para quem a prática e também para quem observa os resultados. O uso de máquinas, de certa forma bloqueia parte das sensações que o artista pode vivenciar no processo de produção artística. Mesmo considerando os ensaios fotográficos como forma de arte, esta não se aplica no caso de um registro botânico.

A computação gráfica, hoje em dia tão difundida, se presta a inúmeras tarefas que facilitam o trabalho do desenhista em geral (quadrinistas, projetistas, designers, etc.), mas no campo específico da ilustração científica (botânica e zoológica) nada substitui a velha arte de observar, desenhar e pintar da forma mais tradicional possível, como faziam os homens das cavernas.

2. Materiais e Métodos

A pesquisa foi realizada segundo a metodologia de investigação e desenvolvimento, procurando a maior eficácia na persecução dos objetivos avançados e alicerçado no desenvolvimento de veículos que transportem e canalizem o conhecimento científico (visual e/ou descritivo) produzidos, para públicos-alvo preponderantes e determinantes no propagar desse conhecimento no seio da comunidade e das gerações futuras.

Como método foram equacionadas várias etapas encadeadas entre si, exploratórias, e procurando uma crescente contextualização:

- pesquisa tendo por base a última atualização do "Livro Vermelho da Flora do Brasil – 2014 – Plantas Raras do Cerrado" (CNCFlora, 2013), com seleção das plantas em **perigo de extinção (EN)**, que ocorrem no estado de Goiás e no Distrito Federal (Brasil),

- identificação por espécie, família, risco de extinção, local exato de ocorrência,
- quantificação, separando aquelas que estão classificadas como **EN**,
- elaboração de revisão bibliográfica com vistas a conhecer a descrição realizada pelo pesquisador que identificou e descreveu as espécies,
- pesquisa exploratória nos herbários virtuais procurando referências descritivas e visuais (fotografias e/ou ilustrações),
- realização de pesquisa exploratória nos herbários físicos da Universidade de Brasília, Centro Nacional de Recursos Genéticos (CENARGEN), em Brasília/DF, e no de Kew Gardens, Londres,
- elaboração de esboços com base em testes de cores, medições e ainda de fotografias das exsiccatas e outras referências visuais entretanto coletadas e selecionadas,
- reconstituição visual de cada espécie para recriação do seu arquétipo, fazendo uso de todas as ferramentas auxiliares para análise como seja, por exemplo, o microscópio estereoscópico com câmera clara, das componentes orgânicas estruturais e órgãos principais e distintivos (com caráter de diagnose/identificação, *i.e.*, com valor taxonômico),

- criação/ensaio e adoção do modelo mais funcional de estampa botânica (composição) com vistas a auferir melhores resultados (memorabilidade),
- ilustração das plantas em técnica da aquarela ou mista,
- digitalização das pranchas ilustradas em 600 dpi,
- descrição sobre a pesquisa realizada, disponibilizando-a em meio físico e/ou virtual, fornecendo e articulando todos os conteúdos produzidos neste trabalho por forma a garantir total visibilidade dos resultados, em plena cooperação com órgãos estatais, se possível, para assim garantir uma melhor abrangência no disseminar dos resultados obtidos e uma eficácia mais pronunciada no fim último a que este trabalho de investigação se destina.

As ilustrações científicas foram realizadas após estudo da taxonomia da planta, por intermédio da sua descrição taxonômica original, e ainda procurando uma correlação dos critérios com valor diagnosticante com as referências coletadas (fotografias, ilustrações, exsicatas). Para tanto, foi elaborado um protocolo de trabalho onde foram criadas fichas contendo a descrição de cada parte da planta. Sempre que possível foi feita uma análise detalhada de material orgânico conservado em herbário (exsicata), para verificação de detalhes de folhas, flores, em todas suas partes, presença de caracteres específicos para a espécie da planta em questão.

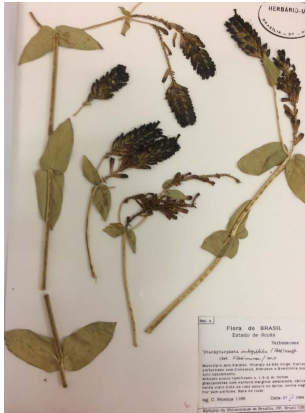


Fig. 1 – Exsicata *Starchytapheta integrifolia*

Reidratações para os tecidos vegetais readquirirem maneabilidade e poderem ser distendidos e possibilitar o estudo de partes que só são visíveis ao microscópio estereoscópio.

O desenho de cada um deles foi feito à escala recorrendo a um microscópio estereoscópio com câmara clara. (Marca MOTIC, com ampliações 1,6) segundo metodologia descrita em Correia (1967).

Após o aporte de todos os conteúdos significativos, foram elaborados vários esboços gráficos das plantas com lápis de grafite, contendo o porte, a parte foliar e os detalhes da parte sexual da flor e procurando respeitar a mesma escala representacional ou seus múltiplos.

Com esses desenhos preliminares pôde-se então iniciar-se a arte final em papel de aquarela Arches, 300gr e a respetiva pintura pela técnica de aquarela (técnica húmida), por forma a produzir uma prancha/estampa botânica policromática para cada espécie. Cada prancha assim concluída foi posteriormente digitalizada a 600 dpi/inch e cada elemento



Fig. 2 – foto da planta *Starchytapheta integrifolia*

Fig.3-desenho preliminar**Fig.4** - Pormenor de ramo fértil da Estampa final**Fig.5** Foto de Calliandra gardneri**Fig.6** esboço preliminar**Fig.7** Estampa fina de Calliandra gardneri

gráfico cortado e individualizado em *layers* separadas, às quais se subtrairá o fundo, pelo software Photoshop. Além deste tratamento de pós-produção, poder-se-ão fazer pequenas correções em casos pontuais (reconstruções, tratamentos de cor, etc.) além da inclusão de notação e escala métrica.

3. Resultados

Foram elaboradas 20 pranchas de ilustração científica e, como exemplo, mostram-se os dados das plantas *Starchytapheta integrifolia* (Atkins, 2005) e *Calliandra gardneri*.

4. Discussão

A Ilustração Científica para ser considerada como tal, deve atender critérios absolutamente rigorosos na análise do modelo a ser representado, para não ser classificada como ilustração naturalista. Tais critérios correspondem ao estudo detalhado e sistemático da planta *in natura* ou, no mínimo, do exemplar conservado seco em exsicatas de herbários, para verificação de todos os detalhes da planta e, assim, poder ser retratada na técnica

escolhida de forma cientificamente correta, capaz de complementar (ou suplementar) a informação da sua descrição como espécie. Deve, pois, assumir papel de representante cientificamente validado.

Neste trabalho e em todas as espécies representadas segundo o método descrito, a técnica de aquarela demonstrou ser uma técnica adequada, pela vivacidade e fiabilidade das cores encontradas na paleta criada para cada Espécie.

Como se trata de plantas raras, não se mostrou pratico ou viável o poder trabalhar-se com plantas vivas pois, uma vez que o eixo central deste trabalho são 20 espécies raras presentes no Bioma Cerrado do estado de Goiás, no Brasil e o estudo está a ser feito em Portugal, além de que muitas delas serão extremamente difíceis de localizar. Por outro lado, em campo, nem sempre se encontra a espécie em período de floração e/ou frutificação donde, localizar os espécimes destas espécies

durante o ano inteiro não seria viável. Dessa forma, optou-se por utilizar fotografias em concomitância com o estudo das exsiccatas e, sempre que possível, com o respaldo e apoio de botânicos especialistas que validariam cada passo. Esta observação em diferido e à distância, mesmo não sendo as condições ótimas, mostrou ser a necessária e suficiente para produzir resultados funcionais coloridos. Na falta dos mesmos, chegou-se à conclusão de que a opção a seguir é a ilustração monocromática a uma só cor, a qual pode ser feita em grafite ou a tinta-da-china (dependendo do fim ou tipo de publicação em causa).

Mas, por ser um trabalho inédito, os resultados são reais, funcionais e cumprem os desígnios para poderem ser considerados como documentos com valor científico.

As características morfológicas das plantas, conforme exemplificado acima, são:

Starchytapheta integrifolia (Pohl) Walp.

Porte ou hábito: arbusto não ramificado com 1,6m altura.

Caules: semelhante a um junco, oco, glabro.

Folhas: sésseis, eretas, patentes, amplamente distribuídas com internódios longos, grosso, ovalado, oblongo ou (subrotundo), (folhas no ápice da planta estreitamente oblongas), 3,5 - 6,5 (- 11) x 1 - 4 (- 9) cm , ápice agudo a obtuso, ocasionalmente emarginado, base truncada ou auriculada, às vezes amplexicaule, margem inteira a grosseiramente serrilhada na parte superior da folha, superfície superior e inferior glabra, firmemente coberta por pequenas glândulas sésseis, intercaladas com glândulas planas abertas maiores.

Inflorescência: com 3 - 10 x 2,5 cm, ligeiramente inclinada, brácteas com 7 mm de comprimento, triangular com margem cicatricial.

Cálice: direto, c. 20”mm comprimento, regularmente com 5 dentados, dentes ligeiramente arredondados, com ponta, superfície externa glabra, mas com ou duas grandes glândulas planas.

Corola: preta, estreitamente infundibular, 20 mm de comprimento, lóbulos c. 2 mm de diâmetro.

Estames: inseridos ao meio do tubo, mais ou menos sessil.

Calliandra gardneri Benth.

Porte ou hábito: pequena, glabra.

Folhas: pinadas, com 2 - 3 pares. De 15 a 20 pares de folíolos oblongos, obtusos, oblíquos, coriáceas, com nervuras com 4 - 6 linhas (cada linha com 2,25 mm)

Pedúnculos: rígidos com 3.4 policares (cada policar com 2,7 cm)

Flor: de glabras a tomentosas.

Cálice: 2 linhas de comprimento.

Corola: comprimento = metade de um policar, com 1,35 cm.

Fruto: vagem miudamente puberulenta, 4- 5 policaris de comprimento e 7-8 linhas de largura, valvas finamente reticuladas, margem espessadas.

Conclusão

Os objetivos finais foram atendidos, de acordo com a proposta inicial, e foram já feitas várias estampas botânicas coloridas das plantas listadas como raras no Livro Vermelho da Flora do Brasil – 2014 – Plantas Raras do Cerrado, no Estado de Goiás. Resolve-se assim uma lacuna premente, acrescentando informação visual, sintetizada na forma de ilustrações botânicas, ou seja, científicas. Estas representações poderão auxiliar os especialistas na consolidação e disseminação do seu trabalho (documentação credível a ser consultada por especialistas botânicos interessados nas famílias pertinentes), bem como em práticas pedagógico-lúdicas (como aulas páticas de campo ou visitas ao Cerrado apoiada pelo uso de futuros guias de campo).

Dessa forma, as estampas coloridas serão de elevada importância para a identificação dos espécimes por um público não-especialista, pois serão mais familiares e legíveis que as estampas taxonómicas (as quais são codificadas para literatos científicos). No seu todo, ou nas suas partes, pode também ser utilizado em práticas de sensibilização e conservação destas espécies ameaçadas.

A ilustração botânica desempenha assim um papel fundamental no criar de uma maior empatia e ligação com quem pode proteger (os decisores, os especialistas e os não-especialista, sejam adultos socialmente ativos ou crianças em idade de formação), sem desvirtuar a linguagem e a necessária correção científica.

Seja qual for o método de comunicação de ciência pelo qual se opte (comunicação científica *sensu stricto* ou *sensu lato*) é notório que estas ilustrações se adaptam a ambas as necessidades e cumprem o seu papel contributivo para a proteção destes recursos endógenos em perigo. O satisfazer deste objetivo maior só o futuro o dirá, mas estão lançadas as bases, em várias práticas, frentes e vertentes, para que o potencial de sucesso destas campanhas de proteção a espécies em risco de extinção seja ainda maior.

Referencias

- 1 Atkins, S. 2005. The genus *Stachytarpheta* (Verbenaceae) in Brazil. *Kew Bulletin*, 60:161-272.
- 2 Assunção, S.L. & Felfli, J.M. 2004. Fitossociologia de um fragmento de cerrado *sensu stricto* na APA do Paranoá, DF, Brasil. *Acta Botanica Brasilica*, 18(4):903-909.
- 3 Barroso, G. M. 1964. Uma Composta Nova de Goiás. *Sellowia*, 16:173-174.
- 4 Borges L.C. 2002. Cerrado: extração da flora nativa para fins ornamentais e medicinais e o desenvolvimento sustentável. Monografia. Brasília: Faculdade de Ciências da Saúde do Centro Universitário de Brasília, 34 p.
- 5 Carneiro, C.E. 2014. Caryophyllaceae In: Forzza, R.C. et al. (orgs.). Lista de espécies da flora do Brasil. Rio de Janeiro: Jardim Botânico do Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://reflora.jbrj.gov.br/jabot/floradobrasil/FB81>>. Acessos em 24/08/2013 e 26/09/2014.
- 6 CNCFlora. 2013. Base de Dados do Centro Nacional de Conservação da Flora. Disponível em: <www.cncflora.jbrj.gov.br>. Acesso 18/07/2013.
- 7 Correia, F.J.S, 1967. Desenho Científico – O Outro Lado da Comunicação Científica. Linha do Horizonte. GEC. Gabinete Editorial e Comunicação. Faculdade de Arquitetura. Universidade Técnica de Lisboa. 53 p.

- 8 Correia, F.J.S. & Soares, A. 2020. Comunicação e Ciência das Universidades ao Grande Público. Ed. Afrontamento. 313 p.
- 9 Hodges, E.R.S., 1988. The Guild Handbook of Scientific Illustration. Van Nostrand Reinhold, New York. 576 p.
- 10 Lista de espécies da flora do Brasil. 2014. Jardim Botânico do Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://floradobrasil.jbrj.gov.br/>>. Acesso em 11/11/2014.
- 11 Martinelli, G., Messina, T. & Santos Filho, L. (orgs.). 2014. Livro vermelho da flora do Brasil. Plantas Raras do Cerrado. 1a ed. Rio de Janeiro: CNCFlora. Base de Dados do Centro Nacional de Conservação da Flora. Disponível em: <www.cncflora.jbrj.gov.br>.
- 12 Martinelli, G. & Moraes, M.D. (eds.). 2013. Livro vermelho da flora do Brasil. 1a ed. Rio de Janeiro: Andrea Jakobsson Estúdio - Jardim Botânico do Rio de Janeiro.
- 13 Ministério do Meio Ambiente – MMA. 2011. Plano de Ação para Prevenção e Controle de Desmatamento e das Queimadas: Cerrado. Brasília: MMA.
- 14 Ribeiro, J.F. & Walter, B.M.T. 2008. As principais fitofisionomias do bioma Cerrado. In: Sano, S.M., Almeida, S.P. & Ribeiro, J.F. Cerrado: ecologia e flora. Planaltina; Embrapa Cerrados, p. 153-154.
- 15 Ratter, J.A.; Ribeiro, J.F. & Bridgewater, S. 1997. The Brazilian Cerrado Vegetation and Threats to its Biodiversity. *Annals of Botany*, 80:223-230.
- 16 Scarano, F.R. 2014. Plant Conservation in Brazil: one Hundred Years in Five. *Natureza & Conservação*, 12(1):90-91.
- 17 Scariot, A.; Souza-Silva, J.C.; Felfili, J.M. (eds.). 2005. Cerrado: ecologia; biodiversidade e conservação. Brasília: Ministério do Meio Ambiente.
- 18 Souza, V. C.; Lorenzi, H. 2012. Botânica sistemática: guia ilustrado para identificação das famílias de fanerógamas nativas e exóticas no Brasil, baseado na APG III. 3a ed. Nova Odessa: Instituto Plantarum, 768p.
- 19 Woodin, C. & Jess, R.A. A Comprehensive Guide Botanical Art Techniques. 2020. The American Society of Botanical Artists. 415p.



Adapting a Strategy of Cultural Inclusion in a Pandemic A Case Study in Agile Adaptation

Brian Cairns¹

b.cairns@gsa.ac.uk

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Illustration,
Internationalisation,
Cultural Diversity,
Peer Learning,
Agile adaptation,
Critical Reflective Journal,
Pedagogy.

Abstract

The master's programmes in Communication Design at The Glasgow School of Art (GSA) maintains a cohort of approximately 45-50 students of typically more than twenty nationalities. With such a culturally diverse cohort of students from a variety of prior learning experiences, promoting student cohesion is an important aspect in the student's learning experience with studio-based learning playing a key role. I presented my paper on "Cultural Diversity in a Masters Programme in Illustration: A Case Study in Internationalisation" at Confia in 2019 which presented the strategies the team had employed. During the Covid-19 Pandemic of 2020 and 2021 the teaching team at GSA had to adapt these strategies to ensure adherence to government guidelines which restricted and at points prohibited studio-based teaching. We developed an agile teaching model and a hybrid approach with online teaching combined with limited access for students to the studio and workshops, to continue to deliver the positive strategies developed to promote cultural inclusion and diversity. In this paper I will reflect on the effectiveness of those adaptations and consider lessons learned in the process.

1. Introduction

As was the case for most Higher Education establishments globally, the Covid-19 pandemic impacted the delivery of the master's programmes in Communication Design at GSA during academic sessions 2019/20 and 2020/21 with Government restrictions defining how programmes could be delivered. With student cohesion being an important aspect of the student experience, and studio-based learning playing a key role, my paper "Cultural Diversity in a Masters Programme in Illustration: A Case Study in Internationalisation" [1], discussed the challenges that I had identified in promoting group cohesion in a culturally diverse cohort with diverse prior learning. I explained the strategies the teaching team had developed and analysed the feedback from students and recent graduates on their effectiveness. Due to the Covid-19 pandemic, GSA adopted a hybrid model of delivery with all teaching being delivered online and limited student access to the studio and workshops due to social distancing measures. Staff were required to reconsider how these principles of cultural inclusion could be implemented in a significantly different and rapidly changing environment.

¹The Glasgow School of Art, Department of Communication Design, 167 Renfrew Street, Scotland, United Kingdom.

2. Context

The last two years have been impacted by both the Covid 19 pandemic and Brexit. The masters programmes in Communication Design at GSA typically maintains a cohort of 45-50 students, comprising of twenty or more nationalities. The Department of Education (U.K.) forecasts a 57% drop in the number of EU applicants to U.K. Universities in response to Brexit [2] resulting in a potential reduction in future European applicants.

There has been a reduction in the number of nationalities in the last two sessions: in session 2019/20, 10 nationalities in a cohort of 50 students, and session 2020/21, 13 nationalities in a cohort of 62 students. Previous graduates had identified the exposure to a broad range of different cultures, thoughts and beliefs as a key aspect of their learning, [1] so although the number of nationalities has reduced, the programmes remain diverse and developing cohesion in the group is as pertinent as ever. In contrast with prior sessions, not all students travelled to Glasgow to participate in the course and were dispersed geographically across multiple time zones.

The imposed Covid-19 pandemic restrictions on social distancing impacted studio and workshop access as well as delivery of face-to-face teaching. Staff therefore had to adapt delivery of a studio-based learning experience with severely limited access to studio and workshops, working with a geographically dispersed cohort of students across multiple time zones and promoting peer relationships in a cohort that could predominantly only interact online.

3. Methodology

I reviewed the pedagogic theory that had informed my original research and reflected on how the strategies previously developed might be adapted in response to the restrictions of the Covid-19 pandemic. The government restrictions on levels of permissible contact introduced constraints that were not present when carrying out the original research. Additionally, a compressed timeline to gather information limited opportunities to engage students in a feedback loop and collect data. This placed a greater emphasis on anecdotal evidence from staff and students, as well as observation and reflection by the team. Where data was available this was included to support any statements and conclusions.

Issues identified in integrating a diverse international cohort remained largely the same despite the impact of the Covid-19 pandemic, namely language fluency and communication, integration of a diverse cultural group, diverse prior learning, establishing a studio culture when many students had no prior experience of studio-based learning, developing students as reflective practitioners and promoting peer learning.

I have summarized the strategies implemented and how these were adapted noting what aspects remained similar despite having moved online, and what aspects required a different approach. In my conclusion I have reflected on what adaptations were effective specific to the Covid-19 pandemic situation and what adaptations remain beneficial to future teaching and should be retained as good practice.

4. Institutional Adaptation by GSA

GSA adopted a hybrid delivery model which allowed students limited access to studios, library and workshops facilities with all teaching activities delivered online. Bookable safe studio space was provided for students experiencing hardship in their living environments.

The Information Technology (IT) department developed a digital inclusion policy providing laptops to students to support online study along with access to a bookable digital hub. The Library's Learning & Teaching Technology Team developed a series of training modules for staff and students to support the delivery of online content [3]. The agile adaptation of IT and the Learning & Teaching Technology Team was commended in the 2021 Quality Assurance Agency Review of GSA [4]. The Technical Services Department (TSD) also adapted provision providing alternative solutions for students to borrow equipment to work at home along with online video tutorials by technical staff.

5. Challenges Identified and Strategic Responses Employed

To comply with government guidelines and complement the institutional adaptations, the teaching team reflected on how we could address challenges the Covid-19 pandemic presented while maintaining the learning experience that had previously been developed to support student learning and cultural inclusion on the programmes. The challenges identified included the following:

5.1. Establishing a Studio Culture with Limited Studio Access

The Studio had been identified as a key element to student learning at GSA. The 2018 GSA Strategic Plan highlights the importance of studio learning:

“Studio provides this learning environment. It is the environment for inter-disciplinary, peer learning, critical enquiry, experimentation and prototyping, has particular relevance in the 21st Century and is the foundation of our student experience” [5].

However, all teaching would be delivered online to ensure that programmes could be delivered regardless of the level of Covid-19 pandemic restrictions. My previous paper [1] had identified that many of the students beginning their study on the masters' programmes had no prior experience of studio-based learning and diverse prior learning, including purely theoretical undergraduate study. This presented challenges to establishing a studio culture when students had severely restricted or no access to a physical studio. The activities that would normally happen organically in a studio-based learning environment had to be replaced by constructed activities that allowed students to have a comparable experience in developing peer support, critical enquiry and the cultural integration of the cohort through shared projects. Boud (Boud, 2001) [6] states “that being able to give and receive constructive feedback is an important ability in most fields, but it is critical in the professional practice of design”.

To help establish a studio culture the team devised a project called 'Showroom'. This was the students first project and invited students to address what is normally their final task at the end of their study: to plan, curate and produce an exhibition with the intention to reframe their living space as a creative making space and gallery. The students were provided with a choice of themes to respond to; domestic life, rules and restrictions, collections & collecting. The briefing introduced students to alternative approaches to exhibitions including examples by Ficciones Typografika, Glasgow Open House Festival (DIY Arts Festival), Wizard Gallery, and Jess Scott (The Staircase Gallery).

The 'Showroom' exhibitions were documented and shared online with staff and peers. Students were required to consider all aspects of the exhibition including collaterals such as invites, a gallery text and captions. Partners were assigned to write a review and present their partners exhibition to the wider cohort. This promoted discussion with peers at a one-to-one level, while the wider group provided feedback as comments on Padlet (an online visual notice board). Student responses were diverse. Claude Foulquie produced an exhibition entitled 'Conjuring Home' an exhibition of small animal totems and collected natural objects that informed a series of drawings as a shamanic practice to re-connect Claude with their home in rural France. Giulia Saporito's 'The City as a Multicultural Garden' commented on the cultural diversity of Glasgow by collecting, cataloguing, and documenting non-native plants, found around Glasgow's culturally diverse Southside, and printing the plants as a series of monoprints to comment on cultural diversity and integration in society. Sally Mairs appropriated the language of galleries, which were closed due to the Covid-19 pandemic, in 'Do Not Touch', an ironic comment on the restrictions on human contact during the Covid-19 pandemic. Other institutions hosted similar alternative exhibitions including the 'Edible Degree Show: Interactive Art in a Series of Fridges', by BA Fine Art students at Liverpool's John Moore University curated by Programme Leader Rory Macbeth, highlighting the fridge door as an exhibition space and the fact that many students had spent a year primarily indoors [7]. The 'Showroom' project helped to establish many of the aspects of the learning that would normally be experienced in studio-based learning environment. It is apparent from the examples cited above, and from other student responses to the 'Showroom' brief, that students were able to adapt and create work, at times inspired by the Covid-19 pandemic restrictions that involved looking at the opportunities to make and present work despite the lack of a physical studio.

Subsequent project briefs were discipline specific and designed to bring smaller groups of around 5-11 students together as a support network. This provided an identifiable group of peers within the same discipline to discuss ideas with and receive support. When studio and workshop access was possible, students were assigned access days with peers from the same discipline group to develop peer relations in the physical studio as well as online.

The department initiated a series of talks by former graduates to share their experience called ZQ+A (Zoom Q+A). Speakers included very recent graduates discussing establishing their professional careers during

the Covid-19 pandemic, while others were established practitioners discussing their practice. This activity would normally be part of the studio experience of Visiting Lecturers' and industry talks, developed to stimulate peer discussions and promoted a sense of community among students while also providing professional practice insights.

5.2. Integrating a Geographically Dispersed Cohort across Multiple Timezones.

Many students arrived in Glasgow in September 2020 ready to begin their study but others had elected to remain in their home countries due to the risks of the Covid-19 pandemic, international travel restrictions, local lockdown measures and parental concerns about infection rates in the UK. This resulted in a geographically dispersed cohort across multiple time zones from the USA to China. This presented an additional challenge to establishing an integrated cohort. For those who elected to study remotely in their home country, this may have reduced the impact identified by Sovic (Sovic, 2008) [8] as 'culture shock' and 'academic shock' in adjusting to a different culture and education system, but these students were also not able to experience a different culture or the changes it may have precipitated, as a positive experience. The aspect of 'academic shock' with students from diverse prior learning remained present for both international and UK students and was addressed in the 'Showroom' and discipline specific projects developed to establish a studio culture.

In the Higher Education Academy (HEA) Teaching International Students Study (Carroll, J., 2011) [9] group activities are identified as having a positive impact in integrating international students. Activities in Semester 1 are designed to provide these shared experiences to build group cohesion. To achieve the integration of a geographically diverse cohort, activities were scheduled to allow the maximum inclusion possible and ensure a parity of experience for all students. Submissions for assessment all digital to ensure that students studying remotely were not disadvantaged in achieving the intended learning outcomes (ILOs) through a lack of access to workshops, studio, or other campus facilities. Tutorials were scheduled to take account of local time zone whilst the use of Padlets allowed students to post work for peers and staff to provide asynchronous feedback. Students' recorded presentations replaced the previous physical presentations. This allowed students to prepare presentations without the pressure of a 'live' performance and was beneficial to ESL students reducing the anxiety associated with a live delivery and allowed them to benchmark their progress with peers, something that would happen naturally in the studio environment. Regular feedback was provided in group tutorials, formative assessments, and one-to-one tutorials to ensure students did not feel isolated or unsupported in their study.

Technical workshops were delivered as online video presentations and lectures were scheduled for maximum accessibility and recorded where possible for further review or asynchronous viewing if the student was unable to attend in real time. As the restrictions relaxed and limited physical access to workshops, studio and other campus facilities became

possible, more students elected to be based in Glasgow to take advantage of the increased access, however, to ensure parity with those not in Glasgow the team continued to deliver teaching activities online as before. It was notable that in the latter part of semester 3 that some students experienced an observable dip in motivation which staff associated with 'zoom fatigue' having studied for a year online. This would normally be the point when student demonstrate an increase in motivation and focus as they work towards their final submission. Staff encouraged students through tutorials and feedback at presentations and on Padlet to maintain their focus in the final weeks prior to submission.

5.3. Providing Opportunities to Develop Confidence with Language

The social restrictions of the Covid-19 pandemic limited opportunities for international students to practice their language skills and build fluency with discipline specific terminology and theoretical language. Language fluency had been identified as an issue by both native English speaking students and English as a Second Language (ESL) international students previously[1]. In the previous paper [1] the native English speakers reported frustration with the pace of the discussion in group tutorials while the ESL students struggled with their inability to fully express and communicate their ideas.

During recruitment for the current session, the required language level (IELTS) were increased which had a notable benefit to group discussions and peer learning. Pre-session English programmes were introduced at GSA in the previous session which had the benefit of improving ESL students' language skills and familiarising students with design specific terminology, and also introduced students from non-arts based prior study to key concepts such as the studio critique.

Previously staff had actively disrupted students forming clusters with students from the same culture in the physical studio, by allocating desks in the initial semester to encourage student engagement with peers from other cultures to develop language skills and cultural integration. Staff observed that any single nationality cluster tended to default to their first language which had a negative impact on the wider group cohesion. This act of social disruption forced students to exercise their language skills with peers from a range of cultures. The team adapted this tactic by placing students in online groups with a range of nationalities for any group discussion or activity. During the 'Showroom' project, peers reviewing another students exhibition were deliberately paired with students from another culture to force one-to-one discussion prior to presenting to the group to develop fluency and design specific terminology in English. To present the ideas of their peers accurately, the students had to engage in a depth of discussion on a one-to-one basis where terminology and design specific language were discussed in relation to the peer's exhibition. This forced an active engagement as opposed to avoidance due to lack of confidence in language skills in group discussions.

5.4. Promotion of Peer Learning

The programmes place an emphasis on peer learning. Previously the studio had provided the environment for students to develop peer relationships. As (Budge, Beale & Lynas, 2013) point out “a social aspect to developing creativity in design involves seeking and giving peer feedback. Peer feedback and critique is integral to the creativity of designers” [10].

To promote peer feedback a community Padlet was established with events posted regularly by staff and students, this included design talks, design related articles, videos, podcasts and other events, such as the illustration mentoring scheme offered by New York Times Art Director Deanna Donegan and the ‘coffee break’ interviews by illustrator Oliver Jeffers. Many of the ‘live’ events online were free in a spirit of Covid-19 pandemic unity. Galleries which were physically closed to the public published online material and virtual exhibitions. These events replaced the openings, artists’ talks, and design festivals that students would normally experience in addition to the curriculum that provide a shared experience and points for discussion with peers.

Group tutorials allowed for peer interaction and discussion. These were extended to include peer-led group tutorials. In previous year groups, a student-led Salon model had been adopted. This adaptation to peer-led group tutorials allowed for comparable interaction. The students responded well to the peer-led group tutorials finding the open discussion with peers useful. Staff deliberately did not allocate a lead role which could have been detrimental to the peer-led nature of the group and would have placed the responsibility for the success of the group tutorial onto an individual rather than the group. Staff experimented with fully handing over the management of the peer-led tutorials to students, but these were less successful with notably less students attending when the staff were not involved in posting the announcements as peer-led group tutorials were perceived as ‘optional’. The feedback from students was very positive and resulted in additional peer-led tutorials being added to the schedule. The students valued the time with peers to discuss their ideas and projects, especially in the absence of a studio-based experience. Though the student-posted, peer-led group tutorials were less successful at engagement as a cohort, the peer-led groups did prompt students to arrange meetings directly with their discipline specific peers for discussion and support.

5.5. Development of the Critical Reflective Journal (CRJ)

Previously the CRJ was delivered through a series of discursive seminars involving group activities. This requires students to critically analyse and reflect on their own work and learning and be able to identify their position as a reflective practitioner [11]. within the wider field of Communication Design, informed by theory and a knowledge of historical and contemporary practice.

The series of seminars and discursive group activities were designed to support students in developing self-directed study appropriate to master’s level and to develop their critical reflection as practitioners.

The seminars were delivered online but the normal discursive group activities were not ideally suited to online delivery which would have resulted in a more passive mode of delivery and less student engagement. The team adapted the seminars to include more reflective writing tasks to replace the previous discursive group activities. Though no longer a group activity, this helped to contextualise the critical reflective journal alongside the students ongoing practice. Workshops in layout and editorial design were provided to consider how to effectively communicate content. Students were introduced to a range of reflective models including Kolb, Gibbs, and Rolffe to assist with these reflective writing tasks. The tasks were set as an asynchronous task that could be completed and posted on Padlet for review by staff and peers. The regular setting of reflective writing tasks ensured that the CRJ was an active document and ensured that students maintained a reflective practice as they created their work informing their practice, rather than a retrospective justification of the approach adopted. This adaptation proved to be effective and will be integrated into future CRJ developments.

5.6. The Impact of Covid-19 Pandemic on Student Anxiety/Mental Health

Staff briefed students prior to arrival in the UK of the current quarantine rules to support students during their quarantine period. Students in the UK were encouraged to engage safely with fellow students in both the virtual and physical world while some students shared common living accommodation and had a ready-made social bubble. Staff had trained in Scottish Mental Health First Aid (SMHFA) and were aware of the symptoms associated with mental health issues and able to identify struggling students. This allowed staff to direct students to the appropriate support services and make suitable adjustments to support those experiencing anxiety or mental health issues. To ensure that they were supported, staff developed communications with student welfare whilst maintaining confidentiality. This helped to ensure students received support in a timely manner. 24 Hour online helpline support was publicised to students.

The impact of the Covid-19 pandemic on students anxiety levels and mental health was explicitly declared to staff in tutorials and the reflective writing exercises. It was also evident in an increase in the number of 'good cause' applications that cited anxiety and other mental health issues impacted by the Covid-19 pandemic. This impact of the Covid-19 pandemic on students well-being was highlighted in The Guardian which stated "57% of students (in the UK) noted worsening mental health and well-being during Covid-19" [12].

Staff acted proactively throughout the year to be mindful relative to the additional stresses the Covid-19 pandemic placed on students well-being and mental health. Due to the confidential nature of student well-being there is no recorded data to indicate how effective staff actions were other than anecdotal feedback and the record of the number of good cause submissions in session 2020/21.

5.7. Developing Communication with Students

Communication between the institution of GSA and students had been raised as an issue in student surveys and highlighted through student feedback mechanisms prior to the Covid-19 pandemic. It was therefore essential that there was clear and transparent communication with students to reassure minimise levels of anxiety [4].

GSA addressed this issue through regular meetings open to all students but primarily attended by student class representatives and lead reps for the School of Design. This provided a forum to hear students' concerns and enter into a dialogue to resolve issues promptly. A Student Liason Forum was established to meet with student reps and staff on a fortnightly basis to continue the dialogue whilst the Deputy Director met with student reps on a regular basis to listen to any concerns and explore possible solutions. The student representatives indicated they appreciated these positive steps towards improving communications between staff and students in the School of Design and with the Directorate of GSA.

Communication at a programme level was also increased through regular scheduled briefings with the student cohort and class representative. This provided opportunities for students to declare their concerns or any other aspect that was impacting their study.

5.8. The Challenges Facing Staff Directly

The challenges facing staff were also considered. This included the additional tasks involved in delivering content online while working from home. The ongoing adaptation and planning for delivery over a prolonged period often involved not just one plan, but multiple plans and variations for a range of possible scenarios. A UCU survey of 12,000 academics featured in The Guardian reported that 57,5% of staff reported an increased workload due to additional work tasks and an increased pastoral role [13] which had increased significantly during the pandemic as evidenced in recent research by The University of Glasgow and The Samaritans [14]. Staff reported feeling mentally and physically fatigued at the end of a day teaching online. To address this fatigue online and offline tasks were alternated to ensure opportunities for respite in a teaching day. Staff appreciated the adjustments made and acknowledgement of the impact of online fatigue.

6. Conclusion

In conclusion, the strategies developed ensured that staff delivered the programmes to achieve the Intended Learning Outcomes (ILOs) with parity of delivery. Staff were able to establish cultural inclusion in an internationally diverse cohort during the unusual conditions enforced on staff and students by the Covid-19 pandemic. Evidence to support this conclusion are at present largely anecdotal but include feedback from staff and students. Staff observed high levels of student engagement with the set tasks, projects and discussions on Padlet. Students provided verbal and written feedback reflecting on their learning experience over the last year on Padlets and in the written tasks for the CRJ, which also express the difficulties they experienced as a result of the Covid-19 pandemic on their learning experience and well-being.

Collaborations that would normally be present in previous years, that demonstrated a level of group cohesion across a diverse international group, were also present in session 2020/21 with Illustration students from a range of cultural backgrounds collaborating on two collective publications and the plans for the cohort to exhibit in Glasgow.

Many aspects of technical delivery were improved by an online asynchronous mode of delivery that allowed students more detailed observation than would have been possible in a larger physical group, the opportunity to access content anytime and revisit content to consolidate their learning, was especially beneficial to ESL students. Lecture based activities worked more efficiently online without the competition for lecture space bookings and breakout rooms providing a vehicle for smaller group discussions. The peer-led group tutorials worked effectively and were valued by students. This suggests opportunities in the future for more student led activities to inform the curriculum, a theme that was also identified in the QAA report [4]. The introduction of the creative writing tasks throughout the semester encouraged students to engage with the CRJ as a 'live' document and are planned to be continued as good practice in future sessions.

Many existing activities developed to promote group cohesion remain best suited to a physical studio-based learning environment that supports inter-disciplinary, peer learning, critical enquiry, and experimentation within a physical space. This allows for the exploration of ideas in ways not possible in most student accommodation. Online tutorials at times could be difficult when explaining aspects that would easily be communicated by a pencil and paper in real life and when reviewing sketchbooks or development work. The material qualities of making could not be fully explained online without students experiencing the physicality of those materials. The social aspect of contact with peers in the studio is also a significant benefit to students' mental health and well-being. As we look to a possible return to a studio-based learning environment, the Covid-19 pandemic has forced significant shifts in delivery models in higher education which would suggest a more blended learning delivery model for universities has been accelerated through the pandemic experience [15].

References

1. Cairns, B.: Cultural Diversity on a Masters Programme in Illustration: A Case Study in Internationalisation. Confia Conference (2019).
2. Morrison, N.: U.K. Universities Face Financial Loss as Brexit Hits E.U. Student Numbers. *Forbes*. (9th March 2021).
<https://www.forbes.com/sites/nickmorrison/2021/02/09/uk-universities-face-financial-loss-as-brexit-hits-eu-student-numbers/>
3. Charters, M, & Murphy, C. (2021) Hybrid Learning: From rapid shift to realising potential. IJADE 2021 Annual Conference Hybrid Spaces: Re-imagining pedagogy, practice and research, 25-28 March, Online.
4. QAA report 2021. Enhancement-Led Institutional Review: The Glasgow School of Art. <https://www.qaa.ac.uk/reviewing-higher-education/quality-assurance-reports/Glasgow-School-of-Art>
5. GSA Strategic Plan 2015-2018. <https://www.gsa.ac.uk/media/1153159/strategic-plan.pdf>
6. Boud, D.: Peer Learning in Higher Education (2001)

7. Sandifer, J.: Interactive art in a fridge: UK University's edible degree show. CTGN (23rd June 2021). <https://newseu.cgtn.com/news/2021-06-23/Interactive-art-in-a-fridge-UK-university-s-edible-degree-show-11j7CnAJ6Kc/index.html>
8. Sovic, S.: Coping with Stress: the perspective of international students, *Art, Design & Communication in Higher Education*, Volume 6, Number 3.
9. Carroll, J.: *Teaching International Students: Effective learning support for all.* (2011). Higher Education Academy.
10. Budge, K., Beale, C., Lynas, E.,: *A Chaotic Intervention: Creativity and Peer Learning in Design Education*, (2013) Blackwell Publishing.
11. Schön, D. A.: *The Reflective Practitioner* (1991), Basic Books.
12. Weale, S.: More than half of students polled report mental health slump. *The Guardian* (9th December 2020).
<https://www.theguardian.com/education/2020/dec/09/more-than-half-of-students-polled-report-mental-health-slump>
13. Hall, R.: Four in five university and college staff struggling because of pandemic, union says. *The Guardian* (4th March 2021). <https://www.theguardian.com/education/2021/mar/04/four-in-five-university-and-college-staff-struggling-because-of-pandemic-union-says>
14. O'Connor, R., Wetherall, K., Cleare, S., McClelland, H., Melson, A., Niedzwiedz, C., ... Robb, K. (2020). (21st October 2020) (Mental health and well-being during the COVID-19-19 pandemic: Longitudinal analyses of adults in the UK COVID-19-19 Mental Health & Wellbeing study. *The British Journal of Psychiatry*, 1-8. doi:10.1192/bjp.2020.212 <https://www.cambridge.org/core/journals/the-british-journal-of-psychiatry/article/mental-health-and-wellbeing-during-the-Covid-1919-pandemic-longitudinal-analyses-of-adults-in-the-uk-Covid-1919-mental-health-wellbeing-study/F7321CBF45C749C788256CFE6964Bo0C>
15. Doughty, R.: The future of online learning: the long-term trends accelerated by Covid-19-19. *The Guardian* (16th February 2021).
<https://www.theguardian.com/education/2021/feb/16/the-future-of-online-learning-the-long-term-trends-accelerated-by-Covid-19-19>

A ilustração e/ou os livros para a infância de Bió: sobre alguns “respeitáveis antepassados” da edição contemporânea



Sara Reis da Silva¹

sara_silva@ie.uminho.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Abstract

This study focuses on the illustrations dedicated to the child reader made by Bió (pseud. of Isabel Maria Vaz Raposo). From a set of six books, written and illustrated by this illustrator, we selected, due to some of its linguistic and iconic singularities which made of it a very “modern” edition, one publication: *O Avô Astronauta* (1962). In our analysis, we aim at elucidating, besides its main specificities, the most relevant aesthetics recurrences of its graphic and/or visual architecture, as well as some aspects that distinguish the special intersemiotic synergy celebrated between words or literature and images which, in fact, allows to understand/identify Bió’s pioneering artistic language or style.

Keywords

Children’s Literature, Illustration, History, Bió (Isabel Maria Vaz Raposo)

1. Introdução

A componente ilustrativa das obras especialmente vocacionadas para o destinatário extratextual infantil, embora possua uma considerável História ou tradição (chamemos-lhe assim), apenas nas últimas (duas) décadas (por exemplo, em Portugal), tem vindo a ser alvo de um maior reconhecimento, porque, na verdade, ao longo dos tempos, esta, não raras vezes, foi concebida como um complemento do texto escrito, servindo somente como entretenimento ou distração do pequeno leitor [10]. A investigação contemporânea em literatura para a infância tem, porém, contrariado esta visão logocêntrica, propondo aproximações que, fazendo sobressair o livro infantil como objecto de estudo literário, concebem a leitura como um processo de decifração lato, que prevê justamente não apenas a compreensão do texto escrito, mas também do código imagético. Assim sendo, os estudos de recorte filológico não se afiguram suficientes para descrever a natureza multimodal destas manifestações que, com efeito, se apresentam abertas, plurais e instigantes. Na esteira do que preconiza Sánchez-Fórtun (2003), urge, pois, ampliar os instrumentos de análise e procurar a articulação com outras disciplinas que favoreçam um discurso teórico-crítico e/ou analítico verdadeiramente consentâneo com a complexidade e sofisticação deste fenómeno estético tão amplo e merecedor de uma dilucidação profunda.

Acresce, ainda, o facto de, como, com assiduidade, temos vindo a sublinhar, permanecer por fixar – e tal trabalho/instrumento de trabalho revestir-se-ia de elevada importância –, a partir de uma abordagem que contemple uma periodização, com referência crítica aos nomes e às obras

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

mais relevantes, uma História da ilustração para a infância, em particular, em Portugal/de autoria portuguesa, mesmo que possamos já contar com estudos parcelares, alguns de raiz académica (por exemplo, Silva [13]) e, ainda, com a útil e – cremos – promissora proposta de Jorge Silva, no conhecido Almanak Silva, blogue no qual se coligem menções a artistas fundamentais das artes visuais ou da ilustração. As alusões pontuais aos autores das ilustrações de obras para a infância patentes nos principais estudos de cariz historiográfico ([9]; [7]; [12]) são apenas isso mesmo e quase sempre: alusões. Daí que se torne (praticamente) impossível o entendimento de nexos, influências, processos ou tendências que a expressão visual vai evidenciando ao longo do tempo. Sublinhamos, uma vez mais, a urgência de investigação em torno da ilustração portuguesa para a infância. A sua História aguarda, ainda, uma (re)composição sólida ou exaustiva, que estipule uma periodização, que avance com uma abordagem diacrónica e sincrónica, que explicithe tendências ou vertentes e, essencialmente, que recupere, com um foco verdadeiramente analítico e hermenêutico, obras e/ou textos, autores, editores, colecções, entre outros. Como, em outros espaços/momentos, procurámos deixar registado, tal escassez é inibidora (do avanço) da investigação e resulta numa relativa aridez e num desconhecimento acerca de quem ilustrou (que, em certos casos, também escreveu), do que se publicou e do que se leu, concebido para as crianças, muito especialmente em determinados períodos ou contextos da nossa História, como é o caso, por exemplo, do período do Estado Novo (1926-1974).

Nos finais da década de 90 do século passado, ensaiando uma «contribuição para um estudo profundo e extenso sobre a ilustração e os seus autores em Portugal», Manuela Bronze (1998) descreve o período que vimos de mencionar, identificando-o com «los colores en la sombra, que comprende las décadas de los treinta, cuarenta y cincuenta, com la implantación del Estado Novo, la segunda guerra mundial y la vivencia del régimen fascista» [4]. Acentua o facto de, em Portugal, as estéticas de vanguarda, em concreto o Surrealismo, não se tornarem (medianamente) visíveis antes de 1947, ano no qual se forma o grupo surrealista de Lisboa, e de este movimento, de facto, não se ter reflectido substancialmente na ilustração para a infância. No entanto, assinala que, apesar de tudo, «los libros ganen mayor variedad de formatos. Los caracteres son ahora de cuerpos y tipos diversos denunciando o asumiendo la fuerte tendencia geometrizable del Art Déco.» [4]. Acrescenta também que, na época em questão, não se pode falar exactamente de Design na concepção do livro, embora fossem já conhecidos os princípios estudados na Bauhaus. E, deste modo, «La composición gráfica es ya una preocupación de algunos ilustradores que conciben sus ilustraciones como un diálogo estrecho com el texto.» [4].

Cumprе assinalar o facto de ser ainda neste período que, mesmo pontualmente, figuras das artes plásticas se terem dedicado a criar o texto verbal e o texto ilustrativo, ou seja, a assinar ambos os registos, assumindo, portanto, a concepção dos seus livros como um todo, tendência que é inaugurada na década de 60, com Leonor Praça (1936-1971) e o seu *Tucha e Bico* (1969), por exemplo, e, na de 70, com Maria Keil (1914-2012) e *Os Presentes* (1979), por exemplo. Estas propostas pioneiras têm como segui-

doras, mais tarde, já na década de 90 do século passado e, muito especialmente, na contemporaneidade, Manuela Bacelar (Coimbra, 1943), que, em 1990, publica os livros-álbum já clássicos *O Dinossauro* e *O Meu Avô*, ou, já no presente século, Catarina Sobral (Coimbra, 1985), Joana Estrela (Penafiel, 1990) ou Madalena Moniz, que editam, por exemplo, *Achimpa* (2014), *Mana* (2016), *Hoje Sinto-me...* (2014), respectivamente.

Ora, a ilustradora sobre a qual lançaremos um olhar mais demorado no presente estudo, Bió (pseud. de Isabel Maria de Andrade Rebelo Vaz Raposo), é precisamente salientada por Alice Gomes (1979) por ter sido uma «escritora que ilustrou os próprios livros, além dos de outros autores» [6].

2. Algumas notas sobre a ilustração para a infância de Bió

A escassez de dados biobibliográficos acerca da ilustradora sobre a qual centramos a nossa atenção não faz desta artista plástica um caso pontual ou excepcional, como, efectivamente, temos vindo a notar em outras pesquisas levadas a efeito nos últimos anos, várias já publicadas. Constitui, na realidade, nota dominante, quando pretendemos “saber mais” sobre os criadores de livros e/ou de literatura para a infância, muito especialmente no período estado-novista. Sobre Isabel Maria Vaz Raposo (Lisboa, 1929), que também assina com o pseudónimo Bió, sabemos² que foi escritora e ilustradora e que publicou vários livros na colecção «Cavalinho Preto» da Verbo, sobretudo no início dos anos 60 do século XX [2]. Em 1961, pelo conjunto da sua obra, recebeu o Prémio Maria Amália Vaz de Carvalho, prémio de literatura infantil, iniciado em 1937 e extinto em 1972, que foi instituído pelo Secretariado da Propaganda Nacional³ (depois SNI) do regime do Estado Novo.



Alguns destes dados encontram-se, aliás, anotados no registo biobibliográfico patente em <https://www.blurb.de/user/tcarmona>: «Isabel Maria de Andrade Rebelo Vaz Raposo conhecida no meio como Bió.

Nasceu em Lisboa a 31 de Dezembro de 1929. Filha de Valentina de Andrade Pequeto Rebelo Vaz Raposo e de José Hipólito Raposo⁴, que foi escritor, cedo, e tal como os seus irmãos, o ambiente em casa a levou à escrita e ao desenho.

Estudou no Colégio do Sagrado Coração de Jesus e no Colégio Irlandês do Bom Sucesso em

Lisboa. Estudou, ainda, na Cruz Vermelha Portuguesa.

Teve Lições de Pintura com o Pintor Domingos Rebelo [Ponta Delgada, S. Miguel, 1891-Lisboa, 1975]⁵. Ilustrou para: Sophia Mello Breyner

Fig. 1 Fotografia de Isabel Maria Vaz Raposo (década 50-60?)

² Deixamos aqui registado o nosso profundo agradecimento à Mestre Andréa Avelar Duarte, estimada amiga, que, envidando diversos esforços, conseguiu contactar alguns familiares da autora (designadamente, um dos filhos, Dr. António Carmona dos Santos) e, deste modo, apurar e expandir alguns dados biobibliográficos, muito particularmente a fotografia que aqui publicamos, assim como as referências à formação e às relações interpessoais de Bió.

³ Sobre este assunto, vide Pinto, 2008 [8].

⁴ Sobre este intelectual, uma das mais proeminentes figuras do Integralismo Lusitano, vide: https://www.estudosportugueses.com/hipolito_raposo.html (consultado no dia 05/05/2021).

⁵ Sobre este pintor, vide: [https://www.infopedia.pt/\\$domingos-rebelo](https://www.infopedia.pt/$domingos-rebelo) (consultado no dia 05/05/2021).



Fig. 2 e Fig. 3 Capa de *A Fada Oriana*, 1ª edição, com ilustrações de Bió, capa de Quito sobre quadro de Nuno de Siqueira (1958); página ilustrada por Bió.

Também Maria Augusta Seabra Diniz, assina uma bionota similar, disponível em <http://livro.dglab.gov.pt/sites/DGLB/Portugues/atores/Paginas/PesquisaAutores1.aspx?AutorId=13254> [5]

A estas referências somamos o facto de, além de ter tido lições de pintura com o açoriano Domingos Rebelo, conforme registado, ter tido, ainda, aulas de cerâmica com Manuel Cargaleiro (1927-) e de desenho com Raquel Roque Gameiro (1889-1970). No que concerne às suas relações com figuras da cultura portuguesa à época da edição dos seus livros, conviveu de perto com Luís de Sttau Monteiro (1926-1993), Francisco Sousa Tavares (1920-1993), Sophia de Mello Breyner Andresen (1919-2004) e Maria do Carmo D'Allen (?-?).

A Isabel Maria Vaz Raposo encontramos, ainda, uma alusão na panorâmica *Para uma História da Literatura Portuguesa para a Infância e a Juventude* (1997), de José António Gomes, que a menciona como autora, entre outras, de uma obra merecedora de referência [7]. Natércia Rocha, por seu turno, refere-se à ilustradora em pauta como um dos nomes com obra integrada na colecção «Pica-Pau» da Editorial Verbo [9] e volta a salientá-la aquando do elenco dos premiados com o Prémio Maria Amália Vaz de Carvalho [9].

Assim, como se pode ler nos registos bibliográficos que citámos ou aos quais aludimos, depois de ilustrar *A Fada Oriana*, de Sophia de Mello Breyner Andresen (Ática, 1958) e *O Marujinho que Perdeu o Norte*, de Maria Isabel Mendonça Soares (Ática, 1958), e já na década de 60 do século passado, Bió ilustra *Os Dois Meninos*, de Carmo Allen (Verbo, 1960). É a partir precisamente de 1960 que a artista inicia a criação e edição de um conjunto de volumes escritos e ilustrados por si própria, a saber *História da Menina Feia* (Verbo, 1960)⁷,

Andresen: *A Fada Oriana* em 1958; Maria do Carmo D'Allen: *Os Dois Meninos* e Maria Isabel de Mendonça Soares: *O Marujinho que perdeu o norte*.

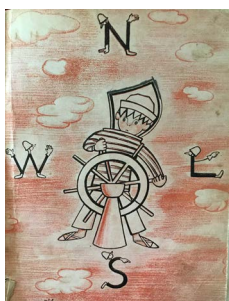
Escreveu, ilustrou e publicou na Verbo na colecção Cavalinho Preto na década de 60 do século passado, e com várias edições: *A Menina Feia*, *O Avô Astronauta*, *A Formiga*, *O Menino Gordo* e *O Sábio e a Borboleta*. Com estes livros, recebeu o Prémio Maria Amália Vaz de Carvalho. Participou no jornal de [sic] crianças *Alvorada*.»⁶ [14].

6 Segundo registo de um dos filhos, Dr. António Carmona dos Santos, Bió terá escrito a seguinte bionota (bastante coincidente, aliás, com a já transcrita): «Pequena Descrição do autor. Nome: Isabel Maria de Andrade Rebelo Vaz Raposo conhecida no meio como Bió. Nasceu em Lisboa a 31 de Dezembro de 1929. Filha Valentina de Andrade Pequito Rebelo Vaz Raposo e de José Hipólito Raposo, que foi escritor, historiador e político e que se notabilizou como um dos mais destacados dirigentes do Integralismo Lusitano, cedo, e tal como os seus irmãos, o ambiente em casa a levou à escrita e ao desenho. Estudou no Colégio do Sagrado Coração de Jesus e no Colégio Irlandês do Bom Sucesso em Lisboa. Estudou ainda na Cruz Vermelha Portuguesa. Teve Lições de Pintura com o Pintor Domingos Rebelo. Tem três filhos e duas netas. Ilustrou para: Sophia Mello Breyner Andresen: *A Fada Oriana* em 1958; Maria do Carmo D'Allen: *Os dois Meninos*; Maria Isabel de Mendonça Soares: *O Marujinho que perdeu o norte*. Escreveu, Ilustrou e publicou na Verbo na coleção Cavalinho Preto na década de 60 do século passado, e com várias edições: *A Menina Feia*; *O Avô Astronauta*; *A Formiga*; *O Menino Gordo*; *O Sábio e a Borboleta*. Com estes livros recebeu o Prémio Maria Amália Vaz de Carvalho. Participou no jornal de crianças "Alvorada".»

7 Segundo informação enviada (email datado de 15/05/2021) pelo colega e amigo Dr. Rui Marques Velloso, a quem agradecemos a partilha, *A História da Menina Feia* teve, em 1963, uma segunda edição, com uma tiragem de 6000 exemplares.

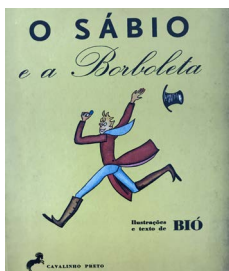


O Sábio e a Borboleta (Verbo, 1960), *A Formiga* (1960), *O Menino Gordo* (1960) e *O Avô Astronauta* (Verbo, 1962). Em 1981, veio a lume a publicação *A Adopção* (C.C.F.) que conta, igualmente, com ilustrações de Bió.



Os cinco volumes inseridos na colecção «Cavalinho Preto» evidenciam um estilo mais ou menos constante, que se distingue por uma recriação visual das personagens de cada uma das narrativas a partir do recurso ao sinal contorno, à intersecção de linhas ou traços e à aquarela. A obra *A Formiga* diferencia-se pelo monocromatismo, ou seja, pelo recurso exclusivo ao negro. Comum a todas estas publicações é a representação fisionómica de emoções ou sentimentos como a fúria, a surpresa, o medo ou a alegria. Em alguns destes textos, destaca-se a ficcionalização do tópico da diferença ou do invulgar, bem como a prevalência de diferentes cenários naturais.

Não obstante as particularidades narrativas e pictóricas que pautam as publicações em causa, deste conjunto sobressai o título *O Avô Astronauta*, obra que elegemos, como objecto de uma análise mais detalhada, na presente abordagem, opção que se justifica pela singularidade que caracteriza este volume, aliás, já apelidado de «surpreendente» por Jorge Silva [11].



Figs. 4 e 5 Capa de *O Marujinho que Perdeu o Norte*; página ilustrada por Bió.

Fig. 6 Capas de obras escritas e ilustradas por Bió, editadas na colecção «Cavalinho Preto».



O Avô Astronauta, com texto e ilustrações assinados, portanto, por Bió, constitui uma «Edição realizada por intervenção do serviço de escolha de livros para as bibliotecas junto das escolas primárias», como se pode ler na sua folha de rosto, “mecanismo” estatal que também possibilitou a publicação de obras da autoria de alguns (outros) nomes incontornáveis da literatura para a infância, designadamente de Maria Cecília Correia (1919-1993) ou Luísa Ducla Soares (Lisboa, 1939), apenas para citar dois exemplos.

Fig. 7 Capa de *O Avô Astronauta*.



Fig. 8 Segmentos verbo-icónicos correspondentes à situação inicial e ao desenlace.



Fig. 9 Exemplo de página dupla de *O Avô Astronauta*.

Não podendo ser entendido como um livro-álbum puro, o facto é que a sua mancha gráfica e a sua composição da página reflectem uma especial disposição, muito coerente e constante, assente essencialmente na estratégia da inclusão do texto verbal, impresso a preto, em caixas de texto de fundo branco, manifestamente contrastivo com o fundo azul sobre o qual os segmentos pictóricos se encontram dispostos. Trata-se, com efeito, de uma apresentação visual que parece assentar na articulação de pedaços ou partes de ilustrações recortadas e conjugadas ou devidamente associadas. E, em alguns desses “espaços” recortados ou “janelas”, surge inserido o relato linguístico.

Além disso, a opção pela página dupla e pela inclusão de trechos linguísticos numa página, incompletos (quebra da continuidade) e cuja conclusão só pode ser lida na página seguinte (fig. 10 e 11), configura igualmente uma estratégia bastante inovadora, à época de edição do volume em análise, desempenhando uma importante função no próprio envolvimento do destinatário extratextual no decurso do acto de ler. Ao nível da composição ilustrativa, é possível, ainda, observar uma subtil construção igualmente extensível de uma página para a seguinte (que é dupla), constatando-se, portanto, um ligeiro desdobramento [1].

As ilustrações, em cores compactas, com segmentos geométrizantes e que «parecem ser resultado de uma colagem de papéis coloridos, bem acompanhada pela impressão em quatro cores diretas.» [1], corporizam com eficácia as palavras, em certos casos, até ampliando os significados do próprio texto verbal. Por vezes, estas introduzem certos implícitos apenas descodificáveis por leitores com

uma cultura (literária) mais abrangente, como é o caso, por exemplo, do segmento visual no qual o protagonista infantil, recriado visualmente de costas, ostenta umas orelhas de burro, uma representação que, para muitos receptores actuais, funciona como uma evocação do sistema punitivo do insucesso (muitas vezes, apenas das dificuldades de aprendizagem ou de (supostos) comportamentos desviantes) que caracteriza o processo de ensino-aprendizagem ou a escola no período ditatorial.

Aberto e fechado por meio de ilustrações, o conto em pauta, com laivos do moderno livro-álbum, tem como co-protagonistas o avô André Constante



Fig. 10 e Fig. 11
Pormenores do miolo de *O Avô Astronauta* (estratégia da (quebra de) continuidade).

– personagem que surge no conto *O Sábio e a Borboleta*, facto que, em última instância, serve de chave interpretativa para a questão patente na abertura de *O Avô Astronauta*: «Lembram-se do sábio André Constante? Pois o Avô do Zé Pedro é neto deste sábio» [3] – e o neto Zé Pedro, que «tem sete anos e anda na escola. Mas não é bom aluno» [3]. Consiste, pois, essencialmente no relato das vivências quotidianas deste neto, que, enfrentando dificuldades (de concentração, na aquisição de conteúdos matemáticos, etc.) na escola, descobre que o Avô, afinal, não era apenas um «velho baixo e corado» que adormece na sala de visitas. Ciência, sonho e concretização de expectativas demarcam este relato cujo *explicit*, além de configurado a partir do maravilhoso – e esta será uma das camadas de leitura possíveis e mais imediatas –, também pode ser entendido como uma bem disfarçada nota crítica ao contexto histórico-político da década de 60 do século passado, marcado pelo (desejo de) saída do país por parte de tantos portugueses: «Os Pais e os irmãos do Zé Pedro foram; e depois os tios e muitas outras pessoas, muita gente, cada vez mais gente.» [3].



Fig. 12 Segmento do miolo de *O Avô Astronauta*.

Em suma, narrativa breve, perpassada por temáticas com as quais o potencial destinatário extratextual infantil facilmente se identificará, nomeadamente a(s) dificuldade(s) na escola, a relação afectiva, de proximidade e cumplicidade com o avô, a família, a tecnologia e as suas potencialidades na concretização de sonhos, a aventura ou a viagem, entre outros, *O Avô Astronauta* apresenta-se como um exemplar que continua passível de diferentes leituras contemporâneas. Tanto a sua configuração actancial e as suas linhas ideotemáticas, como a sua linguagem e o seu estilo, pautados pela vivacidade, pontuados de passagens em discurso directo e por um atractivo tom dialógico e coloquial, pela adjectivação, entre outros, presentificam – digamos assim – o texto, ou seja, tornam-no próximo do destinatário extratextual infantil contemporâneo, visto que os traços que vimos de enunciar não são datados ou, por outras palavras, prevalecem actuais.

3. Considerações Finais

Na proposta que, neste breve estudo, apresentámos, além de intentarmos evocar uma artista cuja obra, vinda a lume num quadro histórico-político reconhecidamente inibidor das artes e da cultura – recorde-se, por

exemplo, a promulgação, em 1950, pela Direcção dos Serviços de Censura de *Instruções sobre Literatura Infantil* – teve uma (merecida) recepção e reconhecimento, procurámos atestar quer a necessidade de situar contextualmente as expressões literárias para a infância, quer a urgência de estas serem alvo de uma percepção holística – chamemos-lhe assim – ou seja, de uma análise simultânea do policódigo literário e da configuração iconográfica. Entender a obra na sua totalidade textual ou compreender e interpretar a componente verbal e a componente ilustrativa, concebidas como vertentes intersemioticamente relacionadas, constitui uma estratégia fundamental no processo de recepção leitora e, de forma mais lata, do ponto de vista da educação literária e estética.

E, neste processo de leitura, interpretação e análise, como, aliás, temos vindo a preonizar, importa cruzar ou articular criticamente a História e a biografia (naturalmente, sem pretender ler as obras à luz dos acontecimentos vivenciais do seu autor), assim como a teoria e a crítica literárias.

Em suma, «Contemporânea das teses de Calvet de Magalhães [1913-1974] sobre o primado da ilustração para crianças feita por crianças, que teve a sua máxima expressão nas coleções *Carrocel*, as “colagens” gráficas de Bió não tiveram sequência à altura, mas ficaram como um respeitável antepassado de muita da excelente ilustração portuguesa contemporânea.» [11]. Com efeito, não será difícil encontrar, em certas composições visuais da edição actual, registos similares ao de *O Avô Astronauta* – basta pensar, por exemplo, em algumas ilustrações de Bernardo P. Carvalho –, facto que, por si só, permite atestar o pioneirismo de Bió. Esta razão será suficiente para justificar o facto do nome de Bió (Isabel Maria de Andrade Rebelo Vaz Raposo) vir necessariamente a figurar de qualquer abordagem alargada e sistemática, simultaneamente panorâmica, monográfica e analítica, focada na edição ou na literatura portuguesa para a infância.

Referências

- Armas, Jesús Díaz. Estrategias de desbordamiento em la ilustración de libros infantiles In: VIANA, Fernanda et al.. Leitura, Literatura Infantil Ilustração. Investigação e Prática Docente. CESC/UM: Braga pp. 171-180 (2003).
1. Barreto, António Garcia. Raposo, Isabel Maria Vaz In: Dicionário de Literatura Infantil Portuguesa. Porto: Campo das Letras, p. 447 (2002).
 2. Bió. *O Avô Astronauta*. Lisboa: Editorial Verbo (1962).
 3. Bronze, Manuela. 100 años de libros ilustrados en portugués para niños. Una contribución para un estudio profundo y extenso sobre la ilustración y sus autores en Portugal. In: MARTOS NUÑEZ, Eloy *et al.* (org.). Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil: Historia crítica de la literatura infantil e ilustración ibéricas. Cáceres: Editora Regional de Extremadura, pp. 35-39 (1998).
 4. Diniz, Maria Augusta Seabra. Isabel Maria Vaz Raposo – disponível em <http://livro.dglab.gov.pt/sites/DGLB/Portugues/autores/Paginas/PesquisaAutores1.aspx?AutorId=13254> (2011) (consultado no dia 01 de Maio de 2021).
 5. Gomes, Alice. As figurinhas In: *A Literatura para a Infância*. Lisboa: Torres e Abreu Editores, pp. 26-35 (1979).
 6. Gomes, José António. Para uma História da Literatura Portuguesa para a Infância e a Juventude. Lisboa: MC/IPLB, p. 37 (1997).

7. Pinto, Rui Pedro. Prémios do Espírito. Um Estudo sobre Prémios Literários do Secretariado de Propaganda Nacional do Estado Novo. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais – Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa (2008).
8. Rocha, Natércia. Breve História da Literatura para Crianças em Portugal. Nova edição actualizada até ao ano 2000. Lisboa: Caminho (1ª ed. – 1984) (2001).
9. Sánchez-Fórtun, José Manuel. Literatura Infantil: claves para la formación de la competencia literária. Málaga: Ediciones Aljibe (2003).
10. Silva, Jorge. «A forma das cores» - disponível em <https://almanaquesilva.wordpress.com/tag/bio/> (2013) (consultado no dia 02/05/2021).
11. Silva, Sara Reis da. Capítulos da História da Literatura Portuguesa para a Infância. Coleção Percursos da Literatura Infantojuvenil/16. Porto: Tropelias & Cª (2016).
12. Silva, Susana. A ilustração portuguesa para a infância no século XX e movimentos artísticos: influências mútuas, convergências estéticas. Tese (Doutoramento em Estudos da Criança – especialidade de Comunicação Visual e Expressão Plástica). Braga, 2011. 515f. – Universidade do Minho – disponível em <http://hdl.handle.net/1822/19682> (2011) (consultada no dia 10/02/2021).
13. S./n. (Bió) Isabel Vaz Raposo - disponível em <https://www.blurb.de/user/tcarmona> (s./d.) (consultado no dia 12 de Maio de 2019).



One Thousand and One Reading for the 21st Century Multisensory Picturebook

Marta Ramírez Cores¹ and Marta Barandiarán Landin²

mrcoces@ualg.pt; m.barandiaran@ehu.eus

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Picturebook,
Childhood; Multisensory;
Reading; Hybridization,
; Pre-readers;
Early Readers,
Contemporary Publishing

Abstract

The last decades of the 20th century and the first decades of the 21st century witness a very significant development in the evolution of the picturebook, as the protagonist of the contemporary publishing scenery destined for reading children.

The continuous editorial transformations, the appearance of new authors from different creative areas, and the innovative creative proposals, associated with the hybridization of genres, have given rise to new spaces in editorial creation. Among these is our object of study: the multisensory picturebook. Its eclectic nature and its eminent experimental temperament demand an extended look that brings us closer to each one of its compositional parts and the relationship between them.

This creative and literary paradigm generates the need to amplify its modes of reading. Therefore, to the usual dialogue between text and image of the picturebook, some other ways of perceiving the editions are added. These are referred to in this study as: “multisensory readings”, a type of process loaded with experiences based on play, interaction or creativity. In turn, young readers are transformed into active receptors and protagonists of the reading process.

From a dual book-reader vision, this research seeks to deepen the study of multisensory readings, through the analysis of support and sensory elements, and their indissoluble correlation with text and images during reading experiences. The study will be carried out through various examples published throughout the 21st century.

Introduction

The following article aims to analyse the physiognomy and interaction of the *multisensory picturebook*, as well as its potentialities as a way of expression during the reading process, taking into account not only the book from the elements it is composed of but also the receivers of said reading³, in this case, prereaders and early readers.

First, we will present our proposal of conceptualization for the multisensory album by defining which elements it comprises and which

¹ University of Algarve, Department of Communication Design, Estrada da Penha 139, Faro, Portugal.

² University of the Basque Country, Department of Painting, Barrio Sarriena s/n, Leioa, Bizkaia, Spain.

³ According to Emma Bosch [1]: “This duality - Book-Reader - is not but a fake antithesis. It is difficult to study the picturebook not mentioning the reader nor analysing the forms of reading and reading reception not mentioning the object book.”

specificities distinguishes it from other picturebooks. Thus, we will go in-depth in the analysis of two of these main elements below: the *format* and *sensory elements*, through a selection of specific examples created and published in the 21st century, which will bring us closer and will help us to observe the processes of multisensory reading generated by this creative and literary paradigm.

Towards a definition of multisensory picturebook

The multisensory album appears as a valuable space within the present editorial scenery aimed at childhood, as part of the “new territories of the picturebook” [2].

Multisensory picturebooks are books that require being explored, manipulated or activated during the reading process, movement and sound generators that may be small carriers or may be made of materials with a meaning themselves. They are inspired by the ludic nature of playbooks, the plastic and visual experimentation of the artist’s books, the concept books such as spelling books, number books, animal books..., the narratology of the cinema, the fascination and surprise of animated books, foldables or pop-ups, the revealing trip into knowledge in non-fiction books, the stimulating matter nature of prebooks and a lot more.

The conceptualization proposed for the *multisensory picturebook* has the definitions proposed by Emma Bosch⁴ and Sophie Van der Linden⁵ as a starting point for their clarity, diversity and relevance. We also embrace the approaches of Sophie Van der Linden [3] about the functioning of the picturebook, perceived as a combination that comprises several combinatorial possibilities, where three big elements take part: “text, picture and support”, whose priority in it gives a special configuration to each picturebook [3]. For our conceptualization and analysis of the multisensory picturebook, we consider it necessary to add to these three essential components what we call in this work *sensory elements*, detailed later on.

Therefore, given the foregoing, the multisensory picturebook is considered in this work as *a space of creation and expression consolidated in the form of a book as an object, composed of pictures, sensory elements, support and text (which may be underlying). Said components dialogue and interact with each other to build meaning through multiple sensory methods.*

The definition proposed is considered as an approach to this type of book, open to future reformulations. The borders that define the multisensory picturebook are flexible, just as it happens with the picturebook itself. Therefore, this work is not aimed at creating a strict limiting that deeply defines the works that may be considered or not as multisensory picturebooks, but it tries to provide a representative and varied sample of the model of creation proposed, taking into account the present creative and editorial reality.

Now, by a way of guidance, we will define the essential elements that are combined and interact in the picturebook:

4 “The picturebook is a narration of fixed and printed sequential pictures consolidated within the structure of the book, whose unit is the page, the illustration is essential and the text may be underlying” [1]

5 “The picturebook is a support of expression whose main unit is the double-page, where pictures and text are inscribed in an interactive way, and which follows an articulated connection from page to page” [3]

the text, which may be secondary or may be underlying, as proposed by Emma Bosch [1] in her definition of picturebook,

the picture, which normally has priority and preponderance over the text in this type of edition,

the support, which as explained by Van der Linden [3] is the element that comprises the page makeup, the format, the matter nature and the double-page in the picturebook,

the sensory elements, which are the components that complement the sensory stimulation (tactile, talking, olfactory) of reading and that help to develop a comprehensive meaning.

More specifically, the *sensory elements* group and distinguish sensory picturebooks from the other picturebooks. Its significance emanates from the ideas of Bruno Munari [4], an author who deeply reflects on the communicative possibilities of materials and the forms of the book as object. Munari defends the need for experience, exploring the different types of papers, formats and bookbinding, studying forms and dies, researching into the sensory possibilities that colours and textures of certain materials provide. In this way, the sensory elements dialogue and develop the meaning of the multisensory picturebook, along with the text, the picture and the support, exceeding the wide meaning of “support” already proposed by Van der Linden [3]. It is important to explain that every book is manipulable and has a specific three-dimensionality and format, as well as a specific appearance that describes a specific texture and finish. However, it is considered that not all picturebooks define the whole meaning through that manipulation or by means of the material qualities that shape them.

Furthermore, it ought to be mentioned that keeping in mind the deep and relevant dedication that other authors, who are specialised in illustration and literature for children, have provided to the study of the pairing text-picture in the picturebook, during the childhood reading processes, and paying attention as well to the growing proliferation and improvement of the picturebook as an artefact [5], with a variety of topics, points of view, materials and formats never seen before [6], this space pursues to focus and go in-depth into the analysis of the *support* and the *sensory elements*, along with their inseparable correlation with the text and the picture during the diverse reading experiences.

The support in the multisensory picturebook

Nowadays, there is an increasing number of authors who start from the *support* to develop their picturebooks, since this element enables to play with the dimensions and proportions of the format, the materials of execution, the type of bookbinding or the organization and connection of the compositional elements and the pages [3]. The existing dialogue between the message and the support, within the picturebook and, of course, within the sensory picturebook, shows that as the visual reading, the manipulation of the object-book is an essential part of the reading process and, therefore, the coordination of the literary and artistic project, and the design and development of each of its parts is essential [7] to

fascinate the potential readers, offering them a creative, ludic, sensitive and intelligent space.

Among the elements that make up the support, the *format* has the ability to externalize and amplify the essence of the work and also to define the way of reading the picturebook, either multisensory or not. Due to their page makeup and structure, some picturebooks may be read in both directions, suggested as a “cross of sense” in reading [7], what Van der Linden [3] refers to as “bidirectional reading”. The wordless picturebook *Coleurs du Jour* (2010), by Kveta Pacovská includes this feature through an endless tour in a concertina format, represented by intense chromatic counterpoints, subtle tactile contrasts and the use of cut-out and volumetric forms.



Fig.1 *Coleurs du Jour* by Kveta Pacovská. Éditions des Grandes Personnes (2010).

Moreover, the *size*, which may significantly affect the reading experience by inviting to share it or analyse it alone [8]. Editions called *minibooks* require from the reader a more detailed view on aspects regarding small pictures and sensory elements, turning that moment into an intimate act [8], as it happens in the minibooks series *Los colores hablan* (2013), by Imapla; through a simple three-dimensional mouth-shaped mechanism, seven colours are linked to the sound of seven animals: yellow says tweet, green says croak, white says baa...

On the contrary, *huge books* are placed, which invite to an “almost museum contemplation” [8], as it happens with the documentary picturebook *Costumes* (2007) by Joëlle Jolivet, where the leading figure of the protagonists hide behind their costumes in the form of silhouette-flap curious details about the customs of different cultures in numerous historical periods.



Fig.2 *Los colores hablan* by Imapla. Editorial Océano Travesía (2013).

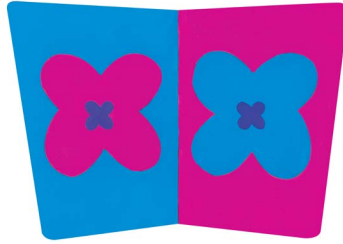


Regarding the *shape of the support*, it should be pointed out as well the predisposition to postmodern self-reference of illustrated picturebooks in the 21st century, where it is more and more frequent to use the physical format as a carrier element of meaning [10], [8], with examples as interesting as *Famille acrobate* (2018), by Anouck Boisrobert and Louise Rigaud, a diamond-shaped picturebook that, when opened, suggests the silhouette of a circus big top, the scenery where the story itself takes place. Related to this topic, it should be also mentioned *Moi, c'est blop!* (2011), by Hervé Tullet, which makes use of the format to emphasize its temperament, the choice of an irregular and anomalous

format to emphasize its temperament, the choice of an irregular and anomalous

Fig.3 *Costumes* by Joëlle Jolivet. Éditions des Grandes Personnes (2007).

Fig.4 *Moi, c'est blop!* by
Hervé Tullet. Phaidon
(2011).



shape provides dynamism and vivacity to this picturebook of ludic nature, containing colours and shapes full of expressiveness, edited in papers with different properties that sensitively broaden the reading experience.

From this view, within the group of prereaders, numerous titles may be found in die-cutting boards, with silhouettes ranging from the simplest ones, like the circle and the triangle, to more complex figures such as a star or a flower. Among the many examples found and owing to the connection between die-cutting format and illustrations, we highlight the picturebooks series *Square Triangle Round Skinny* (2002), by Vladimir Radunsky, composed of four picturebooks in boards with various formats, which help the little ones to gain confidence with geometric shapes from the tangible and visual notion of each of them.

For its part, the *matter nature* that constitutes the structure of multisensory picturebooks has, in many cases, specific tasks linked with the daily activities of little

readers [11]. This is the case of copies where the rubber band, the sponge or the towel contribute to transfer the reading process to important moments of the day, like bath time. This contributes to enjoy the ludic and multisensory processes that originate not only in the manipulation of the picturebook itself but also in the connection that children establish between the picturebook and the special features of the setting. An example of this is the book by Sally Payne, *Juega y chapotea con mi ballena* (2017), halfway the picturebook and the soft toy.

Many other copies aimed at prereaders are made in cloth to be easily washable. This feature allows them to read while eating, as well as to bite them in search of new sensations with other parts of their bodies. Among plenty of titles within this genre, we highlight the work by Ianna Andréadis, who uses the original patterns of wax cloths to create books such as the number book *Le livre à compter* (2003) or simple visual narrations like *Villes* (2003), both established on the edge of the picturebook owing to its limited edition and to an almost total absence of text, placing this way between the prebook and the artist's book for children.

At this point, the dividing line between what we understand as the nature of the support and those sensory elements linked with touch, talking and olfactory reading experiences merge into a single concept, succeeding in belonging to both worlds, an issue which is supported by the idea that



Fig.5 *Square Triangle Round Skinny* by
Vladimir Radunsky.
Candlewick Press
(2002).

readers [11]. This is the case of copies where the rubber band, the sponge or the towel contribute to transfer the reading process to important moments of the day, like bath time. This contributes to enjoy the ludic and multisensory processes that originate not only in the manipulation of the picturebook itself but also in the connection that children establish between the picturebook and the special features of the setting. An example



Fig.6 *Le livre à compter*
by Ianna Andreadis.
Édition limitée. (2003)
– On Left
Diffusion by Les Trois
Cours
Villes by Ianna
Andreadis. Édition
limitée. (2003) – On
Right
Diffusion by Les Trois
Cours

each and every one of the main elements constitute and develop meaning through the reading process, either from the material that shapes the support or from the different sensitive amplifiers, the *sensory elements*.

The sensory elements of the multisensory picturebook

The *sensory elements*, described in this work as sensitive and ludic stimulators during the reading process are also considered sensory amplifiers for the rest of the components of the picturebook (picture, text, support), as well as holders of a creative and communicative value comparable to that of a word or an illustration. They are cross-borders, since apart from being elements themselves, at the same time, they may lie in the own nature of the support, achieving to stimulate and exercise more than one sense simultaneously. In order to perceive its idiosyncrasy, it is essential to keep in mind the reading process, which we will analyse in the next part, considering that its singularity lies in the manipulation and the action performed over them during the reading experience and, by extension, over the object-book itself.

Before proceeding with some examples, it should be pointed out that having in mind the reflection by Gianni Rodari about the “fantastic binomial”, where the ideas proposed by the psychologist Henry Wallon are discussed: the essential elements of thinking are binary structures, along with those of the artist Paul Klee: “The concept is impossible without its opposite. There are no concepts in one’s own right, the rule is “binomial of concepts”, the sensory elements presented subsequently are understood, in this work, as a duality of opposites, the idea of “rough” cannot be developed without that of “soft”, both are built contemporarily [12].

We start this way from the tactile paradigm “rough-soft” to talk about the sensory element *texture*.

Having in mind that each shape has a surface with specific features: soft, tough, coarse, smooth, spongy, opaque, reflective... [13], the texture, specifically, is one of the first perceptible sensory elements within the surface of a book. Although tactile stimuli are present in the structure of the book itself, they may reveal in a localized way, as it happens in the picturebook by Hervé Tullet, *Jeu les yeux fermés* (2011). Through a long and sinuous texture of localized velvet, the book invites us to go through a long journey, green and plush, with the fingertips and the eyes closed from the beginning to the end of the edition. A clear example of the construction of concepts in pairs [12], where the idea of *smooth* helps to develop that of *velvety* and vice versa.

In some editions, the tangible dialogue between materials with opposite features may produce thermal contrast sensations to the reading experience, a factor that we perceive as a sensory element of specific tactile nature: *temperature*.

Although this evocation subtly appears within the sensory picturebook, some examples succeed in giving slight thermal contrasts through the comparison of materials and inks of different nature. In *L'endroit où dorment les étoiles* (2004) by Katsumi Komagata, the author succeeds in achieving the thermal sensation of cold from a tactile-visual experience, where the stars at night, protagonists of the story, constitute small and brilliant dots in metallic

ink, printed in white, black and grey papers, some of them with a brilliant or metallic finish, which strengthens the idea of an absence of temperature.

Among the combination of sensory elements linked with the sense of touch, we distinguish apart from the texture and the contrast: the *relief*.

El libro negro de los colores (2010), by Rosanna Faria and Menena Cottin, combines textures and relieves to travel through the senses in a total black scenery, where printed texts in white hardly stand out visually on a completely dark support. In low relief, texts in Braille and tactile illustrations are observed, which invite to analyse and reflect on the perception of colours through multiple experiences that surround the sensitive world of Tomás, a blind child.

For their part, Xavier Deneux creations are characterized by a strong use of die-cut relief, which combines the flat sculpture (created from cut-out silhouettes and joined to the support) and the sunken relief, just as it happens in *Mom petit marché* (2013), a concepts picturebook about food found in the market. From this technical view and due to its ludic and interactive spirit, we also highlight *Prendre & Donner* (2014) by Lucie Félix, a publication where die-cut relieves allow the little reader to remove or introduce the cut-out silhouettes in the sunken relieves, turning this

into an active agent of their own learning.

Die has been presented so far as a form of a silhouette that enables to create modelling by cutting out. At this point, it is interesting to observe the potential of this technique as a way to create blank shapes over the solid structure of the support or over attached matter shapes. Once more, it is considered necessary to turn to this duality of concepts [12], in order to understand that if there is no solid matter, the idea of *void* cannot be distinguished, the fourth sensory

element perceptible by sight and touch. According to the definition of Etienne Souriau [14] “a void is not exactly a psychic void, a total absence of matter, but an open interval, a vacuity, that is, a space of resources”.

There is a huge number of multisensory picturebooks that make use of the void to narrate their stories or to create observation and discovery games. We highlight here *Rien à voir* (2008) by Sybielle Frei, due to its witty use of blank shapes that enables to count and recognize Roman numerals, either with the eyes or with the fingers.

Additionally, from this technical process of die-cutting or cutting arises the chance of creating structures of volumetric nature, through a cutting and assembly process where the silhouette forms are joined and assembled. The three-dimensional nature, which defines *sculptural* and *architectural* figures within sensory picturebooks, is described in this work as the sensory element: *volume*.

Fig.7 *Prendre & Donner* by Lucie Félix. Éditions des Grandes Personnes (2014).

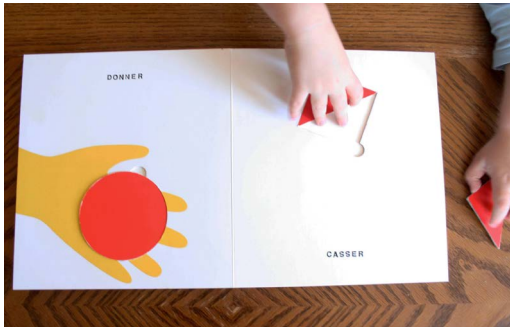


Fig.8 *Rien à voir* by Sybielle Frei. Les Doigts Qui Revent & Éditions Quiquandquoi (2008).

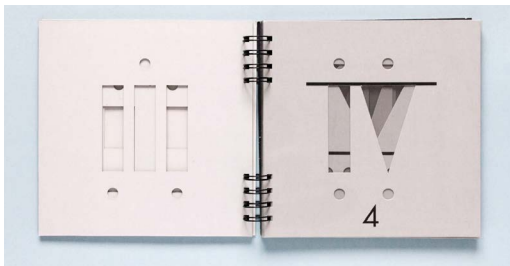




Fig.9 *Voir le jour* by Emma Giuliani. Éditions des Grandes Personnes (2013).

In the multisensory picturebook, the border between flat and volumetric shapes is sometimes imprecise, since three-dimensional structures commonly come from a transformation that is originally two-dimensional, just as the foldable edition *Voir le jour* (2013), by Emma Giuliani. Small flaps hide natural elements perfectly integrated into the group of illustrations, succeeding in building colourful and subtle volumetrics when they are unfolded. In this sense, with a great technical complexity reinforced by the virtuosity of paper engineering, Ron Van der Meer builds a suggestive world in his work *Inspiration* (2012). Through his powerful volumetric pictures, full of colour and movement, he makes use of the natural phenomena to spread inspiring messages for life.

At this point, it should be pointed out that some multisensory picturebooks, which work from the volume with mechanisms and emerging elements capable of reproducing movement and transformation in their illustrations, are worldwide referred to as the Anglo-Saxon term *pop-ups*, “books that emerge” [15], [16]. Under this meaning, a great variety of editions is included, such as foldable books, movable books or animated books, among many other designations [16]. These adjectives lead to other forms of interaction and perception while reading, which are included in this work under the sensory element: *kinetics*.

Although at this point all sensory elements presented are directly linked with a permanent plastic-visual feature, kinetics is presented as an ephemeral sensory element, owing to its limited duration in time and space, and its existence is only possible thanks to the action exercised by the reader over the book, or through an external physical effect.

As a key example related to kinetics, we choose the spelling book by Marion Bataille, *ABC3D* (2008). The witty conception and transformation of the 26 characters included are created by building different kinetic and three-dimensional structures that succeed in producing real movement, without ignoring the use of stereoscopic images and graphic shapes typical of *op-art*, which manage to emulate the virtual movement of figures.



Fig.10 *ABC3D* by Marion Bataille. Éditions Albin Michel (2008).

The power of kinetics has been smartly used by some authors to create sensations of

hearing nature, taking advantage of the plastic and talking features that the constructive materials of the editions provide. Now we distinguish the only sensory element of auditory nature and also ephemeral: the *sound*.

The sound, as a “vibratory phenomenon” that produces auditory sensations [14], is not a resource as explored as the foregoing, regarding illustrated editions. It is important to clarify that in this work, sound is understood exclusively from the ability that plastic and matter structures of picturebooks have to produce any type of sound and it is never made reference to the wide range of talking books that include electronic mechanisms. Thus, one of the picturebooks that better reflects this type of talking search is *White Noise* (2009), by David A. Carter. The sound is presented as the protagonist of the reading in a proposal of ludic interaction, where the readers have to pay attention to the noises produced when the pages of the book are unfolded, the movable elements of three-dimensional figures are touched or the interactive mechanisms of the picturebook are activated.

From a very different point of view, Coline Irwin, inspired by the pedagogical materials of Maria Montessori, creates *Volumen 1* (2014), a work placed on the border of the multisensory picturebook, not only because of the type of artistic projection developed but also due to the total absence of text, what place it between the prebook, the object-book and the artist’s book for children. However, it is an interesting and underlined example of how to provide a complete multisensory experience, since the hearing is stimulated through manipulation of the wooden pages that, when banging into each other, produce noise; by means of the sight readers may discover their image reflected on a mirror; and the wood, as a constructive material, allows the little ones to touch and bite its pages, producing tactile, gustatory and olfactory sensations.

Regarding the taste and smell experimentation, the creative and editorial scenery is quite limited. However, examples as the work of Irwin, as well as a small group of editions, quite topical, enable us to briefly talk about the *smell* as the only sensory element able to produce olfactory sensations in the reader. Among the copies where aromatic points linked with illustrations are included, it is found the concepts book *Mom livre des odeurs et des couleurs: Les fruits* (2015), by the French publisher Auzou, where various fruits that come with their artificial smell are presented under a protective flap, perhaps a less suggestive proposal, since it is restricted to emulate what the reality already offers in a more interesting way.

As a specific conclusion related to the sensory element *smell*, it is informed that just as it happens with picturebooks linked with the sensory element *sound*, regarding the use of plasticity and matter nature in the constructive structures of the editions, there is an almost pure space with a long road ahead.

Multisensory readings

At this point, after the analysis performed, and regarding the reading process and its potentialities, we consider that the creative and literary paradigm presented suggests the need of amplifying the reading methods and perceiving the editions from other views, concerning the sensory communication. These evaluation methods will be here referred to as

multisensory readings. In particular, these readings distinguish the multisensory picturebook from the rest, where it is concluded that during the reading process the little ones have a bisensory experience, that is, slightly visual, through the observation of two-dimensional images in double pages, and slightly auditory, by listening to words read aloud by another person with a more advanced reading level. During the reading of the multisensory picturebook, it would be linked with this bisensory experience the possible involvement of touch, through feeling the textures and temperatures that describe the surfaces, lines and three-dimensional shapes; the smell, through the smell of specific constructive materials or scents specifically located within the structure of the book; and the hearing may participate again, from a different view to reading aloud, in this case, through the sounds produced when manipulating the constructive structures of the picturebook itself. In short, they are reading proposals aimed at active readers, involved in experiences based on exploration and game, which appear as protagonists of the reading process.

The complexity of this type of edition when constructing meaning during the reading process has led a significant number of researchers to call it multimodal reading, a perspective that, at the same time, distinguishes the group of albums designated as multimodal [17]. The multimodal theory, studied in depth by Nina Norgaard [17] from traditional and experimental texts, refers to the multisemiotic nature of texts, taking into account design features such as icons, indexes or the typographic complexity used by designers to create meaning [17]. Thus, the complexity involved in reading the multimodal album combines the decoding of illustrations and texts, in conjunction with design features [17]. From this perspective, we can affirm that the reading of the multisensory album involves a multimodal perspective, although it is important to point out that some albums specifically identified as multimodal are not part of the group specified here as multisensory albums. That is because their reading is limited to the interpretation of two-dimensional images, the paratexts and texts, all of them deciphered through sight, without specifically requiring the involvement of the senses of touch, smell, taste or hearing (in the way that the very structures and materials of the book generate sound), to complete the full meaning of reading. That is, they are part of a bi-sensory type of reading (including hearing as part of the reading aloud experience). Likewise, it is worth mentioning that multimodal literature for children presents examples from both print and digital platforms, the latter paradigm located outside the terms that establish the plastic and material nature of the multisensory album [18].

Furthermore, having in mind that when we talk about readers we refer to the youngest audience, when we talk about multisensory readings, we refer to those first readings that marked our existences as human beings constantly developing. It ought to be reminded that we are born to develop that exercise of decoding and “world-appropriation” [19], “we are born feeling” [6] and, especially, during the first years of our existence, the way we perceive the world combines all senses, through a multisensory type of learning [4], [20], [21], [22], we learn “to be and read with our five senses” [19], a fact that also covers all the stages of our life [21]. By means of numerous acts such as touch-

ing, licking, looking, tasting, handling, imitating, dropping, etc. we develop our own knowledge from the beginning of life, we discover reality and the different events around it, and thanks to the sensory abilities that we are provided with, we are able to perceive the environment around us [22], [23]. That is the reason why, as Durán [6] indicates, apart from books, which are seen as texts, human beings read continuously, since we are constantly interacting with the environment through our senses [6]. Having said that, in this work, in order to refer to the act of “reading”, we embrace the proposal made by Teresa Durán: “Reading would then be the human ability to significantly organise the sensory signs – which we perceive through our senses – involving our emotive nature in them” [6].

But if we understand that the reading process is not limited to decoding alphabet signs, the reader will not be the only person reading books or texts, but that who understands that any sign may be understood and interpreted [6]. In this sense, as proposed by Umberto Eco [24] in any society and culture, either industrial or rural, we find numerous systems of signs, which we learn to read or decode in order to know our way around the world through the perceptive operation of the senses as a whole, and not only of the sight.

Furthermore, according to the theories suggested by Roland Barthes in his famous work *The death of the author* (1987)⁶ we consider that the centre of gravity in creation and communication processes lies in the audience, the reader, and not really in the author [26]. We try to mean that the numerous readings, which describe the multisensory picturebook, meet and make sense at the time that the child opens its pages and interacts with it, they explore their shapes and textures, they listen to their words and sounds..., interpreting the meaning of the work individually through the perception channels.

It should also be mentioned, as a general consideration towards this wide and abundant creative and editorial horizon that the multisensory picturebook proves to be a space of revolutionary creation, characterised by innovation, hybridization and formal experimentalism, being certainly a clear reflection of the contemporary culture of the 21st century.

To conclude, it is noticed that the sensory picturebook is in all its splendour, where either creators, like the publishing houses, are open to encourage new paths to the illustrated book, where the limits between picturebook, toy and the art object have faded in order to combine in favour of the reading experiences for children, which are diversified, interactive, sensitive and inclusive, with a boundless scenery of styles and topics.

⁶ “[...] the reader is the exact space where all the citations that constitute a writing are inscribed, not missing any of them; the unity of the text is not in its origins but in its purpose, although this purpose cannot be individual: the reader is a man with no history, no biography, no psychology, who hardly has combine at the same place the features that constitute the writing.” [25]

References

1. Bosch, E.: Estudio del álbum sin palabras. [PhD]. Universitat de Barcelona, Facultat d'Educació, España (2015)
2. Boulaire, C.: Faire bouger les lignes de l'album. *La Revue des livres pour enfants*, 264, 80-89 (2012)
3. Van der Linden, S.: Álbum[es]. Ediciones Ekaré, Variopinta Ediciones y Banco del Libro, Barcelona (2015)
4. Munari, B.: *Da cosa nasce cosa*. Editori Laterza, Roma (2016)
5. Salisbury, M.: *100 joyas de la literatura infantil ilustrada*. Blume, Barcelona (2015)
6. Durán, T.: *Leer antes de leer*. Anaya Infantil y Juvenil, Madrid (2002)
7. Lartitegui, A. G.: El álbum perfecto o la búsqueda necesaria: ensayo de juicio estético para el género. En Gil, F. (pre.), *Literatura infantil y matices*. I Encuentro Internacional de Estudio y Debate, 9-44. Fundación Tarazona Monumental, Tarazona (2009)
8. Peña, C.: Elementos para evaluar el ámbito formal de un libro-álbum. *Guía de estudio de Seminario Crítica literaria y libros para niños*. Banco del Libro, Caracas (2007).
9. Durán, T.: *Álbumes y otras lecturas. Análisis de los libros infantiles*. Ediciones Octaedro, Barcelona (2009)
10. Salisbury, M. & Styles, M.: *El arte de ilustrar libros infantiles*. Art Blume, Barcelona (2012)
11. Corraini, M., Guarnaccia, S., Munari, A., Musso, C., Naldi, F. & Nesticò, B.: *Ó.P.L.A. 20 anni di libri d'artista per bambini*. Edizioni Corraini, Mantova (2017)
12. Rodari, G.: *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*. Edizioni EL, Trieste (2010)
13. Wong, W.: *Princípios de forma e desenho*. Editora Martins Fontes, São Paulo (1998)
14. Souriau, E.: *Diccionario Akal de Estética*. Ediciones Akal, Madrid (1998)
15. Gutiérrez, A.: *Libros móviles y despleables*. Gestión de Centro Culturales (GECESA), Barcelona (2005).
16. Serrano, M.: *¡Pop-up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil*. [PhD]. Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes, España, (2015), <https://hera.ugr.es/tesisugr/25473517.pdf>
17. Kachorsky, D., Moses, L., Serafini, F. & Hoelting, M.: *Meaning Making With Picture-books: Young Children's Use of Semiotic Resources*. *Literacy Research and Instruction*, vol. 56, 3, 231-249 (2017)
18. Serafini, F., Kachorsky, D. & Reid, S.: *Revisiting the Multimodal Nature of Children's Literature*. *Language Arts*, vol. 95, 5, 311-321 (2018)
19. Sanjuán, B.: *Érase una voz. El primer libro del bebé*. Pandalia, Zaragoza (2016)
20. Vecchi, V.: *Arte y creatividad en Reggio Emilia. El papel de los talleres y sus posibilidades en educación infantil*. Ediciones Morata, Madrid (2013).
21. Sahms, L. & Seiz, R. A.: *Benefits of the multisensory learning*. *Trends in Cognitive Sciences*, 12 (11), pp. 411-417 (2008), <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1364661308002180>
22. Restelli, B.: *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*. Franco Angeli, Milano (2002)
23. Vila B. & Cardo C.: *Material sensorial (0-3 años). Manipulación y experimentación*. Editorial Graó, Barcelona (2016)
24. Eco, U.: *O signo*. Editorial Presença, Lisboa (1985)
25. Barthes, R.: *O rumor da Língua*. Edições 70, Lisboa (1987)
26. Baldwin, J. & Roberts, L.: *Comunicación visual. De la teoría a la práctica*. Editorial Parramón, Badalona (2007)



Tipobicho: Letra-imagem na construção de uma ferramenta para alfabetização infantil

Minna Miná Rolim¹, Margarida Azevedo² e João Lemos³

minna.mmr@gmail.com; margaridaazevedo@esad.pt; joaolemos@esad.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Design, Playful Design,
Illustration, Type as Image,
Child Literacy

Abstract

Tipobicho is an experimental project consisting of a game-book that investigates the use of illustration and letter design in the construction of a playful tool for children in the Portuguese language literacy process. The theoretical investigation combined with practical experimentation was based on the concepts of interaction design, on the social role of design, on literacy methods in childhood and on the importance of games in learning.

The project proposes a spatial interaction with the illustrations/letters, transforming words into three-dimensional shapes that illustrate their meanings. Words, normally associated with flat surfaces, are converted into three-dimensional verbal illustrations that can be played and assembled and whose formats correspond to their meanings, in order to facilitate their association and memorisation by the child. The narrative presented in the game-book portrays the beauty and importance of harmony and respect for diversity, stimulating debate and reflection on plurality.

The project rescues and reaffirms the importance of books and games as traditional physical support and values the active participation of children in the learning process. Learning to read and write implies a critical understanding of reality, making education a powerful tool for emancipation and social transformation.

1. Introdução

Tipobicho é uma ferramenta lúdica para a alfabetização de crianças, com base nos processos de leitura e nos conceitos de design de interação, composta por um livro e um jogo, construída a partir do uso da ilustração e do desenho tipográfico. Este projeto valoriza o caráter social e multidisciplinar da prática do design em contexto académico. Encarando a educação como meio de transformação pessoal, o projeto propõe-se contribuir para a construção de uma ferramenta vocacionada para a alfabetização infantil.

Destaca-se que a sua produção envolve tecnologia acessível e custos reduzidos e tem potencial transnacional. Tipobicho mostra-se também relevante ao reafirmar e valorizar a importância dos suportes físicos do livro e do jogo analógico no cenário digitalmente saturado em que vivemos. A narrativa apresentada no livro-jogo retrata a beleza e a importância da

harmonia e respeito na diversidade. Estimula-se, dessa forma, o debate e a reflexão, com as crianças, de um tema tão pertinente no contexto contemporâneo, como é o da pluralidade.

Destaca-se como objetivos específicos: compreender e aplicar os conceitos basilares da articulação da tipografia com a ilustração na alfabetização infantil — construção da letra-imagem; analisar os princípios do design interativo e desenvolver formas de interação construtiva com os suportes físicos do livro e do jogo; utilizar a paginação para construção e ênfase de uma narrativa; e analisar a interdisciplinaridade entre design editorial e ilustração.

2. Contextualização

As letras são normalmente associadas a superfícies planas, mas se as pudessemos ver espacialmente, e tocá-las? E se as palavras tivessem formatos correspondentes ao que elas representam, facilitando a associação e memorização das suas formas aos significados? Tipobicho sugere uma abordagem diferente ao desenho das letras, através do modo de interação a partir da sua visualização espacial e abstração das suas formas. Objetiva, assim, desenvolver habilidades cognitivas e motoras da criança e facilitar a sua alfabetização. Contudo, é importante entender como ocorre o processo de aprendizagem da leitura em crianças de modo a desenhar letras e paginar livros mais adequados a incentivar a leitura na infância. Além disso, é crucial entender as dinâmicas e as relações entre ilustração e desenho tipográfico no livro ilustrado.

O ato de aprender a ler e escrever muda o conhecimento do ser humano e implica uma visão crítica da realidade. É durante a infância que se desenvolvem os hábitos que serão utilizados pelo indivíduo durante toda a vida. Motivo pelo qual, segundo Munari(1981)[1], é crucial o incentivo pela leitura desde muito cedo.

O jogo aliado à prática lúdica é crucial no processo de desenvolvimento da criança. Quando uma criança joga, ela incorpora novos conhecimentos através de um processo designado de assimilação. Segundo Piaget (1997) [2], esse fenómeno ocorre quando há integração de novas estruturas às já assimiladas, sem as destruir, mas consolidando-as. O autor tem uma visão construtivista da aprendizagem, defendendo que a criança é capaz de construir seu próprio conhecimento através da interação com outros sujeitos, objetos e com o meio. Assim, numa brincadeira, a criança assimila novos conhecimentos dentro do seu nível de desenvolvimento. “Quando a criança joga, assimila e pode transformar a realidade” (Silva, 2015, p.34)[3].

O método de alfabetização infantil mais utilizado atualmente baseia-se na metodologia construtivista. Segundo Morais (2006)[4], o método privilegia a aprendizagem a partir do contexto textual e da decomposição do texto em unidades menores, do texto à palavra, da sílaba às letras. De acordo com Mello (1980, apud Ramos, 2008), o uso de ilustrações facilita a identificação de palavras e estimula as verbalizações na alfabetização.

A leitura é um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas que se dá através de conhecimentos de várias linguagens. De acordo com Rumjanek (2009)[5], o processo de leitura das crianças

difere dos adultos, enquanto, elas leem letra a letra, os adultos identificam palavras e linhas de texto em sequência. Sendo essencial considerar os aspetos relacionados com a legibilidade (reconhecimento dos caracteres) e a leiturabilidade⁴ (conforto e compreensão dos textos) dos desenhos tipográficos adequados para a infância, conforme Lourenço (2011)[6]. De forma consensual, a legibilidade está ligada ao reconhecimento da letra, referindo-se, portanto, à sua forma, aos espaços entre letras e palavras e ao espaço entre linhas de texto. Esses aspetos revestem-se de particular importância na forma como o texto é apreendido pelas crianças.

Segundo Coutinho e Silva (2006)[7], não existem regras definidas sobre o uso de uma tipografia para as crianças, mas muitos autores fazem a apologia de que as crianças devem estar expostas a uma diversidade de desenhos de letras para que criem familiaridade com vários textos e mensagens quotidianas. Porém, de modo geral, o desenho da letra é adequado à leitura, quando é desenhada tendo em conta as características de leitura.

Resumidamente, destacam-se como mais adequados os seguintes aspetos no desenho de letras para crianças: uso de maiúsculas para facilitar a identificação e leitura letra-a-letra (Watts e Nisbet, 1974)[8]; o tamanho da letra deve ser grande o suficiente para permitir que as letras sejam diferenciáveis umas das outras, mas sem comprometer a leitura das linhas de texto (Willberg e Forssman, 2007)[9]; as linhas de texto devem ser o mais curtas possível para que o olhar não seja desviado ao saltar de uma linha para outra (Lourenço, 2011)[6]; o texto não deve ser justificado, nem hifenizado e a quebra de linhas deve seguir o sentido do texto (Willberg e Forssman, 2007)[9]; os traços ascendentes e descendentes das letras devem ser uniformes e prolongarem-se para além da altura de x para evitar equívocos no reconhecimento das letras (Sassoon e Williams, 2000)[10]; e os espaços entre letras, palavras e linhas deve ser maior que nos textos para adultos (Walker, 2005)[11].

O livro e o papel podem ser considerados suportes físicos interativos (Losowsky, 2010; Moreira 2015) [12, 13] e por isso podem ser construídos tendo em consideração os princípios fundamentais do design de interação (Norman, 2013)[14]. Segundo o autor, a experiência de utilização determina o quão afetuosamente o utilizador se lembrará das suas interações (memórias positivas decorrentes das experiências vivenciadas). Emoção e cognição estão interligadas e devem ser consideradas pelo designer através dos princípios de *affordances*, *signifiers*, *constraints*, *mappings* e *feedback*.

O livro ilustrado é muito relevante para o processo de aprendizagem da criança. Segundo Lourenço (2011)[6], além de facilitar a aprendizagem, o livro também contribui para o aumento do vocabulário, da criticidade e da interpretação da criança. A dinâmica entre texto e imagem é essencial na construção de um livro. Conforme Lourenço (2011)[6], o livro infantil contemporâneo já não usa a ilustração como mero elemento decorativo, e recorre da interdependência entre texto e imagem.

Nas páginas duplas do livro, texto e imagem organizam-se de modo distinto em função do texto e da mensagem a veicular. Segundo Nikola-

⁴Trata-se de um neologismo cuja utilização é generalizada no contexto tipográfico e académico relacionado com o desenho de tipos. A alternativa “agradabilidade” não explicita corretamente o contexto de leitura, por isso optou-se por “leiturabilidade” como equivalente ao inglês *readability*.

jeva e Scott (2011)[15] e Linden (2011)[16], é importante que o designer entenda as particularidades de cada linguagem para trabalhá-las de forma a potenciar a mensagem do livro. Destacam também a presença e a importância da criação de lacunas entre os dois elementos para que o leitor intérprete, livremente e sem condicionamentos.

Num livro ilustrado, imagens e textos são mensagens a serem interpretadas pelo leitor. Segundo Nikolajeva e Scott (2011)[15], numa linguagem semiótica, imagens e palavras, comunicam de diferentes formas. Enquanto as imagens são signos icônicos que têm como função representar, as palavras são signos convencionais que têm por função narrar. Os textos são lidos linearmente e as imagens podem ser lidas em qualquer ordem ou direção. Estas diferenças enriquecem a interação entre texto e imagem.

Atualmente, a tipografia é muito utilizada para converter significado. Segundo Necyk (2007)[17], o texto impresso comunica a mensagem codificada através do alfabeto e, através do uso de efeitos visuais, criando simbolismos à semelhança do que é possível realizar com imagens. “O livro infantil trabalha uma tendência de incorporação nos dois sentidos: do texto pela imagem e da imagem pelo texto” (Necyk, 2007, p. 89)[17].

É a partir da relação entre texto e imagem que o leitor atribui significado ao livro, organizações de página diferenciadas, comunicam mensagens distintas. A ilustração e o desenho tipográfico devem ser associados para se tornarem interdependentes e reforçar a natureza de cada código. “A relação espacial entre texto e imagem determina os processos de leitura e visualização das imagens. Algumas disposições favorecem uma maior integração visual dos elementos visuais e textuais, mesclando-os. Quando texto e imagem se integram visualmente tende-se a apreendê-los de maneira diferenciada daquela que se obtém de uma disposição separada” (Necyk, 2007, p. 101)[17].

O significado atual do termo fonte tem a sua origem na época em que a tipografia impressa era movida por placas de chumbo e letras em blocos metálicos. Segundo Buggy (2006)[18], cada conjunto de blocos metálicos com desenhos de uma mesma escala e estilo eram consideradas uma fonte e cada bloco era um tipo. Com a cultura digital, esse conceito foi expandido. Segundo Farias (2004)[19], tipo passa a ser entendido como uma imagem, sendo sinónimo de caractere, glifo ou face. De acordo com Buggy (2006)[18], as fontes podem ser divididas em fontes display (usadas para títulos) e fontes de texto (utilizadas para textos corridos). Conforme o autor, hoje em dia essas barreiras estão mais flexíveis e essas características sugerem apenas a função de uma fonte.

Fawcett-Tang (2007)[20] classificou a tipografia em três categorias de acordo com suas formas e funções: tipografia como imagem, tipografia em movimento e tipografia experimental (termos em tradução livre). De acordo com Samara (2004, apud. Ho, 2013, p.3)[21,22], “a comunicação desse tipo (referente à categoria de tipografia como imagem) é resultado da transformação de palavras em imagens e da fruição da experiência tipográfica visual como um todo” (tradução livre).

A poesia visual (termo em tradução livre), conforme Hillner (2009)[23], que se manifestou no século XIX, quebrou com as convenções tradicionais da tipografia muito antes dos movimentos modernistas e da

poesia concreta. Segundo o autor, as experiências gráficas de Stéphane Mallarmé em *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897) e as composições visuais de Guillaume Apollinaire, criaram uma nova forma de escrita e de leitura, sendo difícil de definir se se tratavam de textos ou de imagens. Essas experiências tipográficas são hoje mais comuns e recorrentes na construção de livros infantis. Segundo Necyk (2007)[17], o livro infantil incorporou várias inovações tipográficas provenientes de várias mídias, tendo hoje um estilo tipográfico eclético. Há bastante liberdade na disposição gráfica de um livro infantil contemporâneo, pois imagem e texto podem ser apreendidos no mesmo enunciado. Visto que, segundo a autora, o livro infantil pode ser trabalhado para incorporar os dois sentidos: do texto pela imagem e da imagem pelo texto.

Noutra perspetiva, Lourenço (2011) [6] defende que o foco do designer deve ir além da componente estética, devendo apurar a legibilidade e a forma como a composição é percebida, em particular nos trabalhos direcionados para o público infantil. “É importante destacar que por mais bela que a página final esteja, é necessário que a criança compreenda o que está escrito” (Lourenço, 2011, p.131) [6].

3. Tipobicho

Tipobicho é formado por dois componentes complementares e conectados: livro e jogo. Enquanto o livro narra a história dos moradores da vila de Tipobicho, o jogo é composto por peças para montar dos 26 bichos/personagens do livro, um por cada letra do alfabeto. As peças do jogo são letras que correspondem ao nome dos bichos e podem ser encaixadas para montagem de um modelo 3D do personagem. As letras foram construídas a partir de um sistema modular, resultante de testes práticos. O livro narra a história da vila de Tipobicho, onde os animais vivem em paz e harmonia. Cada bicho é apresentado individualmente numa ilustração com uma breve história.

Tipobicho segue os valores construtivistas (Piaget, 1997; Ferreira, 1996) [2, 24] de valorização da aprendizagem sobre o ensino, colocando a criança como participante ativo no processo. O projeto foi pensado para valorizar a aprendizagem a partir do contexto, incentivando a interpretação de textos e palavras a partir da fragmentação em unidades menores, através da leitura conjunta do livro e da utilização das peças do jogo. Apesar das crianças possuírem estágios de desenvolvimento diferentes ao longo dos anos, Tipobicho foi pensado para a faixa etária dos 5 aos 8 anos. Porém, é expectável que crianças de outras idades possam interagir à sua maneira com o livro-jogo.

Os usos da tipografia e da ilustração em Tipobicho foram pensados de forma a diminuir as fronteiras entre imagem e texto e, por extensão, aproximar, convergir e condensar as duas áreas num único objeto. Desse modo, a tipografia foi trabalhada de formas diferentes conforme a função e aplicação. Em relação à função, a tipografia foi trabalhada para dois níveis distintos de leitura e visualização; fonte de texto (aplicada no livro) e fontes do tipo *display* (aplicadas nas peças do jogo). As fontes *display* (Buggy, 2006; Rocha, 2003) [18, 25] decorrem de processos experimentais práticos com formas modulares. Foram também utilizados, de modo deliberado, diversos desenhos de letras, para aumentar a diversidade do repertório visual

das crianças e prepará-las melhor para os desafios de leitura quotidianos (Walker & Reynolds, 2003; Coutinho & Silva, 2006). [26, 7]

Segundo Nikolajeva e Scott (2011)[15], nas ilustrações utilizaram-se formas tipográficas como signos icónicos e nos textos, como signos convencionais. As ilustrações representam bichos através de letras e o texto cria formas e desenhos a partir das palavras. Assim, em ambos os casos, não se trata somente de ilustração, ou de apenas tipografia. As duas linguagens foram estudadas de modo a convergirem. Uma ilustração, que é um signo icónico, ao ser representada através de letras (signos convencionais), passa a comunicar como uma imagem ou a narrar como um texto? Neste projeto, não se procurou delimitar essas fronteiras, mas utilizá-las como ênfase da comunicação.

O projeto Tipobicho tem a possibilidade de funcionar em diversas escalas, materiais e embalagens, dependendo do meio de produção e da proposta de apresentação (Fig. 1).



Fig. 1. Versão completa do Tipobicho: caixa, livro, cartela, bichos.

3.1. O jogo

O jogo do projeto é constituído por 145 peças encaixáveis, correspondentes a 26 animais diferentes, um por cada letra do alfabeto. As peças destacáveis, estão pré recortadas em 17 cartelas distintas. Os bichos têm entre 6 e 12,5 cm de altura, e as peças possuem uma escala adequada para serem manuseadas pelas crianças em superfícies planas tipo mesas.

Tipobicho é uma vila onde animais de diferentes origens vivem em harmonia, cada um com as suas características e peculiaridades. Portanto, os conceitos de pluralidade e diversidade permeiam todas as etapas de construção do jogo, desde a escolha dos bichos, ao desenho das letras até à escolha da paleta cromática.

Com base nos conceitos de legibilidade e leiturabilidade, as peças criadas correspondem a letras maiúsculas, sem serifa, com variedade de formas (letras iguais possuem configurações diferentes para bichos diferentes) e que foram criadas como fontes display através do recurso a formas modulares inscritas em grelhas reticulares pré-estabelecidas. A representação das letras segundo códigos distintos (desenho geométrico versus desenho humanista) permite diversificar o repertório visual do leitor e familiarizá-lo com o reconhecimento e a leitura de distintos desenhos de letras.

Os encaixes das peças são cruciais na dinâmica do jogo. Recorrendo dos princípios de design de interação, conforme Norman (2013)[14],

Preece et al (2002) e Lidwell et al (2007)[27], salienta-se que apesar de não haver manual de utilização do jogo, percebe-se que as ranhuras nas peças são feitas para encaixar (*affordance e signifiers*); os encaixes de maior profundidade correspondem a peças localizadas na base do modelo 3D e encaixes de menores dimensões correspondem a peças localizadas no topo ou nas laterais (*mapping*); além das ilustrações do livro que podem servir de referência para a montagem, a profundidade dos encaixes também serve de *feedback*, pois peças com encaixes de tamanhos iguais ficam juntas e o encaixe não ultrapassa o tamanho da peça; a quantidade limitada de encaixes e profundidades especificam o local onde as peças podem ser encaixadas, limitando alternativas e minimizando erros do utilizador (*constraints*).

A ilustração é um elemento importante do livro-jogo, pois está presente tanto nas peças, como nas páginas do livro e serve para detalhar

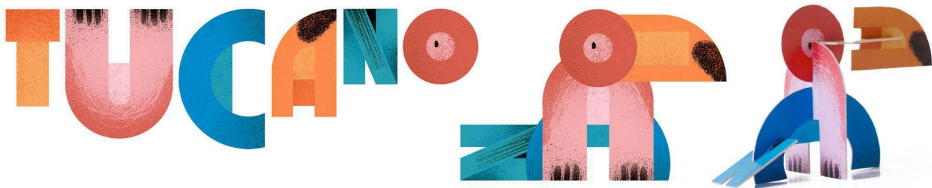


Fig. 2. Ilustração das peças, bicho em 2D e modelo 3D do personagem Tucano.

e apresentar de modo mais reconhecível os bichos e as letras (Fig. 2). A ilustração foi pensada para que funcionasse nas peças 3D e nas ilustrações 2D, salvaguardando-se os detalhes para que estes não se perdessem nos espaços dos encaixes das peças. O estilo gráfico e a paleta cromática das ilustrações foram definidos através de experiências práticas exploratórias.

Apesar das peças apresentarem um aspeto geométrico vincado, com traços bem delimitados e alinhados, a ilustração e a coloração manual e fluída atribui personalidade aos bichos e suaviza as arestas atenuando a geometria do modelo. Os pincéis (*brushes*) utilizados remetem para técnicas e ferramentas tradicionais, como o aerógrafo, o pincel e o giz. A construção modular das letras é reforçada para facilitar o seu reconhecimento e identificação. As letras estão também presentes nos detalhes do corpo dos animais, como orelhas, patas, chifres e outros.

Através de testes de combinações de cores, procurou-se uma paleta cromática que pudesse ser aplicada em animais aquáticos, terrestres e aéreos, e fosse versátil e diversificada. Pois, constatou-se que alguns bichos, de acordo com o seu habitat natural ou dos pêlos/penas que possuem são mais facilmente associados a determinados matizes.

3.2. O livro

O livro foi pensado como complemento à experiência do jogo. As ilustrações do livro ajudam a identificar as peças do jogo e a entender a melhor forma de encaixá-las. Além disso, o manuseamento do jogo permite a identificação dos nomes dos animais, já que esses não são deliberadamente citados no texto do livro.

O cenário do livro é a vila de Tipobicho e os personagens são os seus 26 moradores. Não há um único protagonista, o destaque é dado ao conjunto como um todo. A narrativa do livro é composta por 26 pequenas histórias, uma para cada bicho. A premissa do livro resumida numa única frase seria: Tipobicho é uma vila onde vivem animais feitos de letras que vieram de várias partes do mundo e convivem em harmonia, apesar de serem muito diferentes entre si. A história é contada por um narrador omnisciente, sem diálogos e sem divisão em atos ou capítulos.

Para cada bicho, desenhou-se uma paginação diferente, de acordo com a ideia central de cada texto (Fig. 3). Assim, a cada página dupla, seguindo a ordem alfabética, um novo bicho é apresentado, cada um com o seu próprio texto, ilustração e paginação. Foi tido em consideração o conceito de tipografia como imagem (Fawcett-Tang, 2007; Hillner, 2009; Necyk,



Fig. 3. Capa do livro Tipobicho e páginas duplas referentes aos personagens Macaco e Iguana.

2007), [20, 23, 17] para atribuir novos significados aos textos através da manipulação de alinhamentos, escalas, cores e posicionamentos na página. O texto é apresentado de modo linear ou em formato circular, em curvas ou em labirinto, desde que a sua organização contribua para a compreensão e ênfase do texto, ilustrando-o ou complementando a ideia central.

Com o objetivo de agregar novas camadas de significação à narrativa, foram acrescentados elementos ilustrativos de apoio, como letras, planos de cor e texturas, traços retos e curvos e formas geométricas simples. Tendo em consideração a importância das lacunas para a narrativa (Nikolajeva e Scott, 2011)[15], as ilustrações de apoio sugerem apenas elementos espaciais e figurativos, caso de um círculo como representação de um sol e um quadrado, como sugestão de uma janela. Procura-se assim, deixar espaço para que o leitor interprete e atribua significado a tais signos.

Quanto aos tipos de diagramação classificados por Linden (2011) [16], é possível destacar o uso dos tipos por dissociação e conjunção. A paginação por dissociação é percebida nas páginas em que há alternância entre texto e imagem. Já a paginação por conjunção pode ser percebida nas páginas em que textos e imagens não se encontram reservados, mas articulados numa composição geral.

Considerando as características do processo de leitura realizado por crianças, pensou-se numa fonte que privilegiasse a diferenciação entre letras, fosse de fácil leitura e *open source* (acesso livre, em tradução livre), para ser utilizada gratuitamente em suportes digitais e impressos. Para os textos do livro, foi escolhida a família tipográfica Aleo, desenhada por Alessio Laiso, nos pesos *light*, regular e *bold* e nas versões itálicas.

A fonte foi escolhida por diversos fatores. Primeiro, destaca-se a presença da serifa. Apesar de não haver estudos conclusivos sobre o uso de serifas no processo de leitura, várias pesquisas apontam, conforme Rumjanek (2009) [5], que elas são importantes para o reconhecimento de letras em tamanhos de pequena dimensão, pois conferem um contorno e facilitam a sua identificação. Outro fator que favoreceu a sua escolha, decorre da evidente diferenciação que os glifos das letras apresentam entre si. Os traços ascendentes e descendentes possuem tamanhos uniformes e são prolongados em relação à altura de x. Há também boa diferenciação entre os caracteres maiúsculos e minúsculos, o que evita erros e equívocos durante o processo de leitura.

As decisões de tamanho, entrelinhamento e quebra das linhas foram tomadas pensando no ritmo de leitura de leitores principiantes. Com isso em mente, foram alterados os espaços entre letras e palavras de forma a facilitar a diferenciação dos caracteres e promover a leitura pausada. O texto foi paginado em colunas mais estreitas, com seis ou sete palavras por linha, para que a transição de uma linha para outra fosse efetuada sem erros.. Pelo mesmo motivo, o texto foi alinhado à esquerda, sem justificação e sem hifenização, para evitar espaços entre as palavras. De forma a privilegiar a leitura em favor da estética, a quebra das frases foi pensada de forma a evitar a separação entre sujeito e verbo, enfatizando o sentido do texto sem que a mensagem fosse cortada. O espaço entre as linhas foi estudado para que os traços ascendentes e descendentes não ficassem próximos e que o espaço entre as palavras fosse maior.

4. Considerações finais

Este projeto tem por objetivo a criação de uma ferramenta lúdica para crianças em processo de alfabetização da língua portuguesa. Tipobicho é o culminar da investigação teórica aliada às práticas experimentais em torno da temática do desenho de letras e da ilustração para a infância. As pesquisas e os dados recolhidos relacionados com a aprendizagem infantil, desde o modo de leitura das crianças ao desenho de letra à paginação dos textos, foram os principais aspetos que nortearam todo o projeto. As decisões adotadas desde o suporte, à fonte, e do estilo das ilustrações, às cores, permitiram a criação de uma ferramenta lúdica atraente e eficaz para a aprendizagem da língua portuguesa na infância.

Ilustração e desenho de letras tiveram papel primordial no projeto. Ambas foram manipuladas consoante o objetivo em mente, seja seguindo os princípios de design de interação, de tipografia como imagem ou mesmo a organização no espaço da página dupla do livro ilustrado ou na criação da narrativa. Ilustração e tipografia foram combinadas sem distinção ou limite entre as disciplinas, de modo a criar um novo nível de narrativa no livro-jogo, que não é puramente texto ou unicamente imagem.

Uma das motivações pessoais que nortearam esta pesquisa foi o anseio de contribuir para a sociedade enquanto designer. Com isso em mente, tem-se como perspectivas futuras a criação de um site para distribuição gratuita do jogo e a sua impressão em larga escala. A possibilidade de adaptação do projeto a outros materiais e dimensões, viabiliza a criação de peças tridimensionais ilustradas de grande formato para serem

manipuladas em grupo, recorrendo a dinâmicas mais participativas e interativas. Neste contexto, seria interessante que o projeto fosse levado a escolas públicas e comunidades carentiadas através da realização de demonstrações e workshops, com crianças e educadores.

Os livros e os jogos são fundamentais no desenvolvimento das crianças e das sociedades, pois através da leitura conhecemo-nos e entendemos o que nos rodeia, permitindo-nos mudar a nossa realidade. Espera-se que, Tipobicho possa cumprir o mesmo propósito e o seu desígnio.

Referências

1. Munari, B. (1981). *Das Coisas Nascem Coisas*. Lisboa: Edições 70.
2. Inhelder, B., Piaget, J. (1997). *A Psicologia da Criança*. Edições Asa.
3. Silva, A. (2015). *Ulisses: Um Projeto Educativo de Design Social*. Tese de mestrado. Escola superior de artes e design, Porto.
4. Morais, A. (2006). *Concepções e Metodologias de Alfabetização: Por Que É Preciso Ir Além da Discussão Sobre Velhos “Métodos”?*. Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco e Centro de Estudos em Educação e Linguagem. Retirado em setembro 16, 2020 de portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf_moarisconcpmetodalf.pdf
5. Rumjanek, L. (2008). *Tipografia para Crianças: Estudos de Legibilidade*. In *Atas do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo: Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil. 1232-1244.
6. Lourenço, D. (2011). *Tipografia para Livro de Literatura Infantil: Desenvolvimento de um Guia com Recomendações Tipográficas para Designers*. Tese de Mestrado. Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
7. Coutinho, S., & SILVA, J. (2006). *Linguagem Visual em Livros Didáticos Infantis*. In *Atas do 15º Encontro Nacional da ANPAP. Arte: limites e contaminações*. Salvador: ANPAP. Vol. 2, 255-265.
8. Watts, L., & Nisbet, J. (1974). *Legibility in Children’s Books: A Review of Research*. Grã-Bretanha: NFER Publishing Company.
9. Willberg, H., & Forssman, F. (2007). *Qual É O Seu Tipo: Primeiros Xocorros em Tipografia*. São Paulo: Editora Rosary.
10. Sassoon, R., & Williams, A. (2000). *Why Sassoon?* Retirado em agosto 20, de www.sassoonfont.co.uk/fonts/sas/WhySassoon1.3.pdf
11. Walker, S. (2005). *The Songs the Letters Sing: Typography and Children’s Reading*. *Typographic Design for Children*. United Kingdom: National Centre for Language The University of Reading.
12. Losowsky, A. & Bolhofer, K. (2010). *Turning Pages: Editorial Design for Print Media*. Berlim: Gestalten.
13. Moreira, A. J. (2015). *Interação na Comunicação Visual: O Exercício do Design de Comunicação em Suportes Físicos Interativos*. Tese de Mestrado. Escola Superior de Artes e Design, Portugal. doi:10.1016/j.bmcl.2016.04.027
14. Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
15. Nikolajeva, M., Scott, C. (2011). *Livro Ilustrado: Palavras e Imagens*. São Paulo: Cosac Naif.
16. Linden, S. (2011). *Para Ler o Livro Ilustrado*. São Paulo: Cosac Naif.
17. Neczyk, B. (2007). *Texto e Imagem: Um Olhar sobre O Livro Infantil Contemporâneo*. Tese de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas, PUC-Rio, Rio de Janeiro.
18. Buggy, L. (2006). *O MECOTipo: Revisão e Desenvolvimento de um Método de Ensino*

de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos. Tese de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

19. Farias, P.L. (2000). *Tipografia Digital: O Impacto das Novas Tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB.
20. Fawcett-Tang, R. (2007). *New Typographic Design*. CT: Yale University Press.
21. Samara, T. (2004). *Typography Workbook: A Real-world Guide to Using Type in Graphic Design*. Minneapolis: Rockport Publishers.
22. Ho, A. (2013). *Typography Today: Emotion Recognition in Typography*. In *Proceedings of 5th International Association of Societies of Design Research*. Tokyo: Japanese Society for the Science of Design (JSSD). Vol.1&2, 5573–5582.
23. Hillner, M. (2009). *Virtual Typography*. Worthing: AVA Publishing.
24. Ferreiro, E. (1996). *Alfabetização em Processo*. São Paulo: Cortez.
25. Rocha, C. (2003). *Projeto Tipográfico: Análise e Produção de Fontes Digitais*. São Paulo: Edições Rosari.
26. Walker, S., & Reynolds, L. (2003). *Serifs, Sans Serifs and Infant Characters in Children's Reading Books*.
27. Lidwell, W., Holden, J., & Butler, J. (2007). *Universal Principles of Design*. Gloucester: Rockport Publishe

Almost a map: illustration practice and subjective cartography



Paul David Hardman¹²

phardman@dei.uc.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Abstract

This paper discusses the development of a series of projects undertaken by the author that link drawing and illustration with mapping and walking activities. These projects began with the simple proposal of making an illustrated map of the city of Coimbra, Portugal. However, this initial idea has developed into a more complex practice that uses chance operations and subjective observations to create 'almost maps' that produce highly personal interpretations of the experience of walking in cities, expressed through writing and illustration. The production of these projects has been complemented with workshops that involve students, collaborators and the public in experimental subjective mapping and drawing activities. The various conceptual and practical aspects of each project and workshop is discussed along with speculation on the possibilities for broader application and future projects. These projects are contextualised through a brief discussion of psychogeography and relevant examples of illustration and mapping.

1. Introduction

For one who wishes to draw, a city promises endlessly varied subject matter, filled as it is with such a confusion of people, buildings and objects. For an illustrator or writer, the numerous complexities of human life that can be observed in cities, present vast possibilities for the creation or discovery of stories. Yet, the way we see and experience the urban environment is conditioned and limited by our own taste, behaviour and idea of what should be worthy of our attention (and indeed, which areas of the city that we turn this attention to). This paper discusses the development of a series of projects undertaken by the author that started with the intention of simply drawing the city, but that are developing into a practice better described as subjective cartography, being that the activity is based on observations of the transitory experience of wandering in the city. Chance operations are used to guide these walks, as a way to discover areas of the city that otherwise would seem to be of little interest and that take an approach similar to those of psychogeographers, who are interested in the subtle psychological effects of the urban environment.

The work of the author overlaps the fields of illustration and design, and the 'almost maps' discussed in this paper similarly overlap the

Keywords

Illustration, Drawing, Psychogeography, Urban, Mapping

¹ Department of Informatics Engineering, University of Coimbra, Portugal.

² Centre for Informatics and Systems of the University of Coimbra (CISUC), Portugal.

boundary between being an experimental artefact and something that could be practically used. Each of the maps discussed below could be used to navigate the respective cities, only that the information they contain would not help the user discover anything in particular other than, perhaps, their own need to explore.

This article discusses the development of the map making projects that have been made so far by the author in six Portuguese cities (Barcelos, Braga, Coimbra, Guimarães, Santarém and Vila Nova de Famalicão) and several workshops that have been conducted based on this theme. The various conceptual and practical aspects of each project and workshop are discussed along with speculation on possibilities for broader application and future projects. These projects are contextualised through a brief discussion of psychogeography and relevant examples of illustration and mapping.

2. Background

We cannot do without maps, they are the ‘abbreviations of complexity’ we need to make sense of our world [1] and even when we are struggling to comprehend an environment, a situation or an idea, ‘mapping’ the problem can make us feel better. As the writer John Dunthorne put it, ‘I like maps because they help us not notice we’re lost’ [2]. Contemporary mapping practices however subvert this notion, by aiming not to simplify and tame the city, but by revealing the richness of its complexity.

The idea of making the subjective experience of walking in the city the basis of these projects aligns it closely with psychogeography, which, as Will Self wittily pointed out is ‘a practice, it’s not really a field; I mean it is something that you go across’ [3]. Psychogeography can be defined as a way of thinking about how the city emerges through subjective experience and has roots in avant garde movements of the 20th Century such as DADA, Surrealism, the Situationist International, Lettrism and Fluxus. The key element of psychogeography is the *derivé* (drift), a way of walking through a city which involves playful-constructive behavior and awareness of psychogeographical effects, and are thus quite different from the classic notions of journey or stroll [4]. The aim is not simply to walk in the city and enjoy it, as the classic *Flâneur* might, but rather to pay attention to the interaction between the urban environment and our associations, thoughts and feelings.

Chance operations may be considered as contrary to the notion of the *derivé*, which in the form set out by Guy Debord, should be guided subconsciously. He argued that we should be wary of the ‘limitations of chance, and of its inevitably reactionary effects’ [5]. Using chance or arbitrary rules can be an effective way of ensuring that parts of a city are explored that would otherwise be ignored however, it is a way to introduce productive chaos and an element of play, something that the situationists considered ‘to be a valuable means of exposing the way in which the experiences made possible by capitalist production could be appropriated within a new and enabling system of social relations’ [6].

3. Examples

The projects discussed in this paper combine mapping and illustration with subjective observations of the city. The intersection of these activities could produce many outcomes, and there are many artists, illustrators and designers whose work explore these intersections. It is apparent that there are vast possibilities for producing projects based on exploring cities. Indeed, we could say that, 'out of one territory, one map, can bloom a thousand geographies' [7]. This section highlights key work that could be considered particularly relevant examples of subjective cartography, starting from conventional illustrated maps at one end of the spectrum, before moving on to more experimental approaches.

A good example of an illustrator who represents cities is Gareth Wood, whose meticulous drawings contain every recognisable landmark and in some cases seem to represent every building on every street of a city. These drawings could easily serve as useable maps due to their accuracy, but are more likely to be considered attractive images to be displayed and admired, rather than suggesting any interaction with the viewer beyond the pleasure of recognising familiar features of a city. Nancy Chandler's Maps of Bangkok, Chang Mai and other cities in South East Asia represent a different level of mapping, still maintaining a crafted and beautiful aesthetic, these maps also include the substantial local knowledge that Chandler had of these cities, and are filled with notes that contain practical information about where and when to shop and eat, and intriguing features of each neighbourhood.

The *Minha Cidade* series of maps published by Pato Lógico, covers a growing list of cities (mainly in Portugal but also internationally) including Edinburgh, Madrid and São Paulo, among others. For each map an illustrator is commissioned who has an intimate knowledge of a chosen city, and this individual elaborates large full colour illustrations as well as contributing to the locations that are shown on the map. Susa Monteiro illustrated Beja for example and the map shows the places where she often spends her time. In this case the maps do are not based on the specific practice of the illustrators, but nevertheless highlight the way these individuals see their home cities.

An ironic take on the illustrated map theme comes from the illustrator Joana Estrela, who self-published two 'maps for crying travellers', one for Porto and another for Lisbon. Sites highlighted on the map include places where crying may have more dramatic effect (standing next to a lighthouse) or be accompanied by suitably damp surroundings (an aquarium). These maps provide a highly personal way of viewing a city and humorously poke fun at the idea of the illustrator sharing insider knowledge – poignant perhaps, since these cities have become so full of tourists in recent years (all looking for an 'authentic' Porto or an 'undiscovered' Lisbon, of course).

As well as individual work, mapping has much potential for collaboration. In 2009, Becky Cooper tapped into this potential of subjective cartography with a project in which she invited strangers that she met on the street in New York to draw over an outline map of Manhattan and then

post it back to her, the results of which ranged from the touching to the surreal, with maps of heartbreak sites, lost socks, and a sighting of Salvador Dali amongst the contributions [8].

Meanwhile, other illustrators map cities with results that are fundamentally ‘un-maplike’, in the way that they produce an interweaving of word and image from the territory. Tânia Cardoso makes interpretations of the city that take urban space as their primary source of inspiration in an artistic practice that involves what she refers to as a practice of sensing with the whole body and of responding to the immediate impacts of space by illustrated reflections [9]. This phenomenological approach emphasises the moment in which drawing or mapping is conducted rather than focussing on the finished work, yet the resulting illustrations create an impression of deep submersion in the urban reality.

Other illustrators direct the focus of their activities at more intimate spaces. Jan Rothuizen maps places he has visited and rooms he has stayed in, with exacting detail, including both the physical features of a space, such as air shafts, stains and descriptions of flaws in the furniture, while he also observes his own influence in the space, mapping the objects he himself has introduced and noting his thoughts and conversations with others. He has directed this intense observation to his own city of Amsterdam, creating not only illustrated maps of the entire city, but also its neighbourhoods and the interiors of selected buildings, creating a multi-faceted documentation of a city through word and image.

An example of the link between mapping exercises, drawing and personal history that should not be left out of this discussion is the book, *An Anecdoted Topography of Chance*, by Daniel Spoerri, (associated with Fluxus and Oulipo) who mapped out the objects left on his table at the end of an evening, using a simple drawing of each object and a description of the associations that each one triggered, in a process he has described as ‘an archeology of the present’ [10], these descriptions were then embellished with anecdotes by himself and his friends (Robert Filliou, Dieter Roth and others) in an apparently never-ending process (each time there is a new edition of the book, further notes, introductions, translations and drawings are added) that Spoerri poetically referred to as being ‘like a stroll taken in every direction at once’.

The ‘almost maps’ produced by the author are however, ‘map-like’ in that they contain a recognisable birds-eye view plan of the city with associated features such as numbered annotations, but these numbers refer to personal observations and even thoughts that occurred in the space, combined with apparently objective illustration style that nevertheless resist utility. The following section describes the development of these projects in detail.

4. Projects

4.1. *Almost a Map, Coimbra*

The project that initiated this series of ‘almost maps’ was originally intended simply as a way to select subject matter for drawing the city of Coimbra (where the author resides), with the purpose of producing a

map that could be used for self-promotional purposes, potentially as an alternative tourist map in the mould of Chandler's *Map of Bangkok*. The resulting map has a completely different character however, and although it is accurate and truthful in its documentation, it is poetic in nature and would not be useful for any kind of conventional tourism, although it does perhaps suggest an alternative way to explore the city.

The original plan was that the map would combine a hand made aesthetic with local knowledge of cafés and curiosities and provide a way for visitors to the city to explore less obvious areas. The author began the process of producing the map by walking in the down-town and historic area of the city, and trying to decide what was of interest and what would make good subject matter for drawings, by making quick sketches and taking notes. After one or two attempts to produce illustrations of the city in this way, it became apparent that the process of walking and exploring the city could be the subject matter in itself. That is, by reflecting on one's own observations and interactions a dialogue with the urban environment occurred which could be documented as an ephemeral record of a particular moment in time.

From this point, a more refined concept emerged: a map would be produced that documented a walk taken on single day and that the route of the walk itself would be defined by chance. The documentation would be achieved through written notes and drawings. It was decided that photography should be excluded, to emphasise the observations made by hand, and to avoid the temptation to focus too much on what makes a good image, rather than what genuinely captures the attention. The final map includes drawings of people that were based on photographs, however these photographs were taken on other days and did not interfere with the walk, one such drawing is used on the cover of the map (fig.1).

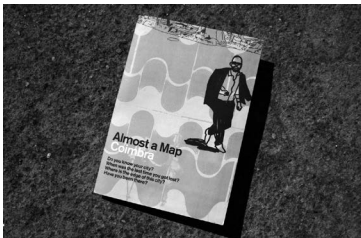


Fig. 1. Front cover of *Almost a Map, Coimbra* 2015.

In order to define the route, the standard city maps that are displayed throughout Coimbra were taken to set the limits of the walk. This map was divided into a grid of 6 by 6 rectangles, each of which was then subdivided again to give a total grid of 216 units so that dice could be used to define the locations that the walk should

include. A dice roll also defined the number of locations that would be visited. Since the number of locations defined by the dice was relatively large (six) and many of the chosen locations were distributed close to the edges of the map, the resulting route that was generated included the northern, western and eastern extremes of the city and was easily long enough to occupy an entire day.

Before starting the walk, there was also an intention to look for a thematic feature of each location which would also be randomly selected from a list comprising of heritage and history; food and drink; entertainment; art and culture; and architecture. On the day of the walk this thematic idea was soon abandoned however, partly because the observa-

tions of the city seemed better to be spontaneous rather than directed at a particular theme, and also because the obscure locations that had been randomly selected, such as street corners, underpasses and fields, did not allow for the possibility of discovering these themes.

The walk itself was surprisingly varied in nature, passing from the centre of the city through the difficult to navigate areas among the highway flyovers and ring road junctions, out into the apparently rural areas of woodlands villages and fields that seem out of place so close to the city. Traces of the now abandoned large ‘quintas’, country estates that circled the historic centre, could be seen in many places, such as stone pillared gateways half-hidden by brambles, and occasional ruins of houses and outbuildings.

Although the plan was to make drawings during the walk, this proved impractical, because there was not enough time in the day to complete the walk and to produce satisfying drawings. In the end just a few drawings were made during the walk, only one of which was used on the finished map. The main drawing displayed on the ‘poster’ side of the map (fig. 2) had to be made by revisiting the location on a separate day. Ultimately, the best way to document the walk seemed to be notes, since these could be written rapidly without unduly breaking the rhythm of the walking.

The notes were written as shortly and concisely as possible, in the second person, e.g. ‘houses on your right, a loading area on your left’. Clangs’, or ‘you climb stairs behind buildings, several stories up and then into a hillside. Awareness that this may be a dead end’.

An unexpected feature of the walk was that several objects were found that could also be included in the documentation, graphic objects such as a piece of paper with drawings of a cockerel on it; some vinyl letters; a strip of plastic showing fragments of

typography; a small piece of wood with hand painted letters (although illegible). These fragments add another visual layer to the finished map along with other objects found on the day.

The finished map was printed offset in a single colour and constituted a contribution to the exhibition *Ocupação Tropicana* curated by Luciana Zaffalon and Gabriela Caetano. Copies were given to visitors to the exhibition so that the map would be freely distributed.

4.2. Dice Map

In 2016 an invitation to contribute to another exhibition, *O Avesso de Cidade* (the reverse of the city) provided an opportunity to develop the mapping theme further, this time with the aim of providing the means for other people to conduct a chance based exploration of the city themsel-

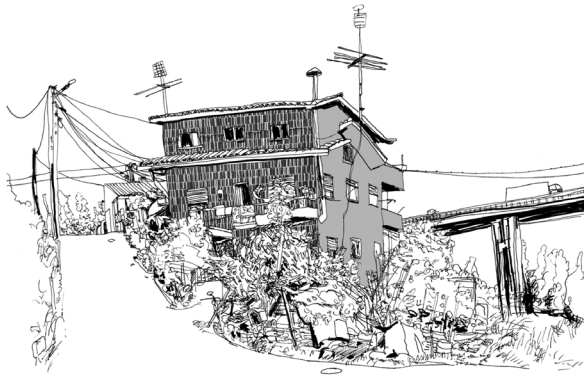
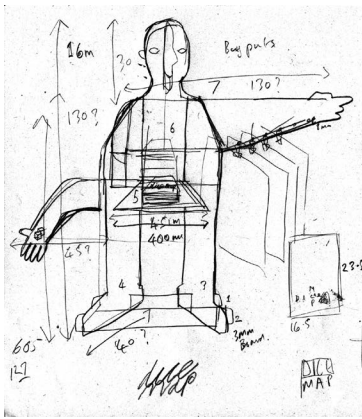


Fig. 2. Illustration from
Almost a Map, Coimbra
2015.

ves. The project was named, *Dice Map*, a play on the title of the cult book *Dice Man* [11] that told the story of an individual who decided to make all their decisions by rolling dice. *Dice Map* consisted of an A3 fold-out poster with a map of the city on a numbered grid and a set of six instructions 'for creating a route. These instructions ranged from the reasonably practical, such as drawing a picture on the map without looking and then taking this as the route to walk along; to much more challenging or even impossible proposals such as tearing a hole in the map and never visiting that part of the city ever again. The text of the map made its subversive nature explicit: 'Dice Map is not an artwork, it is a method for discovering a city, even if you already know it like the back of your hand. Dice Map is not a tourist guide. Dice Map does not prioritise one location over another. All places are valid for Dice Map. Dice Map is a way of not making decisions. Dice Map is an aid to getting lost in the familiar'.

Along with the map itself, a display unit was created to display the maps based on the figure of a human making a pointing gesture towards the door of the gallery space with one hand and holding a pair of dice in the other (fig. 3). A shelf built into the body supported a stack of folded maps, while unfolded copies were suspended from the extended arm,



each of which had been adapted according to the instructions (with burnt holes, scribbles, drawings etc.). The printed maps were hand stamped and numbered.

Fig. 3. Sketch for the planning of the *Dice Map* installation, Coimbra 2015.

The author collaborated with the artist Ana Frois to run a workshop at Convento São Francisco in Coimbra, taking the mapping project further by turning it into a collaborative process. The activity was closely based on the process of producing the original *Almost a map*, the participants were invited to use chance techniques to plan a

route on a map of the surrounding area, which became the basis for an exercise involving observation and note taking that lasted throughout the morning. Photography was not permitted so that the emphasis would be on direct observation of the environment. The participants then spent the afternoon producing drawings inspired by these observations and displayed these drawings in a gallery space along with objects collected along the walk, such as an orange that one of the participants had 'stolen' from a tree and then labeled as such.

4.4. *Almost a Map, Santarém*

The mapping project 'took on a different character again when the author was commissioned to make a map as part of the cultural program of Santarém in a process that included workshops with students and seniors.

These workshops had to be organised in different ways since each had its own restrictions. It was not possible to bring the group of seniors on an actual walk due to the physical limitations of some of the participants, therefore an activity was planned that drew on the memories that were associated with different areas of the city. The dice were used to select a location, which then became the subject of discussion, as the participants compared anecdotes and local knowledge. The activities with students were similar to the previous *Dice Map* workshop, although it also involved drawing the city from memory – an activity that was highly effective at producing discussions among the participants as they began arguing

about many feature of the city. The map itself was based on notes and sketches taken from several walks in Santarém, again using chance to define the route, but this time already starting with the plan of only creating illustrations afterwards. These illustrations were produced in a graphic language that recalled pictograms, as a way of further exploring the contradictions between producing objective in-

formation and subjective and transitory observations. To give some examples: the plan of the city is shown surrounded by mist, since this is how it was at the beginning of the walk; later in the day a pigeon was observed that appeared to be living in a van, this pigeon is represented siting on a steering wheel with an associated number that marks the location at which it was seen (fig. 4).

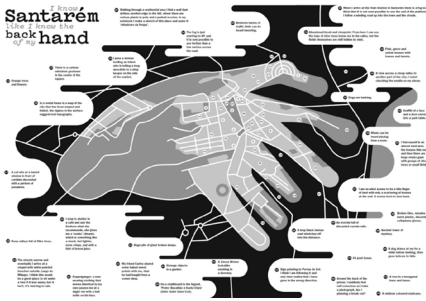


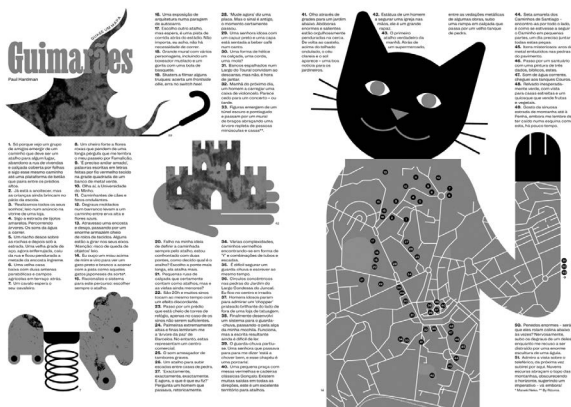
Fig. 4. *Almost a Map, Santarém* with pictogram, 2015.

4.5. Quase um Mapa, Quadrilatero Cultural

The approach to creating an ‘almost map’ that was used in Santarém was applied to four more cities as part of the *Quadrilatero* cultural program, that unites the cities of Barcelos, Braga, Vila Nova de Famalicão and Guimarães.

A walk was conducted in each of the cities as a way of gathering observations to make four illustrated maps. During the first walk the ‘no photography rule’ was abandoned after the author spotted the arm of a shop assistant adjusting a book in a window display, this moment seemed too perfect to miss and so it had to be documented directly. The decision was taken to allow for photographs to be taken during the walks as long as these were secondary to the observations or could be used as references for drawings. This approach proved useful so that

Fig. 5. *Quase um Mapa (Almost a Map), Guimarães* spread



more detailed drawings could be made of a chopper bicycle and an elaborate gate, among others. It was necessary to consciously resist the temptation for the walk to turn into an exercise in street photography however, and to remain focussed on observing the environment and the awareness of the sensations and thoughts that the walk produced.

The illustrations are combined with the maps themselves as a playful way of integrating the information and the image. A cat that appeared to be waving, spotted during the walk in Guimarães, was incorporated into the form of the map of this city.

5. Conclusion

This paper has reported on a developing practice of creating illustrated 'almost maps' that playfully interpret urban environments through the subjective observations and experiences allowed by walking. Chance techniques are used to deliberately avoid the tendency to look for particularly attractive, historic, or other supposedly interesting areas of cities in such a way that a contemporary city can be discovered in a truer form. The project discussed moved from the original proposition of drawing in the city, to an approach that draws observations from the city, to gather material that can be the basis of illustrations that are produced over the following weeks for use in the design of the 'almost maps'. The contribution of these mapping activities has been discussed in its relation to exhibitions, cultural programs and workshops, concluding that this practice has the potential for creating rich qualitative material with many possible applications.

References

1. de Botton, A. On the pleasure of maps. In *Where You Are*. Visual Editions, Eds. London: Visual Editions. (2013).
2. Dunthorne, J. Ghost Pots. In *Where You Are*. Visual Editions, Eds. London: Visual Editions. (2013).
3. Barfield, S. (ed.) *Psychogeography: Will Self and Iain Sinclair in conversation with Kevin Jackson*. The Literary London Journal. (2008).
4. Knabb, K. *Situationist International Anthology*. Revised and Expanded Edition. Berkley: Bureau of Public Secrets. (2006).
5. Debord, Guy. *Theory of the Derive*. (1956). Situationist International Online. Translated by Ken Knabb. Retrieved 24th September 2018 from: <https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>
6. Plant, S. *The Most Radical Gesture, The Situationist International In A Postmodern Age*. New York: Routledge. (1992).
7. Hall, S. I. Mercator in Harmon, K. (Ed.). *You are here. Personal geographies and other maps of the imagination* (pp 14-19). New York: Princeton Architectural Press. (2004).
8. Sniderman, Z. *Manhattan of the Mind*. (February 17, 2013). Retrieved 27th September 2018 from: <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/interactive/2013/02/17/magazine/mapping-manhattan.html>
9. Cardoso, T. A.: *Between an illustrator and an urban place: The dynamic between word and image in illustrated cities*. In: 8th International Conference on Illustration and Animation, pp. 59-69. Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (2020).
10. Spoerri, D. *An Anecdoted Topography of Chance*. Translated by Emmett Williams. London: Atlas Press. (1995).
11. Rhinehart, L. *Dice Man*. (1971). London: Talmy Franklin.



Pelos trilhos da ilustração: reinscrever a natureza na cidade

Dulce Melão¹

dulcemelao@esev.ipv.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Picturebook; Illustration;
Nature; City;
Sustainable Development

Abstract

This paper aims to shed light on ways of reinscribing nature in the city, through the paths of illustration in the picturebook *Florette*, by Anna Walker, focusing on: i) the dimensions assumed by the city as a multifaceted space seen through the eyes of a child; ii) the role of illustration to enhance the understanding of the plurisignificant nature of interior and exterior spaces and the ways in which rebuilds commitment to the common good. In order to meet these goals, the following will be analysed: i) the role of peritexts to unfold the relevance to care for nature, within the city, and how overflows to the thresholds of the page; ii) the multiple dimensions assumed by the centrality of the illustration to create a synergistic relationship with the narrative, exploring the importance of this relationship for the drawing of a plethora of details that stand out on the page (unveiling the eruption of nature in the city). The conclusions highlight the unique nature of the possibilities inherent in the action of each person for the commitment to the common good, at the heart of the objectives of sustainable development. The challenges that are implicit in it, embodied in the itinerary undertaken by the main character of the picturebook, reveal delicate modes of resilience that thrive throughout the reading and flow into communion with nature.

1. Introdução

O cenário pandémico repercutiu-se, profundamente, no tecido urbano, proporcionando novos modos de repensar a cidade nas suas múltiplas facetas. Os tempos de confinamento geral ou parcial abriram, por um lado, perspetivas amplas sobre modos de nos reposicionarmos no espaço exterior e em casa. Por outro lado, instigaram talvez, possibilidades de reencontro com a necessidade de acolher a cidade enquanto espaço que cuida e exige cuidado, por oposição ao «caos» do quotidiano (ditado pelas exigências de uma sociedade centrada no crescimento de índices de produtividade) – porventura negando a fruição de tempos saborosamente desmedidos.

Quando o ruído da cidade deu lugar ao silêncio que as casas iam contemplando, eclodiram reflexões renovadas sobre os lugares da leitura em tal quotidiano, reverberando, de início, um tempo de ócio inesperado (embora, talvez, inquieto). Em demanda de instantes de concentração antes diluídos na usura de um outro tempo, escutaram-se as suas metamorfoses.

¹ Escola Superior de Educação de Viseu, Instituto Politécnico de Viseu, CI&DEI, Departamento de Ciências da Linguagem, Viseu, Portugal

Em contexto escolar, permeado, de súbito, pela cultura do ecrã, o livro e as práticas de leitura passaram a gozar de aparente proximidade, sobretudo pela disponibilidade, *online*, de recursos que lhes garantiam maior diversidade de acesso, prestando-se, talvez, a alimentar a imaginação de ávidos leitores.

Nesse sentido, ganham hoje mais centralidade práticas de leitura que retomem o suporte impresso como matéria-prima favorecedora de reflexões sobre modos de estar nos mundos que nos rodeiam em perene transformação, revisitando o tecido urbano que neles se resguarda. Neste entendimento, podem adquirir relevo propostas de releituras que, fomentando exercícios de imaginação, possam renovar a multiplicidade de formas de diálogo entre a cidade e a natureza – e, em tal trilha, reencontrar veios de metamorfoses do olhar que a pandemia acalentou.

Dando voz ao anteriormente referido, a literatura para a infância pode desempenhar um papel fundamental enquanto esteio privilegiado de reflexão sobre os desafios que atravessam a sociedade hodierna, possibilitando, concomitantemente, a fruição de sinergias inusitadas e belas entre texto e ilustração. Tal ganha destaque particular no livro-álbum contemporâneo – exigente na sua hibridez e perpétua transformação – mormente quando reclama a participação ativa dos leitores, relançando-os nas travessias da imaginação.

No âmbito da tela brevemente delineada, propomo-nos lançar mão do livro-álbum *O Jardim*, da autoria de Anna Walker [1], apresentando itinerários de leitura norteados pelos seguintes objetivos: i) refletir sobre as dimensões assumidas pela cidade enquanto espaço multiplicador de desdobramentos de mundos, através do olhar de uma criança; ii) repensar o papel da ilustração enquanto matéria-prima fulcral que pode potenciar a compreensão do caráter plurissignificativo da representação vivaz de espaços interiores e exteriores, regenerando compromissos com o bem comum (no desvelar dos modos como os habitamos); iii) inquirir como tal caráter central veste a leitura de matizes que podem apelar ao seu entrelaçamento com a compreensão, feliz, do possível contributo de cada um para o desenvolvimento sustentável, como condição geradora de futuros.

De modo a cumprir os objetivos anteriormente elencados, procuraremos centrar a nossa atenção: i) no papel dos peritextos para iluminar a compreensão da relevância do respeito pela natureza em distintos matizes, no seio da cidade e nos seus transbordamentos; ii) nas múltiplas dimensões assumidas pela centralidade da ilustração e sua relação com a narrativa, explorando a importância desta relação para o desenho de uma plêiade de pormenores que sobressai na página, mormente no que concerne ao desvelar da eclosão da natureza na cidade, com extraordinária delicadeza.

O enquadramento teórico do artigo repousa: i) no papel desempenhado pela literatura para a infância na Educação [2] [3], enquanto reiterado compromisso de cuidar do Outro, em caminhada solidária; ii) no reconhecimento do livro-álbum contemporâneo enquanto objeto híbrido, cujo caráter camaleónico seduz os leitores, convocando reciprocidades [4] [5]; ii) no entrelaçamento de práticas de leitura entre laçadas com a Educação para os objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) [6].

As considerações finais que encerram o artigo ilustram os resultados dos percursos levados a cabo através da análise do livro-álbum selecionado, reverberando a sua condição de objeto estético de profunda delicadeza, generosamente dado a ver aos leitores. Sublinhamos que tal condição favorece o compromisso com um exercício de cidadania pautado pelo objetivo de resguardar a natureza na cidade, em duplo gesto de abrigo, que se nutre da compreensão do respeito pelo desenvolvimento sustentável – em solidário palmilhar de luz e harmonia que reabre outros caminhos.

2. (In)sustentabilidade da leitura e desenvolvimento sustentável

As mudanças que ocorrem, sem interrupções, na sociedade, repercutem-se nos modos como lemos e como encaramos as práticas de leitura. Da relação estabelecida entre leitores, texto e contexto nascem, crescentemente, outras relações plurívocas, com tudo o que nos rodeia, em gestos de solidariedade que as amparam. Nesta sustentabilidade inscreve-se, ao mesmo tempo, a curiosidade de reconhecer novos caminhos que as práticas de leitura alimentam. Estas guardam o rumor, o novo – em navegações nas margens e no centro da página, entre quedas e espantos.

No conhecido romance *O ano da morte de Ricardo Reis* desdobram-se as seguintes palavras: «Um homem deve ler de tudo, um pouco ou o que puder, não se lhe exija mais do que tanto, vista a curteza das vidas e a prolixidade do mundo» [7]. Nesse precário equilíbrio balançam, talvez, as «insustentabilidades» da leitura, perpétua tela de redescoberta em perene movimento que gera alentos. Para além delas, demandamos, neste lugar, outros modos de se instituir como matéria-prima que dá hospitalidade ao desenvolvimento sustentável e possibilita a compreensão de algumas das suas dimensões.

No documento *Educação para os objetivos de desenvolvimento sustentável* é sublinhado que «Embarcar no caminho do desenvolvimento sustentável exigirá uma profunda transformação da forma como pensamos e agimos» [8], sendo crescentemente reconhecida a sua importância. Os desafios que lhe estão subjacentes são amplos, dado requerer uma «(...) pedagogia transformadora orientada para a ação» [9] que possibilite a compreensão do seu caráter multifacetado, em exercícios ativos de cidadania – «As pessoas devem aprender a entender o complexo mundo em que vivem» [10].

No âmbito das distintas competências-chave para a sustentabilidade definidas no documento, destaca-se a competência de autoconhecimento, respeitante à habilidade de refletir «(...) sobre o próprio papel da comunidade local e na sociedade (global); avaliar continuamente e motivar ainda mais as próprias ações; e lidar com os próprios sentimentos e desejos» [11].

Nesta reflexão, tomaremos como tela de indagação dois objetivos de aprendizagem para a consecução dos ODS: i) objetivo 4 – Educação de qualidade, no seio da qual as práticas de leitura se instituem como eixo fundador da compreensão da importância da criação de um mundo «(...) mais sustentável, equitativo e pacífico» [12]; ii) objetivo 11 – Cidades e comunidades sustentáveis, nomeadamente no que concerne aos objetivos de aprendizagem socioemocional e comportamental, implicando o reconhecimento da responsabilidade de cada um, «(...) pelos impactos ambientais

e sociais de seu próprio estilo de vida individual» e pela cocriação de «(...) uma comunidade inclusiva, segura, resiliente e sustentável» [13]. Nas seções seguintes deste artigo fica plasmada tal caminhada de indagação.

3. Deambulações na cidade – *O Jardim*

O livro-álbum *O Jardim* [14], da autoria de Anna Walker, com a chancela da Fábula, encerra um estimulante convite à leitura como promessa de gestos de generosidade que invadem o olhar dos leitores e aí ganham lugar cativo. Após a exigida demora no aparato peritextual do livro, é renovado o convite de envolvimento ativo em tais gestos, numa experiência de leitura que cativa, particularmente, pela delicadeza. A protagonista da história, Ema, lança o fio condutor da narrativa, através do seu olhar belamente perscrutador. Após uma mudança do campo para a cidade, Ema é confrontada com um conjunto de desafios imbricados na ausência do seu jardim. Ao longo do livro, os leitores podem participar ativamente nos itinerários percorridos por Ema, na cidade, no intuito de recuperar tal espaço perdido, bem como tomar ânimo na sua resiliência em prol do compromisso com o germinar da natureza na urbe, em práticas de cuidado que se estendem aos que a rodeiam, assumindo, aos poucos, uma dimensão global.

O caráter irrepreensivelmente belo do livro granjeou-lhe vários prémios: venceu o Wilderness Society Environment Award for Children's Literature, tendo sido nomeado para o Children's Book Council of Australia Picture Book of the Year e Australian Design Association of Pictures.

3.1. Mergulhar na Natureza através dos Peritextos

As opções peritextuais deste livro-álbum instituem-se enquanto elementos de relevo que possibilitam aos leitores mergulhar na natureza, fruindo, de modo intenso, distintas tonalidades de verde que, transbordando de tais elementos, regozijam os sentidos. Atentemos, pois, em primeiro lugar, no formato do livro. Desafogado e amplo convida a reiterado manuseio, em partilha traçada ao encontro de mãos ávidas e curiosas. Em tal demora se inicia a fruição da leitura, configurando uma experiência rara e delicada.

Na capa, a imensidão do jardim instala-se, em pleno, no olhar dos leitores, chamados a percorrer cada recanto, com vagar. O verde exalado pela variedade de plantas pormenorizadamente quietas dita a harmonia de pequenas flores amarelas e vermelhas que, aqui e ali, acenam alegrias.

Em amplo contraste com a pujança exuberante do jardim, destaca-se a figura pequena e delicada de uma menina (acompanhada por um cão), contemplando um pedacinho de uma planta, abrigado na sua mão. Na medida em que o seu olhar parece demorar-se, também, ao título do livro – sobressaindo em maiúsculas – o jardim reclama o estatuto central de espaço que acolhe e apela (a)os sentidos. Esta centralidade contribui, ainda, para a abertura de possibilidades de questionamento sobre as suas características e diversidades, bem como sobre a relevância que adquire no tecido urbano. Concomitantemente, proporciona oportunidade de reflexão mais alargada sobre modos de o fruir e de o cuidar.

Encapsulado em moldura de metal, o jardim prolonga-se na contracapa, porém aí ganhando veios distintos. Na rua onde se ergue, alinham-

-se, com desordenado critério, vasos com plantas cuja diversidade de tamanhos exige atenção dos leitores – em deambulação lenta que encontra guarida no pequeno sapo, no caracol e na joaninha que por ali passeiam.

Na contracapa, destaca-se igualmente a sinopse da obra, plena em desafios e instigadora de inquirições: «Quando a família de Ema se muda do campo para a cidade, a Ema quer muito levar o jardim com ela. Mas não há espaço para jardins nas casas da cidade. Ou haverá?». O contraste esboçado entre o campo e a cidade e o relevo concedido à manutenção do jardim apelam, de imediato, à reflexão sobre os espaços em que convivemos, aliados a modos de estar no mundo. Tais modos de estar são revisitados, de forma multifacetada, em outros elementos peritextuais, seguidamente alvo de atenção.

As guardas finais e iniciais do livro e a dedicatória aliam-se na reinvenção da delicadeza do verde, cativando os leitores e renovando o convite à redescoberta da natureza. Embora com nuances distintas, as guardas iniciais e finais apelam fortemente a uma experiência sensorial plasmada na folha e multiplicada, vezes sem conta, no tatear da miríade de folhas verdes que ganham uma proximidade imensa com os leitores. No deleite dos sentidos que generosamente lhes é oferecido, a sua curiosidade é, porventura, mais aguçada, pelos numerosos detalhes que, com particular cuidado, aí se inserem: i) duas pequenas borboletas amarelas esvoaçando alegremente; ii) dois minúsculos cogumelos vermelhos, sobressaindo no verde; iii) um coelho saltitante e outro, mais observador, abrigando-se entre as folhas; iv) uma joaninha; v) um passarinho; vi) pequenas flores que instalam pequenos apontamentos de cor, contrastando com o manto verde que as acolhe; vii) um pequeno caracol; viii) um esquilo. No elencar de tais pormenores, avista-se a delicada opulência da natureza e renova-se o convite a repensar pequenas coisas – e, importa recordar, «As pequenas coisas são tesouros» [15]. Comprovam-no, igualmente, as guardas finais do livro, onde os leitores (se) reencontram (n) o amplo manto verde que, de início, os abrigara. Se o gesto de repetição pode ser saboroso quando replica emoções felizes, esta opção reveste-se de sentidos inacabados de relevo. A permanente metamorfose que a natureza generosamente oferece está, pois, reinscrita, de modo belo, no possível desfecho do livro, nas transparências que guardas finais recolhem. Em tal lugar, o olhar dos leitores é chamado a percorrer, com avidez e demora, o amplo pedaço do renovado jardim. Desta feita, cinco pequenos sapos sorriem-lhe, pousando na folhagem que acolhe, também, seis passarinhos e uma tartaruga, em passeio breve. O caracol parece ter seguido outros itinerários; o esquilo, porventura, distintas paragens. Reabrem-se, pois, portos de abrigo da imaginação. O convite ao reconhecimento das diferenças plasmadas nas guardas iniciais e finais do livro revela-se um presente inesperado.

A participação dos leitores em movimentos de releitura proporcionados pelo folhear, entre o verde das folhas, da luz que emana da natureza, fomenta gestos de empatia gentilmente reforçados pelo instigar da redescoberta do espaço ilimitado do limiar da página. Recordemos Manoel de Barros: «Poeta / é uma pessoa/ que reverdece nele mesmo» [16].

A delicadeza dos elementos peritextuais revela, a par e passo, texturas que ficam impressas no olhar e se vão prendendo às mãos dos leitores. Tal reverbera, também, na dedicatória deste livro. A sua singela beleza – «Para Wendy Ann, com amor» – convida à demora, dada a tão pequena quanto imensa ilustração que com ela dialoga. A opção pelo pormenor ganha centralidade na alvura da página. No seu canto superior esquerdo, pousa um breve e esplêndido retrato de uma pequena casa, algures no campo, rodeada de árvores onde alguns passarinhos encontram lar e flores germinam, alegres. A observação do pequeno pássaro que parece ocupado em amena conversa com um caracol fomenta a empatia com os leitores. Aqui mora, também, a poesia. Como refere Octávio Paz «(...) há poesia sem poemas; paisagens, pessoas e fatos podem ser poéticos: são poesia sem ser poemas» [17].

3.2. Redesenhar a Cidade e o Cuidar pelos Trilhos da Ilustração

O início da narrativa dita a caminhada da leitura: «Quando a família de Ema se mudou para a cidade, a Ema queria levar consigo o seu jardim» [18]. Se a relação afetiva com o espaço que reclama como seu fica perfeitamente delineada, é na luminosa ilustração que ganha forte alento. A representação do núcleo familiar é disso elucidativo exemplo: o pai caminha, decidido, em primeiro lugar, transportando caixas; a mãe segue-o, com a filha mais nova ao colo (ao mesmo tempo que lança um olhar protetor à filha mais velha).

Ganhando destaque na moldura branca da página que a economia da componente verbal acentua, Ema vai ao encontro dos leitores, cabisbaixa, com uma flor murcha na mão e um pequeno pato a espreitar da sua mochila. Um cão espelha o desalento da dona, em doce reciprocidade.

A narrativa constrói-se em movimentos lentos, delineados em espaços onde ecoa o ruído da ausência da natureza. O primeiro retrato da cidade – com prédios altos, amontoando-se em idêntica aparência – vinca o rumor do vazio, no olhar de Ema, sendo frisado que «(...) não havia espaço, no meio daqueles prédios todos, para macieiras e narcisos» [19] que pudessem ser plantados num jardim.

Ao longo da narrativa, as saudades que Ema sente são partilhadas com os leitores, através do recurso, em dupla página, à representação ampla do espaço exterior – nomeadamente o pátio do prédio onde vive – alternando com uma das divisões da casa (o seu quarto) onde as caixas ganham protagonismo. Tal acumulação possibilita sublinhar, de modo intenso, o crescimento das saudades «(...) de brincar com os amigos, de ouvir os passarinhos chilrear nas macieiras e de apanhar coisas para o seu frasco de tesouros» [20]. O abandono dos lugares da infância representados e enfatizados através do espaço fechado que lhe deu lugar, contrasta com um breve germinar de esperança configurado no alinhamento de tais tesouros, no parapeito da janela: pequenas folhas, raminhos de árvores, uma bolota, etc., simbolizando o valor da natureza e concedendo-lhe estatuto de grandeza. Nos pormenores plasmados na ilustração reverbera, ainda, por tal via, a importância do brincar. Como sublinha Mia Couto

«O que fazemos quando brincamos é criar vínculos com os outros e com o mundo. Talvez seja por isso que brincar seja tão essencial como dormir, comer ou respirar» [21].

O fechamento do espaço interior torna-se, pois, matéria-prima de acolhimento do repensar da residência da infância enquanto espaço onde também pode correr livremente a imaginação e o sonho – apesar de todos os desafios que possam estar envolvidos em tal demanda.

A capacidade infinita de metamorfose do espaço exterior como potenciador do brincar enquanto condição primordial do exercício de cidadania da criança é, por seu turno, traduzida através dos desenhos feitos por Ema no pavimento do pátio do prédio onde habita. A dupla página onde tais desenhos se inscrevem é tela maior do transbordar do espaço sonhado por Ema – eivado de flores, uma abelha, uma libelinha, um besouro, etc., em belo hino à natureza que ali fica esculpida. Repousa, assim, de modo gentil nas mãos dos leitores e ganha lugar cativo nos seus olhos. Reaprendem, pois, que «(...) a poesia é um outro modo de designar a Vida» [22]. Tal é, aliás, frisado pela repetição do traço de Ema nas caixas que inundam o seu quarto: cada uma delas oferece um tesouro aos leitores, já que Ema as usa como pequenas telas onde eclode a natureza, desenhando árvores de fruto, pássaros, flores, relva, erguendo um cenário que possibilite recriar um piquenique – desmornado, porém, a breve trecho, pois «(...) a macieira caiu e as margaridas desapareceram» [23]. O caráter persistente do germinar da natureza bem como o cuidado que lhe deve estar inerente, dão lugar, numa segunda instância, à tentativa de redescoberta de um caminho novo que Ema avista da janela.

Se, em primeiro lugar, as ilustrações possibilitaram vincar a importância do eclodir da natureza na cidade sublinhando o seu caráter primordial como condição da espacialidade humana, em segundo lugar, as páginas do livro transformam-se em mapa inusitado que exige a colaboração, ativa, dos leitores.

É reconhecido que «As práticas de caminhar influenciam os padrões e a relação que temos com a cidade» [24]. A caminhada de Ema reconstrói, pois, o mapa da cidade, com o foco de atenção ancorado em alguns pontos de referência: uma ponte, vários prédios e, finalmente, a chegada a um parque (vazio) mas onde encontra um «passarinho do campo».

O reencontro dos leitores com o jardim que os acolhera na capa do livro, mantendo a sua condição inicial de fechamento, dá-se por intermédio do seguimento do voo do passarinho. A importância da atenção ao pormenor fica patente através da descoberta, por parte de Ema, de um pedacinho de jardim que irrompe dos limites da moldura metálica que o contém. O caráter regenerador da natureza revela-se em gestos de persistência que se alongam no desfecho inacabado da narrativa, de diversos modos. Por um lado, o caminho de regresso a casa ganha novos contornos, transformado pelo olhar de Ema – e a ponte avistada, antes vazia, abre-se em ampla luz na página simples (aí se vislumbra uma menina a alimentar uma família de patos e um cisne que habitam no rio).

O pedacinho de jardim, colocado num frasco pequeno, germina

de modo vivaz e permite expandir o compromisso de harmonia com a natureza (demandado, com persistência, a partir do momento em que os leitores agasalham o livro nas suas mãos). Acompanhada de outros meninos, Ema reconstrói o jardim perdido, avivando esperanças. E, a opção pela página simples que encerra, provisoriamente, a narrativa, possibilita aos leitores mergulhar num jardim que reverdece não só no pátio dos prédios – onde as crianças brincam livremente – mas também transborda das janelas das casas, antes fechadas.

O valor da amizade, a solidariedade, a empatia e a resiliência redimensionam-se aos olhos dos leitores e reinscrevem, finalmente, a natureza, na cidade e no coração.

3. Considerações Finais

No belo e imenso livro *Os Pássaros* é-nos dado a ler o seguinte: «Não há, de resto, maior tesouro do que as pequenas coisas. Basta uma para tornar mais rico cada instante. Basta uma para mudar o mundo» [25]. *O Jardim* dá testemunho de que tal acontece. As leituras que oferece reconstróem mundos. Nesse sentido, múltiplas ilações podem ser retiradas dos caminhos erguidos nesta reflexão. Cidade e natureza ganham alentos tecidos de múltiplas dimensões que concorrem para o seu repensar, alimentado pela delicada poesia que reverbera nas ilustrações, multiplicando olhares que instigam profunda empatia.

Através do percurso realizado, foi possível inferirmos o caráter único das possibilidades inerentes à ação de cada um para o compromisso com o bem comum. Os desafios que lhe estão inerentes, plasmados no itinerário levado a cabo pela personagem principal, Ema, põem a nu modos delicados de resiliência que prosperam ao longo da leitura e desaguam na comunhão com a natureza.

No renascer das ilustrações entrelaçadas, harmoniosamente, na narrativa, cresce o respeito pelo cuidar da cidade, do Outro e da natureza, em sinergias de rara beleza. A fragilidade da menina contrasta com as ações que realiza, em percurso autónomo que permite uma reflexão mais alargada sobre a importância de escutar a criança, proporcionando-lhe espaços de vivência plena do brincar, implicados em modos de estar no mundo que requerem generosidade.

A aprendizagem do sonho é velada, ao longo do livro, pelas opções cromáticas que se demoram na ilustração. A cor verde dá voz à esperança que se redimensiona nos espaços desenhados e que adquire matizes de luz no fundo branco da página ou na breve tranquilidade do céu e do rio que atravessam a cidade.

Este livro sustenta uma experiência de leitura invulgar, pela delicadeza e extraordinária ternura que reverbera no traço da autora/ilustradora que leva pela mão uma criança em cujo olhar e mãos repousa um compromisso com a ação individual que se faz global, em serenas pausas que as páginas deferem. Nesse sentido, dá a ler a imensa relevância de acarinhar o que é dado a guardar, lembrando que: «Guardar uma coisa não é escondê-la ou trancá-la Em cofre não se guarda coisa alguma. Em cofre perde-se a coisa à vista. Guardar uma coisa é olhá-la, fitá-la, mirá-la

por admirá-la, isto é, iluminá-la ou ser por ela iluminado» [26]. No rasto de tal luz ressoam os percursos da ilustração que reinscrevem a natureza na cidade e posicionam os cidadãos no mundo global, de modo indelével.

A reflexão levada a cabo, possibilitou, também, pôr a descoberto redefinições da saudade – em suave (en)canto – promovendo empatia com os leitores, gesto que se requer veloz e que abre espaços de leitura norteadores de modos de ser, em futuros a reconstruir que crescem em telas onde o cuidado reverbera.

Referências

1. Walker, A: *O Jardim*. Amadora: Fábula (2021).
2. Simpson, A.: *The Use of Children's Literature in Education*. London: Routledge (2016).
3. Ommundsen, A. M., Haaland, G. & Kümmering-Meibauer, B. (Eds.) *Exploring Challenging Picturebooks in Education*. London: Routledge (2021).
4. Silva, S. R. da: *Clássicos da Literatura Infantojuvenil em Formato(s) de Livro-Álbum*. Braga: Universidade do Minho (2020).
5. Ramos, A. M.: Hibridismos e Contaminações: a Propósito do Livro-Álbum como Formato Omnívoro. In P.A. Pereira, E. Madalena & I. Costa (eds.) *Mix & Match. Poéticas do Hibridismo* (pp. 173-194). Braga: Húmus (2020).
6. UNESCO: *Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Paris: UNESCO (2017).
7. Saramago, J.: *O Ano da Morte de Ricardo Reis*, 27.^a edição. Porto: Porto Editora (2021).
8. UNESCO: *Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Paris: UNESCO (2017).
9. UNESCO: *Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Paris: UNESCO (2017).
10. UNESCO: *Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Paris: UNESCO (2017).
11. UNESCO: *Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Paris: UNESCO (2017).
12. UNESCO: *Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Paris: UNESCO (2017).
13. UNESCO: *Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. Paris: UNESCO (2017).
14. Walker, A: *O Jardim*. Amadora: Fábula (2021).
15. Zullo, G.: *Os Pássaros*. Lisboa: Orfeu Negro (2020).
16. Barros, M.: *Poesia Completa*. Lisboa: Relógio D'Água (2016).
17. Paz, O.: *O Arco e a Lira*, 2.^a edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
18. Walker, A: *O Jardim*. Amadora: Fábula (2021).
19. Walker, A: *O Jardim*. Amadora: Fábula (2021).
20. Walker, A: *O Jardim*. Amadora: Fábula (2021).
21. Couto, M.: *O Universo num Grão de Areia*. Lisboa: Caminho (2019).
22. Couto, M.: *O Universo num Grão de Areia*. Lisboa: Caminho (2019).
23. Walker, A: *O Jardim*. Amadora: Fábula (2021).
24. Antunes, R. F. & Coelho, S. P. Sobre Caminhar em Confinamento. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 8 (1), 155-173 (2021).
25. Zullo, G.: *Os Pássaros*. Lisboa: Orfeu Negro (2020).
26. Cícero, A.: *Guardar. A Cidade e os Livros. Porventura*. Lisboa: INCM (2020)

Laboratório do livro ilustrado sem texto: experimentos narrativos



Larissa dos Anjos Camasão¹, Marta Madureira², Manuel Albino³

lanjos.cam@gmail.com; mmadureira@ipca.pt; malbino@ipca.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Abstract

The investigative interest in the wordless picturebooks is due to its unique character: telling a story exclusively through the visual medium, without resorting to texts or dialogues to complement its diegesis. Analysing the resources available to the illustrator, who sets herself or himself up for this challenge, allows us to understand the image creating process that will constitute the visual narrative. This paper is based on the willingness to study this process, attached to a master's research in progress that seeks to analyse wordless picturebooks, inferring the mechanisms used by their authors in the development of illustrated narratives. In this sense, the investigation pursues to highlight elements that illustrators resort to when conceiving stories narrated exclusively through images. In addition to this analytical phase, our research also presents a practical section that proposes experiments to demonstrate such observations. These experiments are based on the mechanisms observed in our analytical phase, exposing, through practice, the narrative potential of the mentioned procedures. This paper discusses two of the experiments accomplished in this research, discussing its respective creative processes and possible developments.

Keywords

Livro Ilustrado Sem Texto;
Ilustração;
Processo Criativo;
Narrativa Visual

1. Introdução

Livros ilustrados sem texto formam um curioso espectro da literatura. Bosch (2015) [1], em seu meticuloso estudo sobre esse segmento literário, compara diversas definições dadas por investigadores de tal meio. Essa autora, após as referidas comparações, estabelece sua própria descrição desse tipo de obra, afirmando que “O livro ilustrado sem texto é uma narrativa de imagens sequenciais fixas e impressas, ancoradas na estrutura do livro, cuja unidade de fragmentação é a página, a ilustração é primordial e o texto é subjacente.”⁴. Também Carvalho (2012) [2] definiu este recorte da literatura ilustrada como “... objeto específico caracterizado por uma sequência de imagens, sem veiculação de texto escrito, com conteúdo narrativo, organizada no suporte livro.” (Carvalho, 2012, p. 13). A narrativa, portanto, é comunicada por meio de uma sequência de imagens, colocando o leitor em uma postura proativa (Arizpe,

1, 2 & 3 Polytechnic Institute of Cávado and Ave, School of Design, Master in Illustration and Animation, Barcelos, Portugal.

2 & 3 Research Institute for Design, Media and Culture, School of Design, Barcelos, Portugal

4 Tradução da autora do original: “*El álbum sin-palabras es una narración de imágenes secuenciales fijas e impressas, afianzada en la estructura de libro, cuya unidad de fragmentación es la página, la ilustración es primordial y el texto es subjacente.*” (Bosch, 2015, p. 16).

2013) [3]. É preciso analisar as ilustrações isoladamente e em conjunto, considerando seu encadeamento, inferindo seu significado dentro de seu próprio conteúdo e em relação às demais imagens no livro. A fim de compreender a narrativa concebida pelo autor, nós, como leitores, encontramos-nos em um lugar de engajamento com a obra: lendo as imagens, absorvemos a história unicamente pelo meio visual. Serafini (2014) [4] afirma que

Os leitores estão sendo solicitados a participar ativamente da construção da narrativa e não podem simplesmente contar com a decodificação literal do texto escrito. A abertura ou a ambiguidade que é inerente aos livros ilustrados sem palavras permite que os leitores construam diversas interpretações e retornem repetidamente para reconsiderar suas impressões iniciais.⁵ (Serafini, 2014, p. 26).

Apesar dessa característica principal do livro ilustrado sem texto, seu atributo essencialmente visual não significa iliteracia. De acordo com Linden (2011) [5], é equivocado considerar essas obras como pertencentes a uma categoria literária voltada apenas para crianças que ainda não foram alfabetizadas. Essa autora enfatiza a demanda que esse tipo de obra coloca ao leitor, requisitando uma literacia visual a fim de compreender a história apresentada no livro. Linden (2011) afirma que

.... é raro que a leitura de imagens resulte de um aprendizado, uma vez que ela irá paulatinamente desaparecer da nossa trajetória de leitores. Ora, assim como o texto, a imagem requer atenção, conhecimento de seus respectivos códigos e uma verdadeira interpretação. (Linden, 2011, p. 8).

Procurando contribuir para a literacia visual dentro do campo dos livros ilustrados sem texto, o propósito de nossa dissertação baseia-se em reconhecer mecanismos visuais adotados por autores dessas tais obras, investigando de que maneira a narrativa é concebida unicamente por meio de imagens. Para essa pesquisa, analisamos 50 livros ilustrados sem texto, procurando interpretar como a história é apresentada ao leitor.

2. Metodologia

A partir dessa análise, propusemos quatro eixos para os mecanismos que autores empregam em seus processos narrativos. Cada eixo procura analisar os elementos que são próprios dentro de seu escopo de atuação. São eles: eixo plástico, que engloba elementos referentes ao processo de criação da ilustração e aspectos próprios da plasticidade desta, como a utilização da cor, tipos de técnica e elementos gráficos; eixo do discurso, que analisa o espaço da página como lugar no qual decorre a narrativa, e como a disposição dessa superfície ao autor pode contribuir para a história; o eixo formal, que busca observar o objeto livro e as potencialidades nar-

⁵ Tradução da autora do original: “Readers are being asked to actively participate in the construction of the narrative and cannot rely simply on the literal decoding of written text. The open-endedness or ambiguity that is inherent in wordless picturebooks allows readers to construct diverse interpretations and return again and again to reconsider their initial impressions” (Serafini, 2014, p. 26).

rativas desse suporte, como a utilização dos paratextos e o formato desse objeto podem contribuir para a história; e por fim, o eixo hipotextual, no qual englobamos as obras que dependem de um texto externo à narrativa e, por isso, consideramos um mecanismo narrativo próprio.

Após a distinção dos mecanismos narrativos presentes nas obras analisadas, tomamos como referência Salisbury (2018) [6], autor que discorre sobre a formação do ilustrador e como a prática é um meio fundamental de aprendizagem para este profissional. É por meio dos experimentos e da criação de imagens que, segundo o autor, o ilustrador adquire meios e fundamentos para desenvolver sua carreira e métodos de ilustração. Em seu artigo sobre a formação do ilustrador-autor, Salisbury afirma que “O que é essencial, porém, é que o resultado seja explorado e articulado por meio do tipo de conhecimento-pelo-fazer que só pode vir da prática criativa no mais alto nível⁶” (Salisbury, 2018, p. 345).

A afirmação de Salisbury (2018) vem ao encontro de nossas pesquisas, justamente pelo nosso processo de investigação perpassar, além do método analítico das obras selecionadas, a experimentação a partir do que fora observado. Em uma etapa final de nossa investigação, buscamos compreender os mecanismos visuais utilizados pelos autores a fim de empregá-los em exercícios práticos.

Após a organização dos eixos narrativos, buscamos a experimentação, visando um processo empírico de apreensão dos tais mecanismos mencionados. Nessa fase da pesquisa, propusemos o “laboratório do livro ilustrado sem texto”, uma etapa essencialmente experimental da pesquisa e imprescindível para seu desenvolvimento. Em uma fase inicial, procuramos criar pequenos experimentos para cada mecanismo destacado, de forma a explorar as potencialidades narrativas dos eixos apontados em nossa análise. Contudo, nesse processo, compreendemos que a proposição de experimentos que englobassem diversos recursos observados resultaria em ensaios mais ricos e plurais em termos narrativos.

Portanto, nessa segunda fase do laboratório, desenvolvemos maquetes de livros ilustrados sem texto que mesclavam experimentos em diversas vertentes narrativas, amalgamando, em um mesmo objeto, experiências com a utilização da cor e o formato do livro, por exemplo.

Os experimentos consistiram na exploração dos mecanismos observados e a consequente elaboração de histórias curtas que pretendiam demonstrar as potencialidades narrativas de um ou mais dos meios citados. A fase experimental, como mencionado, visava a ampliação do repertório visual e criativo da pesquisadora enquanto profissional da área de ilustração. Dessa forma, a classificação dos recursos narrativos destacados e a consequente experimentação prática, a partir de suas possibilidades discursivas intrínsecas, buscaram o desenvolvimento de ferramentas atreladas à criação de ilustrações para histórias gráficas.

Para esse artigo, selecionamos os seguintes experimentos realizados em nosso laboratório.

6 Tradução da autora do original: “*What is essential though, is that the outcome is explored and articulated through the kind of knowing-through-making that can only come from creative practice at the highest level*” (Salisbury, 2018, p. 345).

3. Na floresta⁷

O conceito para “Na floresta” surgiu após reflexões acerca da potencialidade de narrativas simbólicas, a exemplo dos livros de Warja Lavater (1965) [7]. A capacidade de representar uma história já previamente conhecida pelo leitor de forma sintetizada por meio de figuras geométricas mostrou-se um ponto de partida interessante na elaboração de experimentos dentro do segmento dos hipotextos. Pretendemos, a partir da investigação de Lavater (1965), explorar de que maneira uma mesma narrativa visual simbólica poderia referir-se a mais de uma história.

Pesquisamos alguns contos de fadas e fábulas conhecidas do imaginário popular, de forma a trazer uma diegese já familiar e cuja qual o leitor poderia reconhecer mesmo em uma representação sintética. Relacionamos,

dentro desses contos célebres, histórias que ocorriam dentro em um mesmo espaço, de maneira que as localidades poderiam se sobrepor. Optamos então pelos contos de Chapeuzinho Vermelho e João e Maria: ambas as narrativas tomam lugar em áreas de floresta e espaços interiores de uma casa. Após a justaposição dos ambientes, esquematizamos os contos em sequências de imagens, tal



Fig 1. Páginas do livro “Le Petit Chaperon Rouge”, de Warja Lavater (1965). Imagem do acervo da Coleção Livro de Artista da Universidade Federal de Minas Gerais [8].

como um *storyboard*, de forma a compreender como a narrativa se daria visualmente. Elencamos os personagens e outros elementos significativos de ambos os contos. Em seguida, buscamos a correspondência entre esses componentes e um código visual, tal como a legenda apresentada por Lavater (1965) no início de sua obra. A intenção da atribuição de relações entre tais elementos e símbolos buscava, não apenas a representação sistemática das narrativas, mas um paralelismo entre os dois contos de fadas. De forma que um símbolo atribuído para o Lobo Mau dentro da história de Chapeuzinho Vermelho também apresentasse uma correspondência dentro do domínio pertencente ao conto de João e Maria.

Contudo, mesmo com o exercício laborioso de encontrar símbolos que pudessem atuar em ambos os contos, a narrativa sintetizada nos *storyboards* não se sobrepunha; outro desafio enfrentado no processo de criação desse experimento, portanto, era representar o conjunto de atuantes de cada conto no espaço da página de maneira que ambas as narrativas pudessem ser lidas por meio das mesmas imagens.

A partir dessa problemática, nos deparamos com a possibilidade de recorrermos ao formato do livro enquanto meio para solucionarmos o desafio da leitura das ilustrações. Dessa forma, como mencionado anteriormente, desenvolveríamos um objeto que remetesse, além do eixo hipotextual, ao eixo formal. Prosseguimos com alguns experimentos quanto à formatação desse objeto e suas possibilidades no que se refere à direção da leitura. Após esse estágio, compreendemos que o livro poderia

⁷ Link para vídeo demonstrando o experimento: <https://vimeo.com/579891927>

conter duas narrativas se estruturado de forma a apresentar duas leituras possíveis de uma mesma sequência de imagens. Dessa maneira, propusemos um objeto cuja contracapa assume a função de capa, possibilitando que este possa ser folheado em ambas as direções. Tanto capa quanto contracapa apresentam a mesma figura, dois círculos vermelhos carimbados; esse foi o símbolo escolhido para representar a Chapeuzinho Vermelho, devido à sua cor característica; também corresponde aos personagens João e Maria, caracterizando duas crianças que andam juntas. Para a capa que apresenta a legenda correspondente ao primeiro conto, realizamos um contorno aos círculos para sugerir a figura da personagem principal; ao finalizar a leitura, deparamo-nos com a capa que apresenta a história dos dois irmãos. A fim de diferenciar esses personagens da Chapeuzinho



Vermelho, contornamos os círculos presentes nessa capa de forma a sugestionar a representação de João e Maria caminhando de mãos dadas. Finalmente, o leitor pode reposicionar o livro, a fim de revisitar sua leitura na direção ocidental, encontrando a legenda que refere-se ao segundo conto. Esse processo, portanto,

favoreceu a construção de uma sequência de imagens que narra duas histórias por meio de uma mesma legenda com referenciais distintos. Um símbolo atribuído a determinado personagem ou local em uma história tem denotação distinta quando posicionado no outro conto.

Por meio desse experimento, pudemos jogar com possibilidades narrativas que a referência a um hipotexto pode oferecer na construção de uma diegese visual. A atribuição de símbolos na construção de uma



legenda foi explorada de maneira a contar diferentes histórias por meio de uma única sequência de imagens. “Na floresta”, por conseguinte, favoreceu a investigação prática do desenvolvimento e criação de sentido para uma narrativa visual que recorre a um texto externo para suportar

sua história. Entretanto, esse experimento não se restringe apenas ao eixo analisado referente ao hipotexto, como explanado anteriormente. A investigação da formatação do livro e dos espaços contidos neste objeto propiciou a resolução visual da representação de ambos os contos em uma mesma sequência de imagens. Portanto, as experimentações em ambos os campos hipotextual e formal potencializaram a produção de um objeto único que provoca o leitor e sua relação preestabelecida com o livro ilustrado sem texto.

Fig 2. Capas de “Na floresta”. Se a narrativa é iniciada pela capa direita, a legenda referente à história da Chapeuzinho Vermelho é apresentada ao leitor. Se iniciada pela capa da esquerda, deparamo-nos com a legenda para João e Maria.

Fig 3. As páginas de “Na floresta”. Observa-se que a legenda à direita encontra-se invertida, de forma que, se a leitura é iniciada da esquerda para a direita, ao final deve-se inverter o livro para iniciar a segunda narrativa.

4. Expandir⁸

Para nosso segundo experimento abordado nesse artigo, a questão principal a ser desenvolvida era a cor enquanto elemento narrativo, compreendida no eixo plástico. Em nosso *corpus* de análise, observamos muitas obras que empregavam esse componente como principal meio de transmissão de informações acerca de personagens e ambientes. Apontamos como exemplo paradigmático nesse âmbito “A piscina”, de Ji Hyeon Lee (2014) [9], que apresenta a história de um jovem nadador em uma piscina. O personagem, assim como as demais pessoas do espaço, são representadas em uma paleta monocromática de cinzas. Apenas a piscina, lugar de destaque dentro da narrativa, é representada em tom de azul. O menino, quando mergulha na água, adentra um ambiente surreal, povoado por animais e seres fantásticos. O próprio personagem passa a ser representado a cores após o seu mergulho, reafirmando a fantasia envolvente com a brincadeira na água. Lee (2014), portanto, destaca dois universos distintos: o da imaginação, desenhado a cores, e a realidade, desbotada em tons monótonos.

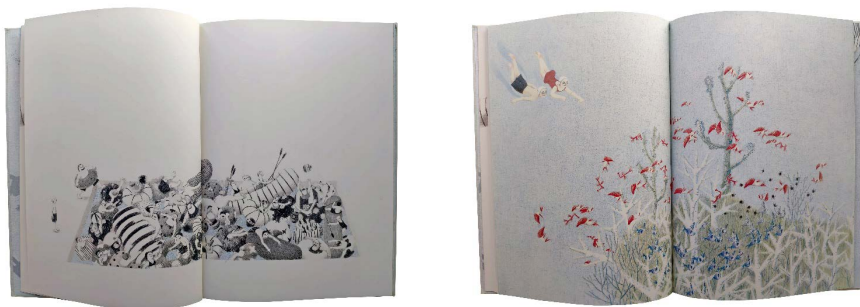


Fig 4. Páginas do livro “La Piscina”, de Ji Hyeon Lee (2014).

Essa representação ressalta as diferenças entre os dois estados possíveis da personagem, demarcando, portanto, a diferença entre cotidiano e fantasia. A cor, de acordo com Dondis (2015) [10], apresenta uma vasta potencialidade expressiva, e pode ser usada a fim de intensificar a mensagem visual, ao destacar que “Como a percepção da cor é o mais emocional dos elementos específicos do processo visual, ela tem grande força e pode ser usada com muito proveito para expressar e intensificar a informação visual.” (Dondis, 2015, p. 69). Lee (2014), em vista disso, realça a passagem do real para o imaginário por meio da variação de paletas tonais em suas ilustrações. Outro autor que utiliza a cor como meio para distinguir estados de espírito é João Fazenda em “Dança” (2016) [11]. A obra apresenta como tema os contrastes entre o personagem principal, um rígido trabalhador em um ambiente mecânico, e sua companheira, uma mulher acolhedora que gosta de dançar. Percebemos essas características dos personagens de Fazenda (2016) por meio de recursos que este autor recorre ao ilustrá-los. A fim de realçar a rigidez e austeridade do homem, este é composto por formas sólidas e inflexíveis em sua representação.

⁸ Link para vídeo demonstrando o experimento: <https://vimeo.com/579900371>

Esse personagem, assim como o entorno pertencente ao seu cotidiano, é colorido em uma paleta fria de verdes, azuis e cinzas planos, sem qualquer tipo de textura, sempre desenhados com linhas duras, vetoriais. Já a qualidade da linha que representa a mulher, em contraponto ao companheiro, é sinuosa e fluida, lembrando pinceladas quase experimentais, conferindo leveza à personagem. Sua paleta consiste em tons quentes de vermelho, o que sugere uma personalidade mais calorosa e receptiva. Essas escolhas de Fazenda (2016) para a representação de ambos os personagens trazem informações visuais que possibilitam a concepção de ideias acerca das características e comportamentos deles, assim como de seus respectivos ambientes. Ramos e Rodrigues (2018) [12] afirmam, acerca dessa obra, “... as ilustrações de João Fazenda adquirem uma dimensão polissêmica, ocorrendo-se da alternância de cores e da impressão de movimento para colocar em oposição os dois universos representados e respetivos estados de espírito.” (Ramos & Rodrigues, 2018, p. 49).

Com o intuito de investigar a cor pelo viés prático proposto por nossa pesquisa, iniciamos o desenvolvimento de “Expandir”. Buscávamos, assim como observado nas obras de Lee (2014), Fazenda (2016) e outros autores analisados de nosso *corpus*, demarcar transições entre ambientes e estados de espírito por meio da cor. Esse elemento pictórico atribuiria, portanto, emoções e características contrastantes em nosso experimento. Para tal, elegemos o contraponto entre urbano e natureza, que seria distinguido por meio de matizes discrepantes.

A fim de apontar essa oposição, escolhemos paletas óbvias de tons cinzas, que representaria o âmbito da cidade, e outra de tons verdes, circunscrita à vegetação. Estabelecemos que a narrativa consistiria em uma personagem que iniciaria um percurso no espaço urbano e finalizaria sua caminhada imersa em uma floresta. Essa mudança em seu trajeto seria delineada unicamente pela alteração das tonalidades mencionadas, ressaltando, portanto, o potencial narrativo que a cor ofereceria ao nosso breve experimento distinguindo tais espaços. Contudo, nosso interesse também se voltou para a representação utilizada por Fazenda (2016) para suas personagens, descrevendo características por meio de formas e linhas que condiziam com suas personalidades. Tal recurso demonstrou um enriquecimento da narrativa visual, construindo uma camada de significado por meio do ajuste de elementos gráficos.

Tendo em vista essa reflexão sobre a obra de Fazenda (2016), aplicamos em nossos esboços iniciais a contraposição entre os meios natural e urbano por meio de formas que representariam esses dois espaços. A fim de descrever uma cidade, recorremos à colagem e desenhos de retângulos e quadrados, sugerindo a vista de um panorama urbano. Essas duas técnicas aliadas possibilitaram ilustrações abstratas que reúnem tais formas geométricas sobrepostas em tons de cinza; a organização desses elemen-



Fig 5. Páginas do livro “Dança”, de João Fazenda (2016).

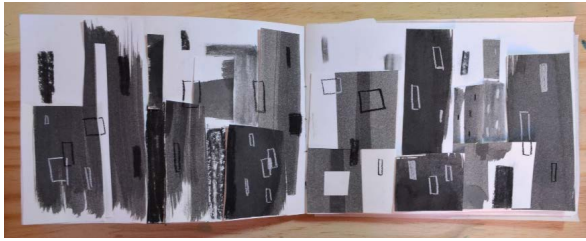


Fig 6. Meio urbano em “Expandir”

Fig 7. Personagem caminhando em “Expandir”.



Fig 8. Momento de transição entre urbano e natureza.

Fig 9. Conclusão de “Expandir”, quando a personagem funde-se à natureza.



tos alinhados ao longo de uma linha do horizonte imaginária insinua a disposição de prédios ao longo do trajeto. A porção natural da narrativa, entretanto, foi preenchida com círculos e manchas em tons de verde, denotando a fluidez própria de um ambiente natural e repleto de vegetação.

Durante o processo de criação das ilustrações que representavam tal oposição, compreendemos que o experimento com materiais e técnicas diversificadas também poderia acrescentar informações às imagens da narrativa. A colagem, como mencionado, possibilitou a sobreposição de camadas e formas, sugestionando o caos e ruído típicos de uma metrópole.

Já a aquarela, técnica leve e fluida, propiciou o desenvolvimento de ilustrações frescas e vaporosas, suscitando formas orgânicas que remeteriam a um espaço tomado pelas plantas.

A transição entre esses dois ambientes também é retratada por meio da personagem e sua representação ao longo de seu

trajeto. Retomando o conceito da rigidez presente no áspero cenário urbano, o traje vestido pela personagem é um par de botas e um casaco grosso e inflexível, que acaba por isolá-la e restringir seus movimentos; essas peças são recortes de papel colorido, que dialogam com a técnica utilizada para o trecho urbano. A linha que desenha a personagem, porém, é espon-tânea e maleável; ao final da narrativa, quando ela livra-se do casaco, sua

linha funde-se com as manchas da paisagem natural, evidenciando o desprendimento da restrição imposta pelo espaço civilizado.

5. Considerações Finais

No percurso de nossa investigação, esses e outros experimentos foram desenvolvidos a fim de pesquisar, por meio da prática, o que fora observado durante as análises de nosso *corpus* de estudo. Essa etapa constituinte de pequenos exercícios de narrativas visuais provou-se francamente eficaz para a compreensão dos mecanismos adotados pelos autores observados, considerando

nosso objetivo primordial de obtenção e desenvolvimento de repertório criativo. Tal efetividade apoia-se justamente na afirmação de Salisbury (2018) acerca do desenvolvimento das capacidades de um ilustrador por meio da práxis. De tal maneira, o objeto final apresentado por meio desses exercícios não se justifica pelo seu resultado, mas sim pelo potencial experimental inerente ao processo de criação.

Em nosso estudo prático, foi possível averiguar como a experimentação com materiais e técnicas oferece desdobramentos interessantes para a representação visual da personagem que transita entre dois espaços distintos. Também observamos a contribuição narrativa de elementos pictóricos na composição das ilustrações, e como o uso desses componentes pode ressaltar conceitos que tencionávamos apresentar sem recorrer às palavras. Do mesmo modo, experimentar com a estrutura própria do objeto livro favoreceu a solução da representação dos contos de João e Maria e Chapeuzinho Vermelho durante nossos estudos relacionados ao hipotexto.

O recurso à realização de maquetes e *storyboards*, ensaiando métodos para a narrativa visual de tais contos de fada, provocou um novo olhar para a formatação da história e outros meios de configurar a diegese no espaço do livro. A experimentação, portanto, expandiu potencialidades materiais e visuais para a narrativa visual sem texto, evidenciando seu caráter fundamental no processo criativo dessas histórias.

Referências

1. Bosch, E. (2015). *Estudio del álbum sin palabras*.
2. Carvalho, M. S. de. (2012). *Livro de Imagem e Palhaço Mímico: Narrativas sem palavras? Estudo sobre a construção narrativa por imagem*.
3. Arizpe, E. (2013). Meaning-making from wordless (or nearly wordless) picturebooks: What educational research expects and what readers have to say. *Cambridge Journal of Education*, 43(2), 163-176. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2013.767879>
4. Serafini, F. (2014). Exploring wordless picture books. *Reading Teacher*, 68(1), 24-26. <https://doi.org/10.1002/trtr.1294>
5. Linden, S. Van der. (2011). *Para ler o livro ilustrado*. Cosac Naify.
6. Salisbury, M. (2018). The education of a picturebook-maker. In B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (1st ed., pp. 339-350). Routledge.
7. Lavater, W. (1965). *Le petit chaperon rouge* (A. Maeght, Ed.). Maeght.
8. Coleção Livro de Artista da Universidade Federal de Minas Gerais, <https://colecaolivro-deartista.wordpress.com/2014/10/22/le-petit-chaperon-rouge/>
9. Lee, J. H. (2014). *La piscina*. Barbara Fiore.
10. Dondis, D. A. (2015). *Sintaxe da linguagem visual* (3rd ed.). Martins Fontes.
11. Fazenda, J. (2016). *Dança*. Pato Lógico.
12. Ramos, A. M., & Rodrigues, C. M. F. da C. R. (2018). Quando as imagens substituem as palavras: a coleção “Imagens que contam”, da Pato Lógico. *Perspectiva*, 36(1), 35-56. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2018v36n1p35>



Evolução da presença da mitologia na ilustração: do Romantismo à Contemporaneidade

Isabel Trigueiros¹, Paula Tavares² e Manuel Albino³

istrigueiros@gmail.com; ptavares@ipca.pt; malbino@ipca.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Illustration, Myth;
Mythology; Romanticism;
Character Design

Abstract

In the scope of the ongoing research for Master's Degree, we present a brief approach and contextualization on the presence of mythology in the visual arts, emphasizing in printmaking and illustration, by establishing a bridge between certain historical periods that were considered relevant. Beginning with a general review of the presence of the subject in the visual arts, we approach the concept of myth in a conventional way. We then note how the theme reappears during the Romantic period and how it is treated in different ways, and finally we analyze its reinventions until the contemporary era.

1. *Mythos* e a sua abordagem tradicional

O presente artigo tem como objetivo fazer uma observação da evolução da ilustração de carácter mitológico, bem como atribuir-lhe uma contextualização histórica. Para tal, entendeu-se ser um ponto de partida natural começar pela raiz da palavra “mito”.

O termo helénico que lhe dá origem, *mythos*, pode traduzir-se, segundo Walter Burkert, em “fala, narração, conceção” e terá sido empregue pelos filósofos do Iluminismo Grego para designar “velhas narrativas” sobre a origem de todas as coisas do universo, e que não deveriam ser interpretadas de forma literal (Burkert, 1991, p. 17). Com o surgimento das escolas pré-socráticas nos primórdios da filosofia, reinterpretam-se as crenças mitológicas antigas para dar lugar ao conhecimento baseado na razão. A origem do universo e das coisas deixou de ser vista pelo prisma da cosmogonia (*mythos*) e passou a ser explicada pela cosmologia (*lógos*), revolucionando o pensamento da época.

Mas ainda assim, o mito continua a ser muito presente na cultura grega antiga, aparecendo frequentemente em contexto religioso e nas diversas formas de expressão artística: na poesia, no teatro, nas artes plásticas. A sua influência perdurou até aos dias de hoje, tal como explica Burkert: “(...) em toda a parte no domínio da sua irradiação se encontra a mitologia ‘clássica’, nem que seja, em última análise, como forma de cultura residual: é preciso, afinal, saber o que é um ‘Caos’ ou uns ‘estábulo de Augias’, um ‘calcanhar de Aquiles’ ou ‘um cavalo de Tróia.’” (1991, p.16). Ou seja, abordar o mito grego hoje em dia ainda é um sinal de erudição em determinados contextos, de uma tomada de consciência

1, 2 & 3 IPCA, Escola Superior de Design, Portugal.

2 & 3 ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, IPCA, Escola Superior de Design, Portugal.

do significado da linguagem, das palavras e das expressões, salientando ainda mais a sua importância na cultura, no pensamento e nas artes. Existiu, através da cultura helénica e ao longo da história da cultura ocidental, uma transformação na conceção de mito, de referência fundadora de uma explicação do mundo e de estruturação da realidade para, através do crivo da objetividade e da lógica, ser destituído como metáfora intelectual ou alegoria abstrata de reconhecimento universal.

Esta abordagem convencional ao mito parece estender-se evidentemente ao longo da história, passando pelas gravuras e iluminuras da Idade Média — em que o mito era representado somente simbolismo religioso



cristão — até à pintura renascentista, quando surge a tendência para representar personagens e acontecimentos históricos e mitológicos da Antiguidade Clássica.

O mito será objeto de grande fascínio séculos mais tarde, quando, nos finais do século XVIII, e inícios de XIX, com o crescimento da difusão da literatura e das imagens impressas, se identificará a mitologia com os mistérios do passado e com o desconhecido da Natureza, no apogeu do período romântico.

Fig. 1. Detalhe d’A *Cabeça de Medusa*, Caravaggio (1596-1597), como exemplo de representação renascentista de figura mitológica.

2. Romantismo: do misticismo à pedagogia

De uma abordagem imparcial e rigorosa em relação à temática mitológica — que se designou como uma interpretação “tradicional” — irá de seguida ser proposto como é que essas convenções se foram lentamente esbatendo, acrescentando duas nunces ao conceito de mito.

Do mito, considerado pagão pela igreja católica, à sua reconfiguração através da laicização na Época das Luzes, ir-se-á reconhecer no romantismo duas abordagens ou vertentes principais da produção imagética de todo o século XIX que se repercutirão no imaginário ocidental até aos dias de hoje. À primeira dessas vertentes denominaremos por “mito enquanto misticismo”, e à segunda “mito enquanto pedagogia”.

O mito enquanto misticismo englobou representações do mito que refletiram a experiência individual do artista, fenómeno que está evidentemente presente na arte do Romantismo. Numa época em que se cultivou o gosto intelectual lírico e emocional, criando uma rutura deliberada com o Neoclassicismo lógico e racional, surgiu um espaço propício ao aparecimento de conteúdos sentimentalistas e que apelaram à vertente mais passional da inspiração artística. Esta nova forma de pensar e abordar o real reconhece-se plasticamente pela envolvimento de ambientes dramáticos e sombrios, como os de Casper David Friedrich, ou J.M.W. Turner, retratando a expressão do eu-lírico através da representação da natureza.



Fig. 2. (À esquerda)
Lady Hamilton as
Circe, George Romney
1782; (À direita)
Lady Hamilton as a
Bacchante, George
Romney, 1785

Fig. 3. Pormenor de
Saturno devorando um
filho, Francisco Goya,
1819-1823

Com efeito, o imaginário da pintura romântica debruça-se muitas vezes sobre a temática da mitologia reinterpretada de uma forma subjetiva e individual. Relembramos George Romney e os seus retratos de Emma Hart (Lady Hamilton), frequentemente caracterizada como uma figura mitológica, ou *Saturno devorando um filho* (1819-1823) da coleção de *Pinturas Negras* de Francisco Goya. Estes exemplos, não demonstrando uma experiência mística na sua temática, incorporam uma linguagem típica da expressão da época, revelando uma estreita proximidade entre o observador e o objeto, através de uma relação afetiva, expressa entre o fascínio e a repulsa, sendo o resultado da expressão mais íntima do observador.

Mas o artista romântico que provavelmente mais terá contribuído para o desenvolvimento do mito enquanto misticismo foi William Blake que, no contexto da presente investigação, também fará a ponte da pintura para a ilustração, tendo sido simultaneamente artista plástico, poeta e autor de gravuras para livros. É com a sua obra que se começa a fazer notar o desapego da ilustração face ao rigor da mitologia no seu sentido mais clássico, abraçando o individualismo através de uma ligação mística e transcendental com as suas obras. Ao privilegiar a visão interior, como confirma Robert Belton: “(...) for him, the imagination was always more important than the imitation of nature.” (2004, p. 246), Blake surge como uma figura incontornável na representação visual do mito e também precursora do estilo romântico. O seu estilo, ainda que se sirva de alguns dos pilares do Neoclassicismo, como por exemplo a maneira como caracteriza a figura humana, rompe com o padrão artístico da época.

A obra de Blake é também imbuída de simbologia derivada da Alquimia, a partir da qual exprime uma mitologia própria que parte da sua visão singular. E a série de aguarelas *O Dragão Vermelho*, que são representações de cenas apocalípticas, ilustra-o vzzexemplarmente na atribuição de elementos alquímicos — como o sol, o mar, o dragão e a dualidade dia/noite (The William Blake Archive, s.d.) — ao conteúdo bíblico.

A acompanhar esta transição está também o pensamento do seu coetâneo Johann Gottfried Herder que revolucionaria a forma como o mito é percebido e compreendido. A corrente iluminista trata habitualmente o mito de uma forma tradicional, isto é, cingindo-o a um objeto que pouco pode acrescentar a uma mente culta a não ser como uma fonte de recursos



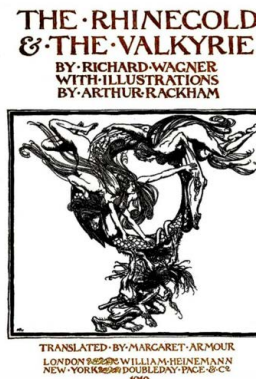
alegóricos. Herder prolonga esse pensamento propondo que os limites da racionalidade iluminista podem ser extensíveis ao ponto de entender o mito também como uma forma de conhecimento humano obtido pela experiência individual, pelo “Ser” (Steinby, 2009, p.56). Esta ideia é fundamental na medida em que Herder impulsiona uma discussão em torno do mito como um objeto de investigação acadêmica mais profundo do que aquilo que se julgava (Maria Helena da Rocha Pereira in Mito e Mitologia, W. Burkert, 1991, p. 11).

Resta ainda saber como é que o romantismo de William Blake se reflete nos tempos que lhe sucedem e que legado deixou a respeito da representação da mitologia no contexto da ilustração. Para tal, sugere-se a observação do crescimento da temática em publicações ilustradas a partir da segunda metade do século XIX.

Podemos aí constatar que, desde Gustave Doré (1832-1883), ainda demonstrando traços de um movimento romântico no seu auge, passando por Harry Clark (1889-1931) e a sua inclusão de elementos Art Nouveau, até às ilustrações para adaptações literárias infantis de Arthur Rackham (1867-1939), a tendência pós-romântica da ilustração mitológica parece reinventá-la numa vertente mais educativa e orientada ao público ao qual se destina. É neste sentido que identificamos uma vertente pedagógica na representação dos mitos na qual o objeto mitológico surge como uma história narrada, com um propósito lúdico, e não propriamente como uma visão mística, nem como uma alegoria intelectual. Aqui o mito é relegado para outros tempos e outros lugares, considerado, não como um lugar de pesquisa e perscrutar dos mistérios do mundo, mas como lugar de encantamento e de ficção, apontando para um historicismo que, muitas das vezes, alimentou narrativas nacionalistas e representações heróicas instituídas à luz de interpretações limitadas e fascinadas de descobertas arqueológicas recentes.

Fig. 4. (À esquerda) *The Great Red Dragon*, William Blake, 1805-1810; (Centro) *The Great Red Dragon and the Woman Clothed with the Sun*, William Blake, 1805-1810; (À direita) *The Great Red Dragon and the Beast from the Sea*, William Blake, 1805-1810

Fig. 5. Extratos de ilustração da adaptação da ópera wagneriana *O Anel dos Nibelungos*, célebre referência à mitologia nórdica, Arthur Rackham, 1910.



4. Modernismo e Contemporaneidade: a mitologia como auxílio para a criação de universos e personagens fantásticos

Ainda na primeira metade do século XX, o mito adaptado ao público juvenil continua a crescer exponencialmente na literatura de ficção. Surgem desta nova vaga de autores vários nomes relevantes como C.S. Lewis e Robert Lancelyn Green mas foram as obras de J.R.R. Tolkien que mais revolucionaram a cultura popular, com as suas narrativas extremamente complexas e reinvenção de criaturas fantásticas que buscam traços de diferentes mitologias (Roberts, 1977). Relembre-se que o próprio autor também produzia ilustrações e mapas a partir das quais idealizava o seu universo literário e exprimia, através delas, o desenvolvimento de um sistema mitológico próprio (Hammond & Scull, 2000) que se tornou de influência viral para a ficção moderna e contemporânea.

Fig. 6. Exemplo de um desenho da Terra Média, J.R.R. Tolkien, s.d.

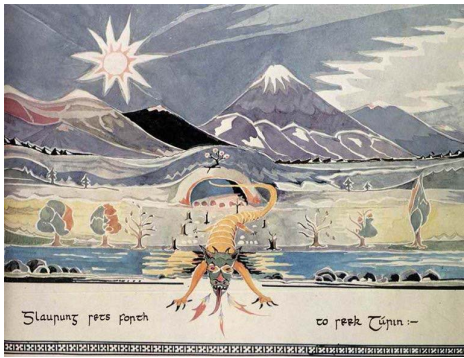


Fig. 7. Frame de *Uma Noite no Monte Calvo* de *Fantasia*, Disney, 1940



Neste contexto de criação de personagem, mencione-se também um exemplo de longa metragem animada cuja observação é pertinente: *Fantasia* (Disney, 1940) contribuiu de forma inovadora para o desenvolvimento da ficção fantástica, unindo harmoniosamente a narrativa e a música clássica. Aqui, algumas das referências ao mito são mais deliberadas do que outras, tal como é o caso da faixa da Sinfonia Pastoral de Beethoven, no primeiro filme, em que se exibem personagens claramente greco-romanas. Outras, contudo, aparentam ser um agrupamento de ideias diversas e devem por isso ser examinadas com mais atenção. Tome-se como exemplo o trecho relativo a *Uma Noite no Monte Calvo* em que o cume de uma montanha se transforma numa figura demoníaca ao cair da noite e criaturas malignas se reúnem indo ao seu encontro (*Fantasia*, 1940). Parece haver numa primeira vista uma referência subtil ao folclore alemão em que se faz referência a ajuntamentos no cimo de um monte numa noite mágica, à semelhança às noites das Santa Valburga (Walpurgisnacht) mas, na verdade, o seu compositor, Mussorgski ter-se-á

Fig. 8. Comparação de *concept art* para *Uma Noite no Monte Calvo*, Kay Nielsen, 1939, com detalhe de *Tríptico da Tentação de Santo Antão*, Hieronymus Bosch, 1495-1500.

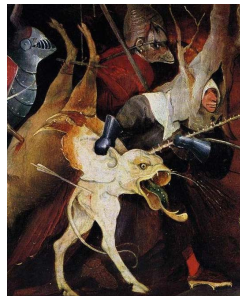




Fig. 9. (À esquerda) *The Owl that calls upon the night speaks unbeliever's fright*, Leonard Baskin, 1959. O nome da gravura é uma citação de *Auguries of Innocence* de William Blake, 1863; (À direita) *William Blake*, Leonard Baskin, 1959

inspirado antes em relatos de literatura do folclore eslavo, que relataria um ritual semelhante (Casa da Música & Marinho, 2016). Revela também composições que fazem lembrar a estética de Hieronymus Bosch, nas sua representação do inferno cristão, bem como algumas alusões ao apocalipse bíblico que se fazem notar por figuras esqueléticas montadas a cavalo. No final, verifica-se o triunfo da luz do amanhecer sobre a escuridão que é um símbolo recorrente no estudo comparativo de mitologias (Campbell, 1960).

Um outro autor relevante na caracterização de personagens, que curiosamente faz com frequência referências diretas a William Blake, é o gravurista Leonard Baskin. As suas figuras têm uma estética telúrica e fazem uso recorrente de corujas, simbolismo associado à sabedoria (Portland Museum, 2007).

Tem-se evidenciado neste início do século XXI que nem todo o público-alvo da ilustração mitológica é necessariamente infantil, dado o crescimento e amadurecimento da ficção de fantasia na cultura popular. E igualmente se constata que já não é só o livro que tem notoriedade enquanto suporte, contabilizando-se também o *character design*, a ilustração em intervenções cinematográficas, ou simplesmente a sua propagação da ficção mitológica através dos meios digitais ou outras modalidades de comércio e difusão que funcionam por via destes, tais como as redes sociais ou o *print on demand*.

Recorde-se o contributo de H.R. Giger para a cultura pop, sobretudo na conceção de personagens monstruosas e surreais inspiradas numa leitura simbólica e onírica do corpo humano, tendo ficado para a história do cinema pela criação do universo visual do filme de 1979, *Alien*, realizado por Ridley Scott.



Podemos assim constatar que a criação, na atualidade, de mundos fantásticos baseados no horror ainda remete para o universo que inspirava William Blake, e para os aspetos mais grotescos do universo do romantismo que nasceu entre os finais do século XVIII e se prolongou por todo o século XIX, tendo sempre presente o

Fig. 10. Li I, The H.R. Giger Museum, 1974



Fig. 11. Desenhos de
Stefan Zseitsits, 2014-
2020



fascínio pelas narrativas obscuramente ancestrais do mito popular.

Numa estética que podemos considerar próxima da de Leonard Baskin, deve-se nomear o ilustrador Stephan Zsaisits como referência contemporânea no desenvolvimento de personagens em universos fantásticos de caráter romântico. Parece sentir-se aqui, tal como em Baskin, a predominância de uma estética telúrica, com a incorporação de alguns elementos naturais através dos quais o autor constrói um significado que busca a conexão com um mundo natural distante e onírico. Tal como no período Romântico, em que o eu-lírico se expressava através da natureza, há nestes universos de Zseitsits um sentimento peculiar que os reaproxima ainda mais da melancolia da linguagem romântica.. Num contexto de atualidade, em que se vive uma ameaça climática iminente e outras instabilidade circunstanciais,

esta sensação de desamparo, refletida no caos natural representado, parece um sintoma vívido de um estado emocional que, apesar de romântico e oriundo de uma reação ao racionalismo da Época das Luzes, tende a perpetuar-se ainda hoje na vivência contemporânea.

Nota de conclusão

Apesar das muitas transformações que a representação do mito sofreu, e das muitas nuances que foi assumindo, o legado do Romantismo parece ter alterado de forma permanente o lugar que o mito tem nas representações ficcionais até à atualidade. Existe, ainda hoje, um subtil mesclar das vertentes mística e fantástica do mito que releva uma ligação íntima entre o autor e a obra, entre o observador e o objeto, herança cultural de um pensamento e de uma forma de olhar e de descrever o mundo fascinada pelo desconhecido através das respostas insólitas e misteriosas dos mitos reconfigurados. Considerando ser este um trabalho de investigação em curso, resta ainda atestar, num estudo futuro, que tipo de vertentes da ilustração do mito se poderão identificar sub-repticiamente na produção simbólica da era digital, entre o lúdico e o sagrado, no espaço das projeções individuais e coletivas que produzem os sonhos e os anseios da sociedade atual; pretendemos em breve apresentar também a aplicação da investigação teórica em trabalho de ilustração, ao nível de publicação, assim como exposição.

Bibliografia

1. Belton, Robert (Ed.): *The World's Greatest Art*. Flame Tree Publishing, London (2004)
2. Blinderman, Ilia: *Soviet-Era Illustrations Of J. R. R. Tolkien's The Hobbit (1976)*, [https://www.openculture.com/\(2014\)](https://www.openculture.com/(2014))
3. Blythe, Finn: *The Monsters of Giger, Explained*. [https://www.anothermanmag.com/\(2014\)](https://www.anothermanmag.com/(2014))
4. Burkert, Walter: *Mito e Mitologia*, Edições 70, Lisboa (1991)
5. Campbell, Joseph: *The Masks of God: Primitive Mythology*. Secker & W^arburg, London (1960)
6. Hammond, Wayne G. & Scull, Christina: *J.R.R. Tolkien: Artist and Illustrator*. Harper Collins, London (2004)
7. Marinho, Helena: *Uma Noite no Monte Calvo de Modest Mussorgski*, [https://www.casadamusica.com/\(2016\)](https://www.casadamusica.com/(2016))
8. National Gallery of Art: William Blake 1959 (published 1964) by Leonard Baskin, [https://www.nga.gov \(2021\)](https://www.nga.gov (2021))
9. Roob, Alexander: *O museu hermético: Alquimia e Misticismo*. Taschen, Colónia (2014)
10. Portland Museum: *The Owl that calls upon the Night speaks the Unbeliever's Fright, from Auguries of Innocence by William Blake*, [http://portlandartmuseum.us/\(2007\)](http://portlandartmuseum.us/(2007))
11. Steinby, Liisa: *The Rehabilitation of Myth: Enlightenment and Romanticism in Johann Gotfried Herder's 'Vom Geist der Ebräischen Poesie'*, [https://www.researchgate.net \(2009\)](https://www.researchgate.net (2009))
12. The William Blake Archive: Water Color Drawings Illustrating the Bible: electronic edition, [http://www.blakearchive.com \(s.d.\)](http://www.blakearchive.com (s.d.))



Ilustração ficcional: uma experimentação de materialização científica e leituras fora do contexto acadêmico

Miguel Santos de Carvalho¹ and Nilton Gonçalves Gamba Junior²

miguelcarvalho@puc-rio.br; gambajunior@puc-rio.br

[Illustration / Scientific Illustration]

Keywords

Illustration; Ficcional;
Narrative, Children's Book

Abstract

Presentation of two scientific experiments, based on the notion of communicational sustainability: the production of a children's picturebook as an object of registration and documentation and a reading dynamic to assess its potential as a materialization of scientific knowledge.

1. Introdução

Este artigo foi elaborado para apresentação dos experimentos realizados na pesquisa de doutorado que tem como objeto de estudo a ilustração. A proposta é apresentar o embasamento teórico para elaboração dos experimentos, e, posteriormente, a descrição dos mesmos e de seus resultados. Para isso, faz-se necessário uma breve apresentação da pesquisa, do tema, recorte e estudo de campo, além, é claro, dos referenciais teóricos usados para sua fundamentação.

A pesquisa desenvolvida no Programa de Pós Graduação em Design, do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, tem como objetivo investigar formas de inserção do ilustrador no mercado editorial de maneira alternativa ao sistema hegemônico de produção. O estudo faz parte do projeto de pesquisa e extensão Mascarados Afroiberamericanos que objetiva refletir sobre aspectos sócio-culturais relacionados às tradições de mascarados no seu fluxo histórico em diferentes continentes. Para pesquisar sobre a ilustração ficcional literária – e seu potencial narrativo, o estudo fundamenta-se na noção de sustentabilidade comunicacional, desenvolvida no Laboratório de Design de Histórias (DHIS).

Baseado nos conceitos de Semiologia da Realidade e Pedagogia Material de Pier Paolo Pasolini [1][2], o DHIS desenvolveu uma metodologia de abordagem da cultura popular que envolve a análise material das manifestações e geração de materialização inovadora para novos modelos comunicacionais dos eventos. Como uma das perspectivas do projeto Mascarados Afroiberamericanos é difundir as manifestações de forma a contribuir para a sustentabilidade social e econômica dos festejos, essa difusão acontece no ambiente acadêmico, mas estuda também as ações extramuros, fora das universidades.

Na perspectiva deste estudo, o hibridismo de leitura será potencializado por diversos aspectos tais como ser: colaborativo, processual, customizável, sustentável, híbrido e inovador. O projeto teve duas fases,

1 & 2 Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Programa de Pós Graduação em Design

na primeira, o resultado foi satisfatório com um experimento preliminar³, cujo objetivo era pensar a sustentabilidade econômica de autores em âmbito local. Na segunda fase, realizamos uma pesquisa intervenção onde o foco foi a sustentabilidade comunicacional. Nesta fase, produzimos o roteiro e as ilustrações que compõem o livro intitulado *Bate-Bola e*, com o objetivo de aferir o potencial de registro e documentação materializado no livro, propusemos experimentos de leitura do livro no contexto escolar.

Este artigo, portanto, pretende apresentar a segunda fase da pesquisa, onde, no âmbito da pesquisa acadêmica, foi experimentada a materialização de um livro infantil como objeto de registro e documentação, bem como seus primeiros testes para aferir suposto potencial.

2. O livro e a materialização da pesquisa

O objeto deste estudo é a ilustração ficcional literária, especialmente em livros sem texto escrito. O estudo busca, de forma sustentável, pensar caminhos para a publicação e distribuição de livros em escala local. Tal estratégia visa colocar-se como resistência à indústria massificada, por algumas questões: abordar temáticas que não teriam interesse “universal/comercial”, e que portanto, não teria interesse das grandes casas editoriais nem dos grandes veículos de mídia; dar autonomia e espaço a autores fora do eixo hegemônico de produção, em virtude de também não atenderem aos padrões estéticos reconhecidos pelos seus potenciais comerciais, mas que encontram no âmbito local um reconhecimento; e por fim, pensar alternativas comerciais que sejam igualmente sustentáveis economicamente, mas a nível local.

Por outro lado, ao buscar o desenvolvimento tanto econômico, como cultural, em âmbito local, favorece a um dos pilares mais importantes da sustentabilidade de maneira geral: a diversidade. É, portanto, uma aplicação prática da noção de sustentabilidade comunicacional, desenvolvido dentro do DHIS, que busca aferir a sustentabilidade na produção de conteúdo. [4]

2.1. Cultura Popular como recorte

Para o desenvolvimento do projeto de pesquisa estabeleceu-se o recorte na Cultura Popular – entendida como a cultura desenvolvida por uma população com foco na experiência regional e produzida em escala local. Manifestações geralmente preteridas ou estereotipadas pelos meios de comunicação hegemônicos. Assim, o que tratamos de Cultura Popular não é só o que Storey conclui como “o que produzimos a partir das mercadorias, e das práticas mercantilizadas, que as indústrias culturais colocam à nossa disposição” [5], nem tampouco negar que parte da produção possa ser baseada em mercadorias e/ou práticas mercantilizadas. Mas, prioritariamente, que faça uso de processos manuais, artesanais, que tenha como público o local e que não tenha, no âmbito da grande mídia, um conhecimento extenso nem interesse “universal”. Também conhecida

³O experimento caracterizou-se na criação e publicação, de forma independente, de três livros infantis, com diferentes temáticas, formatos e processos de impressão, e visou a sustentabilidade de produção em nível local – baixa tiragem, a remuneração de autores fora do mercado hegemônico, e por fim a possibilidade de trabalhar temas pouco interessantes comercialmente para o mercado. Apresentado no CONFIA no ano de 2020 [3]

como “baixa cultura” - independente dos sentidos pejorativos que possam se dar a esse termo. Neste aspecto, encontramos novamente concordância com Storey, quando ele afirma “que fazer cultura popular (...) pode capacitar a compreensões subordinadas do mundo e à resistência aos poderes dominantes”. [6] Como estudo de caso do experimento desta pesquisa, temos um livro infantojuvenil sobre a manifestação de mascarados carnavalescos, os Bate-Bolas, que acontece nas zonas mais pobres da cidade do Rio de Janeiro e região metropolitana.

2.2 Experimentos

Na primeira parte do trabalho foi desenvolvido um primeiro experimento cujo objetivo era analisar a sustentabilidade econômica na venda de livros em nível local. O experimento teve participação integrada entre o pesquisador e professor com dois alunos da graduação. O experimento teve como proposta a realização de 3 livros ilustrados com características diversas no âmbito técnico - formato, quantidade de cores e tiragem -, e foi lançado dentro da universidade e posteriormente em um local aberto para o público em geral.

Na segunda fase descrita aqui, o experimento foi o desenvolvimento de um livro ilustrado sem texto. Para tal, foram necessárias entrevistas com os brincantes da manifestação Bate-Bolas onde pudemos levantar questões relativas não só aos aspectos técnicos: fantasias, processo de criação e produção, desenvolvimento das performances, etc. mas também, foram observados aspectos do âmbito social, na relação estabelecida com a comunidade local, os conflitos, os reconhecimentos, e os principais problemas enfrentados pela manifestação no que tange à sustentabilidade comunicacional: sua relação com os meios de comunicação hegemônicos - divulgação do festejo como foco de criminalidade.

O levantamento foi organizado em quatro áreas classificadas como: espacialidade (características da localidade onde ocorre a manifestação), os atores (quem são as pessoas que produzem a manifestação), a visualidade da manifestação (aspectos visuais que podemos identificar na manifestação) e, por fim, o movimento (como ocorre propriamente a manifestação). Destes quatro campos, selecionamos o que chamamos posteriormente de elementos estruturantes da narrativa: contexto socioeconômico, contexto espacial, geografia local, movimento, coreografia e gestualidade, visualidade, fantasias e atores. Em seguida, foi necessário organizar essas informações numa linearidade temporal, de tal forma que possibilitasse a criação de uma narrativa. Para isso, recorremos ao conceito de “presente etnográfico - o ciclo de um ano, uma série de rituais, padrões de comportamentos típicos” apontado por Clifford, Gonçalves e Farias. no livro *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX* [7]

A partir de então, desenvolvemos uma narrativa que contemplasse não só os processos de criação - suas influências, referências; a produção das fantasias - incluindo atividades industriais e artesanais; mas também a performance em si - as “saídas” e apresentações; e os aspectos sociais que nortearam a construção do conflito principal da narrativa - o estigma de violência construído especialmente pela mídia hegemônica, ao forçar uma associação entre a violência, pobreza e o anonimato (característica original

das manifestações, mas que hoje já é relativizada em função justamente desse estigma). A proposta final destacou a desconstrução do estigma, como contribuição particular da sustentabilidade comunicacional do festejo.

Dessa forma, a escaleta da narrativa foi construída sob estes tópicos:

- apresentação da localidade: ambiente característico da periferia da cidade do Rio de Janeiro
- contexto temporal: apresentação do recorte temporal no período do Carnaval
- apresentação do protagonista: um menino apaixonado pelo Carnaval
- apresentação do antagonista e do conflito: Bate-Bola que assusta o menino
- apresentação do coadjuvante: pai do protagonista
- cotidiano de vida pós-carnaval
- demonstração do cuidado do pai na criação do filho
- momento de lazer típico (churrasco)
- referência à mídia de massa na criação temática
- aspecto semi-artesanal da produção fantasias
- produção das fantasias de forma caseira
- crescimento do conflito
- produção das fantasias e organização da manifestação
- crescimento do conflito
- revelação do pai como um bate-bola: resolução do conflito
- desconstrução do estigma de violência
- periferia modificada

Em seguida à construção da escaleta, foi necessário o desenvolvimento das ilustrações propriamente ditas. Num primeiro momento, foram feitos os esboços de todas as ilustrações. Nesta etapa, apresentamos esses estudos das ilustrações para os Bate-Bolas. A partir do retorno dos brincantes, foram feitos ajustes e desenvolvemos uma linguagem gráfica que reforçasse o conflito do livro – medo do bate bola – pela característica agressiva na produção das imagens. Outra preocupação da linguagem visual foi que a estética refletisse as duas camadas de leitura da narrativa: o imaginário do menino e a realidade por trás dos acontecimentos. Quanto à técnica, as ilustrações foram construídas em duas camadas, de forma que a superior, ao ser raspada, revelasse uma base pré produzida. Junto com os esboços, optou-se por apresentar aos Bate-Bolas somente 3 imagens finalizadas e que pudessem demonstrar as características técnicas, da linguagem bem como da narrativa.

Como resultado, tivemos a elaboração de um livro de imagem, para apresentar a narrativa desenvolvida previamente. Utilizamos a linguagem visual e seu potencial expressivo para contar essa história, como forma de valorizar e potencializar seu registro e documentação. Este é o livro que apresento hoje, nesse conjunto de imagens, que buscam apresentar: o contexto social periférico, junto com o contexto temporal em que ocorrem as manifestações que é o carnaval, o processo de produção das fantasias, bem como o conflito principal do medo e do fascínio das crianças pelos brin-



o contexto social periférico, junto com o contexto temporal em que ocorrem as manifestações que é o carnaval.



o processo de produção das fantasias



o conflito principal do medo e do fascínio das crianças pelos brincantes



conciliação com a manifestação, no reconhecimento da figura paterna como um dos brincantes dos Bate-Bolas

Fig. 1. Sequência de ilustrações iniciais, apresentando a primeira metade do livro Bate-Bola, com legendas destacando os elementos estruturais da narrativa. O livro final não tem texto escrito, as legendas são só para apresentação no âmbito deste artigo.

cantes, representados nos pesadelos do protagonista, e por fim sua reconciliação com a manifestação, no reconhecimento da figura paterna como um dos brincantes dos Bate-Bolas (elementos estruturantes).

3. Experimentação com o público

Para analisarmos a materialização da pesquisa no formato livro de imagem, direcionado para o público infantil, foi importante a elaboração de uma dinâmica de leitura do livro no âmbito escolar. Dividida em três etapas – leitura livre, leitura conduzida e análise da leitura –, o experimento aconteceu na cidade de São Gonçalo, região metropolitana do Rio de Janeiro, onde também ocorre a manifestação dos Bate-Bolas. A leitura foi conduzida por uma professora em sala de aula, através de uma projeção das imagens, para uma turma de 6 crianças do nível da pré-escola, de aproximadamente 5-6 anos. Por conta do contexto da pandemia e de questões relativas à privacidade das crianças, a dinâmica foi gravada somente em áudio.

Respeitando a pluralidade de leitura, entendendo o livro de imagem como uma obra aberta, o que permite múltiplas interpretações, colocou-se como objetivo a análise do retorno dos leitores a partir do contato com as imagens. Dessa forma, poderíamos observar, ainda na diversidade, se os elementos estruturais da narrativa foram reconhecidos.

A primeira etapa foi conduzida de tal forma que o público desconhecia em absoluto o conteúdo do livro. Ao apresentar as imagens, a professora responsável pela condução do experimento provocava o público a descrever o que viam nas imagens. Na segunda etapa, a professora conduzia novamente a leitura do livro, mas, dessa vez, acrescentava elementos que não haviam sido percebidos na etapa anterior. Por fim, a terceira e última etapa foi proposta uma releitura e questionamento sobre o entendimento da narrativa, imagens ou partes mais apreciadas, etc. com elucidação dos aspectos mais relevantes por parte da professora.

3.1. Resultados alcançados

Na primeira etapa – leitura livre, as crianças identificaram as casas, contextualizando a narrativa em área residencial. Em seguida, as fantasias: bruxa, abelha, robô e palhaço. A identificação da fantasia de palhaço é

merecedora de destaque pois tem ligação direta com a construção da fantasia de Bate-Bolas na cultura carioca. Logo após, o protagonista, seu pai (coadjuvante) e o Bate-Bola (antagonista). Vale destacar que não foi mencionado o termo “Bate-Bola”, mas entendeu-se como uma ameaça “monstro”⁴ nesta parte da dinâmica. O monstro foi reconhecido como o conflito da narrativa: o medo. Tivemos ainda a identificação do pai como protetor, o cotidiano (indo para a escola), o churrasco (evento cotidiano local) e a mídia de massa como inspiração temática. Identificaram o pai como costureiro, bem como o identificaram como um dos Bate-Bolas (na solução narrativa). Ao final, identificaram o reconhecimento local, na cena de fotografias.

Em virtude do resultado da primeira etapa – o reconhecimento de praticamente todos os elementos descritos na escaleta do livro – a segunda etapa – leitura conduzida – trouxe poucas contribuições. A professora conduziu de maneira a definir melhor alguns elementos como por exemplo a definição do contexto temporal do Carnaval, e especificar o monstro como Bate-Bola.

A terceira etapa – análise da leitura – foi conduzida para identificar quais partes eles haviam gostado mais e revelando que tratava-se de uma história de Bate-Bolas. Algumas crianças comentaram ter visto Bate-Bolas na região onde moram e outros disseram ter apreciado a temática do medo. Assim, como conclusão, também pudemos identificar o reconhecimento da manifestação em sua localidade. O medo destacado pelos leitores revelou um “fascínio” - aspecto preponderante na brincadeira de Bate-Bolas.

O destaque do medo como o elemento mais apreciado na narrativa demonstra a sua ancestralidade e sua função ritualística. A criação do Bate-Bola remonta às brincadeiras de mascarados produzirem medo - o que tem origem nos festivais invernais europeus, como aponta o artigo escrito por Nilton Gamba Jr. e Priscila Andrade [8]. Claro que, provavelmente, o interesse pela temática do medo deve estar associada também à identificação do pai como Bate-Bola. Ou seja, a desconstrução do medo.

4. Considerações finais

O que este experimento demonstrou foi ser possível a construção de um objeto narrativo, que carregue em si observações que são resultantes de pesquisas científicas, mas que, neste processo, vão para além da academia e com uma especificidade local. Também, vale destacar que neste caso, além do público atingido estar fora do ambiente acadêmico, é um público (infantil) que normalmente não consome conteúdo científico diretamente e não tem ainda o aprendizado da leitura escrita.

Os resultados da segunda fase de experimentos, na escola, revelou ser possível a elaboração de um objeto que cumpre o objetivo de registrar e documentar elementos importantes das manifestações locais selecionados a partir de dinâmicas de intercâmbio com os brincantes. Assim, fantasias, processo de criação e produção, desenvolvimento das performances de manifestações locais, foram reconhecidos pelo público infantil na leitura do livro.

⁴ É válido apontar que para essa localidade o termo para nomear a manifestação não é bate-bola, mas pierrô. De todo modo, nenhuma das duas palavras foram mencionadas.

Para além dos aspectos práticos da manifestação, igualmente selecionados em dinâmicas de intercâmbio com os brincantes, os aspectos sociais, a saber: a relação estabelecida com a comunidade local, os conflitos, os reconhecimentos, e os principais problemas enfrentados pela manifestação foram igualmente reconhecidos, em especial destaque para o reconhecimento do medo – materializado na figura do “monstro”. E, por fim, também uma requisição dos próprios manifestantes, a desconstrução do estigma de violência construído pela mídia hegemônica: o reconhecimento da figura paterna como um dos Bate-Bolas e a desconstrução do medo como solução do conflito principal da narrativa.

Como desdobramento, a pesquisa propõe continuidade com experimentos no âmbito da metodologia, cuja proposta é verificar se o processo de desenvolvimento do livro, ancorado na sustentabilidade comunicacional, é transmissível e aplicável em outro contexto. Tal experimento já está em curso, onde um ilustrador de outro estado brasileiro desenvolve uma narrativa por imagem tendo como base uma manifestação local de seu estado.

Por fim, gostaria de ressaltar também o aspecto inovador de registro (ilustração), da documentação (narrativa ficcional) e da difusão (livro de imagem). Respeitando e dando aplicação prática e material às diretrizes da sustentabilidade comunicacional que prevê além de formas inovadoras de pesquisa e documentação, que tal processo seja colaborativo, local e sustentável.

Referências

1. PASOLINI, Pier Paolo. Os Jovens Infelizes. Antologia de ensaios corsários. Org Michel Lahud. Tradução: Michel Lahud e Maria Betânia Amoroso. – São Paulo, Editora Brasiliense, 1990. Título original: Scritti Corsari.
2. Empirismo Hereje. 152. ed. Lisboa, Portugal: Assirio e Alvim, 1981.
3. CARVALHO, Miguel; GAMBA, N.G. Autoria e mercado editorial: histórico e alternativas. CONFIA International Conference on Illustration and Animation, p. 665-675, 2020.
4. GAMBA, N.G; SARMENTO, Pedro. Sustentabilidade Comunicacional: a realidade pós-editada. Estudos em Design, v. 27, n. 1, p. 66-90, 2019.
5. Storey, John. Teoria cultural e cultura popular: uma introdução. Trad. Pedro de Barros. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, p.468, 2015.
6. Storey, John. Teoria cultural e cultura popular: uma introdução. Trad. Pedro de Barros. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, p.468, 2015.
7. CLIFFORD, J.; GONÇALVES, J. R. S.; FARIAS, P. A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX. Rio de Janeiro, RJ: Editora URFJ, p.30, 2008.
8. GAMBA JR, N.G; ANDRADE, P. Bate-Bolas: rastros materiais de rupturas históricas nas fantasias dos mascarados cariocas. Estudos em Design, v. 28, n.1, p. 92-104. 2020.

The Illustration as a musical entity. Reflection on the contribution of illustration in characterizing the artistic personality of the songwriter Amélia Muge



Cristiana Serejo¹

cserejo@ipca.pt

[Illustration / Scientific Illustration]

Abstract

In this article, it is intended not only to draw attention to Amélia Muge's work of illustration and image creation, but also to contribute to a reflection on the nature of the relationship between illustration, music and poetry in this songwriter's projects. The approach to these three fields with their own languages, their relationship and analysis, require the creation of specific instruments and concepts for reflection. Thinking about how this 'place of meeting' can be defined is the author's starting point, and obliges us to adopt it, as well. The existence of a relational and transversal thinking towards these three worlds and the kind of encounters that are established are based on the idea of a 'place in transit', where it is essential to understand its transitional and transitory character. Seeing each of these elements as something that was not made to function alone, also leads to the dissolution of boundaries between object and process, form and background, popular and erudite, objective and subjective, and to the transmigration of relationships in time and space. The place of 'the self' and the place of the 'other' happen, in this way, through a concept of identity that is more based on the idea of rhizome than on the idea of root.

Keywords

Illustration; Image;
Music and Poem;
Hybridity; Interaction

1. A canção enquanto lugar

Desde sempre que as imagens me ajudaram a pensar e a criar. Quantas vezes, num qualquer encontro ou reunião onde é necessária uma escuta atenta, dei por mim a rabiscar, num mais profundo momento de atenção ao que está a ser dito. (MUGE, 1997)

Qual o lugar da canção como espaço de ligação com o mundo? No seu CD, *Não Sou daqui* (MUGE, 2006), esta autora interroga-se desta forma. Não dá resposta, mas afirma que música, poesia e imagem se relacionam a partir de projetos que não só são diferentes de CD para CD, como também vão definindo ao longo do tempo uma identidade musical onde a música é apenas um dos elementos. Desde o seu primeiro trabalho discográfico e mesmo antes dele, a imagem preside à sua criação artística, relacionando conceitos e práticas dentro das narrativas próprias de cada projecto.

¹ Polytechnic Institute of Cávado and Ave, School of Design. ID+ Instituto de Investigação em Design, Média e Cultura, Portugal

A ilustração não aparece apenas para a resolução de um projecto de comunicação pontual e muito menos como adorno. Ela transforma-se quase que numa busca de sentidos dentro do próprio espaço da canção. Não são as soluções em si, mas o tipo de interação que se vai estabelecendo que é central na análise do trabalho e leva a ilustração a fazer parte de uma cadeia de imagens sequencial e em transformação. As imagens produzidas vão-se relacionando com as características da sua música e com as necessidades de representação da mesma, bem como com a sua própria imagem enquanto criadora entre áreas diversas. Assim, a ilustração na sua obra, interage e auxilia quer na sua representação simbólica quer na personalidade artística que daí ocorre, bem como na comunicação da mesma.

Este artigo tem por isso o propósito de não só dar a conhecer este lado criativo (para muitos desconhecido ou subsidiário da sua obra), como de contribuir para uma reflexão que nos leve a compreender a natureza da relação da ilustração com o matéria poético-musical.

Com este estudo de caso, propomo-nos também fornecer elementos de reflexão sobre o potencial comunicativo da cantautora como ilustradora, que amplia não apenas as diversas temáticas e canções que constituem cada projecto musical, como também, identifica uma ‘personalidade artística’ que se desenvolve a partir das necessidades do próprio trabalho poético-musical, enquanto comunicador também de imagens de várias naturezas.

2. Dados para um percurso: O lugar em trânsito

E foi a música, a poesia, as artes que me apontaram caminhos de esperança. Me deram bússolas para enfrentar o medo, a exclusão, a desigualdade, a identidade. (MUGE, 2007)



Fig. 1. Ilustração na folha de sala do concerto de apresentação do CD-Livro *Não Sou daqui* na Culturgest (Amélia Muge, 2007).

Amélia Muge nasce em Moçambique e aí completa a sua formação universitária em História, fazendo parte do corpo de professores da Universidade Eduardo Mondlane, Departamentos de História e Ciências de Educação, participando até 1981 em vários projetos educativos e de desenvolvimento local. Em 1982, veio para Portugal, estando desde essa data, a residir em Lisboa. É uma artista com atividades ligadas à música, mas também ao teatro, cinema de animação, multi-

média, desenho e literatura. Fez também formação no *Curso de Cinema de Animação* (Royal School of Arts, Londres em parceria com a Fundação Calouste Gulbenkian), *Design, Desenho e AudioVisual* (AR.CO, Lisboa) e várias outras formações ligadas à Comunicação, Desenvolvimento e Ensino de Adultos. Tem formação musical e de instrumento (Piano, Viola Clássica, Braguesa). Como autora e compositora também tem composto para Ana Moura, Camané, Mísia, Cristina Branco, Pedro Moutinho, entre outros. Como intérprete, participou em concertos e/ou na discografia de

outros músicos e cantautores como Fausto, José Mário Branco ou Júlio Pereira. Das suas parcerias internacionais destacam-se músicos como Amancio Prada, as Vozes Búlgaras do Pirin Folk Ensemble, Elena Ledda, Lucilla Galeazzi, Ricardo Tesi, Kronos Quartet, entre outros.

Do seu trabalho para crianças destaca-se a sua peça: *O Dono do Nada*, (onde interagem várias linguagens: teatral, musical, coreográfica, imagem digital) e a direcção de atores / adaptação musical de séries infantis para televisão.

Os seus trabalhos têm vindo a receber várias distinções e prémios nacionais² e internacionais³.

O seu nascimento e vida durante a juventude fora de Portugal, bem como as suas formações em diferentes campos disciplinares favorecem a sua propensão para um pensamento que interroga continuamente não apenas a natureza identitária da sua cultura, como a das várias disciplinas em que está integrada e muito especialmente a relação que os seus projetos estabelecem entre todos estes componentes, no espaço e no tempo.

3. Ilustração: O lugar do outro? O limite de uma designação musical?

Como servir-me da canção, evocando-a a partir de subtilezas ao serviço de paisagens interiores dos próprios poemas? Será a canção (um território não circunscrito) capaz de servir de figura de transporte da poesia em direcção a essas paisagens? Será a canção uma noção capaz de ser reforçada, a partir desse contágio, até ao limite da sua designação? (MUGE, 2006)

3.a. Influências

Embora conhecedora dos autores mais significativos decorrentes da sua formação no campo do desenho, audiovisual e cinema de animação, Amélia Muge tem uma expressa influência dos artistas e movimentos modernistas. Assume também as influências específicas de: António Quadros - pintor mas também poeta (João Pedro Grabato Dias/Mutimati Barnabé João) e com incursões numa enorme variedade de disciplinas, de quem foi aluna e depois assistente na Universidade; Laurie Anderson sobretudo na sua complementar abordagem entre palavra, música e imagem, a hibridiz das suas propostas em termos das várias linguagens artísticas utilizadas bem como o especial tratamento dado à palavra e a forma como trabalha o acústico em ligação com as novas linguagens eletrónicas; Bruno Munari especialmente no que diz respeito ao seu pensamento imagético em sequência e metodo-

2 por várias vezes os seus CD's foram escolhidos como dentro dos melhores do ano quer por Jornais (Público, Expresso, Blitz, Blogs de Música, Sopa de Pedra, Terra da Música ou Instituições como a Sociedade Portuguesa de Autores). O seu álbum *Todos-os-dias* foi incluído nos "100 melhores Álbuns de sempre da Música Portuguesa", selecção e edição do Jornal Público. "Taco-a-taco" recebeu o prémio Zeca Afonso. Com Michales Loukovikas editou em 2012 "Periplus, Deambulações Luso-Gregas" considerado o Melhor Álbum do ano pelo Jornal Expresso, um dos 3 melhores pela SP Autores. Editado em Novembro de 2014 "Amélia com versos de Amália" e foi a convidada do Kronos Quartet no seu concerto no grande Auditório da Gulbenkian onde fez a estreia mundial de 2 dos temas. Também este trabalho foi considerado um dos melhores do ano pelos jornais Expresso e Público.

3 (prémio da Academia Charles Cros, em França, pela sua participação no CD Ruelles). "Periplus, Deambulações Luso-Gregas" também foi nomeado pela britânica Folkroots para os 10 melhores álbuns do ano e ainda eleito entre os 10 melhores pelo programa espanhol: Mundofonias.

logias projetuais; Amin Malouf e todas as suas análises sobre a componente identitária; Marc Augé e as suas reflexões sobre o conceito de lugar e mais recentemente Édouard Glissant especialmente no que diz respeito às identidades em rizoma e ao pensamento em arquipélago.

No entanto, inicialmente, o que é determinante é de facto a sua ligação com António Quadros, para quem compôs para muitos dos seus poemas e com quem concebeu e participou, fora da universidade, em projetos de animação e desenvolvimento comunitário quer em Moçambique quer em Portugal. É com ele também que desenvolve as suas capacidades de autora e de ilustradora, bem como a reflexão sobre questões ligadas à comunicação e ensino, à interação e fluxo das linguagens e das técnicas e das leituras espaço temporais da história dos instrumentos, materiais e objetos artísticos.

São muitos os poetas que a influenciam quer portugueses quer franceses, ingleses, espanhóis ou latino americanos bem como músicos ligados a uma imensidade de géneros, pertenças culturais e formações quer clássicas quer eruditas quer tradicionais ou populares.

3.b. Abordagem conceptual

Os conceitos de base para o desenvolvimento do seu trabalho partem de uma ideia de lugar e de percurso.

Conceitos como *hibridéz*, *multiplicidade e relação*, reforçam a sua especial capacidade para a criação de paralelismos e mesclas entre música, poesia e imagem.

O ter imagens ligadas a um determinado guião musical, também a levou a partir para a produção das imagens dentro de uma certa conceção serialista, onde uma imagem é, potencialmente várias, não apenas porque são manipulados tamanhos ou se fazem novas a partir da eleição de pormenores, mas porque elas próprias também sofrem uma alteração, como se de uma sequência animada se tratasse. Curiosamente, é como se os

elementos em presença fossem orquestrados para que fossem criando novos temas ilustrativos, como um núcleo fixo de instrumentos musicais pode estar ao serviço de um conjunto muito diferente de canções. Assim, esta ideia em potencial de imagem em sequência, ou sobreposta, ajuda e reforça a ideia de passagem e de trânsito, como se de lugares se tratassem.

A ilustração das palavras ao serviço de uma imagem gráfica reforça o lado plástico das palavras nos poemas e a sua vida quer no espaço da página, quer nas projeções, (normalmente sobre superfícies não convencionais), dos seus concertos ou mesmo na produção dos seus vídeos.

Sob o ponto de vista morfológico, porque realizadas as ilustrações em relação com a poesia e a música, há uma mistura entre referências morfo-

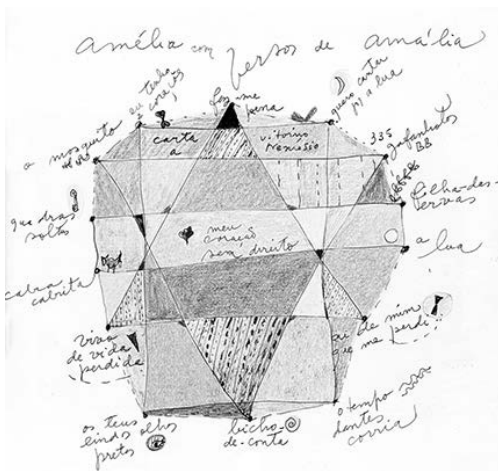
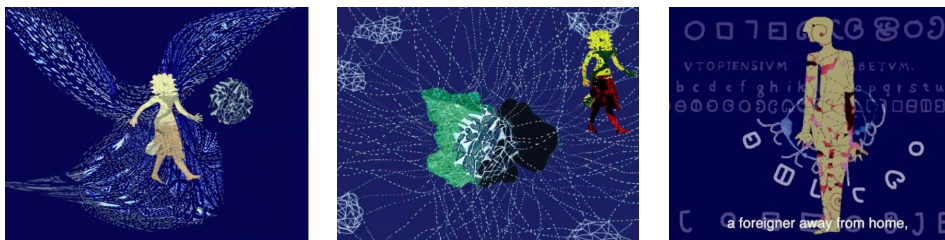


Fig. 2. Mapa conceptual para o CD *Amélia com versos de Amália*. (Amélia Muge, 2013)



lógicas abstracionistas, mas também realistas ou surrealistas, geométricas ou ainda muito ligadas a grafismos muito utilizados nos movimentos modernistas. Daí a mistura com materiais tipográficos e caligráficos, bem como a utilização da fotografia e da técnica do *patchwork*.

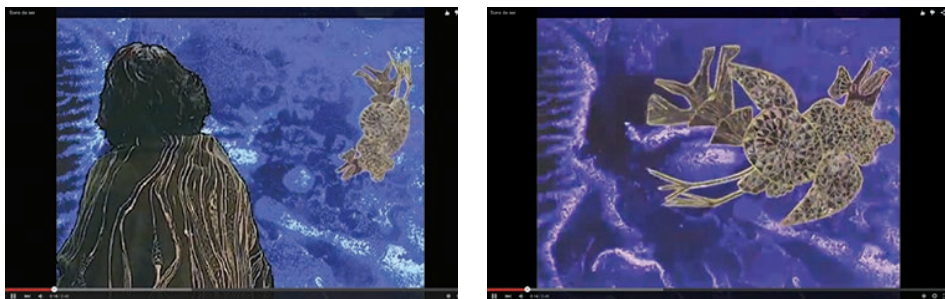
Procura também, na ilustração, equivalentes formais, também encontrados na música, muito híbrida e recorrendo a várias linguagens tradicionais, populares e eruditas.

Culturalmente, existem também ligações com o património imagético português, ligado aos mais diversos objetos da cultura material, provenientes do trabalho nos têxteis, na cerâmica, na madeira, na joalheria.

Há assim paralelismos entre as conceções culturais encontradas na música criada, nos temas poéticos (percorrendo também o popular e o erudito) e as ilustrações feitas.

O Universo é assim um Verso Uno, que porque se cria em múltiplos, se cria também a si próprio. O ser humano participa, como tudo o resto nessa criação, trazendo em si os potenciais necessários para se poder saber, como outros, feito de um uni-verso de muitos e estando também nesse saber o seu maior potencial de recriação de si próprio. (MUGE, 2001, pp. 69)

3.d. Projeto artístico e questões de produção



Embora, como se viu, o seu trabalho artístico seja simultaneamente, musical, poético e plástico, a sua imagem enquanto autora, liga-se ainda a uma preocupação de demarcação das soluções padrão oferecidas pelas editoras. Muito crítica em relação a uma certa padronização da imagem do artista e de certos *clichés* que acompanham os CDs, consciente de que essa padronização está relacionada com os próprios géneros musicais

Fig. 3, 4 e 5. Frames do vídeo *An Island, Utopia* (Amélia Muge, 2021) (fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=VhKEDc2zqBQ>)

Fig. 6 e 7. Frames do vídeo *Sono de Ser* (Amélia Muge, 2002) (fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Qs3TKJYrwyU>)

(imagem para a música clássica ou tradicional, ou jazz, ou pop, ou alternativa, tecno, etc.) a sua recusa de padrões ou soluções recorrentes, levaram-na a trabalhar soluções personificadas até no campo da promoção (vídeos de animação decorrentes das ilustrações, folhas de sala, dossiers, fotos, objetos promocionais). Desta forma, a ilustração tem-lhe permitido alargar também o potencial comunicativo dos projetos, criando um fluxo identitário entre os CDs, a promoção e os concertos.

Outra utilidade importante é o poder tratar o CD como um objeto que tem outras coisas a comunicar, para lá dos temas musicais. A ilustração não só ajuda a reforçar a abrangência da proposta temática do CD, como também dá ao público uma razão para que o CD possa ser comprado e não simplesmente descarregado da rede.

Desde o CD *A MONTE* (2002) que os seus trabalhos são edições de autor, o que tem vindo a demonstrar a importância para esta autora da produção independente que lhe tem dado uma outra liberdade para reforçar inclusive os laços entre o trabalho artístico e o que ele tem vindo progressivamente a representar como fenómeno de comunicação no campo educacional e cultural. Desde o CD *Não sou daqui* (2006), que optou pelo formato Livro-CD, tirando desta forma mais partido da ilustração. O contexto de produção em que decorrem estes seus projetos favorecem a liberdade de procura de soluções criativas de conceção, uso de técnicas e desenvolvimento dos vários planos de comunicação no trabalho musical.

4. A reinvenção do lugar convencional para a imagem artística: a apropriação de uma identidade

O fenómeno de diluição de fronteiras, quando se reflecte sobre a identidade, fronteira essa também aqui entendida como um “lugar em mudança” terá sido, talvez, a (minha) bússola das bússolas.

As ligações insuspeitadas entre as artes e as ciências. E as técnicas. A música da palavra. “Word-Music”. A música como ideia. A música dando corpo a uma forma de sentir e de pensar. As contradições entre público e referências. Entre seguir as referências e perder o público. Entre o mercado e a aparente não especificidade do mercado das artes. Entre as evidências e o oculto. Como é que fica a canção? Continua a ser, para mim, uma enorme desconhecida. E quando alguma me interessa, mesmo até que seja minha, irei sempre perguntar-lhe: “Romeiro, quem és tu?” (MUGE, 2006)

Em cada um dos seus CDs é visível a relação entre cada área artística e o seu comum ponto de partida:

. Em *MÚGICA* (1991), na capa, observamos um jogo entre o dar e o receber, observamos também, uma carta de copas onde o símbolo das copas (do amor, do coração) é personificado no coração de filigrana português. A própria imagem da artista, a dama dessas copas, se desdobra na sua imagem real (de cabeça para baixo) e numa outra imagem/imaginária, personificada numa escultura de Rosa Ramalho (voltada para cima). No verso do CD, uma manta de ‘*montanheco*’ *algarvia*. Norte e sul, com



música ao centro, uma geometria de sons, já criando, também a nível simbólico, uma porta de entrada para a ilustração que vai interagindo com a sua obra musical.

Fig. 8. (à esquerda)
Capa de *Música* (Amélia Muge e António Quadros, 1991)



. Em *Todos os Dias* (1994), na capa, uma ilustração ingênua evocando quase o *naïf*, o popular. O objeto central da ilustração, simbolizando a viagem que toda a conceção do disco trabalha, é, neste caso, um berço-apito de barro, de Rosa Ramalho. Berço-casulo, berço-barriga, berço-cama abrigando o sono dos vivos, berço-caixão, encerrando o sono dos mortos. Todas as outras referências a uma imagética tradicional são por isso, moldura do real e simultaneamente, do sonho.

Fig. 9. (à direita)
Capa de *Todos os Dias* (ilustrações de Amélia Muge, 1994)



. Em *Taco-a-Taco* (1998), vemos o primeiro CD verdadeiramente interativo com outras linguagens. *Taco-a-Taco* é o nome popular para o repensar da interatividade e de como a música se contamina e se deixa contaminar por outros campos artísticos. A partir deste trabalho foi feita uma exposição com as ilustrações: *Sonografias em taco a taco* (1997) e uma peça de teatro - *Andor e Conduto* - nunca posta em cena, mas cujos personagens ajudaram a encenar o espetáculo realizado aquando da entrega do *Prémio Zeca Afonso* (2000). O tema que dá o nome ao disco é ele próprio um aparente *nonsense* a partir de um jogo de palavras, um campo sonoro em aberto 'ilustrando' significados múltiplos.

Fig. 10 e 11. Taco-a-Taco: Ilustrações. Pormenores da capa e do folheto. (Amélia Muge, 1998)

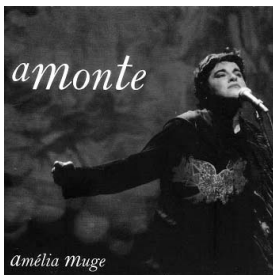


Fig. 12. A Monte. Capa (Amélia Muge, 2002)

. Em *A Monte* (2002), temos um cenário em ruínas e de ausências, procurando coisas que porventura tenham escapado à ação devastadora do tempo ou da fúria de elementos naturais ou humanos. Uma vez que o espetáculo de apresentação foi anterior à saída

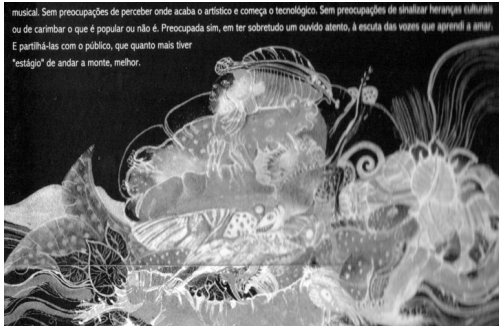


Fig. 13. *A Monte*. Por-
menor de ilustração no
interior. (Amélia Muge,
2002)

Fig. 14 e 15. *Não Sou
Daqui*. Capa e porme-
nor de ilustração no
interior. (Amélia Muge,
2006)



escrito, mas cantado. A ilustração trabalha a palavra como elemento iden-
titário fundamental de uma cultura, quantas vezes mascarando parecenças
culturais ou aproximando diferenças. Um imbricado de texturas animadas e
bem visíveis no vídeo de apresentação, são o ponto de partida do *Não sou daqui*, numa
relação entre pessoa e trama, véu cultural,
metáfora da forma como ajustamos cultura
e conhecimento, conhecimento a visão
do mundo, visão do mundo que se faz, se
pratica e se refaz. É o primeiro trabalho onde
se inicia a utilização mais pormenorizada
de tecnologias digitais de transformação de
imagens e criação de séries sequenciadas.

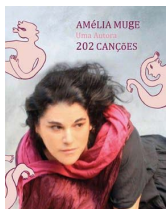


Fig. 16 e 17. *Uma
Autora, 202 canções*.
Capa e páginas no
interior. (Amélia
Muge, 2009)

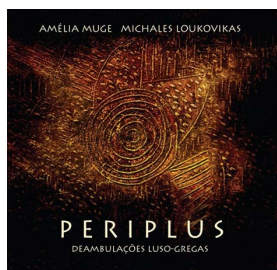
(2012), existe uma grafia que pretende recriar, em termos modernos,
representações de mapas, escritos, representações de imagens, como se
de diários de viagens se tratassem. Uma outra forma de criar imagens de
vestígios de rabiscos feitos em mapas, assinalando percursos, apontan-
do ideias e acidentes dessas deambulações. Estas mesmas imagens são

do CD, parte destas ilustrações que serviram
para funcionar no espetáculo a partir de um
ecrã não convencional, formado por um
tapete de balões brancos, foram depois tam-
bém usadas de uma outra forma no CD, que
também integra fotografias do espetáculo e
das imagens que o acompanharam.

. Em *Não sou daqui* (2006), a ilustração é
predominantemente baseada na presença
caligráfica dos textos, numa polissemia
sonora, decorrente não do que é o poema
escrito, mas cantado. A ilustração trabalha a palavra como elemento iden-
titário fundamental de uma cultura, quantas vezes mascarando parecenças
culturais ou aproximando diferenças. Um imbricado de texturas animadas e
bem visíveis no vídeo de apresentação, são o ponto de partida do *Não sou daqui*, numa
relação entre pessoa e trama, véu cultural,
metáfora da forma como ajustamos cultura
e conhecimento, conhecimento a visão
do mundo, visão do mundo que se faz, se
pratica e se refaz. É o primeiro trabalho onde
se inicia a utilização mais pormenorizada
de tecnologias digitais de transformação de
imagens e criação de séries sequenciadas.

. Em *Uma Autora, 202 canções* (2009), o
ponto de partida é a procura de uma figura-
ção que represente as canções. A procura
de uma morfologia própria, um híbrido
entre bicho-humano, o mote de partida
para o papel da ilustração no álbum e para
a criação das sucessivas soluções que vão
integrando a imagem - figura - canção com
os outros elementos. Este ponto de partida
vai encontrando soluções para a conceção
do vídeo de promoção e para o tipo de
fotos, claramente em interação com esse
mundo 'canabalístico' de figurinhas que,
feitas canção, interação e por vezes até
tentam seduzir ou aniquilar a sua autora.

. Em *Periplus. Deambulações Luso-gregas*

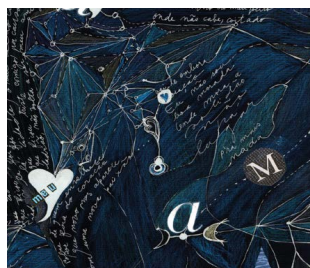
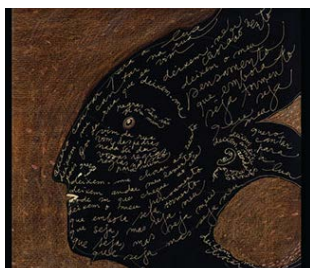
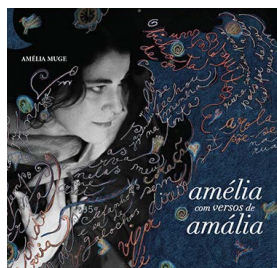


desenvolvidas de formas diferentes, nos 3 vídeos⁴ que foram produzidos a partir de todo este material.

. Em *Amélia com versos de Amália* (2014), os versos e as palavras de Amália e o que deles decorre em termos de imaginário popular dão desenvolvimento de todo o trabalho de ilustração, com tratamento posterior digital quer para impressão quer para projeção durante os concertos. Desse material também se retiraram ilustrações que interagiram com imagens captadas em estúdio, durante a gravação do CD.

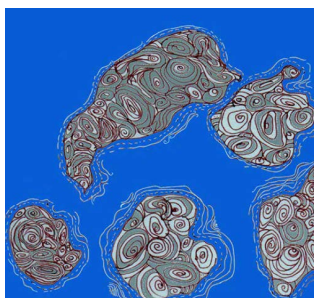
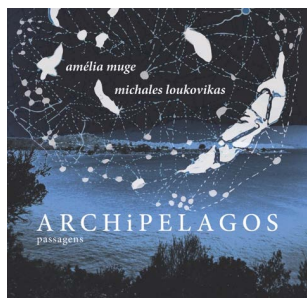
Fig. 18, 19 e 20. *Periplus. Deambulações Luso-gregas.* Capa e interior. (Amélia Muge, 2012)

Fig. 21, 22 e 23. *Amélia com versos de Amália.* Capa e interior. (Amélia Muge, 2014)



. Em *ARCHIPELAGOS, Passagens* (2017), a opção de uma combinação entre imagem real, fotografada e ilustração permitiu que a imagem adquirisse características em tudo paralelas ao discurso musical, literário e conceptual do trabalho artístico. Permitiu ainda uma continuidade entre a imagem do CD e as imagens projetadas nos concertos e apresentações,

Fig. 24, 25 e 26. *ARCHIPELAGOS, Passagens.* Capa e interior. (Amélia Muge, 2017)



4 <https://www.youtube.com/watch?v=9LyAToyK8dI> | <http://youtu.be/4-CAJV6GV1> | <http://www.youtube.com/watch?v=ziBk8urcw5w>

bem como os nove vídeos⁵ de promoção realizados. A própria técnica utilizada, quer na captação da imagem, quer na animação da mesma, é também a que é normalmente utilizada por qualquer pessoa em viagem o que permitiu, não apenas diminuir consideravelmente os meios técnicos de realização, como criar dentro deste contexto novos desafios criativos. Estes vídeos foram direcionados para temas escolhidos (exceto o vídeo de apresentação geral do trabalho, em inglês e português).

5. Conclusão

Amélia Muge tem formação artística na área da imagem. No design, embora diga que não é designer, no cinema de animação, embora diga que não é realizadora, nas artes plásticas, embora diga que não é nem ilustradora, nem pintora. Segundo ela, não o é, porque não faz disso profissão. Assume a formação tida neste campo como útil para a ajudar a pensar os seus projetos artísticos e a encontrar as imagens que levam a sua música e as palavras da sua música a um outro patamar de comunicação e visibilidade.

O seu trabalho, mesmo descrito aqui numa breve análise, decorre, como se viu, de uma personalidade múltipla, não enfeudada a uma única área ou 'lugar' disciplinar.

Esta abordagem à ilustração, integrada num projecto de criação da obra e com as características pluridisciplinares que descrevemos, não é habitual encontrar em obras musicais do género.

São estas as questões essenciais que este trabalho levanta: qual o lugar da ilustração quando o seu contributo ultrapassa a mera ligação ao objeto de que ela decorre e atinge uma relação como a que aqui é exposta? qual o lugar da música e da palavra, no desenvolvimento das linguagem decorrentes do trabalho de ilustração? existem conceitos comuns, que permitem potenciar não só as capacidades de comunicação de cada uma das distintas áreas? como desenvolver uma compreensão mais abrangente destes diferentes fenómenos que, interagindo se ilustram e se deixam ilustrar, segundo leis morfológicas com alguma vocação universal? qual o lugar da ilustração, quando quem ilustra, se afirma contaminado pela própria ilustração na forma como concebe e desenvolve as narrativas musicais e poéticas?

Tal como o poeta Ramos Rosa, que se sentiu mais 'imagem' ao ouvir Amélia Muge, não nos sentiremos nós, os ilustradores e designers, mais 'canto' com o trabalho desta canto-autora?

*(...) Agora ela canta lentamente e é um monte sublevando-se
Uma coluna ondula e o seu volume cresce com o hálito da terra
É uma voz que canta com as secretas fontes do corpo (...)*

(António Ramos Rosa, In *Não Sou daqui*, p. 3)

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=bsVYrEU47Tk> | <https://youtu.be/GfyajBwuEzo> | <https://youtu.be/UGLcYVEaAdc> | <https://youtu.be/ZUBH17iBaQ8> | <https://youtu.be/WpMJQMB3mQ> | <https://youtu.be/wUTkuu4N6Sw> | <https://youtu.be/1wM-VeBX5zg> | <https://youtu.be/xXTY7nxPDoo> | <https://youtu.be/nSaxhLQjtl4> | <https://youtu.be/uaitpsAzKgw>

Bibliografia

1. A&M (realização). (2002). *Sono de Ser* [vídeo digital]. Lisboa: A&M. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Qs3TKJYrwyU>
2. A&M (realização). (2021). *An Island, Utopia* [vídeo digital]. Lisboa: A&M. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VhKEDczzqBQ>
3. MUGE, A. (1991). *MÚGICA* [CD]. Lisboa: Vachier & Associados
4. MUGE, A. (1994). *Todos os Dias* [CD]. Lisboa: Vachier & Associados
5. MUGE, A. (1997). *Sono-grafias em taco a taco*. Folheto da Exposição. Loulé: Casa da Cultura de Loulé.
6. MUGE, A. (1998). *Taco-a-Taco* [CD]. Lisboa: Vachier & Associados
7. MUGE, A. (2001). *Existe um Universo e nós com ele*. In M. A. Lima, & L. Soutinho (Coord.), *António Quadros. O sinaleiro das pombas* (pp. 39-72). Porto: ÁRVORE - Cooperativa de Actividades Artísticas, C.R.L.
8. MUGE, A. (2001). *Existe um Universo e nós com ele*. In M. A. Lima, & L. Soutinho (Coord.), *António Quadros. O sinaleiro das pombas* (pp. 39-72). Porto: ÁRVORE - Cooperativa de Actividades Artísticas, C.R.L.
9. MUGE, A. (2002). *A MONTE* [CD]. Lisboa: Amélia Muge e Vachier & Associados
10. MUGE, A. (2006). *Não sou daqui* [CD]. Lisboa: Vachier & Associados
11. MUGE, A. (2007). *Concerto Não sou daqui*. Folha de Sala. Lisboa: Culturgest
12. MUGE, A. (2009). *Uma Autora, 202 canções* [CD]. Lisboa: Amélia Muge & UGURU
13. MUGE, A. (2012). *Periplus. Deambulações Luso-gregas* [CD]. Lisboa: Amélia Muge & UGURU
14. MUGE, A. (2014). *Amélia com versos de Amália* [CD]. Lisboa: Amélia Muge & UGURU
15. MUGE, A. (2017). *ARCHiPELAGOS, Passagens* [CD]. Lisboa: Amélia Muge & UGURU



Unexpected realities of animation VR

Gray Hodgkinson¹

ghodgkinson@ntu.edu.sg

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Animation; VR;
Game-engine; Adaptation;
Immersive Narrative;
Cinematography;
Gamatography; Presence.

Abstract

When a 3D animation is adapted to virtual reality (VR) the fundamental experience of the animation medium is dramatically altered. Once the participant dons the VR headset they have the ability to look wherever they wish (Hodgkinson 2019). This single act of independence affects all aspects of creative camera placement, editing, timing and pace. The VR viewer's direction of view must be respected, and conventional editing techniques risk creating significant directional disorientation. For example, the simple editing technique of cutting through black is very disorienting in VR, as the viewer's entire visual world flashes out, and then back in again. With such considerations, the animator must consider how the viewer will experience the narrative. Will the viewer be fixed or moving? Will there be edits, and if so, how many are possible before disorientation occurs? Does the viewer change location, and if so, how is orientation preserved? Does any of this matter from the point of view of the narrative? Adaptation from 3D animation to VR is explored throughout the conversion of the 3D animation "Colour Me Free" (2019, Figure 1) into VR. Several significant principles of pace, narrative, motion, and viewpoint will be discussed, as the animator begins to take on the role that is partially experience designer.



Figure 1

on digitally created environments. An early, well accepted definition of VR refers to experiences in a "simulated world" (Mazuryk 1996). These are not recordings of real worlds, but computer-generated virtual worlds.

The VR format has the potential to give an additional "life" to an animated narrative. With the dramatic change in viewpoint, the animated

1. Why adapt an animation into VR?

With the advent of consumer accessible VR headsets, beginning with the Oculus Rift in 2016, there followed intense market excitement about the potential of VR.

While the anticipated goals for consumer VR remain unrealised (Jenkins 2019), VR has found success in many specialised areas, including as a form for digital animation. Digital 3D animation and VR already share a common ground as they both rely

¹ Nanyang Technological University, School of Art, Design and Media, 81 Nanyang Dr, Singapore 637458.

story can be experienced in a manner that potentially offers increased immersion and presence – the sensation that “you are there”. Witmer and Singer (1998), define presence as “the subjective experience of being in one place or environment, even when one is physically situated in another”. Slater and Wilbur (1997) separate immersion and presence as:

- Immersion: an objective description of aspects of the system such as field of view and display resolution.
- Presence: a subjective phenomenon such as the sensation of being in a virtual environment.

Witmer and Singer include the concept of involvement, “a psychological state experienced as a consequence of focusing one’s attention on a coherent set of stimuli or related activities and events.” A more contemporary, game influenced version of this term would be engagement. Engagement and immersion are closely related, and both are necessary to create the higher sense of presence. With VR, this greater involvement is generated by removing distraction and forcing focus into a single experience. Thus, with increased engagement, immersion and presence, it is deduced that the experience of an animated narrative would be heightened.

2. The source animation

The 3D animated movie “Colour Me Free” (Hodgkinson 2019) is a symbolised narrative influenced by the plight of civilians caught up in war. Through no fault of their own, these people are trapped in their cities, targeted by both sides as acceptable collateral damage, or even as human shields. While no specific location is depicted, the use of coloured tiled patterns and a desert setting suggests a reference to somewhere in the Middle East. The visual medium used is a cross-over between animation and computer game. This approach provides a unique medium in which to animate, and also makes appropriate reference to the repeated game-play of war. Viewers will interpret the symbolism based on their own experiences and awareness, as they are reminded of the tragic consequences of senseless war. The symbolic references in this movie are intended to raise questions in the viewer’s mind and remind them that with some empathy and assistance, the human spirit can survive and grow.

From the outset, it was decided this animation was going to have a VR adaption option. Consequently, several art and production decisions were made that ensured suitable compatibility with the technical limitations of the VR medium. However, even the best intentions did not always turn out as expected.

3. Designing for 3D animation and VR

Digital 3D animation and VR already share a common ground as they both rely on digitally created environments. With the knowledge that this animation was going to serve a linear movie file as well as VR, all aspects of the production were designed to have low technical overhead. One of



Figure 2: Left Low-poly, Right Hi-poly.

the performance limitations of VR is driven by the 3D modelling polygon count of the characters and the environments. In order to play smoothly, the total polygonal count from both characters and environment needed to be below a certain count. This suited the intended visual style, which was “low-poly” (Figure 2). The term low-poly refers to the faceted appearance of digital 3D models caused by the low number of flat polygonal surfaces used. At one time this was a limitation of a computer’s ability to render and animate, as seen in the music video “Money for Nothing”, for Dire Straits by animators Ian Pearson and Gavin Blair (1985). Even though technology has since developed well beyond that limitation, visibly faceted digital models,

or low-poly models, continue to have a strong stylistic appeal. I may suggest that the faceted appearance is reminiscent of a hand-crafted personal contribution, such as in a carved toy, or the faceted folds of origami.

4. Character movement and motion capture

Since this VR animated was going to be linear and non-interactive, the animation could follow a conventional pipeline. A digital skeleton was modelled inside the low-poly mesh, and this skeleton was animated, thus deforming, and animating the character. The main character would have several “motions”, such as a standing pose (idle), a walk, run, and any number of other actions. Some of these actions will loop, as in a walk cycle, and others will play once, as in a jump. Many actions require a combination, such as run, jump, hold position, land, and run again. As this animation was referencing a game world, it was decided to make use of motion-capture, a technique very common in computer game design. Existing motions were sourced online, downloaded, edited, and applied to the character. This process was not without its problems, such as inconsistent zero positioning – some motions were floating above or below the ground plane – but overall, the motions were successfully incorporated into the main character. The supporting robotic characters used conventional keyframed actions, and the character duplicates were simple copies of the main character, offset in time to avoid strict synchronization. All of the actions were keyframed inside of Unreal Engine’s animation timeline, Sequencer.

5. Creating an environment suitable for VR

“Our depictions of landscape speak of our human relationship with our surroundings ...” (Meades 2015). The landscape of this story is a symbolic representation of a city destroyed by war. The protagonist begins in low lying ruins, to suggest streets and homes, and she runs from there to larger buildings, to represent a town centre or small city. Her aim is to gain access past the military robotic guards, to a gateway, and the safe, undamaged zone beyond. In order to take advantage

of the virtual camera possibilities, the entire set was constructed in the game engine. This opened up many advantages unique to game engine production. Firstly, the story was designed using a pre-vis (pre-visualisation) process, using images from the actual environment, and side-stepping the need for a drawn storyboard. Secondly, the animation process could take place on the “virtual set”.

That is, the acting process, including the compilation of shots and edits, could all be created in the game engine, in real-time, with all visual effects and lighting, and rendered directly to final video file. The sense of acting in the environment is stronger than in a conventional pipeline, where an animator would often animate against a blank background, then composite the render into the completed environment, either in a separate 3D file, or onto video. Within a game world, the animator is acting within a constant digital world. The game engine production process reduces the multi-layered production process, removing the need for render passes, compositing, post-production editing and effects. (Hodgkinson 2017). Examples such as *A boy and his Kite* (2015), and *Zafari* (2018), demonstrate impressive real-time rendering capability, and in the case of *Zafari*, a measurable increase in speed and efficiency of production for a full animated TV series.

The aggressive robots in this movie are a simple parody on the machines and soldiers of war, sadly, informed by actual events. The robots take reference from street-side CCTV cameras, vending machines, the Dalek from *Doctor Who*, (BBC) and the personalised camouflage clothing often popular with rebels in civil war. From their abdomen are launched cheerful pink balls, that bounce, and explode, killing any humans nearby. Their dynamic actions and explosions make use of the game attributes built into the game engine.

6. How many camera cuts are tolerable in VR?

The source animated movie, *Colour Me Free*, contains 49 camera edits, as well as some point of view shots, and a high drone-cam style following shot. While these edits work well to convey the animated narrative in a linear movie, this language of camera cuts does not transfer readily to the VR format. In the VR world, the screen is all encompassing, so any interruption to this view is fully disruptive. A camera cut is like a blink, and upon opening the eyes, the viewer has been instantly transported to another location. Changes in viewing position have an immediate visceral disruption upon the viewer. To apply the same cinematic editing techniques from the animated movie version into VR would risk decreasing the sense of immersion and presence.

Cinematic editing is a compromise between shot change and cognitive continuity. The change must be such that the visual and perceptual continuity is maintained. The language of editing has developed over many years, and contemporary audiences now have the ability to connect two shots that are not obviously similar, as long as the current rules of this language are followed. Common established rules include not crossing the 180-degree line, maintaining a visual device between shots, using

cutaways to represent an actor's thoughts, and close ups to show reactions. These visual changes do not exist in real-life, but have become an accepted language in cinema. However, VR creates the experience that the viewer is "inside" the action, and the techniques of camera editing are immediately apparent and disruptive. Serrano (2017) investigates the disruption of camera cuts in VR, by measuring the disruption of the viewer's region of interest following a cut. Serrano concludes that greater time is needed in VR for a viewer to reoriented themselves following a cut. Larger misalignments required larger recovery times. It was apparent that the viewer's perception of the camera cut was entirely conscious, and far away from the imperceptible shot cut of linear cinema. Interestingly, this visual continuity disruption had an unexpected bonus: Serrano also discovered that changes across cuts also increased the viewer's exploratory nature. This characteristic could potentially be used to deliberately disrupt the visual continuity and direct attention.

As VR was explored by various animation production houses, the first productions generally avoided camera cuts. Many early VR animated productions reverted to one-act, one-location narratives. Examples such as *Invasion* (2015) placed the viewer in one immovable location, with the action taking place within a 180-degree arc. Sometimes subtle camera movement was included, such as in *Special Delivery* by Google Spotlight

Figure 3: Pearl by Google Spotlight Stories 2016



(2015) where the camera slowly rises up so the viewer can see Santa Claus on the roofline. But these movements provided subtle repositioning of views and cannot be considered as shot-changing edits. The highly acclaimed Pearl, by Google Spotlight, (2016), (Figure 3) fixes the viewer inside a car, while the scenes outside the car follow normal cinematic editing practices, including 38 hard cuts, dissolves, and flash backs. Disorientation is avoided, as the viewer has the permanent

visual connection to the interior of the car. It could be argued that these are not true camera cuts. This experience is more synonymous with the viewer sitting in the audience, viewing a changing stage. The viewer remains constant, and the stage changes.

Google Spotlight's final, most cinematic production, *Age of Sail* (2018), (Figure 4) pushes viewer visual security a few steps further. Throughout the first half of the story, the viewer is securely anchored in a pre-determined strategic position on the deck of a boat. Later in the story the characters and the viewer are thrown into the open water. While there is no longer any fixed reference, the viewer is clearly "floating" in one place, watching the action before them, above, and below the waterline. The action is within a 90-degree horizontal plane, and also in a 180 degree vertical plane, as the viewer looks down into the depths. While the water location is clearly more unsettling than being on the deck of the boat, the experience, is not too unnerving as the viewer is fixed to the surface of the water, albeit moving

water. This location demonstrated that the notion of a fixed and visually secure view can be pushed quite extensively.

As the viewing public become more accustomed to VR, so too is their tolerance for in-VR movement. Viewer VR action is given full rein with the VR movie *The Bond* by Studio Axis (2019) (Figure 5). The movie begins with a comfortable fixed location point of view, but this is soon replaced with free form movement as the main shaman character inhabits the minds and eyes of various creatures in its local habitat. This first point of view is from ground-based running creatures, so the viewer can at least find an association with the fixed ground. However, the following possession scene is suspended in mid-air as a flying creature, with no visual references at all. The camera cuts between scenes are transitioned, which give some warning to the change about to occur. A seated position is advised. This movie unashamedly targets the confident VR user, making few concessions to visual disorientation. The movie has received favourable reviews, with a “Very Positive” 96% ranking from 120 reviews on the game distribution site Steam. Steam is a game players’ community, with participants who are more likely to be accepting of high movement.

For VR animated movies, *The Bond* makes a decisive statement with high movement inside VR. This decision is partially supported by studies that report that viewers are able to get used to VR with increased exposure, and the nausea associated with motion sickness subsides over time (Regan 1995). While it is nonetheless likely that *Bond*’s high motion will alienate some VR users, at the same time it will attract others, especially those from the high-motion computer game area. This may suggest that VR animations are able to target a different viewer group to that of traditional 2D and 3D animations, a group that is already familiar with the cross-over between animation and computer gaming.

7. VR camera switching in real-time

With an acknowledgement that greater movement in VR can be acceptable, an investigation into in-game camera switching in *Colour Me Free* began. The premise was that the viewer would switch cameras as they followed the action, similar to how cameras are switched in a sport cast coverage such as in Formula 1 racing. As a race car of interest drives around the track, coverage will switch from camera to camera, each one panning the action before passing on to the next. The edits between the cameras becomes largely unnoticed, as the focus is on the car.



Figure 4: *Age of Sail*, Google Spotlight Stories 2018



Figure 5: *The Bond* by Studio Axis 2019

In *Colour Me Free*, a set of 15 static cameras were positioned in strategic locations around the set to follow the flow of action, similar to the original animation. As the character approached and ran past a camera, the viewer would switch to the next camera in the sequence, to await the character, and follow the action to the next camera and so on.

On testing, it became immediately apparent that rotational orientation was an enormous issue. The cameras were pre-rotated so that the character was always running into view. However, the change of camera location from one camera to the next was not readily perceived by the viewer. (Figure 6). One possible remedy was to use a jump-cut approach, where distinctive aspects of the landscape are kept in view, thus providing visual continuity with the previous camera shot. However, as the character did not adhere to a straight line of action, the new camera angle would not necessarily be pointed directly at the action. The viewer would then need to re-find the character, adding to disorientation, and possibly missing important activity. As Serrano (2017) reports, when following a camera cut in VR, a period of rest time is required in order to understand the new location. However, the fast pace of this particular narrative did not readily permit such rest times. Furthermore, directional continuity is more easily disrupted when in VR. Directional continuity in film making is concerned with maintaining a consistent direction of action, e.g. from

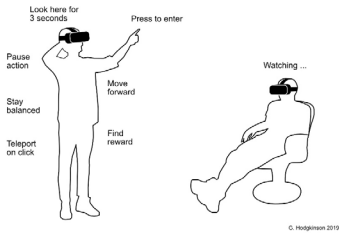


Figure 6: Directional continuity is exaggerated in VR.

left to right. Also known as not crossing the 180-degree line, this long-standing convention means that, for example, the bad guys are on the left, and good guys are on the right, or the train goes from left to right, or the storm is coming in from the right etc. This line can be crossed by using passing shots, where a neutral front-on shot may be used, or by following conversation sight lines. But even when crossed, the overall direction of action from one side to the other will usually be resumed before leaving a scene. In VR, however, the viewer is the camera, and the viewer can turn their head and create their own passing shot, or even potentially reverse the direction of action. Upon testing, it was soon noticed that when entering a new camera view, the first thing the viewer did was to turn their head to look around, thus interfering with the direction of action.

Another potential problem with the real-time VR camera switching was the physical act of switching cameras. If the viewer was asked to switch cameras using a key or a button on their controller, this added an external interaction that interfered with the immersive experience. Eric Darnell (2016), co-founder of

Does increased interaction decrease immersion?



Baobab studios, authors of the VR animated movie *Invasion*, comments that interaction is more likely to decrease empathy for a story, and by association, presence, as the viewer deals with the distraction of interaction and decision making. As discussed in Hodgkinson (2019), the viewer is less able to project

Figure 7: An illustration of the self-centered multi-tasking that comes with increased interactivity. (Hodgkinson 2019)

one's self into the story, as they make decisions for their own success through the narrative and for reward. VR creator Ethan Shaftel (Robertson 2017) also describes how in VR " ... you bring your 'you-ness' with you in a way that is very different than cinema". With conventional cinema, editing can bring the viewer close to an actor's emotional reactions, taking the viewer away from thinking about themselves. In VR, when including interaction, the viewer is reminded that they are not actually fully imaginatively immersed but are manipulating their own experience through interaction. (Figure 7).

The camera selection interaction also pushed the experience noticeably towards a game experience, where the viewer game-played the animation. While interesting in itself, this was not the immersive experience that was being sought for this project. When also considered with the issues of orientation and directional continuity, it was decided to return to the animation and re-evaluate the treatment of the VR camera.

The final solution for camera treatment was, to some degree, already present in the animation. The visual treatment, and the story itself, makes clear references to computer gaming. The character respawns upon each unsuccessful attempt, the character's motions use game-like motion-capture loops, and the camera viewpoints frequently resemble those used in computer games. It became an almost logical step to then treat the VR view as the 3rd person "player view". The VR camera is positioned over the shoulder of the character in a "chase cam" style, (Figure 8) sometimes lagging behind, sometimes up close, following the experiences of the main character. There are four camera cuts which fade gently through black, to give time for the viewer to reorient themselves, before the chase action resumes.

The fade through black camera cuts also introduced an unexpected new phenomenon. When a scene fades to black, the viewer will invariably cease move-

ment. When the entire viewport fades, the message is very clear that the entire world has gone to black and will return in a moment. When the next scene opens, the viewer, therefore, enters the scene looking in the same direction as before the cut. This means that the direction of action



Figure 8: Chase-cam

must align between each shot. If, in the VR world, the camera edits were to follow normal cinematic behaviour, and change direction, the VR user will feel directional disorientation – if they did not turn their head, why would the direction of view change? In our test we found that slight changes to viewing angle were tolerable, but any changes of more than around 45 degrees caused disorientation. It might be possible to design an environment where the direction of view is not important, and that could be an interesting topic for further study.

Figure 9: Drone-cam

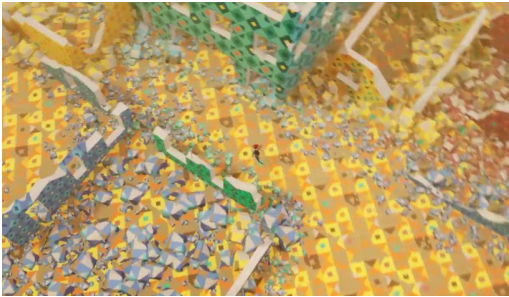


Figure 10. Limiting fade through black edits to 45-degree direction change.

Another camera angle that was important to the story was the drone-cam (Figure 9). In the animated movie, this camera was intended to emphasise the feeling of watching and tracking, as might be expected from a security drone observing the action from above. It also provided another game-play type of reference. There was concern that this angle would be too disorienting for a VR viewer, floating without support or any reference point high in the air. However, once the viewer focused on the main character, however small, a focus point was provided, and this remained a sufficient reference point throughout the scene. Towards the end of this scene, the camera reduces height, and completes the scene just above head height.

Another camera angle that proved to be problematic was the cut-away to the tower which shows an impartial observer watching the action. In cinematic visual language this is a simple cut-away – a shot that shows something separate from the main scene that adds to the meaning of the main scene. In VR this shot posed a problem. To replicate the shot used in the animation, the angle of view would be more than 90 degrees from the previous view, at a different height, and in an opposite direction. The solution was to move this cut-away to another part of the story, a part where the viewer is already looking in the correct direction and restrict the angle change to less than 45 degrees (Figure 10). Following the tower shot, the viewer is returned through another cross-fade edit to the re-spawn position, which acts successfully as a view direction reset.

Other challenging edits were treated in a similar way. For example, in the animation version, a cannon ball is fired from the opposing direction, and the camera follows this ball with a reverse view as it travels towards the character. When viewed in VR this 180 degree change in view direction was extremely disorienting, and so the shot was changed to a character viewpoint instead. (Figure 11)

8. Summary

While significant benefits are gained by designing pre-production and animation movement to suit both digital 3D animation and VR production, the entire camera placement and editing approach for VR is separate and unique. The VR medium has many specific requirements, and the established language of cinematic editing does not always transfer across to the first-person, full-time point of view. However, with increased acceptance of increased movement in VR by audiences, and by allowing a shift to a more game experienced audience, VR experience can include an increase in action, movement, and excitement, without alienating the viewers. The game engine environment is well suited to dual authoring, allowing for multiple variations of actions, timings, cameras, and edits. While the camera editing options are more limited than professional video editing programs, the ability to edit “on set”, in real-time, and see the results instantly are huge advantages when authoring for both animation and VR. There is plenty of potential to continue to explore this medium of animation in VR, and as VR headsets evolve to be higher resolution, cheaper, and more comfortable, we can look forward to continuing innovation in this area.

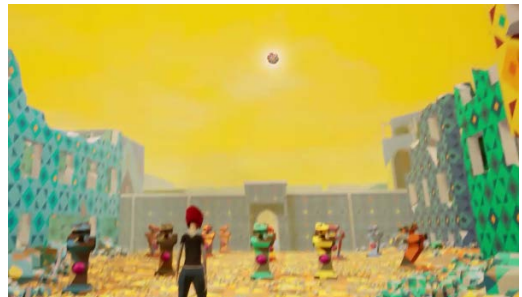
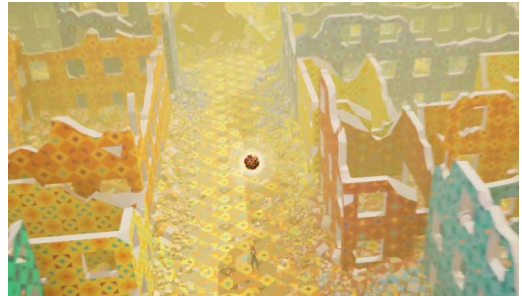


Figure 11: Simple viewpoint reversal from opposite direction (on top) to the point of view of the VR viewer (below).

References

- A Boy and his Kite. Epic. (2015)
- Darnell, E. Hutchinson, M. *Invasion!: exploring empathy and agency in VR*. ACM SIGGRAPH 2016 VR Village. ACM, (2016)
- Gervautz, M., & Mazuryk, T. *Virtual Reality: History, Applications, Technology and Future*. Institute of Computer Graphics, Vienna University of Technology, Austria. (1996).
- Google Spotlight Stories. <https://atap.google.com/spotlight-stories/>
- Hodgkinson, G. (2019) *Colour Me Free*. Animated movie and VR adaption (2020) at <http://www.designspace.co.nz/animated-project-colour-me-free.html>
- Hodgkinson, G. (2019) *Cut, Don't Cut - Moving the viewer through a story in animated VR* Confia 2019 Proceedings, Viana do Castelo (2019)
- Hodgkinson, G. *Lights, Virtual Camera, Action!* TEChart: Journal of Arts and Imaging Science 4.4 (2017): 31-36. (2017)
- Invasion, Baobab Studios, <https://www.baobabstudios.com/invasion>
- Jenkins, A. (2019). *The fall and rise of VR: the struggle to make virtual reality get real*. Yahoo! finance. <https://finance.yahoo.com/news/fall-rise-vr-struggle-virtual-103009561.html>
- Meades, A. *Animated landscapes: history, form and function*. Chris Pallant, ed. Bloomsbury Publishing USA, 2015. p269 (2015)
- Money for Nothing* https://www.imdb.com/title/tt4645630/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

- Dire Straits. Animators Ian Pearson and Gavin Blair. (Founders of Mainframe Entertainment) animation Director: Steve Barron. (1985)
- Regan, E. C. *Some evidence of adaptation to immersion in virtual reality*. *Displays*, 16(3), 135-139. (1995).
- Rall, H. *New Beginnings and Continued Traditions: Redefining Animated Storytelling for New Technologies?* CONFIA. Proceedings, International Conference on Illustration & Animation, Portugal. (2018)
- Robertson, A. *VR was sold as an 'empathy machine' — but some artists are getting sick of it*. At Tribeca, moving beyond a buzzword. 2017
<https://www.theverge.com/2017/5/3/15524404/tribeca-film-festival-2017-vr-empathy-machine-backlash>
- Serrano, A. et al. *Movie editing and cognitive event segmentation in virtual reality video*. *ACM Transactions on Graphics (TOG)* 36.4 (2017)
- Slater, M. Wilbur, S. *A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments*. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 6.6 : 603-616. (1997)
- The Bond. <http://thebondvr.com/>
- Witmer, B. G. Singer, M. J. *Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire*. *Presence*, 7:225-240. (1998)
- Zafari <https://www.awn.com/news/zafari-makes-mena-debut-spacetoan>

Aesthetics in Adult Animation: Animated Documentary



Tomas Mitkus¹

ctomas.mitkus@vilniustech.lt

[Animation/Motion Graphics]

Abstract

The popularity of animation among documentarians has grown steadily over the past decade. Unfortunately, the use of animation is not always successful or even necessary to tell a nonfictional story. This paper aims to explore when and how to use an animation medium to tell nonfictional stories in a cinematic way so that it would enhance the audience experience. Analysis of IMDB comments and reviews revealed that the audience poses different aesthetic needs for the content of animated documentaries than for animated content intended to provide entertainment. In other words, documentary viewers may accept relatively lower animation quality if the animated imagery is perceived as representative of truth. Finally, findings suggest that animation as a medium has a significant advantage over live action in depicting shocking or stressful images. This is because animation has the ability to dampen the shock, and stress that is experienced by seeing horrific or tragic images but without losing the emotional impact of the witnessed event.

1. Introduction

The findings and insights presented in this paper is part of a larger study that analyzes the aesthetics of animation when portraying content exclusively for adult audiences. Having said that, it is important to note that animated documentaries have an exceptional stand compared to other adult animated segment content. In other words, animated documentary, although being somewhat controversial cinematic concept, did not have any trouble to being perceived as created exclusively for an adult audience. But, then again, this form has its own - unique - challenges.

As Roe [1] notes, today, many scholars, popular press, and film critics positively react to the notion of using animation to show nonfictional stories. However, Roe immediately adds that the concept of animated documentary is still not universally accepted. And, although the discussion whether animation can truly be used to tell nonfictional stories (and, thus can be labelled as documentary) is truly interesting, in the context of this paper, the author will explore only one aspect of this fascinating and controversial hybrid cinematic storytelling technique – when animation is actually a better tool to tell particular adult stories (with the emphasis on why).

In this paper author employs two methods to gather data and insights about research question - case studies of three animated documentaries

Keywords

Adult Animation,
Animation Aesthetics,
Animated Documentary,
Violence in Animation

(*Tower*, 2016; *A Minor Genocide*, 2018; and *The Green Wave*, 2010) and users' commentaries and reviews from IMDB website. The first qualitative method is used identify how animation aesthetics is employed to tell mature nonfictional stories. In other words, what visual solutions are used to portray imagery that would generally be considered by audiences as unpleasant due to the graphic nature of physical violence and death. Thus, all three animated documentaries were chosen because graphic depiction of violence and death is at the core of the narrative, and thus, the overall message. However, as it will be argued in this paper, not all animated documentary cases achieve similar success with chosen animation aesthetics.

The second method was used in order to triangulate the findings and to gather additional insights about specific aesthetic execution of animated scenes that portray mature imagery from the audience's perspective. However, the second method is used only for two documentaries, because, sadly, *A Minor Genocide*, at the time of writing this paper have not yet had any comments and reviews. Thus, *A Minor Genocide* was chosen as a case study only because this animated documentary arguably has one of most successfully executed animated segments that portray sensitive and disturbing nonfictional events involving violence and death in recent years.

This paper should be interesting for practitioners of both mediums (animation and documentary) that are considering employing this hybrid form of non-fictional storytelling in order to tell mature stories that involve violence and/or death. Especially to better understand how to make aesthetic decisions for animated segments.

2. A subjective tool to tell a nonfictional story

It is worth noting that defining documentary is no easy task. Although, most of scholars would always include such traits of the artistic expression as creative representation of reality, documentary's stability of its reference to reality, or simply a non-fictional audio-visual narrative that structured under comprehensive vision [2],[3],[4]. Although, it is necessary to note, the last description is often criticized as too broad. Nevertheless, documentary claims fairness and truth, integrity of the actual and gives contrast by providing different voices. And then along comes animation.

However, when discussing about animated documentary format it is important to make a distinction between animated documentary, and the animation of the real. The second, although could be based on true events or personal experience, is subjective representation of the past. In other words, animation of the real does not claim that animation presents any other voice on the subject. Thus, animation of the real is not the same as documentary. Therefore, all gathered insights and findings may not be applicable to cinematic projects that aims to animate the real.

Roe [5] argues that audio-visual work could be considered an animated documentary if it (a) is an animation that depicts our world rather than a world that is imagined by an animator and (b) "has been presented as a documentary by its producers and/or received as a documentary by audiences, festivals, or critics". The former condition means that the use of animation is required to enhance our knowl-

edge of particular aspect of the world. In other words, Roe argues [5], without animation “documentary is either impossible, or would render meaning of the film incomprehensible”.

The latter condition to formally label audio-visual work as non-fictional and objective is fundamental to invoke wanted aesthetical experience from the audience. Because, as it will be discussed in depth later on in this paper, for animated documentary work to resonate with audience it has to have trust of the viewer that the animated images on screen represent *truth* [6], [7], [8]. Furthermore, it must represent objective truth. In other words, in the context of animated documentaries the aesthetics of animation is never about the conventional beauty of design and motion, but about ability to achieve trustworthiness.

This is interesting from an aesthetical point of view, because once the member of the audience trusts that the image on the screen represents truth about our world the viewer no longer applies the usual animation quality demands that he or she would to a fictional animated work. Or as Pater [9] argues, within documentary context “the ways in with animated performance can be understood is distinct from that seen in other, purely fictional, animated content.”

However, before starting with a broader examination of the aesthetics of animation in animated documentary it is important to state that animation medium is not always the right tool to tell stories, be it fictional or nonfictional. Keith Maitland, director and producer of the animated documentary *Tower* (2016; see Figure 1) shared his experience that after the



success of his and a few other animated documentaries, at least a dozen filmmakers approached him to discuss how animation could be used in their projects. However, as he notices, only half of all projects “were thematically appropriate, but the other half wanted it as a band-aid to cover up a weakness in the movie.” [10]. The same sentiment is shared by animated documentaries creator Paul Fierlinger [3], who argues that “it is very important that the style suit the story”. Thus, although there is a firm understanding among experienced filmmakers that in order to use animation in the form of a documentary, it must be thematically appropriate and stylistically harmonious with the narrative, contemporary popularity of hybrid form may lead to the creation of unnecessarily animated documentaries in the near future. And, as a consequence, do damage to the hybrid concept itself.

Thus, it is important to start from identification of the reasons when animation medium is, if not the best tool to tell the story, then at least better than live-action alternative. Most scholars, film critics, and journalists name these circumstances:

Fig. 1. Still from a 2016 animated documentary *Tower*. © Kino Classics

- When photo-based materials could be out of reach. However, it is important to note that the absence of photo-based footage is not self-evident argument to use an animation medium.
- When there are ethical aspects. For example, when subjects need to relive their trauma to tell the story [11] or capturing a witness account about given events on camera could put subjects at physical risk [12].
- When witnesses' traumatic experiences overwhelmed their ability to speak about the event [11].
- When important aspect of the story is subjective and animation allows metaphorical representation of things, situations, memories, or traumatic experiences [5], [6], [12]. In other words, "when experience lived on emotional, psychological, or physical plane that may not have no obvious visible manifestation, such as love, depression, or pain" [12].
- When surrealistic approaches can emphasize the message, concept or previously unimaginable states that could be lost or unpersuasive in live-action context [12], [13].
- When the information is easier to understand and retain, and factual information is communicated more effectually if it is presented in an animated form as opposed to spoken word [5]. For example, military movement and political maps, diagrams, high concepts, factual change of objects over time etc.

Thus, there are quite a few reasons that can motivate documentarians to use animation medium to better express their nonfictional stories in cinematic ways. However, even if the motivation to choose animation to tell nonfictional narratives is sound, that does not mean that the aesthetical experience of animated segments will invoke emotional experience in the audience that the filmmakers were hoping to.

To illustrate the importance of right aesthetics for a documentary form, it is convenient to take as an example animated documentary *Tower* (2016). This documentary used the rotoscoping method to create highly stylized 2D animated segments in the audio-visual work and this decision is praised by IMDB users [14] in the review section:

- "This film is really an extraordinary achievement, in both the animation genre and the documentary genre." (Red_Identity, 19 December 2016)
- "<...>the use of animation to continue the story (where footage is not available) is also very effective" (proud_luddite, 24 April 2018)
- "The rotoscoped faces keep the past at a safe distance, and it's almost easy for the audience to distance themselves from the horror that actually happened here." (artmania90, 16 January 2017)
- "At the onset, it might seem insensitive to tell the story of a deadly mass shooting using rotoscope animation, but after you settle into the style of filmmaker Keith Maitland's "Tower," you realize how useful (and even powerful) a tool animation can be to tell a story that largely exists in fragments of witnesses' memories. <...> Again, it might seem like rotoscoping would work counter to this objective by obscuring the film's subjects in portraying them as "cartoons" with professional

actors' voices, yet Maitland navigates that creatively as well and shows us that authenticity doesn't only come from the way someone looks or sounds, but that their "voice" is their story. The rotoscoping actually forces us to focus on their story and only their story. It allows us to live in those moments, rather than the person's recollection of those moments." (Movie_Muse_Reviews, 29 January 2017)

- "The animation brought the bits and pieces of a splintered story into a very cohesive and powerful movie." (santadog-36240, 1 April 2017)

- "This movie, while still being a compelling true story, would lose lots of its tension and dehumanize many of its victims without the animated sections." (reid-hawk, 4 January 2017)

- "The animation takes a little getting used to initially but is skilfully done in a near-lifelike manner which gradually draws the viewer into the action." (Lejink, 13 February 2017)

- "Given the use of animation, it's more of a reconstruction than a reenactment, and it's incredibly intense as we are transported to the day a lone gunman shattered more than the peacefulness of a sunny, hot August day in Austin." (ferguson-6, 6 May 2016).

- "The documentary recreates the events of that day, using a combination of news footage and high level animation." (Hitchcoc, 14 February 2017)

- And others.

However, what is very interesting about this case is the fact that if one would analyze aesthetics of animated segments in *Tower* separately from the narrative content, it would be hard not to spot the jitter of the lines, the constant unsteadiness of shapes, and overall close proximity to uncanny valley (see Figure 1). Yet, as the reviews states, animated segments in this documentary are perceived as a cinematic solution that enriches the aesthetic experience of documentary work rather than being distracting or unpleasant elements.

Furthermore, reviewers tend to contribute some additional meaning to the animation in a documentary context. In other words, the technique, style and even the low quality of animation in documentary works can be perceived as an additional level of information that reinforces the emotional state and/or meaning of the story. Therefore, it could be argued, that if an audience is captivated by the narrative content, it will actively look for additional meaning in the animation execution that could enlarge their aesthetical experience.

However, although, in the case of *Tower*, based on IMDB commentators, it could be argued that the aesthetics in the documentary were chosen appropriately, that does not mean that this animation style is suitable for every single documentary project. What this case study allows to conclude is that it is feasible to use limited or low-quality animation in documentary projects and create engaging audiovisual works. However, this claim can be a double edge sword, because, although documentaries, unlike fictional audiovisual works, have significantly more flexibility in choosing aesthetic solutions, it can easily become a mental trap that creates the illusion that any addition of animation will make the documentary better because "the story is really good".

3. Animation as a tool to show the unpleasant

In the context of documentary, animation is increasingly being used as a cinematic tool to express subject's unique personal experience. As Roe [5] points out that the animation medium can aid to visually present "realities that are often quite different from those experienced by the majority of society". Furthermore, the animation medium allows to present sensitive personal experiences and/or painful events without, as one of IMDB commentators for "Tower" movie argue, "dehumanization of the story".

Documentarian and scholar Agnieszka Piotrowska [11] when summarizing her experience in the animated documentary *Running for Freedom* (2003/4), notice that animated segments "made it both possible to tell the stories in visual terms without invading their intimate painful spaces". Similar notion has Ari Folman, the director of the animated documentary of *Waltz with Bashir* (2008), stating that only animation could capture the surreal aspect of war [15]. In other words, animation medium allowed Folman to show what otherwise is difficult or impossible to represent in non-animated documentaries and to foster a new relationship between the audience and the documentary text [6].

Thus, it is important to address the aesthetics of generally unpleasant imagery. As Berleant [16] points out, aesthetics values can be negative, as opposed to just positive (pleasant). Thus, there could be aesthetical value in experiences that can be identified as offensive, demeaning, repugnant, or even painful. Especially in the context of documentaries, where the visual experience of events that we, as a collective humanity, consider reprehensible can help to prevent these events from occurring again, or at very least, to start a discussion about how it started in the first place. As opposed to documentaries on the same topics, but without shocking imagery.

And this claim that shocking imagery may have a stronger effect on the audience is supported by research done in the context of social advertising. Shock caused by unexpected exposure to real-life traumatic images is extremely efficient [17], [18], [19]. However, Banytė, Paskeviciute and Rutelione [17] noticed that "that in order for shock advertising not only to attract consumers' attention but also to change their thinking, strong emotional reaction should be evoked.". Thus, although shocking imagery is an important tool for documentarians to have a greater effect when addressing social issues and to provoke debate and/or change in society, the aesthetics play an essential role in achieving these goals.

And animation medium is proving to be an important asset when telling sensitive stories involving events that most would consider as shocking. Murray [20] argues that animated documentaries, at their best, can be even more image-driven than their live-action counterparts, using ink and paint to leave a deeper impression. And there is one other aspect of animation that can be of great use for documentaries to invoke wanted emotions from the audience – the portrayal of violence and death. And this aspect of animation in context of documentary should be explored from different angles.

The first angle to discuss is animation's ability to amplify through reduction of details. That means that once documentary subjects are shown to the audience as animated versions of themselves, although los-

ing details that make them recognizable or even unique, for the viewer it becomes much easier to feel empathy to the subjects. In other words, as Roe [1] argues, “animation allows a more universal level of identification by more easily enabling us to imagine ourselves into a scenario”.

The second angle that needs to be addressed is animation’s ability to dampen shock that is experienced by seeing horrific or tragic images without losing the emotional impact of the witnessed event. To illustrate this phenomenon, we can take one scene from animated documentary *A Minor Genocide* (2018). Around the 20th minute of the documentary, the viewer witnesses extremely disturbing animated segments where Nazi German soldiers cold-bloodedly killed the father of a family of five and then, a few moments later, the mother is shot while she was holding a toddler in her arms (see Figure 2). This tragic event is witnessed by all three children, who are left to wonder afterwards.

To average audience member, witnessing a tragedy of this kind (even if it is on screen) should invoke strong negative emotional shock and distress. However, animation somehow allows to dampen the emotional stressing effects without affecting the emotional essence of the scene. In other words, it could be argued that if an audience would witness the same scene but in live-action format, images of the event could be too traumatic for the viewer. The previously stated claim is supported by Bennett’s [18] research on the effects of horrific fear appeals on public attitudes shows that warning labels with shocking images had a positive effect (motivation to change attitude), unless the images were too horrific for the viewers, in which case the effect was annulled. Thus, choosing to depict a horrific event involving three children in live action instead of animation could have been too horrific and repulsive for the viewer and, therefore, lead to significantly greater emotional discomfort and distract the viewer from the message.

Strangely, the author of this paper could not find any research on the animation violence damping phenomenon (the vast majority of research on violence in animation focuses only on its effects on children), yet this phenomenon is often mentioned in viewers’ comments and critics’ reviews about animation for adults that portray violence [8], [20], [21]. Thus, this animation aspect has been identified by viewers from different cultural and professional backgrounds and presented as an advantage of the medium over live-action.

Therefore, the author would argue that, although this phenomenon is not established in scholarly works, animators (and even live-action and documentary filmmakers) intuitively sense feel this effect of the medium on the audience and successfully use it in their animated (and animated documentary) works. Of course, it is important to state again, that

Fig. 2. Still from a 2018 animated documentary *A minor genocide*. © Eureka Studio



this argument does not mean that every scene in a documentary that needs to visually address violence and death should be done in animated imagery. And even if thematically and logically animation is the right fit for the story, there is still a question about the appropriate esthetics.

It is important to address, that in the case of *A minor genocide*, the scene with the death of the parents has great impact to the audience (pathos) because it represents the great loss that one can easily identify with. In other words, it takes little effort to exercise a mental scenario, to realize that this tragedy could happened to absolutely anybody. Thus, by choosing a stylistic approach that removes details from every human subject director guides the audience to focus on the tragedy and not be distracted by any other triviality (amplification through simplification). Therefore, this documentary had a scene that had a strong emotional core to begin with and used animation to enhance that emotion rather than provide more dynamic, entertainment or showmanship.

Finally, as mentioned in the introduction, the analysis of this documentary case does not include IMDB reviews. For this reason, the author of this paper deliberately refrains from evaluating the overall work of the documen-

tary (especially the aesthetics of overall animation). However, the analyzed scene from *A minor genocide* is truly powerful example how animation can be used to enrich the documentary experience without causing the viewer the desire to hide (physically and emotionally) from the visibly unpleasant sight. And that is a great tool for documentarians that aim to show the unpleasant in order to compose a strong message.

Fig. 3. Still from a 2010 animated documentary *The Green Wave*. © ARTE, Dreamer Joint Venture Filmproduction, Westdeutscher Rundfunk, Wizard UG & Ko.



4. Disharmony between animation, narrative, and message

As Roe [1] notices, one of the major criticisms for using animation in documentary is, allegedly, that the animation medium “through its very materiality and form, somehow limits audience engagement with a film’s subject matter, or dilutes a film’s impact.” And, although, in this paper, the author argues that this aspect of animation actually is a strength rather than the weakness of the medium (especially when portraying sensitive and shocking imagery), it is important to address cases when animation was used for showmanship and to appeal to the audience rather than for narrative reasons.

A good example is the *The Green Wave* (see Figure 3) where many critics and casual movie reviewers noticed that that the animation segments were missing depth and intellectual approach. Wissot [22] in her review of the animated documentary stated that:

Unlike *Waltz with Bashir*, which is rendered in animation because otherwise the horror might be too much to bear, *The Green Wave* only

seems to be using the medium in an effort to make blog diaries by twentysomethings appear cinematic. And because the animation is literally illustrative, there's no crucial tension between voiceover and image. The statement "I am filled with sorrow for Iran" wedded to a sad-looking boy may speak to the activists' truth, but not to their creative new-media inventiveness.

And this sentiment is echoed by scholar Roe [1], where in her paper she wonders what is the point of clunky animation and concludes that animation in "The Green Wave" that "the animation certainly did not enhance my understanding or interpretation of the reality of the situation of Iran's "Green Revolution"". Furthermore, disharmony between animation, narrative and the message are noticed by casual movie reviewers [23]:

- "Aesthetically there are certain parallels that can be drawn between *The Green Wave* and another political animation film, *Waltz with Bashir*. But unlike *Waltz With Bashir*, *The Green Wave* uses its animation segments not to make intellectual statements on the terrors of war, but to fill in holes between the personal stories of showcased bloggers and the footage that the director of the film managed to access over the internet. The narrative is powered by the blog updates in a very un-cinematic way and so the images are merely the illustrations of the terror the Iranians had to embrace." (szulc-adam, 5 February 2011)
- "In the film, a layer of animation is used to tie the narrative of bloggers to the actual video footage from demonstrations. It is a nice trick that makes the film look better on screen even though the most of the shown footage is actually taken with a mobile phone camera and thus is of low quality." (suviska1 February 2011).
- "*The Green Wave's* drawings and animations may show some stylistic debt to both of these [Ari Folman's *Waltz with Bashir* and Vincent Paronnaud and Marjane Satrapi's *Persepolis*; author's annotation], but this film is not as involving and strong as they are, nor, despite the use of so-called "real-time" Twitter or Facebook entries, is it as innovative." (Chris Knipp17 April 2011).
- "I am also not sure if the animation approach here was the best choice, but that is once again just my entirely subjective opinion." (Horst_In_Translation, 9 September 2017).

Thus, *The Green Wave* is example where animation, although may provide some dazzle that helped this documentary work to attract the audience, it failed to enrich the aesthetic experience. And what is important is that this verdict did not come from industry professionals or critics, but from casual viewers. Thus, animation that is not harmonious with the narrative will not automatically mask any shortcomings in the audiovisual work.

It is important to state that Ali Samadi Ahadi's animated documentary *The Green Wave* is not a weak film, despite all criticism about aesthetic choices. However, as the last IMDB commentator Horst_In_Translation sums up his review about the documentary, it is "a missed opportunity

as it is not as insightful, memorable, and touching as it could have been". Thus, animation is not a magical drug that will heal a weak narrative in addition to spike attractiveness to general audiences. Without a clear understanding how animation aesthetics can help to enrich the cinematic experience for the viewer and, in the result, invoke strong emotional reactions, it is just an expensive shiny toy. Therefore, documentarians should not use animation medium without a clear understanding (or at least consultation) of how to use it effectively and appropriately.

However, if documentarians have a sound reason to use animation to tell their story, it is important to remember that animation can only enlarge the emotional experience, it cannot create it.

6. Conclusion

There is a mostly positive attitude towards the convergence of the animated medium and documentary impulse, however, the use of animation should be done only if it thematically appropriate and aesthetically in harmony with narrative. Thus, findings suggest that animation as a tool to better tell nonfiction stories should be used only if there is strong narrative to begin with. In other words, it should not be perceived as substitute for the story. However, when the documentary does have a strong foundation, animation has one superpower that can greatly help to deliver a strong message - the medium's ability to amplify through simplification. In other words, animation is a cinematic tool that can provide clarity and focus.

It is interesting to note that, in the context of documentaries, animation quality (smooth motion, character appeal, and other objective aesthetic characteristics) are not as important to the viewer as in audiovisual works intended for entertainment. However, this phenomenon is triggered only if the audience perceives the animated images as *truth*.

The paper also identified a knowledge gap regarding animation the violence dampening phenomenon. Although, this medium's phenomenon is identified by filmmakers and viewers on an intuitive level, it requires further study to determine to what extent it can be effectively used when portraying unpleasant and stressful imagery. Thus, animation is a great cinematic tool for documentarians not only to present subjective material, but also to explore topics that are sensitive or could be perceived as too traumatic or repulsive by the audience. Animation's ability to create analytical distance from the story can be the best or even the only approach for some documentary storytellers.

References

1. Roe, A. H.: Against Animated Documentary? *International Journal of Film and Media Arts* 1(1): 20--27 (2016)
2. Rabiger, M.: *Directing the Documentary*. Elsevier, New York. (2004)
3. Kriger, J.: *Animated Realism: A Behind The Scenes Look at the Animated Documentary Genre*. Elsevier, New York. (2012)
4. Weber, T.: Documentary Film in Media Transformation, *InterDisciplines. Journal of History and Sociology* 4.1: 103--126 (2013).
5. Roe, A. H.: Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6(3): 215--230 (2011)
6. Landesman, O., Bendor, R.: Animated Recollection and Spectatorial Experience in *Waltz with Bashir*, *Animation: an interdisciplinary journal*, 6(3): 353--370 (2011)
7. Jallageas, M.: *Animated Documentary - A Hundred Years Old and Still Alive*. <https://dokweb.net/articles/detail/641/animated-documentary-a-hundred-years-old-and-still-alive>
8. Ehrlich, G.: The Animated Document: Animation's Dual Indexicality in Mixed Realities, *Animation: an interdisciplinary journal*, 15(3): 260--275 (2020)
9. Pater, D. L.: Minimalism and Animated Performance in the Documentary Films of Mickey Duzyj, *CONFIA. International Conference on Illustration & Animation ONLINE*, October 2020: 228--235 (2020)
10. Miller, S.: Documentary filmmakers are using animation in novel ways to tell their stories, <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-documentaries-animation-20181031-story.html>
11. Piotrowska, A.: Animating the Real: A Case Study, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6(3): 335--351 (2011)
12. Beckman, K.: Animation on Trial, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 6(3): 259--275 (2011)
13. Ward, P.: *Documentary: The Margins of Reality*. Wallflower, London (2005)
14. IMDB Tower, https://www.imdb.com/title/tt5116410/reviews?ref_=tt_urv
15. Abeel, E.: <https://www.indiewire.com/2009/02/oscar-09-waltz-with-bashir-director-ari-folman-70771/>
16. Berleant, A.: www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=872
17. Banytė, J., Paskeviciute, K. and Rutelione, A.: Features of shocking advertizing impact on consumers in commercial and social context, *innovative Marketing*, 10(2): 35--46 (2014)
18. Bennett, R.: Effects of Horrific Fear Appeals on Public Attitudes Towards AIDS, *International Journal of Advertising*, 15(3): 183--202 (1996)
19. Dahl, D. W., Frankenberger, K. D., and Manchanda, R. V.: Does It Pay to Shock? Reactions to Shocking and Nonshocking Advertising Content among University Students, *Journal of Advertising Research* 43(3): 268-280 (2003)
20. Murray, N.: <https://www.pbs.org/independentlens/blog/great-animated-documentaries/>
21. Chapman, J.: <https://www.animenewsnetwork.com/preview-guide/2018/winter/devil-man-crybaby/.126094>
22. Wissot, L.: <https://www.slantmagazine.com/film/the-green-wave/>
23. IMDB The Green Wave, https://www.imdb.com/title/tt1667130/reviews?ref_=tt_urv



Ian (2018) e Cuerdas (2013): onde a inclusão, a cidadania e a responsabilidade social, moral e ética são explicadas por meio dos sons e das imagens

Rosário Santana¹ e Helena Santana²

rosariosantana@ipg.pt; hsantana@ua.pt

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Ian; Cuerdas; Sound;
Image; Education;
Inclusion; Citizenship

Abstract

Ian, God is Gracious, is the name given to a short film made by Abel Goldberg, which took place in 2018. Its subject addresses issues related to the person with difference, as well as education for inclusion. It also proposes a reflection about how society understands citizens who have differences. Cuerdas, by Pedro Solís García, won the Goya 2014 award in the category of “Best Spanish Animated Short Film”, having been made throughout 2013. The music written by Victor Peral Urbina illustrates the discourse of images and intensifies the message transmitted in the dialogue between the different elements of the film in what is essential: the message to be conveyed with regard to the inclusion and acceptance of the person with the difference. Inclusive education and the removal of social, physical and architectural barriers has been the slogan of different governments in recent years. The way in which these barriers have been eliminated, namely in the classroom, through the presence of students with differences, has led to significant changes in the behavior of peers and, consequently, in society in general. Ian and Cuerdas, in their simplicity and effectiveness, prove to be a lesson in strength and life. With regard to training spaces, and schools in particular, the short films that we are analyzing here can constitute a vehicle of information. Thus, and based on these, we intend to clarify how the contents and forms (not only of sound, but also of image) contribute to the creation of sound and visual elements loaded with meaning and dramatic intensity. These elements are invaluable in elucidating how we should behave towards individuals with differences, also constituting an expression of citizenship, from a social, ethical and moral point of view.

1. Introdução

O indivíduo encontra-se aprisionado, e quantas vezes refém, do meio e das coações sociais que o cingem. Os valores que o definem, encontram-se continuamente sujeitos a pressões decorrentes dos muros que erige, bem como das opções que toma em função das situações que o cercam. A formação e educação que recebe, neste contexto, são importantes na orientação, aquisição e transformação dos valores da pessoa humana, e de si mesmo, em particular. Em outro, o homem se expressa arte delinean-

¹ Instituto Politécnico da Guarda, Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto, Av. Dr. Francisco Sá Carneiro 50, 6300-035 Guarda, Portugal.

² Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, Campus Universitário de Santiago, Universidade de Aveiro, 3810-193 Aveiro, Portugal.

do-se numa forma e num conteúdo expresso, ainda, como forma de resiliência, sendo o registo multimédia uma ferramenta fundamental neste processo. Neste sentido, metamorfoseia e transforma-se por esta via a si e à sociedade, alertando para a realidade do mundo que nos circunda. A forma como o artista capta, reflete, aponta, alerta e consciencializa a todos para aquilo que acha o mais importante, permite-lhe idear uma panóplia de obras e ações criativas e artísticas que se mostram irrepetíveis e potenciadoras de conhecimento e mudança. Neste contexto, a arte aparece como um veículo de transmissão de valores, formação e educação, conduzindo a pessoa a uma contínua interrogação de si, e a uma progressiva transformação do seu modo de pensar e indagar o mundo, levando-a a se modificar, sobrevivendo. Cremos que a arte, e em particular a música aliada à imagem no objeto fílmico, pode constituir-se um veículo de educação e transformação. Educar para a cidadania é um desafio que se coloca a todos nós [1], [2]. Neste sentido, a arte pode ser considerada um agente de transformação e mudança, e uma maneira de o indivíduo verter os valores da liberdade e do respeito pelo outro, através da criação artística. Para isso, a música e a imagem podem concorrer para a abordagem de conteúdos e valores tão importantes para a sociedade, a arte e a educação, como sejam a inclusão, a aceitação e a igualdade, mas também aqueles que norteiam uma cidadania mais ativa, atuante e proficiente. A educação inclusiva e a eliminação de barreiras físicas, sociais e arquitetónicas vem sendo lema de diferentes governos e autarquias ao longo dos últimos anos [1]. A forma como se tem vindo a eliminar estas barreiras em sala de aula, mediante a presença de alunos portadores de diferença, leva a alteração de comportamentos e à aceitação da diferença, assim como outras formas de existir e de nos fazer pensar o outro e a vida.

O conceito de educação inclusiva surgiu associado à educação de alunos portadores de diferença, grupo de alunos com necessidades educativas especiais, e que são geralmente um grupo mais vulnerável à exclusão e, consequentemente, ao insucesso [1]. No entanto, e nos dias de hoje, o conceito é mais lato e pretende atingir todos os grupos vulneráveis e não somente aqueles portadores de diferença. A inclusão é, assim, “um processo que visa responder à diversidade de necessidades de todos os alunos, através do incremento da sua participação na aprendizagem, na cultura e na comunidade e da redução da exclusão à educação e na educação. Envolve modificações nos conteúdos, nas abordagens, nas estruturas e nas estratégias e a convicção de que é responsabilidade do sistema educativo garantir a educação de todos os alunos. [Neste sentido,] a escola inclusiva tem como princípio fundamental que todos os alunos devem aprender juntos, independentemente das suas dificuldades ou diferenças”. [1]

Sendo que a inclusão implica uma transformação do sistema educativo por forma a encontrar meios e formas de alcançar o sucesso de todos os seus intervenientes, revela-se um processo que reclama três fases bem distintas: a presença da criança na escola, a participação desta nas atividades escolares e a aquisição de conhecimentos que deve ser verificada pela presença do educando em sala de aula, a sua participação efetiva nas tarefas e a sua integração em todos os processos de aprendizagem. Se não

efetuarmos distinção entre os conceitos de inclusão e integração, podemos ver a educação regular e a educação especial como um todo com o objetivo de oferecer um conjunto de oportunidades a todas as crianças, independentemente das suas necessidades de aprendizagem. Promoveremos assim a inclusão do indivíduo portador de diferença, pela presença de sujeitos com necessidades educativas especiais (ou diferença) em sala de aula, permitindo a convivência e a interação entre todos, não havendo lugar à distinção entre pares. Nasce assim a oportunidade de a criança se tornar tolerante, de aprender a dominar as frustrações e a enfrentar de forma positiva o que é diferente, desenvolvendo a compreensão e a tolerância.

Sendo a escola, e cada vez mais, um espaço plural e multicultural onde a presença de indivíduos de diversas proveniências, nacionalidades, etnias e crenças, ou portadores de capacidades e/ou incapacidades especiais, ela permite a mescla de culturas contribuindo para a génese de um conjunto diferenciado de possibilidades criativas, formativas e educativas, respondendo às diferentes necessidades dos seus alunos. A cada novo ano, o professor depara-se com conjuntos de indivíduos diferentes e, sobretudo, a cada momento, mais desafiantes. Simultaneamente, as condições proporcionadas para o desenrolar da sua atividade formativa e educativa vão permitindo, e possibilitando, uma educação inclusiva e participativa se assim o entender. Quando em face de alunos portadores de alguma doença ou incapacidade, o desafio torna-se ainda mais complexo. Como integrar, como fazer despertar o sentimento de pertença a um espaço, uma turma, uma ação que, as mais das vezes, não integra nem inclui? Como proceder para que os outros aceitem e colaborem com a diferença, seja ela qual for?

Nesse sentido, e porque confrontados com o facto de que os contextos e as práticas de cada escola se têm adaptado por forma a dar resposta aos desafios que se colocam, perguntamo-nos como fazê-lo, como oferecer uma reflexão em torno da inclusão e como as artes poderiam servir os nossos intentos de forma eficaz e integradora [1], [2]. Inúmeros são os suportes que podemos usar, e o filme, e neste caso uma curta metragem de animação, pode ser o indutor de uma série de atividades e reflexões em sala de aula e outros espaços de atividades que nos proporcionam a oportunidade de derrubar barreiras e incluir os alunos diferentes.

De modo a fazer pensar, discutir e incluir estes fatores nas nossas reflexões, fomos levados a procurar e a propor a visualização de duas curtas de animação cujo tema é o indivíduo portador de deficiência, educando para a inclusão³. Temos consciência que não existem fórmulas nem métodos que se apliquem de forma única e eficaz, pois estamos cientes que trabalhar com este público é um desafio constante dado que não temos uma reação, mas múltiplas reações exclusivas a cada indivíduo. Num tempo onde a necessidade, senão dependência, por parte dos mais jovens, da internet, das redes sociais, e da importância destes na divulgação de informação, da imagem e da visibilidade social que proporcionam, bem como da forma como estes se mostram relevantes na sua ordem comportamental, pensamos ser este ainda

³ Escolhemos duas propostas de animação de entre muitas possibilidades. Poderíamos referir “Porquê Heloisa?” de Cristiana Soares com música de Hélio Ziskind ou “Tamara” de Jason Marino e Craig Khzmann com música de Paden Schmidt e Jaco Wong, por exemplo.

o veículo eficaz e eficiente para chamar a atenção para as questões debatidas. Conjuntamente, seria a maneira de perceber como este meio poderia interferir no espaço da escola, determinando novos espaços de arte e novas formas de intervenção educativa, social, comportamental e cívica.

Neste sentido, as curtas-metragem Ian (2018), escrita por Gastón Gorali e realizada por Abel Goldfarb com música de Pablo Borghi [3], assim como Cuerdas (2013), a segunda curta-metragem da autoria de Pedro Solís García, com música de Victor Peral Urbina [4], servem os nossos intentos pois abordam de forma criativa e sensível a questão da educação para a inclusão do indivíduo portador de diferença. Os filmes de animação propostos socorrem-se da imagem e do som para provocar no espectador o impacto necessário para uma reflexão profunda e atenta sobre a questão da inclusão de indivíduos portadores de diferença, mostrando-se veículos eficazes de formação e educação.

2. Uma proposta de reflexão sobre a inclusão através de duas propostas filmicas.

A exclusão germina num fenómeno multidimensional. Expressando-se num conjunto de circunstâncias que ajudam e fomentam a inadaptação, a marginalidade, a discriminação e a pobreza, será sempre fator de dissensão social. De realçar o carácter cumulativo, dinâmico e persistente do processo de exclusão, mormente a social, encerrando em si processos de reprodução geracional, ou de evolução, constituindo-se, em paralelo, causa e consequência ao nível da coesão social [2]. Torna-se importante para o indivíduo a sua inclusão a nível social e cultural sendo que, toda a atividade artística e cultural, bem como uma formação e educação adequadas, concorrem para a sua inclusão e adaptação. Através da realização de ações artísticas, sejam elas mono ou multidisciplinares, o agente social mune-se de um meio eficaz de formação, elucidação e transformação dos indivíduos e da comunidade em geral. Neste processo, consegue, em fases sucessivas, atingir toda a comunidade, contribuindo para a cessação de muros e fronteiras físicas, sociais e emocionais. Desenvolvendo a motivação e a autoestima através da concretização e participação na edificação do objeto de arte, pode o homem modificar-se, metamorfoseando a sociedade onde se integra. A presença das artes e da música como ferramentas educativas promotoras de mudança e transformação, não pode alienar-se das características dos grupos aos quais se dirige, contribuindo para a formação e transformação de valores se assim for desejável, de forma a fazer evoluir a todos e à sociedade em geral. É no respeito e na inclusão do outro e das suas características que podemos conseguir agir, motivar e atrair, para uma mudança através da realização e promoção das atividades artísticas e da obra de arte em particular. Não excluimos, incluimos. Não desintegramos, integramos. Assim, e no conjunto de atitudes e valores que promovemos, e com os quais nos capacitamos, se propaga a inserção e inclusão de grupos diversos de indivíduos, contribuindo para a inclusão social, cultural e individual [1], [2]. Educar a partir das artes encaminha a abordagens diversas, mormente aquelas realizadas sobre os seus problemas pessoais, sociais e culturais que resultam da confluência num mesmo espaço institucional – a escola -, de diversos povos, etnias, culturas e religiões, possibilidades e constrangimentos.

2.1. Ian (2018) de Abel Goldbarb

Através da obra de arte, e do filme em particular, temos a possibilidade não só de fruir o objeto estético, mas ainda de refletir sobre os problemas nele edificados. Neste sentido, Ian [3], variação escocesa do nome João que significa Deus é gracioso, é uma curta metragem do realizador Abel Goldbarb cuja temática aborda a educação inclusiva e a forma como a sociedade vê o cidadão portador de diferença. Esta curta é uma lição de força e de vida para os mais jovens e uma forma de mostrar nas escolas como abordar esta questão, fomentando a reflexão e a educação inclusiva. O filme, deliberadamente sem falas, prima pelo discurso das imagens e dos sons.

É do conhecimento geral que a produção de conhecimento específico sobre a função da música, e em particular da música para filme, urge e é enfática e importante. Numerosos autores refletem sobre esta problemática e, muitos mais, sobre a sua aplicação em contexto do filme de animação infantil. O sonoro, naquilo que constituiu a sua determinação a nível filmico, bem como da sua importância na fixação e construção dos seus conteúdos dramáticos, imagéticos e expressivos, tornou-se fundamental logo após a possibilidade da gravação sonora. Se numa primeira fase se estava refém da ilustração, após isso, a capacidade de criar imagens e descrever ações, a performance dos músicos intérpretes que concretizavam a sonorização ao vivo das imagens do filme, reféns da sua capacidade performativa, mas também daquela presente na gravação, condicionou algumas das opções. No entanto, e após esta fase, os autores puderam controlar de forma mais eficaz essa componente da obra, através de uma ação ponderada e controlada sobre o discurso, aceitando ou rejeitando aquilo que lhe era proposto pelo compositor [5], [6]. No que respeita a transmissão da sua mensagem, este filme é um exemplo do poder da obra de arte no derrube de barreiras e construção do entendimento mútuo e das metas da inclusão [2].

De uma força singular, o filme aqui em análise inicia com uma visão do céu azul (sinal de infinito e de esperança) e cai lentamente para o cenário que nos contará toda a história de Ian (o parque de jogos infantis/recreio de uma escola). A música que o acompanha junta, em graus conjuntos e no intervalo de terceira (número perfeito) num movimento ascendente e depois voltando ao som inicial em movimento descendente e igualmente em terceira, (definindo a quinta do acorde), todo o universo de sons que serão usados ao longo da música [7]. Assim, e depois de nos apresentar o acorde inicial, a peça desenvolve-se recorrendo sempre a graus conjuntos e intervalos de terceira, progredindo nas distintas direções quais passos dados pelo nosso protagonista no vasto percurso que nos é apresentado ao longo das imagens que comportam este filme.

O intervalo de segunda (graus conjuntos) descreve os pequenos passos de Ian e o esforço que este faz para se juntar aos colegas no pátio da escola. Numa primeira fase, o autor socorre-se do piano solo para transmitir a alegria, a calma e o prazer do convívio entre pares. Depois desta apresentação, surge o primeiro turbilhão de emoções (00:50) descritas na música e nas imagens, com a mudança nos intervalos usados e nas durações, muito mais curtas e rápidas, e com a junção das cordas da orquestra, numa tensão crescente e numa densidade muito maior de sons e de cores

presente na variedade de instrumentos usados e no número de linhas da orquestra. A junção das cordas da orquestra acontece num momento muito preciso do filme que é quando Ian revela os primeiros problemas motores e o copo lhe cai da mão quando este se encontra sentado no banco do recreio com os colegas (01:14). Há ainda que fazer menção à desintegração da imagem e ao aparecimento do vento que o envia para a cadeira de rodas através da rede de arame que circunda o espaço onde se encontram (01:18). Esta sequência de imagens faz-nos pensar que o discurso se encontra feito segundo a técnica de flashback, pois a ele se recorre mais tarde para exacerbar o discurso das imagens e dos sons.

A imagem surge-nos a negro (02:10) o que nos remete para o corte e respiração num reforço intencional da mensagem que se transmite. Recomeçam (02:13), as mesmas imagens e brincadeiras. Todas as dificuldades de Ian para se integrar nas brincadeiras dos amigos são reforçadas pela desintegração da imagem e o vento que sopra de forma violenta e se torna um obstáculo à sua reunião com o grupo (02:48). De notar ainda que, e do ponto de vista musical, este discurso é sempre sublinhado pelas cordas que se juntam ao piano intensificando a mensagem a transmitir.

Existe assim o retorno constante à imagem de Ian na cadeira de rodas do lado de fora do recreio (03:37), e que se intensifica de forma clara (04:05) quando a mãe o afasta do local e se ouve pela primeira vez, e única, o som das rodas que se deslocam calma e pausadamente pelo empedrado do passeio. A tensão que se cria guia o nosso herói para o clímax de emoções e o confronto de sua mãe com o pesar que sente perante a situação. Ian trava o andamento da cadeira de rodas e a conduz ele mesmo para a rede no sentido de se reunir aos colegas. As cordas e a percussão (ainda não usada) intensificam o discurso pois que o reforçam em intensidade e emoção. É a luta contra a diferença e o esforço da inclusão. Esse esforço conseguido quando atravessa a rede e se junta aos colegas no recreio reagrupando todas as partes do seu corpo, reconstruindo-se. É também aí que se ouve o esforço de Ian na respiração profunda e ofegante que revela também a luta que trava consigo mesmo e com a doença.

De referir, no entanto, que todo este esforço e toda esta força que nasce na revolta, lhe trazem marcas que se encontram presentes nas cicatrizes do seu corpo (05:05). Estas resultam do esforço que efetua para se juntar e reerguer junto dos colegas, esforço esse que é de novo posto à prova quando o vento o arrasta impiedoso para fora do recreio, pondo à prova a sua resiliência bem como a sua aceitação por parte dos colegas e amigos. É neste ponto que se dá a viragem em toda a história. Os colegas o socorrem no último fôlego e o puxam para dentro da escola num clímax de som e na imagem que se desfaz depois que estes passam a rede para o lado de fora se desintegrando também (05:54). E todos se reerguem do lado de fora do recreio e a barreira se desfaz, assim com se desfaz a rede que separa o interior e o exterior do pátio onde Ian se detinha na cadeira de rodas (06:38). Ouve-se a música inicial. Desaparece a barreira, a rede, reunindo todos no recreio numa mensagem de união e de caminhada conjunta para o futuro que se desenha em frente do seu olhar. E a história se conta neste processo de procura e de encontro de seres que se juntam sem ver a diferença, mas a unidade dos seus corações.

Num discurso destinado aos mais jovens, este filme explica de forma simples, mas clara, a inclusão, os problemas e obstáculos que o indivíduo portador de deficiência enfrenta numa sociedade que não se encontra delimitada para este público. A componente musical, composta por um conjunto de pequenos momentos musicais sequenciais, vai-se determinando ao longo da narrativa de acordo com aquilo que os autores pretendem evidenciar.

2.2. Cuerdas (2013) de Pedro Solís García

Cuerdas é a segunda curta-metragem da autoria de Pedro Solís García, sendo não só o seu realizador como o autor do seu guião. Cuerdas venceu o prémio Goya 2014 na categoria de “Melhor curta-metragem de animação espanhola” [4]. A música da autoria de Victor Peral Urbina ilustra de forma exímia o discurso de imagens, contribuindo para a intensificação da mensagem transmitida através do diálogo que une os diversos aspetos do filme naquilo que é essencial, ou seja, a mensagem a transmitir no que concerne inclusão e a pessoa portadora de diferença. Dedicado aos filhos Alejandra e Nicolás, Cuerdas aborda a questão da deficiência e da inclusão de crianças com necessidades educativas especiais em sala de aula. A sua temática, de discussão pertinente, seja em contexto educativo e formativo, seja ao nível da sociedade contemporânea, permite a abordagem de um conjunto de temáticas sensíveis em sala de atividades, numa forma imediata e eficaz pois que nela, pela imagem e pelos sons, somos convidados a refletir sobre esta questão: a inclusão e salvaguarda dos direitos das crianças portadoras de diferença [1].

O filme, com uma componente sonora eficaz, começa com a imagem do orfanato, numa captura que segue de baixo para cima, procurando a abertura da imagem, do discurso e procurando, com essa perspetiva de abordagem, abrir o diálogo e a discussão [4]. A faixa sonora, simples, começa com um ritmo ternário, ritmo de dança, suspenso no segundo tempo como que a convidar a refletir e experienciar o esforço que se efetua ao caminhar (00:08). Introduce ainda os sons da natureza convidando à construção do cenário através dos sons, imaginando o que se avizinha enquanto espaço e tempo, intenção e ação, produzidos no recreio do orfanato. A linha melódica, simples, ondula entre o ornamento e o intervalo de terceira, construindo a quinta do acorde, intervalo que desenha e prepara a intensidade da primeira cena (00:22). Nela surge o nosso herói, imóvel na sua cadeira de rodas, suspenso pelo olhar. Na sequência aparece Maria, em passos pequenos e inquietos, saltitando no empedrado dos corredores do orfanato (00:26), num contraste que se quer marcante, como marcante são as revelações que se irão seguir. Neste momento, o impacto dos sons revela-se ao nível do som das crianças que brincam no recreio, no som dos passos de Maria, bem como na exclamação que faz perante as revelações que se irão dar no decorrer do filme (00:38).

Ao nível da instrumentação sugerida por Victor Peral Urbina, o filme começa com uma proposta para orquestra oferecendo o conjunto de todos os instrumentos e a diversidade aí presente (00:59). O intervalo de terceira é agora usado para progredir num discurso que nos insinua a alegria e os passos pequenos e inquietos das crianças, em terceiras descendentes

por todo o universo das cordas (01:16). E eis que o nosso herói é levado para o recreio deixando a todos agitados, principalmente Maria que se destaca e se desprende dos colegas com vista a realizar o improvável: a integração dos colegas portadores de elevado grau de deficiência (01:19). O nosso pequeno herói observa tudo em seu redor, e o silêncio intensifica esta cena, cuja sonorização se faz com recurso às vozes das crianças, aos seus gritos e às suas brincadeiras (sobreposição de sonoro próprio aos espaços da vivência da ação) (01:26). Maria, que se encontra a brincar com as colegas pára repentinamente de saltar à corda (01:33) e vai até junto do nosso interveniente com vista a convidá-lo a brincar. Depara-se com a impossibilidade de este participar nas brincadeiras e volta, depois de encetar um monólogo, a jogar à corda (02:32). Neste processo, a música comenta somente as brincadeiras e os jogos infantis, intensificando, com a componente silêncio, a mensagem transmitida. Na realidade, o silêncio encontra-se carregado de som, aquele presente nas brincadeiras das crianças. Esse som torna-se, assim, o mensageiro de toda a inquietação ofertada pela impossibilidade de participação de todos nos jogos realizados (02:32). Quando o diálogo se estabelece e o nosso herói participa mentalmente nas brincadeiras, é a orquestra que sublinha o discurso das imagens (03:10). Nesse ínterim, Maria passa a ser a cuidadora do nosso herói (03:58) levando-o para o recreio e iniciando toda uma série de ações com vista a que este possa participar das brincadeiras não mais ficando sozinho. A orquestra surge aqui não só como elemento de reunião de diversos instrumentos, distintos sons, diferentes timbres, num colorido único e desigual que acompanha o filme na sua progressão, mas como um elemento que permite ainda uma panóplia de ações que remetem para a riqueza dos cenários que contém. Todos eles são sublinhados pela música de forma diferente, colorindo e enviando o espectador para ambientes de intensidade diversas. Todo este esforço de Maria é compensado (05:12) quando o nosso herói chuta a bola, num diálogo surdo, mas pleno de emoção. Maria explode de alegria (05:22) e o discurso nos mostra um alcançar da esperança da cura, o encontrar de uma solução (05:40).

Corte intenso com o som da campainha da escola (05:44) que prepara a reviravolta que se dará na história. Maria fica na sala de aula e surge a dança libertadora do espírito preso no corpo. A ação revela-se quando os intervenientes dançam sem barreiras nem entraves, pela imaginação. Neste momento, Maria recorre a música gravada num disco (06:08). Esta permite-lhe a fusão de pensamento e a alegria conjunta, a libertação. Os dois se encontram ligados para sempre influenciando em todas as decisões de Maria. A música, uma valsa, primeiramente exposta no piano solo, arrebatada com todo o seu vigor quando proposta pela orquestra (06:52). Esta ação modifica tudo o que nos foi mostrado anteriormente. São os espíritos que vagueiam e não os corpos. São as possibilidades e não as limitações. São os encontros e não as dissensões. É a inclusão e não a exclusão que se faz presente na captura e permanência das almas.

Tela branca (07:27) e o silêncio que se gera na mudança que ocorrerá não só na história como em toda a dinâmica sonora. Maria canta a valsa que dançou com o herói numa felicidade que só a música e a dança

podem transmitir, sem saber o que se avizinha (07:30). Neste momento, a intensidade da cena é magistralmente sonorizada. O compositor optou pelo silêncio para intensificar o canto de Maria e o som dos seus passos, tal como no início do filme, aquando do seu advento sobre o empedrado. Depara-se com a cadeira de rodas vazia (07:34), recolhe as cordas com que se prendia ao nosso herói (07:37) e pensa que as suas ações permitiram que o problema motor do nosso protagonista se tenha resolvido. Junta as mãos em direção ao céu, num ato de agradecimento (07:40), recebendo, contudo, a notícia da sua morte (07:59). Neste momento, e tal como no início do filme, e dado que Maria se encontra mais uma vez só, o compositor usa somente o piano, sem recurso a qualquer outro instrumento (08:03).

Écran a negro sugerindo a morte (08:57). Terminada esta cena intensa de conteúdo de imagens e de sons, surge a resposta através duma imagem do futuro que Maria escolheu para ela mesma (08:59). Maria trabalha agora num centro de educação especial que se encontra localizado no antigo orfanato (09:05). Imagem forte tanto na mensagem (09:10), como nas cordas que enlaçam o seu pulso (09:10). Estas cordas são as mesmas com que se prendia ao nosso herói quando o ajudou a participar nas brincadeiras de escola. A música, para piano solo, remete uma vez mais para a solidão de Maria, a mesma que a faz trabalhar a bem de uma mudança de mentalidades e da concretização de uma verdadeira inclusão.

Kracauer designa as funções da música por acompanhar, reafirmar, sublinhar, ilustrar ou duplicar a imagem [9]. Maurice Jaubert, de forma diversa, realça alguns aspetos que para ele devem estar presentes na construção de uma música para cinema. Para ele: a) a música não deve preencher vazios; b) a música não deve comentar a ação; c) a música não deve ocorrer ao mesmo tempo que as vozes ou os sons diegéticos; d) revela-se despropositado considerar a música dramática e expressiva na sua essência expressiva; e) a música não deve conter elementos subjetivos, deve ser tão realista quanto a imagem e dar-nos evidência física do seu ritmo sem se limitar a uma tradução de conteúdos [6]. No nosso entender, e depois da análise efetuada, as intenções de Kracauer sobressaem nesta proposta.

3. Conclusão

A educação não-formal, inerente a projetos onde as artes surgem na prevenção de questões relativas à exclusão social, como por exemplo as dependências, a criminalidade, a prostituição, a solidão, a violência e a diferença, prenunciam uma forma de complementar a educação formal, revelando algumas mais-valias decorrentes de experiências de educação informal. Cabe, assim, aos criadores e educadores, aos cineastas e a todos os que podem intervir de forma a ultrapassar o défice de participação e intervenção cívica dos indivíduos, a realização de projetos e atividades artísticas que incluam as suas diferentes vertentes, nomeadamente a imagem e a música. Para isso, em muito contribuirá a implementação de estratégias de intervenção por forma a atuar no sentido de aglomerar, não fomentando a divergência e a dissensão, potenciando o trabalho colaborativo nas diversas áreas de intervenção, do saber e fazer artístico.

Da análise destes dois filmes podemos retirar elementos que suportam e sustentam as nossas intenções primeiras. A Educação Inclusiva, presente nas escolas e pretendida pela Direção Geral de Educação, visa a integração da criança portadora de diferença nos espaços de atividades e sala de aula por forma a permitir o acesso à educação e a convivência e socialização. Ora, esta pretensão da Direção Geral de Educação implica que a Escola faça um esforço suplementar na forma como gere espaços e metodologias de aprendizagem, assim como a verificação das aprendizagens e a sua consolidação. A verdadeira Educação Inclusiva prevê que o aluno diferente não sinta obstáculos à sua integração e que o aluno ordinário não veja o aluno portador de necessidades educativas especiais ou deficiência como um elemento diferente presente no seu espaço de atividades ou sala de aula. Ora esta diferença anula-se no convívio, na pertença, na aceitação e na participação de todos nas atividades. A forma como o fazemos e a forma como lidamos com a situação diverge de docente para docente e de aluno para aluno, sendo que os meios audiovisuais e as artes em particular têm um papel essencial na anulação dessas diferenças e dessas barreiras. No caso das expressões artísticas, presentes na área de conteúdo de Expressão e Comunicação no domínio da Educação Artística, das Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar e nas Aprendizagens Essenciais previstas nos Programas e Metas Curriculares para o Ensino Básico, a abordagem de certos conteúdos, nomeadamente os visuais e os musicais, poderão ser realizados a partir de filmes, nomeadamente a partir de filmes de animação. Ian e Cuerdas surgiram-nos, assim, como oportunidades de abordar esta questão em sala de aula. A diferença presente não só nas questões ligadas à diferença física, psicológica emocional e mental (necessidades educativas especiais) mas a todas as diferenças, podem assim ser discutidas e abordadas como veículo de suporte e aprendizagem de um ponto importante do programa que são os valores de cidadania e de responsabilidade social, presentes no ponto dedicado Cidadania e Desenvolvimento.

Neste sentido, e mais uma vez, a narrativa proposta nos filmes leva-nos a pensar e a repensar estas questões, sendo que da sua discussão nasce a possibilidade de integração de todos em espaços de atividades sem qualquer oposição. Da mesma forma, a ausência de diálogos num dos filmes - Ian -, permite que o filme seja visto e compreendido na força das imagens sublinhadas pelo som que, comportando diferentes texturas e densidades, diferentes instrumentações e orquestrações, outorga ao seu autor a possibilidade única de dizer pelo som o que não é dito por palavras. Todos, assim, acedem à mensagem que o filme carrega e à força que esta tem num tempo onde a diferença e a coabitação de diferentes povos, raças e etnias levam ao surgimento de opções políticas e religiosas sectárias e promotoras de ódios e dissensões. Desponta uma moralidade na mensagem que nos é fornecida pelo discurso das imagens, pela força da narrativa e pelos ritmos impostos pelos sons. Uma moralidade que ape-la à união para a supressão das dificuldades e a superação da segregação que poderá surgir pelo medo da diferença e o desconhecimento do outro. Ian e Cuerdas são, assim, duas curtas cuja mensagem não poderia ser

mais atual, despertando o que é belo na natureza, na sociedade e no ser humano, quando catapultado para o bem e a harmonia das relações.

Creemos ter, nestas curtas, encontrado um veículo de informação e transformação da sociedade pela elucidação de universos distintos numa educação para a cidadania responsável e libertadora. É a força da imagem e dos sons a suportar a mudança na educação e nos jovens que serão o suporte e o futuro duma sociedade que se quer inclusiva e tolerante à diferença com vista ao seu progresso moral, cívico e ético.

Referências

1. Pereira, F.: Educação Inclusiva e Educação Especial, Indicadores-chave para o desenvolvimento das escolas: um guia para diretores, Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular, Editora Cercica, Estoril. (2011)
2. Rodrigues, E. V., Samagaio, F., Ferreira, H., Mendes, M.M. & Januário, S.: A pobreza e a exclusão social: conceitos e políticas sociais em Portugal. Porto, Universidade do Porto. Faculdade de Letras. (1999) Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/1468.pdf> (consultado em maio de 2016).
3. Cook, N.: Analyzing Musical Multimedia. Oxford: Oxford University Press, Oxford. (1998)
4. Gorbman, Cl.: Unheard Melodies: Narrative Film Music. Indianapolis: Indiana University Press, Indianapolis. (1987)
5. Kracauer, S.: Theory of Film: The Redemption of Physical Reality. Princeton University, New Jersey. (1997)
6. Chion, M.: Audio-Vision: Sound on Screen. Columbia University Press, New York. (1990)
7. Ian. Curta-metragem de Abel Goldfarb. (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=f-VUTtKvbha4> (acedido em 2 de outubro de 2020).
8. Cuardas. Curta-metragem de Pedro Solís García (2013) https://www.youtube.com/watch?v=4lNwx_tmTKw (acedido em 14 de janeiro de 2020).
9. Kracauer, S.: Theory of Film: The Redemption of Physical Reality. Princeton University, New Jersey. (1997)

A Representação da Ilha e da Montanha Como Refúgio, Como Mutabilidade e Como Abertura para o Não-humano

Filipa Cruz¹, Sandra Cardoso² e Leonor Sampaio da Silva³

cruz_filipa@yahoo.fr; exit@live.com.pt; maria.ls.silva@uac.pt

[Animation/Motion Graphics]



Abstract

This article analyses how the representation of the island and the mountain is approached in the universe of animation with four key examples: Porco Rosso, Mushishi, Song of the Sea and The Red Turtle. Therefore, the symbols of Island and mountain are contextualized, establishing parallels with the literary universe, composing an image of these two bodies as idyllic spaces of refuge, of reclusion or of secret. The mountainous and insular context is interpreted in the narratives discussed as spaces open to mystery, challenge and escape, in which the subject who crosses it becomes involved and incorporated. The mountain and the island are conceived as bodies with muscle, joints, organs, bones and breath that give them vitality and desires of their own. Through a comparative work methodology, we will verify how these spaces, inviting and captivating, are understood as living bodies, sometimes out of phase, sometimes close and sometimes coincident, that oscillate between wisdom and tragedy, between openness and danger, between the miracle and the curse, constituting, therefore, an inexhaustible source of inspiration for artistic creation and for the recreation of the world.

Keywords

Island; Mountain; Refuge;
Space; Mutability;
Openness; Non-human

1. A representação de ilha entre o refúgio e o castigo

Uma ilha é um espaço de terra rodeado por água doce ou salgada por todos os lados. Apercebendo-nos de uma ilha, é possível detetar o seu término, a sua orla, tal como os precipícios em contacto direto com a água. Ínfimo ou descomedido, este pedaço de terra arrisca-se a diferentes intempéries, sismos e tsunamis. Estas condições definem-na como um campo de batalha sujeito a múltiplos desafios e reinvenções que culminam com a sua vitória ou com a sua derrota. A fertilidade e a descarnadura da sua superfície converte-a num lugar idílico ou numa “ilha morta” [12], que desaparece ou que resta desolada na lonjura da água e do céu. A ilha é, em essência, um local de difícil acesso, pois requer meios apropriados para nela aportar. A insularidade afeta o espírito dos seus habitantes e o modo de viver e experienciar a geografia, a geologia e os fenómenos atmosféricos. Esta população, onde cada sujeito é, em si, uma ilha, habita em estreita relação com o isolamento e com tudo o que está rente ou que compõe as suas margens. Por outro lado, a ilha detém uma forte conotação divina

1 Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal.

2 Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, Portugal.

3 Universidade dos Açores, Portugal.

compreendida no facto de, em termos físicos, conter toda a existência no mesmo espaço visual, constituindo-se como um microcosmo do mundo. Mar, terra e céu delineiam o horizonte, desenhando a ilha através de um início e término do solo, de um mar infinito capaz de ofertar e de destruir/impossibilitar, e de um firmamento a operar como observador permanentemente. Estes motivos proporcionam à ilha uma multiplicidade de sentidos variando consoante as narrativas em que surge, desde fonte de loucura, punição e obstáculo ao salvamento do naufrago, de refúgio e escapatória para o eremita ou de castigo para o exilado.

O presente artigo resulta de uma reflexão referencial inserida num projeto de animação, a decorrer, que tem como objetivo pensar a ilha como espaço fértil e criativo. Por esse motivo, não serão, aqui, abordados outros locais sugestivos de refúgio e de castigo, como o deserto ou a caverna, ou mesmo locais não-físicos, como o local do nómada ou do *hikikomori*. Por outro lado, estes locais podem não responder ao equilíbrio entre refúgio e castigo, entre fertilidade idílica e isolamento inescapável, que iremos analisar.

A ilha como refúgio e como representação idílica

O contexto insular cativa como lugar de refúgio ao sugerir um afastamento fortificante face às diferentes motivações do sujeito. A ilha propõe salvação ao fugitivo, silêncio perante a histeria do urbano, segurança pela diferença, recalibração do caótico ou sapiência ao eterno viajante. No romance *As Ilhas dos Pinheiros* [12], Gilbert Silvester decide, numa crise emocional, viajar para o local mais longínquo. Foge do falhanço nos projetos por ele ocasionados, dos pesadelos e das inconquistadas expectativas. A sua evasão não é racionalmente guiada, cabendo ao acaso providenciar o Japão como destino do primeiro voo intercontinental a partir após a sua chegada tempestiva ao aeroporto e como a salvação de si mesmo. Delineada desde as primeiras páginas por uma urgência de fuga, de rutura com o que é do domínio do conhecido e do familiar, a evasão do continente para o ambiente insular deriva dos medos, inseguranças e anseios existenciais que assolam o sujeito, assim como da necessidade de purificação e recolhimento para aferição de ideias e projetos de uma identidade em crise. Sendo o Japão a resposta para o distanciamento, à personagem ocorre replicar a peregrinação de Matuo Bashô a fim de experienciar a icónica imagem de Matsushima sob o luar [12]. Tal decisão converte-se na garantia da tão desejada recalibragem e é este aglomerado de ilhas que se converte no epítome da crise existencial e da catarse. A solitária e determinada viagem a Matsushima, que nasce de um projeto delineado logo à chegada da personagem ao Japão, flexibiliza-se ao acolher o imprevisto e ao despertar o sujeito para um dado não antevisto, a dimensão arbórea deste país insular. Gilbert é assoberbado pelos pinheiros que, por imensa quantidade e densidade, deram o nome ao arquipélago (260 pequenas ilhas (*shima*) de pinheiros (*matsu*)) e que, ao longo da viagem, lhe permeiam os sonhos e pesadelos por serem naturalmente abundantes e semelhantes aos europeus, com imensas agulhas e ritmado entroncamento. Este misto de familiaridade e disparidade arbórea consome Gilbert, ora em delongas descrições diurnas, ora em aterrorizados pesadelos em torno do potencial imagético e simbólico dos pinheiros.

No universo nipónico, a floresta de pinheiros é poética e visualmente rica, sendo o local da luz oclusa, de recantos e esconderijos. Este corpo florestado pode ser interpretado como semelhante ao mar: um local escuro e infinito de possibilidades, mas, inesquecivelmente, iterativo e familiar. Enquanto projeto de escape, a ilha, a floresta e a montanha caracterizam-se pelo esplendor, terror e imprevisibilidade. É o sublime expresso nestas características que as afastam da pura definição de idílio. Ainda sobre o romance, note-se como toda a estada da personagem pretendia replicar a viagem de peregrinação de Bashô, mas este propósito desvanece-se em prol da vivência do lugar e do acolhimento ao imprevisto juntamente com um jovem local em busca do sítio ideal para cometer suicídio. Este contratempo é o completo oposto de uma experiência paradisiaca e a charmeira para uma experiência do lugar isenta do olhar superficial, turístico e controlado de um projeto previamente delineado, e aberta às forças tormentosas que habitam o espaço.

Se a experiência do Japão é explorada pela conturbação do inesperado que a afasta de uma representação de puro encantamento, a representação de ilha como idílio persiste em *Porco Rosso* [9]. Nesta animação, a experiência insular é palco da ação. Não sendo apresentada como um acaso, a ilha comporta o ecossistema que lhe é próprio e o espaço dedicado a uma habitação adaptada. A ação desenrola-se numa representação romantizada do Mar Adriático e num Mediterrâneo veranil composto por inúmeras ilhas e ilhotas soberbamente ensolaradas. A difícil travessia de conexão entre as ilhas favorece a abundância de refúgios e escapatórias propiciadoras do crime e da pirataria. Marco Pagot é a personagem principal e um piloto da força aérea italiana transformado em caçador de recompensas. É possível interpretá-lo como um naufrago convertido em habitante sem intenções de retorno ainda que o seu hidroavião possa ser compreendido como uma jangada de escape funcional. Este hidroavião também é a representação do poder e experiência deste aviador e o veículo de acesso às múltiplas ilhas paradisiacas e de legitimação na captura de criminosos e fugitivos. No teatro acrobático, onde o bem e o mal não se decidem, a justa medieval pela honra trava-se em combate aéreo.

Em *Porco Rosso*, recorrer a esta paisagem narrativa não é só meio para representar a conexão via aérea entre todas as ilhas, pois é, também, início de refúgio. O espaço de abrigo que as ilhas promovem, bifurca-se no Hotel “Adriano”, empoleirado no rochedo no meio do mar, e na pequena ilha fendida que permite a passagem para uma baía ensolarada e protegida por uma alta encosta rochosa onde a personagem habita. Este contexto mediterrânico está envolvido numa representação que desperta o sonho, o desejo e a idealização de um espaço insular de aventura e de oportunidades.

1.2. A ilha como castigo e como conquista

A heterogeneidade da ilha abre-a à representação como espaço de castigo, tragédia ou conquista. Note-se como a animação *Song of the Sea* [9], apresenta a ilha e o mar como os locais de descendência da personagem principal e como produção inspirada no imaginário irlandês. É na diferença entre habitante terreno e aquático e impossibilidade de existência simultânea nestes dois contextos que se gera a narrativa. A ilha é o local onde a tragédia

se desenrola e o ponto de partida da personagem para a aventura, descoberta e conhecimento que conduz a um retorno que implica resolução, aprendizagem e amadurecimento. Já o mar é representado como o espaço catártico onde a aventura se desenrola, mas, também, o palco do desconhecido, do inseguro e do remoto de onde os monstros brotam. É nesta estrutura que é concebido como centro ativo e de criação de imaginários intempestivos.

A ilha, o mar e seus habitantes percorrem as veias da mitologia irlandesa. Neste enquadramento, quotidiano e ilha não se distinguem e o mar é o seu aparente contorno e oposto, assim como o derradeiro refúgio e rito de passagem. Tomemos como exemplo o mito de uma formação geológica: o gigante irlandês Fionn Mac Cumhaill, enraivecido pelo gigante escocês Bennandonnar, atira rochas do tamanho de ilhas para formar uma ponte [5]. Ao aperceber-se de que o escocês era maior que ele – um gigante até para um gigante –, Fionn acobarda-se. Para se salvar, a sua esposa disfarça-o de filho, subentendendo que o progenitor seria ainda maior que o infante. Ao fugir de volta, Bennandonnar esmaga as ilhas em pequenas rochas, formando a Calçada dos Gigantes. Estes fenómenos transcendem os mitos e são fruto da atividade geológica. Não obstante, é recorrente apresentar o surgimento e desaparecimento de ilhas através de combates entre gigantes. Destas batalhas, perdedores e vencedores, submersão e emersão envolvem a história de ilhas e ilhéus, como a Ilha de Man e Rockall são exemplo.

A criação da ilha através da transformação pelo surgimento, desaparecimento e re-surgimento é o corpo do mitológico. Gilles Deleuze representa o mito da criação como ilha deserta, a ilha despida brotada do mar, “o material sobrevivente da primeira origem, o núcleo ou o ovo irradiante que deve bastar para re-produzir tudo” [3]. Este segundo local difere de outras representações de mito apresentadas por ser essência, local de potência e mito resultante da completa digestão do primeiro.

O encontro entre o mar e a ilha difere do encontro entre o mar e o litoral continental. Na ilha, a explosão do mar é acompanhada pela imensidão profunda e pelo cerco inescapável. Do mar surgem as focas e as baleias, mas também os gigantes e os monstros. Na ilha, o habitante está rodeado pelo desconhecido, percebido como atraente e como aterrador. Ainda sobre o habitante insular, surge-nos um novo exemplo, um de acaso e de intenção: o naufrago.

O naufrago não tem escolha. A ilha pode acolhê-lo na sequência de uma tempestade, oferecendo-lhe sustento e abrigo e permitindo-lhe, eventualmente, construir uma jangada para tentar partir. A solidão e a saudade encabeçam o que o impele a abandonar esse jardim do Éden. Esta história é o começo de muitos contos de naufrágio e é revisitada na animação *A Tartaruga Vermelha*. Aqui, o mar é representado como quem impede o naufrago de escapar e, também, quem o convence a ficar. O naufrago apresenta-se preso num círculo vicioso ao reconstruir, sucessivamente, uma jangada que é, continuamente, destruída por uma força invisível nas ondas. Frustrado, repara numa tartaruga gigante de cor vermelha e, no auge do desespero, converte-a no bode expiatório, culpabilizando-a do insucesso. A praia torna-se na praça do ataque, da condenação à morte e da exposição do prémio: o virar a criatura do avesso para secar ao sol como ato de vitória sobre o seu

corpo inerte. A percepção da crueldade demonstrada por si mesmo assola a personagem de culpa. Porém, o arrependimento e consequente tentativa de salvamento da criatura são recompensados pela transformação desta em mulher que, ao acordar, lança a sua carapaça quebrada ao mar. Ao presenciar esse gesto de dádiva, o náufrago oferece a sua jangada ao mar, numa promessa silenciosa de não tentar mais partir. É a partir deste momento que o náufrago deixa de ser náufrago, controlando o seu acaso, aceitando o seu destino e convertendo-se em habitante.

Em *As Ilhas dos Pinheiros* a urgência de escape e de afastamento também pode ser lida como um naufragar após um quotidiano falhado nessas ilhas e florestas de pinheiros que são locais de fuga [12], isolamento e ocultação. Transformado pela incerteza de um projeto sem meta preestabelecida e apaixonado pela paisagem oferecida, Gilbert limpa-se do desassossego e convida a mulher a viajar da Alemanha para o Japão. O seu convite não se endereça ao corpo-turista que vê à distância o icónico do local, mas ao corpo comprometido na paisagem e atento à sua envolvência e mutabilidade. Finalmente, em ambos os casos, náufrago e visitante naufragado abandonam-se à envolvência do lugar deixando em suspenso o desejo de partir.

2. A montanha e a ilha como espaços mutáveis

A montanha, imponente monte de grande elevação e centro do mundo com forma triangular, é considerada um espaço sagrado e a sua verticalidade converte-a no ponto privilegiado de junção entre terra e céu. Enquanto símbolo, pelo difícil acesso, pelo ar rarefeito e pela sua imutabilidade e pureza, converte-se na morada predileta dos deuses [2] e o seu desaparecimento implicaria o fim do mundo [2]. Relativamente à montanha, evidenciam-se duas relações essenciais: a primeira é a dinâmica entre montanha e água, dois polos terrestres dialogantes e unos, na qual o Vazio é o intermediário que garante a sua não oposição e estaticidade, mas a sua definição como paisagem [1]; a segunda é entre a terra e o céu na qual o sujeito também participa por meio do olhar [1] e onde se reitera a conexão com as divindades. A estas relações, são favoráveis as diferentes pressões atmosféricas e variações climáticas que tornam a montanha num espaço onde a água age, criando diferentes estados de visibilidade e permitindo ao mar e à montanha dialogarem em recíproco devir [1]. A invisibilidade da montanha é alusiva à criação da ilha, que brotaria do mar como esta brota das nuvens. A metamorfose entre estes dois corpos encontra-se na água: como mar, como nuvem, ou como ambos, presentes no espaço invisível. Retomamos o mito da criação, considerando que a ilha sagrada “é uma ilha ou uma montanha, ambas ao mesmo tempo, pois a ilha é uma montanha marinha e a montanha é uma ilha ainda seca” [3]. Na representação, a montanha como ilha suspensa nasce, precisamente, do vínculo com a água no modo como a rocha ora rasga, ora se esconde em névoas, nuvens e ondas que ascendem, que pendem e que se ramificam subterraneamente ao longo do corpo montanhoso [1].

Na recusa da perspetiva linear, montanha/água e humano/não-humano, estabelecem uma relação recíproca [1] e vital capaz de se projetar



Fig. 1. Shitao. *Montanhas na neblina* (1702)



Fig. 2. Caspar David Friedrich. *Caminhante sobre o mar de névoa* (1817)

para outras manifestações visuais. Tal dinâmica faz da montanha um organismo com respiração, por entre presença e ausência, conhecido e desconhecido, imutabilidade e mutabilidade. A sua escarpa mais ou menos acidentada dificulta o acesso, desafia o visitante e no seu cume, em função da altitude, circula um misto de bruma e de céu limpo que dificulta ou agiliza a sua percepção visual. Todas estas características fomentam o fascínio pela sua solene presença na paisagem, pelo trajeto que oferece ao viandante, pelos segredos e pelos espaços à vez soa- lheiros e obscuros. Não é, por isso, de estranhar que, para Maldiney [8], a montanha seja espaço de potência, onde diferentes forças atuam, e um cosmo com funcionamento próprio disponível a ser penetrado e indagado pelo estranho, estrangeiro, eremita, etc. Para este autor, a montanha é imprevisibilidade [8] e demanda silêncio ao absorver todo o seu entorno. Envoltos em humidade, nuvens, nevoeiros e diferentes pressões atmosféricas, ergue-se sobre espaços cobertos e espaços abertos. Jogos entre cheios e vazios constroem a sua imagem vista de fora (entre momentos de total visibilidade e momentos de visibilidade reduzida) e vista de dentro (entre clareiras e florestas por onde a luz mal trespassa). Por todos os desafios que impõe ao sujeito que se aventura nela, associa-se a um percurso de autoconhecimento, de recalibração, de consciência das forças e dos anseios. Pela sua inclinação, contempla uma escalada onde a cada degrau o sujeito aventureiro se abre à ascensão física, à ascensão espiritual e a um caminho para a sabedoria [2]. Por isso, sendo o percurso até ao cume penoso de conquistar, para o humano simboliza o auge do seu desenvolvimento, o culminar de um processo que exige robustez física e espiritual.

2.1. A representação da montanha como abertura e invisibilidade

A montanha é habitada por formas heterogêneas, por sopros, ritmos, ordem e caos. O seu relevo ergue-se da superfície, rochosa e coberta de neve ou fértil e escarpada de florestas. Tanto pode surgir das planícies como dos mares, brotadas das veias tectónicas do planeta. Na tensão entre altitude, inclinação e do dobramento de relevo, esta forma vertical e declivada propõe uma narrativa de nascimento e de potência monumental e um imaginário recorrente em múltiplas religiões e civilizações. Tome-se como exemplo o monte Athos, a montanha peninsular na Grécia que, desde a Antiguidade, é lugar sagrado. Em grego, o seu nome Agion Oros (Ἅγιον Ὄρος) significa montanha sagrada. Na mitologia grega, à semelhança do exemplo irlandês para a ilha de Man, Athos foi um dos gigantes que lutou contra os deuses do Olimpo e que ao atirar uma rocha contra Poseidon, criou a montanha localizada na extremidade da península, num sopé submerso pelo mar Mediterrâneo. Na Grécia antiga era habitada por eremitas, por ter sido a casa de Zeus e de Apolo, antes de subirem ao monte Olimpo [13].



O arquiteto Dinócrates propôs o monte Athos como local para a construção da cidade de Alexandria, concebendo o Colosso de Alexandre, esculpido da montanha como sentado num trono [3]. Na era bizantina, a montanha manteve o seu estatuto sagrado, tanto pela sua riqueza como pelo seu isolamento. Assolada por uma tempestade, numa viagem marítima a Chipre, a embarcação de Virgem Maria também foi guiada para a segurança de Athos. Perante a riqueza da montanha, a Virgem declarou-a o seu jardim e terra santa ao dizer: “Que este local seja a tua herança e o teu jardim, um paraíso e um refúgio para aqueles que procuram ser salvos” [13]. Crê-se que, com estas palavras, a Terra vibrou e os ídolos pagãos do tempo de Apolo caíram. Sagrada e remota, a montanha continuou como refúgio religioso, agora para eremitas cristãos, e a sua paisagem foi, progressivamente, pontuada por um total de 40 mosteiros no séc. XV [12]. Passando a local de recolhimento para estudo e introspeção teológica, no monte Athos é mantida uma das maiores e mais antigas coleções de manuscritos, ícones bizantinos e outros artefactos. O seu isolamento foi mantido pela lei do Estado Monástico de Athos que determina um limite de 100 visitantes por dia perante autorização, com a duração máxima de 3 noites, sendo proibida a entrada a mulheres e animais domésticos do género feminino, por ordem do imperador Constantino IX em 1046 [12]. Essa proibição, que poderia ser considerada misógina, advém do seu estatuto como montanha-mosteiro dedicada à religião ortodoxa. É concebível que a proibição de animais domésticos e respetiva criação e mantimento, tenha protegido a montanha da prática pecuária e do conseqüente desbravamento, permitindo-lhe persistir ao longo dos tempos como uma floresta virgem mediterrânica.

Independentemente desses fatores, pode-se, ainda, observar nesta montanha duas conexões estabelecidas com a ilha: i. local remoto, de retiro e onde um corpo se pode perder; ii. paraíso idílico. É corpo fértil que, também, é corpo harmónico, sinistro, tensor e mutável. A sua mutabilidade favorece a compreensão da montanha como um organismo com estrutura, órgãos, complexidade, história, desejos e segredos. Todos os seus constituintes são capazes de a animar e de a converter num corpo enigmático, numa ilha suspensa cuja pele oscila entre a claridade e a escuridão, entre a verticalidade e a horizontalidade e entre a visibilidade e o desvanecimento por entre as brumas.

Fig. 3. Edward Lear. *Vista do monte Athos e do Mosteiro do Pantokrator* (1856).

Fig. 4. Johann Bernhard Fischer von Erlach. *O Colosso do Monte Athos, Macedónia, um projeto de Dinócrates, o arquiteto de Alexandre, o Grande*. Gravura 18 de 39 (1721) [3].

Tenha-se em conta “Mushishi”, um anime que explora a representação de um mundo distante e ausente do avanço tecnológico atualmente vivido que é habitado por seres visíveis e não visíveis. É nesta segunda categoria que se inscrevem os *Mushi*, seres que, tal como átomo, compõem a existência. Apesar de não serem microscópicos, somente alguns os conseguem ver (os *Mushi-shi*). A representação da montanha como complexidade, abertura ao não-humano e morada dos deuses é apresentada no episódio “The Sleeping Mountain”. Estes deuses não são mais do que *Mushi* que habitam, protegem e regulam a montanha. A montanha é figurada como corpo senciante cujo equilíbrio é perturbado por uma anormalidade. Tal anomalia apresenta como agiouro um buraco circular branco no seu corpo montanhoso. Sintoma das perturbações e do mistério que encerra, esse buraco aproxima-se de uma conceção de Vazio como espaço do possível e como Vazio disponível ao porvir fruto das irregularidades no equilíbrio e diálogo entre os sopros vitais [1] da montanha.



Fig. 5. Yuki Urushibara. Still do episódio 11 - *The Sleeping Mountain* (2005).

Fig. 6. Yuki Urushibara. detalhe de página da *manga Mushishi* (1999-2002).

Em “The Sleeping Mountain”, a montanha é espaço de energia onde a vitalidade se revela na farta fauna, flora e nos *Mushi* que a habitam harmoniosamente. Agindo no seu entorno, múltiplas forças e existências coexistem, criando um campo energético onde qualquer viajante que se aventure sem preparação prévia pode perder a consciência. Como espaço fecundo, silencioso, mas, também, capaz de consumir, a montanha é representada como um ser com sistema nervoso próprio e que, para garantir o seu equilíbrio, é necessário que um mestre (um *Mushi-shi* ou um *Mushi*) contribua para o seu controle e equilíbrio. Esse mestre tem a particularidade de poder ser um javali, um humano (Mujika) ou uma serpente no cume (Kuchinawa).

Em função das suas características, a montanha habitada e regulada por *Mushi* é um espaço aberto ao mistério, ao que é da ordem do segredo e do desconhecido e “Mushishi” contempla, precisamente, um planeta aberto à existência de seres invisíveis para muitos que, quando perturbados pela presença humana, desestabilizam dado lugar. Ainda em “The Sleeping Mountain”, conta-se a história de um ancião, guardião da montanha, que tem um jovem como aprendiz. Este aprendiz é quem acompanha a personagem principal da ação, Ginko, ao longo do percurso na montanha, reiterando dois pontos essenciais sobre a sua simbologia: o primeiro, como espaço de iniciação aos mistérios e segredos da montanha, seu

equilíbrio e regulamentação (o mestre que transmite os segredos, valores e conhecimento ao aprendiz); e o segundo, a conceção de montanha como espaço obscuro e de perda de referentes que requer um guia para proteção contra todos os perigos mortais [2] com os quais um visitante se depare.

A partir das personagens que habitam e que visitam a montanha, é relevante introduzir a intensidade com que a figura do alpinista participa na paisagem, segundo Henri Maldiney. Esta figura experimenta a montanha através da proximidade e das impressões que lhe chegam pelo corpo. Imiscuído na paisagem, o seu comprometimento fá-lo sentir e estar no aqui e no agora da escalada. Contrariamente, o corpo turístico manifesta distanciamento (e não pela proximidade) na descoberta da encosta. As personagens de “The Sleeping Mountain” (o Mushi-shi, o Mestre da Montanha e o aprendiz) identificam-se, precisamente, com o alpinista, por serem próximos da montanha, por escutarem o rugido secreto dos *Mushi* e por todo o seu corpo participar na paisagem.



2.2. O imaginário fértil na paisagem invisível

Por entre pinheiros e montanhas, o Japão é um arquipélago com incontáveis ilhas montanhosas e vulcânicas. O Monte Fuji, em particular, enquanto o mais alto e mais icónico vulcão, é imprevisível, portentoso e palco onde diferentes energias circulam. Como modelo da relação entre terra e diferentes estados físicos da água, sublinha-se a sua capacidade geradora de ideias, imagens e histórias. Encontramos em Hokusai ou em Hiroshige a sua representação como tema central e estruturador da composição e como elemento a pontuar premente e distantemente a paisagem.

Pela sua imponente e relação entre ilha e montanha, o Monte Fuji constitui-se como um íman do olhar, do imaginário e dos diferentes itinerários traçados pelo Japão. Todavia, neste país-refúgio de *As Ilhas dos Pinheiros*, este monumento natural adivinha-se como uma experiência falhada. Quando Gilbert Silvester se aproxima do Monte Fuji através das vidraças do comboio, a elevação não é notada dadas as condições atmosféricas e a noite já caída. Existindo do outro lado da janela, o Monte inviabiliza-se. Nesta situação de fraca visibilidade, François Cheng [1] nota como a pintura chinesa se ergue sobre o representado e o não representado e sobre o visível e o invisível. É possível compreender a tensão

Fig. 7. Katsushika Hokusai. *A Grande Onda de Kanagawa* (1830-1833).

Fig. 8. Dan Williams. *Tudo o que eu posso fazer é orar*. Página de *Sea Prayer* (2018).

entre o espaço pintado e o não pintado como um jogo entre a paisagem e as condições atmosféricas. Estas forças no espaço vazio não evocam o vacante nem o inexistente, mas o dinâmico e o ativo. É neste contexto que a montanha se define como espaço de transformação. A coexistência entre visível e invisível evidencia a não necessidade de os conceber como polos, mas como participantes imbricados. Estes limites do visível são espaços de criação que se abrem ao sonho, como é o caso do Monte Fuji para lá das vidraças do comboio. Mas também se disponibiliza ao pesadelo. Quando Gilbert entra na floresta dos suicídios, a fraca visibilidade oriunda da densidade dos pinheiros envoltos pela escuridão da noite confere-lhe outras formas que anunciam o terror, o possível, o monstruoso, o medo. Na abrangência de imagens oriundas desta fraca visibilidade, o ambiente endêmico promove a circulação de diferentes forças e situações onde o não-humano se assume com personalidade e vontade próprias. Ao enfatizarmos o não-humano como independente do humano, evocamos ecossistemas e leis específicas que se abrem à hipótese de serem habitadas por todo o tipo de forças e de criaturas.

3. Conclusão

O presente artigo procurou analisar a complexidade da representação da ilha e da montanha, estabelecendo proximidades e dissemelhanças na pintura, desenho, literatura e animação. A sua leitura a partir da conceção de espaços de refúgio ou de escape, de espaços idílicos para viver e para lutar, de espaços de onde se quer fugir ou para onde se quer chegar ou de espaços amaldiçoados, é tratada a partir de animações produzidas no Japão, Bélgica, França, Irlanda, Dinamarca e Luxemburgo. Ainda que recorrente, a ilha como castigo e refúgio e a montanha como abertura e desconhecido, promovem uma leitura sobre a sua complexidade e heterogeneidade na exploração artística. As personagens que as habitam, indagam ou percorrem, como o viandante, o eremita, o peregrino, o naufrago ou o castigado, são pensados como figuras errantes que perderam espaço de existência no presente, mas que se dignificam nas propostas visuais e literárias referenciadas.

Pelas análises compreendidas concluímos, assim, que a diversidade de sentidos encontrados quer nas representações visuais quer nas narrativas literárias aponta para a fecundidade destes dois espaços (ilha e montanha) interligados numa simbólica amplamente inspiradora da criação artística, não só por se prestar à representação do mundo na sua inteireza física, mas também por permitir recriá-lo a partir de necessidades vitais (sobrevivência, evasão, refúgio, proteção) e das emoções mais fortes experienciadas em vida (medo, deslumbramento, esperança).

Agradecimentos

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto SFRH/147694/2019, e cofinanciado pelo Governo dos Açores.

Bibliografia

- 1 Cheng, F.: Empty and Full: The Language of Chinese Painting. Shambhala, Boston (1994).
- 2 Chevalier, J., Gheerbrant, A.: Dicionário dos Símbolos – Mitos, Sonhos, Costumes, Gestos, Formas, Figuras, Cores, Números. Teorema, Alfragide (1982).
- 3 Deleuze, G. : L'île Déserte Et Autres Textes, Textes et Entretiens 1953-1974. Les Éditions de Minuit, Paris (2002).
- 4 Delsenbach, J.A.: Entwurf einer historischen Architektur. Wien (1721).
- 5 Jones, R.: Myths and Legends of Britain and Ireland. New Holland Publishers (2006).
- 6 Hoshi K., Waterworth J.: Emptiness, Nothingness and the Interval in Between. in: Primitive Interaction Design. Human-Computer Interaction Series. Springer, Cham (2020).
- 7 Hosseini, K.: Sea Prayer. Penguin Putnam Inc, United States (2018).
- 8 Maldiney, H.: Art et Existence. Éditions Klincksieck, Paris (2003).
- 9 Miyazaki, H.: Porco Rosso. Studio Ghibli, Japão (1992).
- 10 Moore, T.: Song of the Sea. Cartoon Saloon, Melusine Productions, Big Farm, Super Productions, Noerlum Studios (2014).
- 11 Nagahama, H.: Mushishi. Artland, Japão (2005).
- 12 Poschmann, M.: As Ilhas dos Pinheiros. Relógio D'Água, Lisboa (2019).
- 13 Speake, G.: Mount Athos: Renewal in Paradise. Yale University Press, Yale (2002).
- 14 Wit, M. D.: A Tartaruga Vermelha. Wild Bunch, Why Not Productions, Studio Ghibli (2016).



Animating Addiction: Rendering Themes from Lived Experiences to Animation in ‘The Click (2021)’

Mary Smyth¹ and Dr. Marie A. Walsh²

{mary.smyth, mariea.walsh}@lit.ie

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Animation; Addiction;
Recovery;
Lived Experience;
Research Film;
Focus Groups;
Practice-based;
Art-based Tools

Abstract

This article examines the research and creative development of one of the themes in the short, animated film ‘The Click (2021)’. The research was in collaboration with Aiséirí an Irish addiction recovery treatment service. Focus groups with individuals in recovery were undertaken to provide the study with various perspectives and experiences of addiction and recovery in Ireland. In addition to the open-ended questions, art-based tools were used in the sessions which included a life-graph, as a reflective tool, and a character-design, clay activity. The clay activity asked the participants to personify their own addiction in plasticine and this provided invaluable visual research for the animation development. Thematic analysis contributed to the development of key themes from the transcripts. The four major themes include: 1. The Click, 2. Illusion of Control, 3. The Snake as a Symbol, and 4. Significance of Help in Recovery. This article outlines the development and the translation of 2. Illusion of Control Major Theme into the first animation. Participants emphasised the depths of darkness and isolation in addiction, stressing how difficult the path to recovery is, yet they offered aspiration of a successful recovery by means of achieving The Click. Due to the findings, the story takes an overview of the group recovery experience focusing around five distinct points. The themes and visuals then interweave within this journey storyline. The age-friendly, animation will serve as a recovery asset for Aiséirí and their service users in preventative and family programmes and will also be available as an online resource providing new insights into the addiction to recovery journey experience.

1. Introduction

The research presented is a section from a PhD research project that aims to render lived experiences of addiction and recovery within an Irish context through animation. Collaborating with Aiséirí, an Irish addiction treatment service, focus groups were arranged with participants in recovery to learn about their lived experiences. Owing to the project outcome of an informed animated film and the influence of a practitioner as researcher this then led to incorporating arts-based tools into the data collection process. Themes were developed from the session transcripts and were created into a compelling narrative focused on the journey through addiction to recovery. The

Click (2021) is the first animated piece of the project. It is an age-friendly animation that will now serve as a recovery asset for Aiséirí and their service users in preventative and family programs providing an insight into recovery. It will also be available as an online resource. The focus of this article will be on the research and animation development of one of the Major Themes, titled the *Illusion of Control Major Theme*, present in the animation.

2. Contexts

2.1. Addiction: Globally and Nationally in Ireland

Addiction is defined by the American Society of Addiction Medicine (ASAM) as “a treatable, chronic medical disease involving complex interactions among brain circuits, genetics, the environment, and an individual’s life experiences. People with addiction use substances or engage in behaviors that become compulsive and often continue despite harmful consequences” [1]. In 2018 around 35.6 million people globally were suffering from drug use disorders and only 12.5% of people who needed treatment received it [2]. “Worldwide almost one billion drinkers are heavy episodic drinkers” [3]. Heavy episodic drinker being an indicator of alcohol consumption patterns.

In Ireland, one-in-four adults (26.4%) have tried an illegal drug in their lifetime according to the most recent drug prevalence survey [4] with the greatest increase in drug use amongst young people [5]. An unhealthy relationship towards alcohol can be seen through harmful drinking patterns: according to 2018 WHO Global status report on alcohol and health, Ireland are 6th in 194 countries for alcohol consumption at 13.0 litres in 2016 and this is projected to rise to 13.9 in 2025 [6]; in 2016, the prevalence of binge drinking in young women especially between 15–19 years old was greater than 55% [7]; the Irish Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) Study 2018 showed that whilst fewer Irish children were having alcohol or smoking before the legal age since 2014 (64% never having had an alcoholic drink), 34% of the ones who had tried drink reported receiving it from a parent or guardian [8]; in 2011 an estimated ‘271,000 children under 15 years of age [were] living with parents who are regular risky drinkers’ [9]. These are all indicative of the unhealthy outlook in Ireland towards alcohol. Six in ten people (59%) have had direct experience with addiction as indicated by a recent poll by Merchants Quay Ireland [10]. This indicates the prevalence of people affected (self-use, family, friends) by addiction in Ireland. Drug use disorders and harmful drinking patterns can fuel a brutal cycle of disadvantages for users, their family and those directly around them.

2.2. Addiction Animated

Studies indicate that media and marketing portrayal of substance use has influence on teenagers and young adults use with it often being a primary introduction to it [11]. There is also strong evidence to support an association between alcohol marketing exposure and future youth alcohol consumption [12]. These both illustrate the power and influence of media. This impact on society understanding can have effects on how portrayed individuals and groups are viewed. A study undertaken to examine how

mental health was portrayed in popular media concluded that there was a lack of lived experiences of characters with mental health conditions shown (1.7% of films and 7% of TV shows), a slanted stigmatised representation of mental illness and a narrow character demographics [13]. Within the small fraction that had mental health conditions present, addiction was the most present showcased along with another mental health condition. Overall, the study noted that stories lacked presenting effective treatment and support onscreen [ibid.]. With the power of impact comes the responsibility of showing diverse, rounded characters and balanced storylines to remove stereotypes and reduce creating future stigma. Media created by addiction and recovery organisations have regularly showcased recovery aspects including live-action interviews with recoverees, see campaigns during SAMHSA's (Substance Abuse and Mental Health Services Administration) International Recovery Month.

To acknowledge what potential roles animation has within the field of addiction the following examples outline how it is successful as a therapeutic and public awareness tool. The Betty Ford Center worked with Wonder Media, an animation studio specialising in educational animations for children at risk, to create educational lessons featuring a character with a lightbulb head called Beamer. Jerry Moe, the National Director of the Betty Ford Center Children's Program, described the character as a support tool, helping develop coping skills in children who have a family member with a substance use disorder (SUD): "Sometimes kids grab hold of a character to gain meaning in their own lives ... Beamer is our mascot and ambassador that helps reinforce all of the skills we are teaching" [14]. What is apparent from this example is the possibility for animation to have therapeutic qualities by acting as a psychoeducational intervention. Beamer resonates with the children who watch it as he is a child and living in a similar situation. The bulb colour makes the character's emotions easily recognisable. Beamer helps children make sense of their world, feel validation and connected.

Nuggets (2014) directed by Andreas Hykade uses a simple effective narrative with an animal to showcase the want, destruction and loss within addiction. In particular it has contributed hugely to public awareness, regularly being shared and cited holding over 21.5 million views. The Addiction Policy Forum, by their series 'ADDICTION' (2018) animated by Patrick Smith informing on the science of SUD; and Non-profit Partnership to End Addiction, by their advert animated by agency DiMassimo Goldstein titled 'Start with connection | Partnership to end addiction' (2020) part of a campaign that focuses on the key of communication in recovery, have also aimed to increase public understanding via animation. More recently, the California Tobacco Control Program collaborated with Nexus studio on a series Tell Your Story (2021) that animates first-hand accounts of addiction to smoking and their recovery as part of a larger campaign.

Positive impacts of animation include: making difficult topics and experiences accessible for discussion, reducing stress and uncertainties of a situation, creating awareness and providing information. There seems to be an unbalance between portrayals of the negative aspects of addiction and the exploration of the hope and recovery in popular media. Though

through animation this trend seems to be heading a more balanced route as addiction and recovery organisations collaborate with animators. This could be indicative that the organisations themselves see the benefit and influences of animation in aiding awareness and public understanding.

3. Data Collection

3.1. Group Participant Profiles

21 participants in total volunteered for the study with 71% men. 57% were living within the secondary care services at the time of the study. Everyone was Irish, with ages that ranged between 19 - 55 years old. The average age was 30 years old and the average time in active addiction was 13 years. Most participants were Roman Catholic, single and lived in a city. A high percentage (81%) mentioned alcohol as one substance they were addicted to. 71% of the participants mentioned addiction to drugs but many did not specify.

3.2. Method: Focus Groups and Arts-Based Tools

To understand the lived experiences of addiction and recovery from the participant's own perspective; a descriptive, qualitative research approach was employed which included focus groups. Residents of Aiséirí were targeted as Aiséirí's clients have first-hand experience with addiction and recovery, who normally would be difficult to access. There was also an established relationship between Aiséirí and LIT prior to this project. The focus groups were 2-hour long sessions, involving a series of open-ended questions for the group and 2 activities. Participants were split into three separate groups over two days.

'Arts-based research is simply defined by its use of the arts as objects of inquiry as well as modes of investigation' [15]. There were two activities designed for the sessions. The first involved the use of a life-graph rating well-being over a time. The participants were to be specific to their own experience as to when the timeline began as not all journeys will have started the same. It ended with the present, the point of time of the sessions. The aim was to get the participants thinking retrospectively prior to starting the questions that required a reflective mindset. It also would ease the participants into the session.

The second activity had the participants create a visual representation in plasticine clay of their own addiction, which they then described in their own words. McNiff believes that: 'images and processes of artistic creation are always at least one step ahead of the reflecting mind' [16]. This means creative processes can help transfer ideas of personal experience quicker than through solely verbal enquiry. Meyer (1991) noted that 'informants often possess more copious and meaningful information than they can communicate verbally' [17] in other words communicating information verbally can interfere with the knowledge transfer process. Kearney and Hyle (2004) agreed with Meyer noting a lack of structure in a visual activity allows participants the freedom to focus on the significant aspects of their own experience without influence from the researcher [18].

Arts-based tools were included as prompts but also to create a more authentic representation of the participants ideas by collecting visual data that

could be during visual development as the participants would not be present in the studio afterward. I continued asking questions which we discussed as a group as the participants worked through the activities. The second activity seemed to have an immediate positive effect, engaging the participants in the latter half of the session both physically and in conversation.

4. Themes

4.1. Developing the Themes

Themes were interpreted using Braun and Clarke (2006) 6 step method of thematic analysis and was inductive in approach. Part of this process involved mind-mapping to establish, find connections and determine their hierarchical order of importance. This designated themes into categories Major Themes and Minor Themes. Major themes are as outlined (numbered by prominence): 1. The Click - a period of change focusing around changed outlooks and motivation driven by hope in recovery; 3. The Snake as a Symbol - explores why some participants used this as a symbol to encompass the concept of addiction; 4. Significance of Help in Recovery – how asking, receiving and giving help are crucial parts of the recovery process according to the participants.

In addition to the themes there were five key stages on the journey to recovery that provided the narrative structure to the film: 1. the beginning; 2. losing control; 3. loss; 4. decision to change; 5. recovery.

4.2. Major Theme 2: Illusion of Control

The *Illusion of Control Major Theme* has two parts: the deceptive belief of having control / not having an addictive issue and coming to terms with the reality that there is, i.e., the breaking of the illusion. This section will make reference to participant quotes when outlining aspects of the addiction experience within this theme. Being in control, believing you were in control and losing control were phrases repeatedly reflected by participants through all groups. Names used in this article are pseudonyms.

The illusion aspect can be showcased by the following examples. For Steve admittance was a struggle. Going to the pub and only have one drink occasionally, gave examples of restraint thus helping create the illusion that he had no problem.:

“It’s a constant battle in your head like ... I’ll be *able to control it* this time, yano³?”

Oliver reflected how he could give a few months of sobriety before returning to addiction. He felt that relapsing had developed into his way of coping with life’s difficulties.:

“I was able to hold down, good jobs for (.)⁴ for the majority of my ad-

³‘Yano’ is an Irish colloquial term combining the words ‘Do you know’. It usually reaffirms mutual understanding but can sometimes fill speech pauses subconsciously.

⁴ (.) is used for natural speech pauses.

diction un- I'd say until the last (..) three years I suppose things *started getting worse*...I'd eventually give in every couple of months coz I, jus' had such power over me yano. I wasn't able to deal with (..) with my life. Ehm with the problems in life, just livin' an ordinary life without drink."

Vince felt he had some sort of control in the beginning, but the line was passed:

"I was having a really good time, I was goin' holidays, eh I was doin' .. twelve, thirteen festivals a year ..Good job. I was working for myself at that stage making good money and was just, I was *managing my addiction* I suppose before it kinda *went out of control* yano? And then ehm... I got to around late twenties, early thirties I *started to spiral* a bit yano. And it *went downhill*."

There is an incredible want in addiction that can seem unstoppable. This was visualised in Lorcán's clay response in Figure 1. This character, named The More Monster, is a monster who cannot have enough alcohol. Lorcán described his character saying:

"More (..) Yano more, I want more. Is there- there isn't enough in the universe for me yano? It was just excess yano"

Ilko's clay response, Figure 2, showcases the powerlessness felt with an invisible noose around his character's neck indicating his character's lack of control as he continues to use:

"Mine's ehheh (..) he's ehheh smoking a pipe and drinking a can but he has a noose around his neck at the same time. (..) Ehm (..) I suppose that's kind (..) the noose is kinda meant to be like, metaphorical in some way. Yano. Like it's not (..) It's not actually there. If you get what I'm saying while he's doing that. But (..) I suppose the noose is kind of a feeling"

This feeling of powerlessness against addiction was also outlined within Keith's addiction struggle with food and bulimia. Keith would eat a huge amount of food until it physically hurt but when he purged, he felt better temporarily:



Fig. 1. Image of Lorcán's Clay response.



Fig. 2. Image of Ilko's Clay Response.

“I don’t even know, really I don’t remember doing it but I remember just when I got sick, I remember. I really felt good. I really felt like, like I got a release from it and that was the, that was my first interaction with it”

This release became his want. As things escalated Keith admits he knew there was an issue but felt it was fixable. Both the minimising of issues and the stereotypes of addiction (his addiction did not take on the form of substance use) facilitated his illusion of control. The realisation that he was not in control came when he tried to stop and he could not.

Sessions and activities revealed various aspects of the addiction experience: the difficulty of admittance, the continued return to use as a coping strategy, the growing want, the conflict surrounding control, the temporary release from pain and the feelings of powerlessness. To translate this knowledge to others, themes were brainstormed through collage visualisation into a script which resulted in the short animation ‘The Click’.

5. ‘The Click (2021)’ Film

5.1. Short Film Synopsis: ‘The Click (2021)’

A character is faced with their addiction in the form of a large snake. In the throes of darkness, a light beckons and the difficult process of recovery begins. In time, they return to help others in their personal struggle.

5.2. Animation Development

The animation development was an iterative process with analysis, visual production and editing repeatedly influencing each other. During production 7 undergraduate animation students contributed to the project for 3 weeks. I outlined my initial findings and described the 5 journey points. Each point was then separately researched in relevance to tone, mood and style by creating reference boards of secondary visual research. Metaphors were used by the participants to decode aspects of their experience while communicating with me, as an outsider. Some of these are entwined into the animation proving useful to further translate this experience to others.

A multimedia animation approach was led by the juxtaposing idea of the main character lost in their inner, mental lava dreamscape vs the exterior world (visible to others). The 3D physically built assets represent features of the ‘real world’.

5.3. How the Illusion of Control Major Theme is Represented in ‘The Click (2021)’

The *Illusion of Control Major Theme* is best represented in the opening shots of the film. The mise-en-scène at the beginning of the animation is peaceful and beautiful as shown in Figure 3. The use of the hazy pastel pale, sweet analogous colours of blended pinks, purples and warm yellows evoke a lightness to the shot. This, in addition to the calm water sounds, reassures that the character is in a safe place. They also seem in control of their situation as they row the boat. Though all these elements contribute to the space the character inhabits feeling like a refuge, three things

within this shot foreshadow the situation the character is actually in. The cherry blossom trees which add to the beauty is beginning to

lose petals if watched closely. As cherry blossoms usually flower for a 2-week period, this tree was used as a symbol to represent the fragility and temporality of the high gained from substance use. Secondly, as addiction is characterised as a snake throughout the film; the boat the character rows has a snake-like shape whose head has eyes that glow bright yellow. This initially suggests that the character believes they are in control of their addiction in the dreamscape, but the shape foretells the character's problem with addiction and the menacing, glowing yellow eyes as a colour cautions the viewer to keep aware. Lastly, the camera angle is placed high and far for two reasons: to set the scene but also introducing the character tiny in contrast to its vast surrounding. The space is a large, open, lonely landscape with no signs of others like them around. Loneliness and isolation were key emotions mentioned by the participants when in the throes of active addiction.



Fig. 3. Screenshot from animation 'The Click (2021)' section The Beginning / Illusion of control part 1.



Fig. 4. Screenshot from animation 'The Click (2021)' section The Beginning / Illusion of control part 2.

The third shot introduces the second character, the snake, by placing the camera looking directly down in a bird's eye view, see Figure 4. This reveals the actual power dynamic of the pair, breaking the *illusion* of the character's control over the situation. The snake moves gracefully under the lava surface and lightly pushes the boat forward indicating that it is actually directing the character. The change of this safe space into a dangerous place is further emphasised by the smoke moving out of shot revealing the boat is moving through lava not water, in addition to the dangerous reds of the lava itself. Intensity of colour increases whenever the character conflicts with their destructive snake.

6. Conclusion

The snapshot of addiction and recovery lived experience provided by the participants was diverse allowing for a broad spectrum of interpretation during analysis. Their insights developed into an array of themes. The *Illusion of Control Major Theme* showcases the difficulty within active addiction encompassing the want, the denial, the powerlessness and the admittance. A crucial part of the recovery process according to the participants was to admit there being a problem in the first place before moving forward and making changes.

Creative decisions for the film were driven by what was collectively shared in the sessions. The story is a non-verbal, narrative document of

the journey in active addiction to recovery. Though it is not a documentary in the sense that the story and character are a real person or event, the tale metaphorically illustrates real life themes discussed by the participants in a narrative structure they used while sharing their stories. Honess Roe noted that “animation has a stronger capacity to act as visual metaphor for ideas and other abstract notions that may be understood differently by different individuals” [19]. In other words, animation through its broad visual possibilities can enable understanding of others’ experience by its unique ability to allow personal interpretation via the imagination.

Media has a powerful impact on society’s understanding of others’ life experiences and therefore has a responsibility to showcase balanced and varied portrayals of stigmatised groups. Animations outlined above, in particular Tell Your Story (2021) and Start with connection|Partnership to end addiction (2020) which were released during the production of the film for this project, showcase that collaboration with recoverees and recovery organisations leads to more balanced views of addiction and recovery. The animations do not avoid showcasing the negative aspects but they are also indicating in that hope and recovery is possible. This recent trend indicates the relevance of this project.

SAMHSA defines recovery as: “A process of change through which individuals improve their health and wellness, live a self-directed life, and strive to reach their full potential.” [20]. ‘The Click (2021)’ contributes to the conversation of recovery from addiction by translating a group’s subjective experiences into animation whereby both young and old can understand key fundamentals of the tough process for change.

7. References

1. The American Society of Addictive Medicine, <https://www.asam.org/resources/definition-of-addiction> (2019)
2. World Drug Report 2020, p14 -15, United Nations publication, Sales No. E.20.XI.6 (2020)
3. Global status report on alcohol and health 2018, pp.4, Geneva: World Health Organization, Licence: CC BY-NC-SA 3.0 IGO (2018)
4. Department of Health: Prevalence of drug use and gambling in Ireland & drug use in Northern Ireland. Bulletin 1, pp. 6, Dublin: National Advisory Committee on Drugs and Alcohol (2016)
5. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction: Prevention in Ireland 2018 | www.emcdda.europa.eu [online]. Luxembourg: Publications Office of the European Union, http://www.emcdda.europa.eu/countries/drug-reports/2018/ireland/prevention_en [accessed 7 May 2019] (2018)
6. Global status report on alcohol and health 2018, pp.345 - 353, Geneva: World Health Organization, Licence: CC BY-NC-SA 3.0 IGO. (2018)
7. Azzopardi, P.S. et al.: Progress in adolescent health and wellbeing: tracking 12 headline indicators for 195 countries and territories, 1990-2016. The Lancet, online, 393(10176), pp.1112, Available from: Elsevier [accessed 26 July 2020] (2019)
8. Költő, A., Gavin, A., Molcho, M., Kelly, C., Walker, L. and Gabhainn, S.N: The Irish Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) Study 2018, online, pp. 13, Health Promotion Research Centre: NUI Galway, www.nuigalway.ie/hbsc [accessed 23 January 2020] (2020)
9. Alcohol Action Ireland: Children impacted by problem drinking, Alcohol Action Ireland, online [accessed 30 January 2020]. (2011)

10. Merchants Quay Ireland, [online], 3 May, https://mqi.ie/press_release/six-in-ten-people-in-ireland-have-experience-of-addiction-new-poll-finds/ [accessed 1 October 2020]. (2020)
11. Jackson, K., Janssen, T., & Gabrielli, J.: Media/Marketing Influences on Adolescent and Young Adult Substance Abuse. *Current Addiction Reports*, 5, pp.146-157. (2018)
12. Jernigan, David; Noel, Jonathan K.; Landon, Jane; Thornton, Nicole; and Lobstein, Tim: "Alcohol marketing and youth alcohol consumption: A systematic review of longitudinal studies published since 2008". Health & Wellness Department. Faculty Publications and Research. Johnson & Wales University. Accessed from: ScholarsArchive at <https://core.ac.uk/reader/303926570> [accessed 18 September 2021] (2017)
13. Dr. Stacy I. Smith: Mental Health Conditions in Film and TV: Portrayals that Dehumanize and trivialize characters © , usc annenberg inclusion initiative, American Foundation for Society of Suicide Prevention, pp.1-3, May, Available from: https://assets.uscannenberg.org/docs/aai-study-mental-health-media_052019.pdf [accessed 22 June 2021] (2019)
14. Aurora, C.: Animated Character Effective in Counseling Children from Families with Addiction. Hazelden Betty Ford Foundation, online, 17 July 2017. Available from: <https://www.hazeldenbettyford.org/about-us/news-media/press-release/1707-beamer> [accessed 15 March 2020]. (2017)
15. Hannula, M., Suoranta, J. and Vadén, T.: *Artistic Research Methodology; Narrative, Power and the Public*, pp.15, NY: Peter Lang Publishing (2014)
16. McNiff, S.: *Art-Based Research*. London, UK: Jessica Kingsley Publishers, pp.27, (1998).
17. Meyer, A.D: *Visual Data in Organizational Research*. *Organization Science*, 2(2), pp.220. (1991).
18. Kearney, K.S. and Hyle, A.E: Drawing out emotions: the use of participant-produced drawings in qualitative inquiry. *Qualitative Research*, online, 4(3), pp.361-382. Available from: SAGE [accessed 27 July 2020]. (2004)
19. Honess Roe, A: *Animated Documentary*, pp.111, Palgrave Macmillan UK, London (2013).
20. Substance Abuse and Mental Health Services Administration: *Recovery and Recovery Support*, online, 23 April, <https://www.samhsa.gov/find-help/recovery> [accessed 18 September 2021] (2020)



Anime: An Approach to Erotica and Violence in Animation for Adults

Tomas Mitkus¹

tomas.mitkus@vilniustech.lt

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Adult Animation, Anime,
Animation Aesthetics,
Animated Erotica, Violence
in Animation.

Abstract

This article explores how anime approaches aesthetics and storytelling and why adult audiences (especially in the Western hemisphere) consider this animation segment more attractive for adult viewers. In other words, why has the label anime become a go-to search term for viewers seeking mature content? The paper mainly focuses on the depiction of eroticism and violence in Japanese animation and how it differs from Western mainstream animation. By answering these questions, the author intends to provide insights into key anime trends and characteristics and how it became popular among Western adult viewers. In doing so, the findings can contribute towards a better understanding of the challenges and possibilities for greatly expanding Western adult animation segment.

1. Introduction

Over the last few decades *anime* has become quite popular not only among global audiences but also among researchers. The *Anime* phenomenon, in the context of scientific research, is analyzed from such aspects as movement [1], [2], [3], character' depictions and influence on the audience [4], [5], [6], and the importance of anime in Japanese cultural export [7], [8], [9]. Not to mention an incredible number of books dedicated to origin, history, interpretation, aesthetics, specific genre (or even subgenre), and animation studios or authors of *anime*. Thus, it looks like the phenomenon of *anime* is covered quite extensively and from many viewpoints.

Therefore, in my broader research about the phenomena of adult animation the author of this paper approached *anime* reluctantly, motivated by the fact that up until recently it was one of the only three “flavors” in which animation for adults exists [10]. However, once the author of this paper approached *anime* with questions such as “why did *anime* become a go to animation segment for adult audiences?” and “why (and later - how) is it different from Western animation content for adult audiences?” the author started to see interesting patterns that are scarcely discussed in academic literature. At least in the context of adult animation.

Therefore, this paper will first explore the main trends and characteristics of the *anime* phenomena and will focus on the Japanese animation industry's approach to eroticism and violence.

2. Characteristics and trends in *anime*

In short, *anime* is all animated content (regardless of format) originating from Japan (although, in Japan it is a term that refers to all medium of animation). It is a \$20.47 billion global industry with over 600 animation studios in Japan [11] and 60 percent of all TV cartoons worldwide are anime [9]. Thus, it is a vast industry that produces animation in various formats, genres, techniques, styles, quality (as in the flow of motion) and for different age groups. And what is arguably even more impressive is that *anime* has also managed to carve out a recognizable aesthetic niche in the global market. Therefore, although, one need be careful about over-generalization of this vast and diverse segment of animation, it is possible to notice some trends and distinctions.

However, before starting to explore these trends it is important to acknowledge the ongoing and heated discussion around anime and “if non-Japanese anime can be called *anime*”. However, this is not important in the context of this paper, therefore the author of this paper will not analyze the question in depth and simply refer to animation produced in Japan as *anime*, and animation that is stylistically similar to *anime* but produced outside Japan will be referred as *Western anime* or *anime-influenced animation*. Thus, distinction is purely geographical and not philosophical.

The first important characteristic that is common in *anime* is the thematic approach to the narrative. There is a general presence of serious and challenging topics that immediately distinguished Japanese from Western animation. Euron [12] argues, that one distinctive feature of *anime* is that it does not attempt to gather the largest possible audience by trying to appeal to everybody’s taste. Price [13] agrees with this notion and notes, that *anime* is not Disney animation with overused fairy tale settings, manufactured happy endings and token animal sidekicks. In, other words, what is different about *anime* is that its audience is (rightfully) afraid for the protagonist, because it is not an American danger-free type animation. Napier [9] adds that *anime* often uses complex story lines that challenge the viewer, especially if the audience is used to the predictability of Disney (or Hollywood in general). And this dark tone approach to narrative can be found even in content that otherwise would be considered light-hearted. Thus, the story is grounded in a sense that not even the youngest members of the audience is guaranteed the mandatory Western happy ending.

Then there is a trend of otherworldly settings. It is important to state that this statement do not argue that Western animation is somewhat less imaginative. Disney, Pixar and DreamWorks studios can prove that their animators can create interesting and fantastic worlds on more than one occasion. But, as Price [13] notices, in *anime* any imaginable subject, setting, or theme can find itself represented in the likeness of entertainment.

The contradictive use of fluid of motion is also an important visual trend in *anime*. In other words, *anime* is an animated work where one can find some of the most amazing fighting scenes featuring the highest quality choreography of movements and witness extremely limited animation (or even stillness) in very next scene. This selective use of limited animation can be found from the very first *anime* (as we understand it today)

[14], [15] - Osamu Tezuka's *Astro Boy* (1963-1965). Tezuka is not only credited as "father of anime", but also as the person that popularized "limited animation techniques" – a visual expression trend that *anime* heavily relies on to this day [2]. But as Hui [16] argues, "limited animation techniques" are not only a budgetary tool to considerably cut animation expenses, but, if executed thoughtfully, can also be an effective technique can convey inner ideas and enrich the emotional state of the scene; achieving certain effects which cannot be done with live action. Rich [17] agrees with this notion and adds that while "full-animation can be beautiful and breath-taking, limited-animation thrills viewers with stylized editing, bold still-shots, cool poses and dramatic effects".

And, just as a scene that is heavy with character driven dialogue and extremely limited animation is over, the audience is presented with the most incredible spectacles of fluid action and motion. This incredibly fluid motion in Japan is referred as *Sakuga*. The term in Japanese has a literal meaning of "working drawing" but in context of *anime* it usually refers to a segment of extremely high quality animation. And it is hard to underestimate how aesthetically impressive that animated spectacle can be in *anime*. Thus, Marzo [18] argues, that "there's no doubt that excellent animation is the backbone of action anime".

As Cirugeda [19] noticed, production values tend to be anything but consistent when it comes to long running TV *anime*, but when it reaches a climactic moment, they seem to go all out. Interestingly, the segment of high-quality animation may be just a small part of all *anime* episode or even a movie, but its impression on audience is more than enough to compensate for vast amount of limited animation. Furthermore, these action segments (coupled with strong storytelling) are foundation that creates a pleasant aesthetic experience for the *anime* audience. Or in other words, *anime* is a cinematic experience where the quality of animation goes from limited to spectacular. However, Ruddell [1] notes, that *anime*'s approach to this mix of limited (even static) animation and fluid animation only works because it is backed by intriguing characters, that have psychological and bodily depth.

And finally, it is worth exploring the stereotypical perception of *anime* as only a 2D animation. This misconception is quite interesting because it argues that anime is a style that can be executed only with traditional animation technique. Thus, the core argument is that if Japanese animators employ a 3D look animation loses some essential part of the aesthetics that creates the wanted pleasurable experience. It is true, that Japanese animators do prefer traditional animation technique to tell their stories. Or, as Swale [20] notes "it is clear that *anime* is not an art form that prioritizes photo-real representation nor embraces the possibilities of 3D design at the expense of pre-cinematic graphic techniques".

However, CGI animation techniques are getting more popular in the Japanese animation industry and many aspects of 2D "flat" *anime* aesthetics are adapted to 3D animated films and TV series [21]. Thus, today we have many better-known examples of CGI *anime* series and films such as *Land of the Lustrous* (2017), *Beastars* (2019-), *Dorohedoro* (2020), *Stand by Me Doraemon* (2014), *Blame!* (2017) and many others. Furthermore,

many *anime* animations produced today that is perceived as “flat 2D” is created by mixing traditional and *CGI* animation techniques and then, with the help of rotoscoping or 2D flat rendering methods, is composed to create final (2D) look. Therefore, while one can have stylistic preferences to choose 2D animation style over 3D (because even in *anime* it will have notability different aesthetic outcomes), the arguments that the *anime* can be captured only with one animation technique simply have no grounds. Especially, when we already established that *anime* is, first and foremost, an approach to the storytelling and not simply a sum of visual tropes.

However, it is interesting to note that *CGI* animation technique is actively criticized for failing to deliver full aesthetical experience that *anime* audience is expecting. The most common complaint is about the uncanny look of 2D (flat) *anime* characters designs once they can be seen in three dimensions [19], [22], [23]. In other words, the plain face, huge eyes, small nose, and semi-defined lips are extremely difficult to successfully translate onto a 3D model without finding characters in the uncanny valley. Another interesting observation about 3D's inability to capture 2D *anime* style is made by Tommy Oliver [24], where he argues that because 2D *anime* style is largely about faking shapes and forms it can create believable yet distinctive character designs that simply do not work in 3D format where every shape must stay to its true model. Thus, one cannot cheat 3D shapes for aesthetical purposes when perspective shifts.

Additionally, many *anime* reviewers emphasize unpleasant character movements, overuse of camera movement and considerable lack of facial expressions. However, these aesthetic failures are not insurmountable challenges. In other words, with time, experimentation, and experience these are solvable design problems. Thus, as Cirugeda [19] aptly observes most *anime* viewers are not fundamentally against *CGI*, but against the resulting aesthetic experience which, more often than not, is subpar. Although, almost unanimously, everyone agrees that *CGI* is a superior technique when it comes to displaying a dynamic camera view of the environment and depicting mechanical beings (or mecha). Thus, *CGI* is still a tool that has yet to discover its aesthetic applications that would allow to upgrade the *anime* experience into a three-dimensional space. And, as Denison [21] notice, once animators working with *CGI* animation technique work out how to use the strengths of 3D animation to create that *anime* aesthetical experience that the audience craves, it will create a new wave of scholarly discussion about the very concept of *anime* and its aesthetics.

Thus, it is important to stress that anime artists employ many distinct visual styles. In fact, Bendazzi [25] argues, that for anime studio to emerge and survive it must follow one of two roads – to adopt a recognizable style, or to adapt popular manga (or other work). Thus, anime aesthetics is more than 2D visual style and some tropes; it is approach to narrative, to settings, to characters, and to action. The audience's aesthetical pleasure comes from knowing that Japanese animation creators can take the most fantastic, bizarre settings, and populate them with the most incredible and outlandish characters and treat it all with the utmost of respect.

3. Animated erotica

It is extremely rare to see any sexual activity in animated mainstream content, as opposed to live action. For historical reasons, there is a somewhat clear distinction between erotica and pornography genres in live action content. And that is not the case in animated media. Erotica, as Gehrke [26] argues is not the same as pornography:

Pornographic film has as its primary purpose the graphic depiction of sexually explicit scenes. It generally depicts these scenes in a way that is degrading to women or, less frequently, to men. <...> Erotica, on the other hand, seeks to tell a story that involves sexual themes. Sexually explicit scenes in these films serve a secondary role to the plot. Erotic film displays sexually explicit scenes in a more realistic and equal fashion that is not degrading to either gender.

Thus, erotica is a genre, where sexual themes are used in given artwork (sculpture, painting, film, photography, and animation etc.) and the erotic is an integral part for the development of the narrative. Or, as Scarlett [27] states about erotica as a literature genre – “Erotica is not just a book with lots of explicit sex in it”. In other words, yes, sexual themes (or even explicit sex) should be found in a book (or any other medium for that matter) that is labelled as erotica, but these scenes need to be integral because without them the character’s journey would not make sense. And as Suraiya [28] sums up “Erotica represents the complex cartography of desire, full of hazard and mystery, inviting endless exploration”, while pornography “is a dumbed-down diagram leading to a cul-de-sac whose only destination is libidinal claustrophobia”.

It is important to address the fact that the usage of sexual themes in any artwork is not acceptable to everyone. Religious and pseudo-religious groups condemn any usage of sexual themes on morality and decency grounds. 2006 American documentary film “This Film Is Not Yet Rated” analyzed Motion Picture Association of America’s rating system practice and found out that the board seems to treat homosexual material much more harshly than heterosexual material as well as some non-traditional sexual activities. Interestingly, there are even academic papers that address perception of scientific community about sex related research as “inferior or less worthy of academic attention” [29] and that research itself is seen as form of “dirty” work due to its field of enquiry [30].

Before taking a closer look into how anime deals with various aspects related to erotica it is important to explore sexual excitement. Robert Stoller [31] one of leading researchers on dynamics of sexual excitement argues that:

<...> excitement – any, not just sexual – is a dialectic, a rapid oscillation between two possibilities (and their affects). One we tell ourselves has positive, the other a negative outcome: pleasure/pain, relief/trauma, success/failure, danger/safety. Between the two lies risk. The synthesis is the creative product: daydream, pornography, painting, symphony, religious ritual, drama.

Stoller continues, that for one to create erotic excitement one need to begin with the key process of fetishization. The sexually exciting fetish can be any living or inanimate object. But in case of the former, it is interesting to note that even humans are not perceived as unique individuals but rather as abstractions, or representatives of the group but not a person in his or her own right. Thus, most important aspect of Stoller studies is that sexual excitement depends on a person [32]. In other words, the aesthetics of sexuality is always in the eyes of the beholder.

And now we can come back to the erotica related trends in *anime*. In this case, the most notable trend in *anime* is the sexualization of young female characters. And, although, there are plenty of anime cases that depict strong and independent female characters (especially in the *shojo* genre; [4]), the trend of dependent, submissive, sexual, emotional (hysterical), and incompetent female anime characters is clearly visible. Interestingly, the decision to hyper-sexualize anime characters (mostly female) in *anime* is called *fanservice*, although, the term could mean different things depending on the context. However, in this paper the term fanservice is addressing only the sexual aspect. Thus, fanservice is a scene in animation that primarily intended to direct and deliberate cause mild sexual arousal for the audience or is produced just because of plain goal to create shock value and attract audience.

It is important to note that in Western cultural area this trope of women hyper-sexualization is increasingly discussed with many rising the issue of normalizing objectification of women or even sexual assault [33], [34], [35]. However, there is also opposition to this criticism with counterarguments that (a) *anime* never did follow Western moral guidelines and (b) when sexual themes are done right, *anime* can produce narratives that one cannot find in Western animation [36]. And it is important to point out that simple censorship of fanservice scenes based on Western taste (especially if it is based on moral standards) have been done in the past and it is clear that it is not the answer. But, as Winston and Trinidad [33] notice, there are plenty of *anime* examples that can develop exciting plots without sexualizing female characters, thus it is the writers who are lacking and not the genre.

Additionally, there are also clear signs that sexual appeal can be damaging if animated content tackles some mature themes. For example, cult anime series “Neon Genesis Evangelion” (1995-1996) director Hideaki Anno at the start promised that every episode would give “something for the fans to drool over,” [37], but as the series became recognized for a tackling serious and mature themes the fanservice imagery became less overt and nudity was used only in juxtaposition with some sort of emotional trauma. Similarly with the Shinichirō Watanabe *anime* series “Cowboy Bebop” (1998) that received unanimous acclaim with the only element receiving criticism being the female characters hypersexuality, that serves no other point but to be a gratuitous display for male audience gaze.

On the other hand, it should be noted that if fanservice content is only available to an adult audience, the animation creators are in their right to employ this marketing tool if they choose to. Especially, because the studies support the cliché’s notion that *sex sells*. Thus, while, author of this paper

would encourage to use sexual themes in animation (and live action) only when it is an integral part of the character development or the plot, it is impossible to dispute that the marketing aspect has a strong say in deciding whether sexualization will be portrayed in the audio-visual content.

Finally, what is also different from Western mainstream animation is that Japanese animation creators are not afraid to portray non-traditional gender roles or even member of LGBT+ community (2003 movie *Tokyo Godfathers* is a great example). In fact, many *anime* works presents worlds where LGBT is normal [38] [39]. Which is interesting, as there are a number of cultural and legal constraints for members of LGBT+ community in Japan [40]. Thus, although, Japan itself may not be the best example how to treat its LGBT+ community, animation industry never had perceived LGBT+ as a topic incompatible with animation. Of course, as Padilla [38] notes the representation of the community in the anime is not always free of negative stereotypes (for example male gay characters presented as predators or feminized for comedic effect), and the representation quality is needed to increase in the near future, but at least *anime* has representation of LGBT+ characters, while Western animation actively fights against any non-traditional depiction of genders.

Thus, to sum up, *anime* is not perfect example how to create erotic content in animation. But it is far more interesting than the absolute majority of animated adult content in the West. And, although, any aspect of sexuality in animation will be controversial for considerable time into the future in the Western hemisphere, active avoidance of such a core part of human experience as sexuality betrays what animation could become. Especially, when live action has no reservations in this regard.

4 Animated violence

Violence in *anime* is one of the most popular recurring topics when the (Western) public starts debate about this animation segment. And it is not surprising because there are incredible amounts of *anime* movies and series that feature violent themes or aspects of gore. And again, not surprisingly, in Western sphere many find it excessive or even argue that it should be banned. However, although, the level of violence and gore present in *anime* is varying (as is its ability to successfully contribute to narrative), it would be very difficult to challenge the overall achievements of this animation segment and its contribution to the animation art form.

As Ruddell [41] notes the image of violence in *anime* can be produced in the form of swordplay, gunplay, fusions with technology or encounters with supernatural and fantastical elements. In other words, violence can come in in all forms and shapes, across various genres and styles. But, as Bee [42] noticed, violence is not common in all *anime* – the romantic genre will have little to no violence, while horror genre may test the boundaries of audience acceptance to gore on screen. Thus, much of controversy about violence in *anime* comes from Western perception of what is acceptable in animation medium [9]. And it could be a much written about position and argumentation of people to actively plead that *anime* is not acceptable in Western culture (and beyond) and its access should be

strictly regulated. However, because the discussion of access of minors to the content intended to mature audience is irrelevant to the research question of this paper, this aspect will not be addressed further.

When analyzing the aesthetics of violence in *anime*, it is important to address the medium's ability to dampen the shock that is experienced by seeing horrific or tragic images without losing any emotional impact of the witnessed event. Interestingly, the author of this paper could not find any research on this topic. Any inquiries about the relationship between animation medium and violence have always resulted in research that focus only on how violence (in animation) effect children. However, this phenomenon is often mentioned in various movie and TV comments and reviews about animations for adults that portray violence [43], [44], [45]. Thus, this animation aspect has been identified by viewers from different cultural and professional backgrounds and presented as an advantage of the medium over live action.

Recent *anime* series *Devilman Crybaby* (2018) is great example of animated content that packed with ultra-violence, but, as *anime* reviewers pointed out that the orgy of violence and gore is easier to consume because it presented in animated version [44], [45]. Thus, it could be argued, that *anime* uses violence for thematic purposes (and to be frank, sometimes as a fanservice), because the animation medium allows to viewers consume imagery of violence, that would be much more stressful to experience for the audience if it would be shot in live-action.

And as for violence as an *anime* trend – it seems that it would be more accurate to perceive *anime* not as an animation segment (within adult animation) that has a lot of violence, but simply as the only animation segment that is not afraid to use violence as a pillar supporting development of the main characters [41], [42]. In other words, it is hard to call it a trend if everybody else actively avoids using violence as a story device.

5. Conclusion

For decades, “adult” animation in the sphere of Western culture was an experience that was rarely found in movie theatres or on TV screens. Not surprisingly, most adult animation from 90s and later came from Japan. It is important to point out that this happened mainly because cultural stigma towards animation as “Child-safe-entertainment” never found footing in Japan. Thus, today Japanese anime is over \$20 billion global industry that supplies the majority of adult-themed animation in the world.

It could be argued that this industry found its modern success because of the approach that Japanese animators have taken to animated narrative. Thus, this approach to narrative, in addition to economic motives, influenced the formation of unique cinematic techniques and aesthetic decisions. Therefore, many aesthetics tropes that *anime* is known for today come from the fact that the Western mainstream animation industry actively avoids any experimentation with storylines that involves violence and sexual elements.

Thus, today we have a wave of *Western anime* (or *anime-influenced animation*) that tries to promise visual tropes and design approaches of Japanese

anime mixed with Western approach to narrative structure, tempo, and even humor. And results are mixed. Therefore, it is more accurate to perceive *anime*, not as a style (and most definitely not as a genre), but as a brand. The brand that promises (a) to present narratives and characters that have depth and (b) to please the viewer with segments of the most incredible *sakuga*. And if *anime* will break any of those promises, from the perspective of the audience, it deserves all the criticism and dissatisfaction from them.

References

1. Ruddell, C.: From the 'Cinematic' to the 'Anime-ic': Issues of Movement in Anime. *Animation: and interdisciplinary journal*, 3(2), 113--128 (2008)
2. Lamarre, T.: From animation to anime: drawing movements and moving drawings. *Japan Forum*, 14(2), 329--367 (2020)
3. Ellis, J.: The art of anime: Freeze-frames and moving pictures in Miyazaki Hayao's Kiki's Delivery Service, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 2(1), 21--34 (2010)
4. Ramasubramanian, S., Kornfield, S.: Japanese Anime Heroines as Role Models for U.S. Youth: Wishful Identification, Parasocial Interaction, and Intercultural Entertainment Effects. *Journal of International and Intercultural Communication*, 5(3), 189--207 (2012)
5. Bresnahan, M.J., Inoue, Y., Kagawa, N.: Players and Whiners? Perceptions of Sex Stereotyping in Animé in Japan and the US. *Asian Journal of Communication*, 16(2), 207--217 (2006)
6. Condry, I.: Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 139--163 (2009)
7. Oóhagan, M.: Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production. *Perspectives*, 14(4): 242--247 (2009)
8. Fukunaga, N.: "Those Anime Students": Foreign Language Literacy Development Through Japanese Popular Culture. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50, 206--222 (2006)
9. Napier, S.: *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. St. Martin's Press, New York (2016)
10. Evershed, J.: *Adult Animation: Finally Breaking Free of its Comedy Shackles*. High Concentrate LLC (2020)
11. GVR, <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market>
12. Euron, P.: Half-Naked Bodies in Anime and Western Culture Industry: Intercultural Remarks on The Aesthetics of Transgression. *Popular Inquiry: The Journal of the Aesthetics of Kitsch, Camp and Mass Culture*, 42(3), 22--37 (2020)
13. Price, S.: Cartoons from another planet: Japanese animation as cross-cultural communication. *Journal of American Comparative Cultures*, 1, 153--169 (1996)
14. Richey, M., <https://www.tofugu.com/japan/silent-era-anime/>
15. Ishioka, Y.: Anime Bodies and the Uncanny. In: *Bilder als Denkformen*. De Gruyter, Boston (2020)
16. Hui, G. S.: A Reevaluation of the Importance of Mushi Pro's Three Adult! Oriented Animated Films in the Development of Japanese Animation, *Cinema Studies* 2, 63--90 (2007)
17. Rich, <https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons/>
18. Marzo, L. D., <https://www.cbr.com/best-action-anime/>
19. Cirugeda, K., <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-09-30/the-joy-of-sakuga/.93579>
20. Swale, A. D.: *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the "Post-Cinematic" Imagination*. Palgrave Macmillan, New York (2015)
21. Denison, R.: *Anime: A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic, New York (2015)

22. Basile, M., <https://gique.media/explained/problem-cgi-anime/>
23. Anime Everything Online, <https://animeeverything.online/is-kingdom-anime-worth-watching/>
24. Oliver, T., <https://www.youtube.com/watch?v=yTvDwZXjmtM>
25. Bendazzi, I.: *Animation: A World History. Volume III: Contemporary Times*. CRC Press, Boca Raton (1999)
26. Gehrke, W. G., <http://tech.mit.edu/V116/N65/erotica.65l.html>
27. Scarlett, S., <https://sayde-scarlett.medium.com/erotica-as-a-literary-genre-d59b9c4ada1>
28. Suraiya, J., timesofindia.indiatimes.com/articleshow/815524.cms?utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cppst
29. Pilcher, K.: *Erotic Performance and Spectatorship: New frontiers in erotic dance*. Routledge, New York (2017)
30. Irvine, J.: Is Sexuality Research “Dirty Work”? Institutionalized Stigma in the Production of Sexual Knowledge, *Sexualities*, 17(5), 632--656 (2014)
31. Stoller, R. J.: *Sexual Excitement: Dynamics of Erotic Life*. Routledge, New York (2018)
32. Stoller, R. J.: *Sexual Excitement*, *Arch Gen Psychiatry*, 33(8), 899--909 (1999)
33. Winston, C., Trinidad, N., https://dailytitan.com/opinion/hypersexualization-plagues-anime-storylines/article_2f91db1c-7c92-11eb-8b7b-73b24a12e8f6.html
34. Grant, Z., <https://thevaultpublication.com/2019/09/24/the-female-portrayal-in-anime-and-manga/>
35. Brazier, A., <https://nique.net/opinions/2015/10/02/hypersexualization-of-women-in-anime-is-not-okay/>
36. Medium, <https://medium.com/@Iyashikei/why-fanservice-is-important-a8a9234edc39>
37. Galbraith, P. W.: *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Kodansha USA, New York (1999)
38. Padilla, M., <https://comicsverse.com/anime-nyc-lgbtq-rep/>
39. Baron, R., <https://www.cbr.com/queer-anime-characters/>
40. Bennett, N., *Queer Representation in Anime. The Artifice*. <https://the-artifice.com/anime-queer-representation/>
41. Ruddell, C.: *Cutting Edge: Violence and Body Horror in Anime*. In: Attwood F., Campbell V., Hunter I.Q., Lockyer S. (eds) *Controversial Images*. Palgrave Macmillan, London. (2013)
42. Bee, A., https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/the-theme-of-violence-in-anime/BJtw_uJm8VBk7n2gm2k7owKmvz8zWZ
43. IMDB, https://www.imdb.com/title/tt5116410/reviews?ref=tt_urv
44. Chapman, J., <https://www.animenewsnetwork.com/preview-guide/2018/winter/devilman-crybaby/.126094>
45. Frank, A., <https://www.polygon.com/2018/1/8/16862868/devilman-crybaby-season-1-review-netflix>



Is Animation an Hot or a Cool Medium ? Please McLuhan, help me!

Eliane Gordeeff¹

gordeeff@edu.uisboa.pt

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Cartoon; Stop motion;
3D animation;
Cool Animation;
Hot Animation;
Cool and Hot Media;
Live-action Cinema;
Marshall McLuhan

Abstract

This article aims to reflect on Animation and its techniques considering Marshall McLuhan's concepts: *Cool and Hot Media*, presented in his book *Understanding Media* (1964). Despite more than 50 years of existence, the analyzes and technological and social anticipations of the theorist describe our present-day life, justifying the application of these questions to animated art. Therefore, based on McLuhan's studies - which consider live-action cinema as a hot medium and cartoon as a cool medium - this paper develops a complement to these statements. Analyzing the other animated techniques - made from drawing, besides stop motion and three-dimensional animation - by the same McLuhan's frame. A specific analysis of 3D animation is also presented, taking into account its characteristics derived from the technological advances and the forms of production, according to the Canadian studies (about heating and cooling of a medium). This work is part of doctoral research in Multimedia (*The Representation of Diegetic Imaginarium by the Animation, in the Cinema Live-action*, 2018) for the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon.

1. Introduction

When technology advancements are so rapid that we lose our bearings, it's useful to revisit some old concepts in order to find a basis for our daily lives. When one sends or receives icons by mobile, actually the medium is the message, the cell phone is indeed an extension of civilized man, and the general globalization hybridism has resulted in ruptures. These observations apply to the concepts of *Hot and Cool Media* presented by Marshall McLuhan (1911-1980) in his book, *Understanding Media* (first edition 1964).

The theorist wrote about the hotter societies and more developed ones:

“The medium of money or wheel or writing, or any other form of specialist speed-up of exchange and information, will serve to fragment a tribal structure. Similarly, a very much greater speedup, such as occurs with electricity, may serve to restore a tribal pattern of intense involvement [...]. Specialist technologies detribalize. The nonspecialist electric technology retribalizes” [1].

¹ Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal and CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, Brazil.

This article revisits these concepts of McLuhan, that although developed in the 1960s, are still relevant. At the same time, it presents an update of his applications in the context of the current Animation (and its other techniques, not just the cartoon), creating a comparison between the animated and the live-action image. The Canadian himself portrays live-action and animated film as opposing media, referring to them as *Hot and Cool Media*, respectively.

For the development of this reflection, in addition to McLuhan's book, Rudolf Arnheim's and Dominique Willoughby's works are also considered – over several characteristics of animated and filmed works are evaluated. This text is part of extensive doctoral research in Multimedia (*The Representation of the Diegetic Imaginarium for Animation, at Live-action Cinema*², 2019) at the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon.

In the text, all non-English citations were translated just for an easier understanding.

2. Contributions of Marshall McLuhan

Professor of Literature McLuhan devoted his life to the study of the media, developing various thoughts on the subject such as “the medium is the message”, “Cool Media and Hot Media”, “media are extensions of man” [2].

Even today, his studies are not a consensus. However, despite the criticism³, the fact is that McLuhan saw beyond his time. In the context of this article, one considers two of McLuhan's concepts as reference: the qualities of Hot and Cool Media. In initiating these approaches, it is delimited what a medium is⁴.

To McLuhan, the medium is the message “because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action. The content or uses of such media are as diverse as they are ineffectual in shaping the form of human association” [5]. And considering media as extensions of the human senses and of him/herself, McLuhan observes that: “To listen to radio or to read the primed page is to accept these extensions of ourselves into our personal system and to undergo the ‘closure’ or displacement of perception that follows automatically. [...] That is why we must, to use them at all, serve these objects, these extensions of ourselves, as gods or minor religions. An Indian is the servo-mechanism

2 This research analyzed the use of the animated image, in the diegetic representation of dreams, memories, thoughts, and hallucinations (the diegetic imagery), by live-action productions. Its general theoretical context is constituted by the contributions of Marshall McLuhan (1995), on *Hot & Cool Media* and the concept of “rupture of a system/medium”. In light of this framework, the thesis concludes that due to differences between the animated and filmed image, the live-action productions enhances the imagery abstraction intradiegetic level of the narrative to the meta-diegetic (Genette, 1972) with the use of animation as a medium, thus providing the public with another reception level. Therefore, this article contemplates only one part of this work (the second chapter of the thesis), besides discussing the nature of the two images/media, animated and live-action. Other theoretical parts show analyzes about: the representation of the animated and live-action images (considering the studies from Paul Wells, Georges Sifanos, and André Bazin); the narratology (with works by Gérard Genette, André Gardiens, André Gaudreault, and François Jost); the *Imaginarium* diegetic (based on the contributions from Rudolf Arnheim, Georges Sifanos, and Martin Lefebvre). Other articles on this research have previously appeared in Conflua editions.

3 The book *McLuhan: Hot and Cool* (Stearn, 1967) is an example.

4 Roman Jakobson (1896-1982) presents a verbal communication scheme, in which he refers to “contact” as “a physical channel and a psychological connection between the sender and the recipient, that enables them both to enter and remain in communication” [3], that is, a means. Oxford [4] presents the following definition, among others: “Etymology: [...] intermediate course, intermediary, [...] Something which is intermediate between two degrees, amounts, qualities, or classes; a middle state. [...] spec. A channel of mass communication, as newspapers, radio, television, etc.; the reporters, journalists, etc., working for organizations engaged in such communication. Frequently in pl. with the. Cf. media [...]”.

of his canoe, as [...] the executive of his clock” [6]. That is what happens with the current smartphones: they are extensions of the very life of the civilized man of the second decade of the 21st century.

Such considerations can be related to the images from cinema, as being a visible extension of a “collective unconscious”⁵. However, McLuhan himself made a connection between these images and the public’s imagination⁶: “The message of the movie medium is that of transition from linear connections to configurations. [...] To a highly literate and mechanized culture the movie appeared as a world of triumphant illusions and dreams that money could buy” [8].

McLuhan also affirms: “there are two fundamental modes of perception: one, homogeneous, simple linear, visual, hierarchical, explosive ... the other multi-convergent, participatory, tactile, instantaneous and implosive [...]” [9].

2.1. The *Hot & Cool Media*

The concepts of *Hot and Cool Media* are two controversial points of McLuhan [10] [11], which are well understood comparatively. What it means, only make sense from one another, according to his son, Eric McLuhan (1941-) [12]: “to use Hot and Cool to distinguish between media. For example, you might notice that renaissance portraiture is much hotter than, [...] a Cubist painting, which is cool by comparison”. Such concepts are related to their characteristics in themselves, but they are not “closed”. They are intrinsically linked to the societies and technological momentum of which they are part.

The controversy begins with the adoption of words, “Hot” and “Cool”, in an antagonistic way to what would be expected – “hot”, as something more dynamic, and “cool”, corresponding to something colder. However, using hot and cool (that currently means “something interesting” as slang), McLuhan identifies the completeness of the information provided, as a “heating” of a medium, while “cooling” would result in the need for participation of the audience to “complete” the information provided: “There is a basic principle that distinguishes a hot medium [...] from a cool one [...]. A hot medium is one that extends one single sense in ‘high definition’⁷. High definition is the state of being well filled with data. A photograph is, visually, ‘high definition’ A cartoon is ‘low definition’, simply because very little visual information is provided. The telephone is a cool medium, or one of low definition, because the ear is given a meager amount of information. And speech is a cool medium of low definition because so little is given and so much has to be filled in by the listener. On the other hand, hot media do not leave so much to be filled in or completed by the audience”⁸[13].

⁵ That reminds the development of the German Expressionist Cinema that emerged during the period between wars in Germany. Carl Jung’s (2002) [7] studies also address this subject.

⁶ As Edgar Morin (1921-) affirms in *Le Cinéma ou L’homme Imaginaire: Essai d’anthropologie sociologique* (1956).

⁷ For MacLuhan, the term “high definition” does not have the same meaning that has proliferated nowadays - in the sense of the visual definition of the image, due to the development of the creation of digital images, reproduced through the pixels, using the unit of measure of pixels/inch.

⁸ Just what happens today, with the use of mobile phones and social media, where romances, friendships, and fake news, invade the lives of people who peacefully allow themselves to get influenced.

Consequently, a *hot medium* carries inside more objective information.

It does not demand a complement to understand what was seen or heard. McLuhan lists photography, radio, phonetic alphabet, print, cinema, and books as a hot medium. And there is the opposite: the *cool medium* requests for some complementing. The audience needs to complete its information which requires some viewer participation. That is the case of television⁹, telephone, hieroglyphs, seminars, cartoons, and (due to the simplified drawing traits, it “asks” for the viewer to “complete” the missing information of the image). Thus, an important fact is that the cool medium needs the audience’s imagination [15] (even being unconscious participation).

In addressing these concepts, McLuhan considers them as characteristics that can be applied in almost all situations and processes. In the chapter *Media Hot and Cool*, there are references to societies, technologies, dance, literature, and so on that can be considered *hot or cool*, depending on their relationship with the social, political, technical, and cultural situation.

This is significant because it clarifies that these concepts are not limited to the communication field but are attributes or identifications of stages of processes - which began with the change of the oral communication (of the most primitive societies) for the written communication, due to the abstraction of the phonetic alphabet. The writing by synthetic symbols with a sonic bond dissociated the collective (and complex) meaning of pictorial, fragmenting human thought. And next, there was the change from the mechanized to the electric age, which “warmed” the Western societies [16].

In any case, the scope as McLuhan presents these concepts left “the glass of information half full”, regarding these characteristics applied particularly to animation - a *cool* glass, not a *hot* one.

In the face of this context, one has to point three observations regarding *Hot and Cool Media* concepts. First, that the existence of a medium of communication is interlinked with the existence of other means [17] (“Everybody experiences far more than he understands” [18]). Second, this will determine its relation to the environment. Third, when a hot medium gets into a *cool* culture, it will cause strangeness and a different reception [19] than in a *hot* one.

3. The Cinema According to McLuhan

McLuhan identifies the talking pictures as a result of the hybridization of the non-spoken cinema with the radio. On the other hand, cinema is also identified from its beginnings [20] [21] (Méliès, 2008; Günsberg, 2008) as a result of the meeting of the machine and art: photography + drama (Literature and Theater). It is an Art linked to Modernity [22] in which, for the first time in history, the creation of man needed a machine: the camera.

He also identifies similarities between the writer and the filmmaker. The purpose of both is to convey the public to his world of stories [23].

9 Although it is impossible to deny that television was a low-definition medium in the 1960s, McLuhan simply observed a fact. What is no longer applicable in terms of screenshots with 8K resolution televisions. However, McLuhan refers to “high” or “low definition” concerned not only the image quality. He also observed [14] that the warming of a medium is a consequence of its fragmentation and specialization. In this sense, there has been a “heating” of television (medium), but as a *cool medium* of communication, it continues to re-tribalize, creating niches of audience and communities that are now easily found and identified thanks to social networks. With Smart TVs, the feedback and interaction with the public is a daily reality. Therefore, due to new technological possibilities, there has been a “warming” of TV in terms of image, but a “freeze” in terms of audience dynamics.

However, he points out that cinema is a non-verbal medium (with frames, movements, and cuts of the scenes) that requires from the audience a degree of abstraction and understanding of this dynamic. That was only possible thanks to a viewer with prior knowledge: a change of subject, rhythm, and focus between characters, which has been naturally provided by the books reading, being fundamental to the understanding and success of the cinema - "Film, both in its reel form and in its scenario or script form, is completely involved with book culture" [24].

Similarities also exist between the very construction of the printed page and the film. For just as there is the fragmentation of the captured motion, printing typography has the same procedure concerning thought [23][25]. However, cinema has the advantage of presenting more information - that is, cinema is hotter than written information. Since it creates environments with refinements of realistic details [26], using perspective and depth of field, manipulating the image in movement and the narrative. And both the cinema and the book open the way to "an inward world of fantasy and dreams" [27].

With the brutal development of cinema in the USA and the Wars in Europe, McLuhan notes the future changed: "The world eagerly lined up to buy canned dreams. The film not only accompanied the first great consumer age, but was also incentive, advertisement and, in itself, a major commodity. Now in terms of media study it is clear that the power of film to store information in accessible form is unrivaled. [...]. At the present time, film is still in its manuscript phase, as it were; shortly it will, under TV pressure, go into its portable, accessible, printed-book phase. Soon everyone will be able to have a small, inexpensive film projector that plays an 8-mm sound cartridge as if on a TV to screen" [28]. Such a statement is from his book first edition (1964).

4. The Animation in Context of McLuhan Concepts

The animation was not commented deeply by McLuhan, unlike Cinema - at the time, there was no computerization of the production means. The Canadian only states that the cartoon is a cool medium, like the charges. And the *cartoon* can be considered as being an animation technique, but also a denomination to "drawing animation". That can include other animated techniques, whose base is the drawing made in each frame to create the movement simulation. Thus, the techniques performed through the act of drawing (like *cartoons*) have the same characteristics identified by McLuhan, which allows them to be considered a *cool medium*. Since the drawings are the graphic representation of something (a set of traces and/or spots) the viewer can identify a known form by analogy with his/her previous acknowledgment. Thus, as Arnheim [29] affirms, "We easily discover and accept the fact that a visual object on paper can stand for a quite different one in nature, provided it is presented to us in its structural equivalent for the given medium. [...] The psychological reason for this striking phenomenon is, first, that in human perception and thinking, the similarity is based not on piecemeal identity but on the correspondence of essential structural features; second, that an unspoiled mind spontaneously understands any given object according to the laws of its context".

However, stop motion (and its variants), as well as 3D, were not commented on by McLuhan. So, this paper develops that reflection considering his guidelines (*Cool and Hot media*).

Analyzing stop motion with puppets – productions like *Mary and Max* (Elliot, A., 2009) or *Chicken Run* (Lord, P. & Park, N., 2000) –, one can note stylized forms, usual in this animated technique. This fact results in visual information where something is missing, demanding the audience's imagination to complete. Even the movements have a characteristic irregularity. And in this case, the photographic image does not provide all the information: it has its origin from an already reduced and synthesized composition. Then, in principle, it is possible to consider stop motion with puppets a cool medium. The same premise can be applied to sand, painting on glass, and pinscreen animation that creates even shorter, more fleeting, and undefined images.

The same is true for cut-out and strata-cut animations, which result in stylized, simplified images to make their creations viable.

Pixilation is a different case for it works with the figure of the actor (like a puppet) and with real objects, being necessary to consider the aesthetics of each production. For example, in *Neighbours* (McLaren, N., 1952), or *Harpya* (Servais, R., 1979), there is a simplification of the scenes, a movement mimicry, a comedy/dramatization inherent in the technique itself, where not everything is “clear” activating the public imagination. It is not possible “to visualize” all the information therefore these shorts can be considered cool animations by their very nature: producing broken, rhythmic movements, and with a certain degree of forms simplification. So, it is possible to affirm that Pixilation demands spectator participation.

However, if Pixilation is made by a time-lapse from a live-action shot, it can show the regularity of its images besides the completed reality of the scenarios – such as the short film *Uncanny Valley*¹⁰ (Wenninger, P., 2015). In this case, despite being a simulation of a Pixiation image, these productions produce a medium that is more similar to a *hot* one than a *cool* one.

4.1. 3D Animation in the Context of McLuhan Analysis

In examining the case of 3D Animation, according to the concepts of McLuhan, two specific situations must be considered: its aesthetics and its production forms. For this path, concerning its aesthetics, a 3D animation may or may not:

- a) to have an accurate visual representation of the photographic image – like in *The Polar Express* (Zemeckis, R., 2004);
- b) to show a cartoon aesthetic – like in *The Peanuts Movie* (Martino, S., 2015);
- c) to create a fantastic visual through elements that simulate the photographic look; or
- d) to create the unreal using creatively the possibilities of the technique and not just a visual imitation of the real.

Analyzing each of these four aesthetic situations, one can observe:

¹⁰ Teaser em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ygtu9OaAkjI>

- a) The photorealistic visual reproduced with 3D animation gets this technique closer to this kind of image, increasing the distance of the unpredictability and the natural irregularity of the drawing traces. That results in a “warm-up” of the animation as a “medium”. Since the images are high-definition thus, according to McLuhan, there is nothing the audience needs to “complete” the image. As a consequence, it is possible to consider 3D animation as a *hot medium*.
- b) The productions whose aesthetics are on the border between the photorealism and the simplification of the cartoon – *The Incredibles* (Bird, D., 2004) is an example. This production uses stylized drawings for its characters (that remember the comics). However, the backgrounds and props, such as the ocean in the island sequence (in Bird’s film), have the realism of a photographic image. Although, even in these cases, the force of graphic simplification plus the character’s movements show results similar to the cartoon. In other words, they require a supplement from the audience. Although, it stands out that the design of *cool and hot media* is a comparative condition. Therefore, a 3D animation with cartoon aesthetics is warmer than a cartoon but cooler than a 3D animation with a photo-realistic aesthetic, like *The Polar Express*, because it is more linked to an imitation of the real.
- c) When a realistic-looking 3D image works metaphorically, as in the short film *Aenigma*¹¹ (Ntoussais, A.; Fatouros, A., 2016), which presents diverse elements (living statues, ornaments, monsters) created with a photo-realistic visual, but related subjectively, it is possible to consider that a cool medium. Even if the public can identify shapes and textures, there is much to be “completed” and “interpreted”. This kind of production in which the sense of reality is deceitful as a mirage. In artistic terms, that enriches the use of this animation technique.
- d) When 3D animation creates a whole new environment without the sieve of the real image: as in the sequence *Tale of the Three Brothers* from *Harry Potter & The Deathly Hallows Part 1* (Yates, D., 2010), in which the characters resemble ghosts-puppets, with an undefined form in a diffuse, bi-color and contrasting ambience. Of the four mentioned possibilities, this is the only one that presents itself as the coolest, as it further instigates the audience to complete the visual information than the previous ones.

Regarding the production models of a 3D animation production, there are also some other points to consider.

The animation system based on computerized, digital technology in three dimensions enabled the animator to work and visualize on the X, Y, and Z axes, from a two-dimensional screen monitor. In this 3D environment, it is possible to have the same production variables as a live-action movie or a stop motion animation with puppets. However, there is a different dynamic at work because everything in a 3D environment is created (artificially and indirectly using a computer). As Willoughby observes, “the game of these digital

¹¹ Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=pqNNA5qSojc>. Site: <https://www.aenigma-film.com/#>

characters is obtained according to a growing number of control parameters, in order to recover, through sculpture the original plasticity of the hand-drawn cartoon” [30]. Even the camera that records the action is a creation of this environment: “The camera benefits from all-powerful graphics: immaterial, reduced to a geometric point, it flies, spins, crosses walls and beings. It slips absolutely everywhere in stunning pursuit, digging the depth of space along with dizzying trajectories ghost trains or fighter aircraft” [31].

3D animation technology has created another type of work. It turns virtual the process and environment in which it happens. Consequently, it offers the illusion / total simulation representation¹².

Nowadays, several moments of the strong impact of the action films (scenes of destruction, battles, and others) are programming task results. For example, the crowd effect in *The Lord of the Rings: Two Towers* (Jackson, P., 2002), was achieved through the program created especially for this production, the *Massive* [32]. Through this particular software, scripts or plug-ins – which work in conjunction with the main programs – is activated an electrical-mathematical communication with the characters (created in 3D). Thus, they can move according to the program and the animation director’s orientation.

In other words, that is the electrification (McLuhan’s term), codification, “complexification” and “inlaying” of the animating act – where the participation of the animator, in the traditional conception, is more limited – with the appearance of other professionals and methods that previously did not exist in the chain of production. In productive terms, such characteristics make 3D Animation the *hottest* of animated techniques. As McLuhan affirms: “Electricity does not centralize, but decentralizes. It is like the difference between a railway system and an electric grid system: the one requires rail-heads and big urban centers. Electric power, equally available in the farmhouse and the Executive Suite, permits any place to be a center, and does not require large aggregations” [33].

What was previously done by a professional, now it is distributed by a decentralized chain. That is a consequence of the electric age, according to McLuhan, often undefined. Since these programs are created and adapted to each production demand, the professionals who worked to create the new programming algorithm are not only the professionals belonging to “this” production. However, anyone who develops this algorithm and the software itself is connected to the whole new mathematical engine.

5. Conclusions

To summarize and synthesize some points discussed so far, figure 2.1 proposes a systematization of the relations between the concepts *Hot and Cool Media* and the animated techniques, highlighting the relativity of each animation technique.

Many of the issues addressed in this paper are technological development that have changed the entertainment industry but that took place after McLuhan’s death. Cinema has suffered from the television demand, and

12. Everything made in a 3D environment is virtual and does not exist. It’s “so illusory” that if the computer’s hard drive fails or loses power, the character, the scene disappear if no backup has been made. Unlike a drawing on paper or the stop motion puppets.

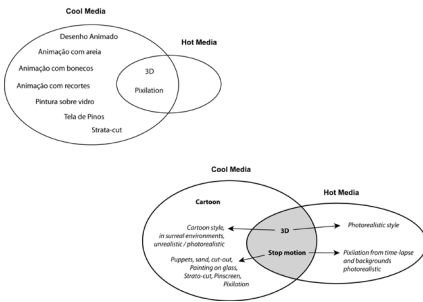


Fig. 1. The Animated Techniques and *Hot and Cool Media* Concepts. 3D and Stop motion can be considered *Hot or Cool Media* depending on their characteristics.

due to computerization, the inevitable modifications in forms and production means. Therefore, one identifies the warming of the cinematographic production process (Animation and Live-action) with the acceleration of the time in the production dynamics and its virtual process. That happened due to several factors. The processing of the digital capture of image and sound is the primary one, from which all others flow. With the adoption of digital cameras, editing software, and captured and animated image processing, there is no need to reveal the film. The image files go straight to the production server

(computer) for the treatment and editing phase. All visual creation - backgrounds, atmospheres, natural disasters, monsters/characters, facial masks, and various effects - is done in a virtual/digital way. Nowadays, one can easily manipulate and edit these files, interfering directly in the software programming to perform any task that can be automatized - such as the animation of particles or fluids¹³. And to complete, there was the development of the human or animals movement capture (motion capture), with its conversion into numerical data to later, to be applied in a virtually created character.

It should highlight that the sectioning of an action (a frame-by-frame animation) goes on mechanically or virtually, which in this case, is artificial. Furthermore, from the cinematographic production point of view, technological change has affected other professionals, such as makeup artists and costume staff, since the scenarios and characters may now be virtual. More one time, as McLuhan had pointed out, the changes are more deeply on the periphery than at the center of the event [35].

Another observation is: much of the technological evolution absorbed by the cinema resulted in the adoption of working methods from the animated and the television videotape productions. However, one should note that, even while production systems, Live-action Cinema and Animation, can/could be considered *Hot and Cool* processes, respectively.

McLuhan's distinctions between Cool and Hot media concepts, which extend to animation and cinema, also serve to reinforce the inherent characteristics of each of these media: the differences which individualize them as moving images (the first medium is more subjective concerning the second one), despite the intense current mixing of these images. The McLuhan studies are also relevant in explaining the virtual image's terrain gain in the audiovisual market. Not only for economic reasons but also as a reflection of human society's socio-technological moment.

References

1. McLuhan, M.: *Understanding Media* (3rd Ed.). Massachusetts: MIT Press. (1995). p. 24 .
2. Ibidem.

¹³ The particle system: "It is a collection of individual points of existence, that when grouping in gatherings that change through time, assume the appearance of indistinct things. In this system, particles are born, live, and die in a given period, according to rules that define the behavior corresponding to the element to be represented such as, water, fire, fluid, spray, foam, among others." [34].

3. Jakobson, R.: *Linguística e Comunicação* (24ª. Ed.) (I. Blikstein; J. P. Paes, Trad.). São Paulo: Editora Pensamento-Cultrix. (2007). p. 123.
4. medium. (n. and adj.). In Oxford University Press (2018). <http://accesdistant.bu.univ-paris8.fr:2179/view/Entry/115772?redirectedFrom=medium>
5. McLuhan, M. Op. cit. p. 9.
6. Ibidem. p.46.
7. Jung, C.: *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (2nd. Ed.) (M. L. Appy; D. M. R. F. Silva, Trad.). Petrópolis: Editora Vozes. (2002).
8. McLuhan, M. Op. cit. p. 12.
9. Perniola, M.: *A Estética do Século* (T. A. Cardoso, Trad.). Lisboa: Editorial Estampa. (1998). p. 80.
10. Stearn, G. E. (Org.). *McLuhan: Hot and Cool Media*. Nova York: New American Library (1967).
11. Beinsteiner, A.: *Hot/Cool Vs Technological/Symbolic: Mcluhan And Kittler*. In Birkle, C.; Krewani, A.; Kuester, M. (Ed.). *McLuhan's Global Village Today: transatlantic perspectives* (4ª. Ed.). (pp. 21-29). London: Pickering & Chatto (Publishers) Limited. (2014). <http://bookliblist.com/e-books/406580-mcluhans-global-village-today-transatlantic-perspectives.html>.
12. McLuhan, E.: *Comunicação pessoal* (julho 01, 2017)
13. McLuhan, M. Op. cit. pp. 22-24.
14. Ibidem., p. 23.
15. Beinsteiner, A. Op. cit. p. 23.
16. McLuhan, M. Op. cit. p. 272.
17. Ibidem. p. 26.
18. Ibidem. p. 318.
19. Ibidem. p. 30.
21. Méliès, G.: *Les Vue Cinématographiques [1907]*. In Banda, D.; Moure, J., *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* (pp. 95-107). Paris : Éditions Flammarion. (2008).
21. Günsberg, A.: *La Réalisation Artistique des Pris de Vue ... (1907)*. In Banda, D.; Moure, J. *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* (pp. 108-111). Paris : Éditions Flammarion. (2008).
22. Morin, E.: *Le Cinéma ou L'homme Imaginaire : Essai d'anthropologie sociologique*. Paris : Arguments Les Editions De Minuit. (1956).
23. McLuhan, M. Op. cit. p. 285.
24. Ibidem. p. 286.
25. Ibidem. p. 295.
26. Ibidem. p. 288.
27. Ibidem., p. 292.
28. Ibidem. p. 291.
29. Arnheim, R.: *Art and Visual Perception: A psychology of the creative eye. The New Version*. Berkeley: University of California Press. (2004). p. 141.
30. Willoughby, D.: *Le Cinéma Graphique une Histoire Dessins Animés : Des jouets d'optique au cinéma numérique*. Paris: Éditions Textuel. (2009). p. 267.
31. Ibidem. p. 266.
32. Beck, J. (Ed.): *Animation Art: From pencil to pixel*. London: Flame Tree Publishing. (2004). pp. 356-357.
33. McLuhan, M. Op. cit. p. 36.
35. Barbosa, A. L.: *Arte da Animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac São Paulo. (2001). p. 378.
35. McLuhan, M. Idem.



Audition for coffee makers. Exploring the identity of a timeless mass-product with animation

Nicolò Ceccarelli¹ and Paola Dore²

ceccarelli@uniss.it; sakukata96@gmail.com

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Animation, Exhibit Design,
Design, Italy,
Coffee Maker,
Anthropomorphic

Abstract

A side project within a wider effort for an exhibit at Tianjin's Design Week on the very Italian relationship between design and coffee, the short animation we created offers an angle on how often design helps to confer character to industrial products. Given the very special place coffee has in Italian culture, the '*caffettiera*', that small mass-produced artefact for brewing coffee at home, not only is a constant step through the history of our design, but is a key component of the Italian domestic landscape. Over time therefore, legions of designers have taken up the challenge ending creating a few masterpieces as well as some mediocre pieces, and at times, even some abominable objects. Given that both the technology and the components of the '*moka*' coffee maker model are the same, a comparative study of this industrial artefact allows to isolate form from function highlighting how, in their work, designers relate to visual metaphors and other elements of formal language to reach the market with a product with its own distinctive identity. In order to point out this specific aspect in product design for the public of Tianjin's event we decided to create a short film in which animation, storytelling and irony offer a different – and we believe engaging – take on the inner meaning of designed products.

1. Introduction

Audition for coffee makers is a film about coffee makers and is part of a wider plan for an exhibition on Italian design originally intended to be set up within the 2020 edition of Tianjin Design Week (TDW) in Tianjin, China. As the outbreak of the pandemic forced us to temporarily stop the design of the exhibition, the project was re-directed as a Master dissertation, which Paola Dore discussed in the spring of 2021. As the 2021's Design Week edition was also cancelled, the design for the exhibit is in stand-by, but as we look forward to being able to get back to it, possibly presenting it in 2022, we wish to present here this important intermediate achievement of our original project.

As part of an established and fruitful collaboration with TDW, the idea of creating an exhibit on coffee makers originated at our university research laboratory. The project was intended as a way to present a characteristic element of the Italian culture, offering a non-obvious perspective on our industrial



design, as well as our manufacturing tradition to the Chinese public. The project is also a fine example of our unit's approach to applied research in the domain of multimedia integration within the more traditional craft of exhibit design.

Over the last few years, the design of museums and of exhibits has progressively intersected a widespread application of digital so-

lutions: audiovisual artefacts, mixed media and multimedia are increasingly exploited to create a backbone for sophisticated projects aimed at enhancing the experience, the presentation of information and interpretation, as well as to find ways to engage new generations of visitors.

From the very early planning steps of the exhibit, a series of logistic and organization constrains (noticeably a limited budget for shipping the actual pieces) induced us to limit the presentation of the actual artefacts, orienting instead our presentation strategy on the display of custom photographs, info-graphic and informative displays. Along this track we decided to enrich the presentation with a series of short animated contributions. The idea has important historical precedents, such as the *Mathematical Peep Show* created by the Eames Office for their *Mathematica: A World of Numbers... and Beyond* exhibition, a landmark project originally presented at the California Museum of Science and Industry in 1961 with the support of IBM.

Besides offering a viable and more flexible alternative to the actual display of historic artefacts, exploring animation as a key element of the contemporary communication scenario is one of our main areas of investigation. Taking advantage of the synergetic combination between the physical nature of exhibits and the diegetic power of audiovisuals has, in fact, been at the centre of various projects in which our research unit has been directly involved in over the last few years [1, 2].



Fig. 1. The original concept for the *Audition for coffee makers* project.

Fig. 2. One frame of the completed animation.

2. Italians and coffee, a design affair

Coffee drinking is a very popular Italian habit and an important element of our culture. This special relationship is generally linked with the characteristic *tazzina*, the small white china cup from which Italians rapidly sip their espressos leaning against the counter of the bar (in Italy we even refer to the bar itself as '*Caffè*', meaning coffee...). Nevertheless, perhaps an even more significant aspect of the relationship between Italians and coffee, although less obvious for its more intimate connection with its domestic consumption dimension, is the coffee that Italians brew and drink at home.

As a matter of fact, a variety of different types of domestic coffee machines have been traditionally used in Italy for this preparation. Due to its importance in the Italian domestic landscape, starting from the well-known progenitor 1933 'Espresso' Bialetti, so widespread throughout the world to be almost an icon both of coffee and of the Italian spirit itself, the domestic coffee maker, which we usually refer to as the 'moka' has gone through many adaptations through time. Ending up under the telescope of both famous commercial brands (among which Bialetti, Lagostina and Alessi) and of many Italian design Masters [3].

Possibly because of the very intimate nature of our relationship with home-brewed coffee, this reinterpretation effort has often been characterized by statements of strong identity: any designer that has in Italy approached this task has given its coffee machine a distinctive and strong character. Hence the key idea of our exhibition, to frame this peculiar trait within the point of view of the specific character of each coffee maker, taking advantage of animation's proverbial capacity to embody a personality to offer a fresh perspective on this very interesting chapter in the history of Italian design.

Moving from the idea of presenting something that, despite being less well-known outside our country, is not only a classic theme of Italian design but also an important trait of our popular culture, has hence become for us also an opportunity to present something we believe to be a very specific Italian way to design. Moreover, in general terms, the project also offered us a way to present the didactic approach characterizing this discipline in our country and within our school.

3. Working on the Analogy

All 'moka' coffee maker stem from the innovative formula originally introduced (and patented) by its inventor, Alfonso Bialetti. Although the actual working components of this 'archetype' have more or less stayed the same since 1933, countless different *moka* models have so far made their appearance. The variations mainly regard shape and materials and can be associated with different factors: the need to bypass a patent (the 'mother' of any variation in mass production), responding to specific production constraints, wishing to reach the market with something 'new', but also to confer – as for key design brands – a status to a specific model [4], or more prosaically, simply reaching the market with a cheaper, more competitive price.

Within this complex set of elements, the role of style clearly plays a crucial role. But there is much more to it. A learned observer will, for instance, be easily able to spot and interpret both the little formal signs – those that make the actual 'language of design' – as well as the more practical solutions (and compromises) associated with any mass production process. It is the industrial designer's task to master the many existing variables towards a combination that, once embodied in a specific product, shapes its distinctive personality.

In this perspective, the Italian *moka* coffee-maker – a relatively simple 'machine' in terms of its basic components, that has over time produced an astonishing cornucopia of variants – is an excellent case study: a mass-pro-

duced industrial artefact which, with varying degrees of success, has been for decades designed to speak with its own voice to its potential customers.

In line with earlier experiences carried out in various projects over the recent years, we concluded that the audiovisual medium – and more specifically the language of animation – could greatly help us in enhancing our message by presenting a complementary point of view to the exhibit's public.

The solution we found as most appropriate was to create a fictional narrative within which animation could do one of the things it does best – giving life to inanimate objects – through a classic anthropomorphic solution. As Paul Wells in fact suggests, commenting Jean Piaget's discussion of "systems of transformation" animation, in its relationship with objects, "is inherently a *system of transformation*", in which [...] "*Reality is assimilated and transformed through the principles of analogy and metaphor*" [5].

The idea of conveying character by associating human attributes to animals [6] – from Aesop's fables to Orwell's 1945 *Animal Farm* (and its Halas and Batchelor 1954's animated feature film version) – or things – from the allegories by Mannerist painter Giuseppe Arcimboldo to Pixar's *Luxo Jr.* and *Cars* – to build empathy and creating an emotional response, is as old as storytelling itself. As part of the classic repertoire of traditional rhetoric, anthropomorphism is a very common device in animation, which has been exploited countless times in shorts, commercials and educational projects.

A similar trajectory can be traced in the experimental work started at the end of last century's 70's within the so called 'radical design' movement [7], aiming at rethinking the role of design in the wake of the raise of the consumerism society. A path which would soon be incorporated in the 'post-modernist' design practices, as well as in the pioneering marketing strategies of the main design-driven firms of the time.

In the early '90 a team of designers and thinkers gathered at the Alessi Design Center to initiate *F.F.F. Form Follows Fiction* [8], a meta-project aimed at creating "objects that were like characters, actors in a 'fiction', storytellers of relational stories. The objects on the table thereby became a family of little creatures, animate beings capable of creating relationships in the domestic world" [9]. Increasingly turning for inspiration to cartoons and pop-art, the explorations lead during such experimental workshops opened the way to a totally new approach towards the shaping of every-day objects.

Back to our task, we hence started by freely defining possible visions of the personality of a series of different models of well-known coffee machines, associating each of them to an anthropomorphic character. The subsequent solution in order to stage these 'characters' was the audition of a fictional TV talent-show, in which various coffee makers compete for a spot on the stage. Each coffee maker has therefore to take the floor performing in front of a fictional camera therefore proving its talent by 'singing' a song (the characteristic sound of the boiling water going through a *moka*'s coffee filter), while moving, dancing and expressing itself.

The path followed along this process is somehow similar to that described by Thomas and Johnston's in their classic book *The Illusion of Life*, reporting Walt Disney's approach to Character Development [10]: the development of our cartoon's character was in this respect completely intui-

tive. We state this not because we are so impudent to compare ourselves with the great Walt, but to remark how our ultimate goal was not the quality *per se* of the animation (which happens, by the way, to be quite good). Our small experiment was primarily intended to explore an emphatic and entertaining way to disclose the profound relationship between a mass-produced object and the potential aura that design can project upon it.

The animated show we have created for our exhibit is therefore intended to illustrate the process that industrial designers typically put in place as they seek to combine functional, stylish and ‘fictional’ elements in their work. The performance of the *Moka Bialetti* revolutionary progenitor, culminating its performance in an amazing *crescendo*, is balanced by the sober and aloof show of Aldo Rossi’s 1988 *La Cupola*, one of the most iconic pieces from the celebrated design factory Alessi [5].

Within a light-hearted, ironic, general mood, each audition is intended to present a profound, although personal, perspective on the actual character of these iconic design pieces, offering the public of the TDW a conceptual tool for decoding some elements that make up the language of design and marking it as a crucial cultural statement.

In turn, then, six celebrated coffee-makers take the fictional stage, each presented through a very personal interpretation.

No element or trick of the trade of classic animation is omitted for this *mise en scène*: the animation itself, of course, but also thickness and irregularity in the drawings, color, glittery highlights suggesting materiality, puffing steam coming out of the coffee maker’s beak. A crucial component is sound: in the fictional audition, the key part each machine must perform (and is ideally judged for) is in the last

10 seconds in which in a *moka* the boiling water finally spills through, after reaching the filter holding the ground coffee – a very familiar element of the Italian domestic sound landscape. This very specific gurgling sound has been reproduced for each coffee maker by a different person, adding to the overall effect another distinctive element of personality, such as in the amazing interpretation of Michele de Lucchi’s *La Pulcina* (“the chick”).

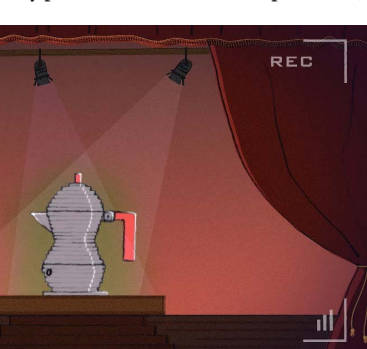


Fig. 4. The ‘chick’ (*Pulcina*) coffee maker ready to audition.

Although the less explicit elements come into play to complete the action: for each of the six setups a specific chromatic mood was studied, so that as the action reach its climax the background’s color shades subtly reinforce the atmosphere; the stage microphone reacts, swinging back and forth to underline the energy in action.

Fig. 3. Study for the ‘Moka Bialetti’ *crescendo* animated sequence.



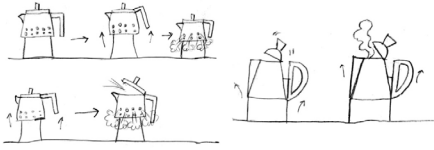


Fig. 7. Storyboarding the action for the Zani and Brew models, as a result the coffee makers acquire a quasi-human character.

tral tones characterize the *Cupola*'s cerebral act, the background warm colors for the *Vesuvio* coffee maker anticipate its explosive *finale*. For each we studied a chromatic equalizer, a sort of aura surrounding the central spot where the coffee makers perform changing its size, color and rhythm as the action develops. Similarly, the scene's key props – the theatre's curtain and stage, the microphone, the background spotlight – hand drawn for achieving a softer and warmer feel, were adjusted for each scene according to the script.

Finally, it is the post-production task to balance each element to achieve the required feel. In order to suggest that we are watching a live performance to be recorded for further study, a pretend recording interface (displaying information on the level of battery charge, the record on/off state, etc.) was superimposed to every set. A final typical focus glitch adds further 'realism' to the scene.

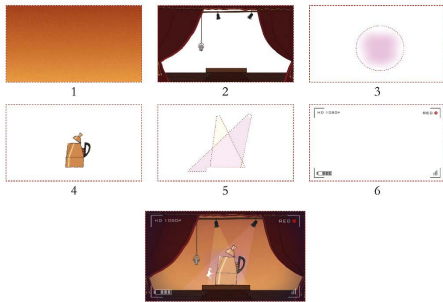


Fig. 8. Different post-production layers and effect passes converging into the final composite frame.

5 Conclusions

A short-animated film intended to present a selection of Italian iconic designs to the public of Tianjin's Design Week has allowed us to explore the power and versatility of the language of animation to convey the specific character of six celebrated coffee makers. The film somehow breaks-up some of the steps that industrial designers exploit to assign a specific personality to their designs, modulating them and re-combining them as elements of one of animation's most classic anthropomorphic tricks.

The stylish complexity of six iconic designs is hence translated into a short and amusing story, that presents with wit a crucial trait of the art of design.

References

1. Ceccarelli, N.: Playing with the fairies. An Experiment with animated environmental communication, in "CIDAG 2018 Book of Proceedings", ISEC Lisbon, (2019)
2. Ceccarelli, N.: Images of Identity: Exploring Local Identity Through Visual Design, in "Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination", Springer Nature Switzerland AG, (2020)
3. Alessi, C.: *Le caffettiere dei miei bisnonni. La fine delle icone nel design italiano.* UTET, Torino, (2018)
4. Sudjic, D.: *The Language of Things.* Penguin, London (2009)
5. Wells, P.: Chairy Tales: Object and Materiality in Animation, in "Alphaville: Journal of Film and Screen Media", Issue 8, Winter 2014. p. 9
6. Wells, P.: *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture.* Rutgers U.P., New Brunswick, NJ (2009)
7. Branzi, A.: *Introduzione al design italiano,* Baldini e Castoldi, Milano (2015)
8. Alessi A.: *The Dream Factory. Alessi since 1921,* Rizzoli, Milano (2016)
9. F.F.F (Family Follow Fiction) 1993, <https://www.lpwk.it/collections/channel/f.f.f.-family-follows-fiction>, LPWK, Retrieved sept. 18, 2021
10. Thomas, F., Johnston, O.: *The Illusion of Life,* Disney Editions, New York (1981), p. 392

Hölderlin's Echo VR: Visual Storytelling for an Animated Biography



Hannes Rall¹

{rall}@ntu.edu.sg

[Animation/Motion Graphics]

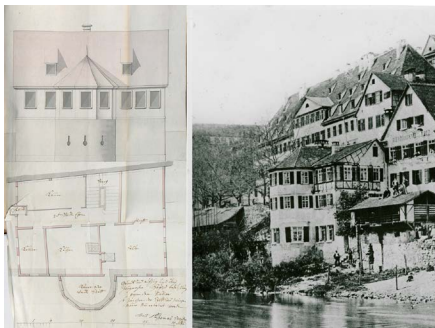
Abstract

Friedrich Hölderlin (1770-1843) is one of Germany's most revered and imminent poets and writers. The multi-media project *Hölderlin's Echo* was initially developed on the occasion of the 250th anniversary of the birth of Friedrich Hölderlin (1770-1843) and is currently in the final stages of completion. A central research goal is to test innovative media formats for the mediation of literature, music and the visual arts. *Hölderlin's Echo* consists of four sub-projects: a documentary film, a song recital, Tower a web documentary and a VR experience for the permanent museum-exhibition in the Hölderlin Tower

Hölderlin's Echo VR is designed as a serious game: In an authentic VR-reconstruction of Hölderlin's historical tower-room in Tübingen, the player can step through 5 windows into virtual spaces that represent 5 different time periods from the poet's biography: Childhood, education, study and exploration, his tragic love affair with Susette Gontard and ultimately the final years of his life, spent isolated in the tower room. The central idea is to move beyond a traditional documentary approach based merely on factual replication. Instead, boundaries between work and life, fact and fiction are deliberately blurred to echo the poet's spirit through artistic interpretation. In this paper, I will give insight to the creative process that I oversaw as animation director. Through the formal analysis of the 5 different VR levels, I aim to unpack the rationale for the narrative and design choices that were made to resonate with Hölderlin's life and work. The findings can suggest new approaches to animated documentary and demonstrate the potential of artistic biography in a fully immersive medium.

Keywords

Classic Literature,
Biography,
Animated Documentary,
Visual Development,
Visual Storytelling



1. Introduction and Major Research Questions

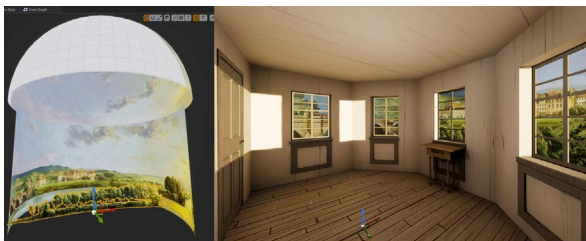
Friedrich Hölderlin (1770-1843) is one of Germany's most revered and imminent poets and writers [1]. A key element of the biography of this famous writer is his isolation in the Hölderlin

Fig.1 Floor plan and 19th century photograph of the famous tower room, Hölderlin spent the second part of his life in.

Tower in Tübingen where he spent the second half of his life [2],[3],[4].

The multi-media project *Hölderlin's Echo* was initially developed on the occasion of the 250th anniversary of the birth of Friedrich Hölderlin (1770-1843) and is currently in the final stages of completion. The project was originally initiated by Prof. Susanne Marschall at the Centre for Media Competence (ZFM) at the Eberhard Karls University of Tübingen. Further institutions involved are the Stuttgart Media University (HdM) and Nanyang Technological University Singapore. One of the main research aims is to test innovative media formats for the mediation of literature, music and the visual arts. Therefore, *Hölderlin's Echo* consists of four sub-projects: a documentary film, a song recital, a web documentary, and a VR experience for the permanent museum-exhibition in the Hölderlin Tower. My paper will take a closer look at the creative production process of the latter.

Fig.2 The entry point of the VR experience is the authentic reconstruction of the historical tower room in its 19th century state. The images show the method of projecting the digital 2D painting in 3D space (left) and the final render (right).
Digital painting by Michael Meier, texture mapping and VR implementation by Sulaiman Abdul Bin Rahman.



1.1. A Serious Game

The project *Hölderlin's Echo VR* creates an interactive VR experience that negotiates the poet's life and work. The project was begun in 2020 and is currently nearing the completion of a fully playable prototype that also represents the final look. *Hölderlin's Echo VR* is conceived as a serious game: The VR user enters the game by accessing the virtual replication of Hölderlin's Tower Room. We reconstructed a version of the historical Hölderlin room, primarily from the data of the Marbach Literary Archive. As the point of entry for the user, it offers a view into the authentically reimagined landscape of the poet's hometown in the early 19th century. After completion, the VR experience will be installed in the physical tower room in the museum itself. This will offer the attraction to virtually travel backwards in time. At the same time, it gives the player time to adapt themselves to VR in a familiar environment before departing into more adventurous levels of immersive exploration.

Continuing on from this central space the player can activate and influence virtual memory spaces, that are accessible through the 5 windows of the room.

This is achieved by interactively changing the room to a magical mode that allows the user to teleport into these spaces.

They represent 5 different time periods from Hölderlin's biography: Early childhood, education, study and exploration, his life-changing tragic love affair

with Susette Gontard and finally his later years, spent in isolation.

They are designed to provide insight into Hölderlin's literary work and biography through interactive exploration: The user can trigger micro-narratives and gamified interactions in each level, every stage of the poet's life.

While sharing the element of biographical reflection with the simultaneously created documentary (film), the VR experience distinguishes itself by embracing the possibilities of the fully immersive medium: It takes on a delib-



Fig.3 An example for the switch from the 19th century landscape (left) to the magical mode (right) that allows access to other levels through the windows.

erately non-linear narrative approach that replaces the purely linear concept of storytelling in film. This also means that periods of the biography can be accessed in non-chronological order, therefore enabling the user to assemble a kaleidoscopic impression of the poet's life. The rationale for this approach can be found in Hölderlin's tumultuous life itself that is characterized by disruption, fragmentation and ultimately unreliable perception of "reality." Defying the tropes of a conventional biographical account, the heightened subjectivity of interactive immersion can mirror this life experience.

The deviation from conventional retelling of chronological biography consequently also informed the design choices being made for the various segments. The focus on subjectivity and creating visual equivalents for emotional states was mirrored by the strongly stylized approach to the designs of each window/biographical segment.

In return, the openly disclosed artificiality of the worlds created, allows the user to recognize the presented as artistic interpretation instead of factual replication. This is an important point because it prevents a claim to (factually) truthful replication where it is not intended.

This argument has been made in previous literature and has become a key rationale for justifying the use of animation for documentary purposes [6],[7],[8],[9].

Likewise, I have previously primarily engaged with authentication strategies for animated documentaries in traditional film. The focus of the current paper, however, lies less on justifying the use of animation in non-fictional context. Instead, this time my interest lies with the theoretical and practical implications of creating an animated docu-play with fictional and non-fictional elements for a fully immersive environment (VR). This means examining a sub- category of documentary, the biography of a historical person, in a new and previously rarely explored context. *Hölderlin's Echo VR* negotiates historical facts with a hybrid strategy that merges Hölderlin's biographical data with allusions to his poems.

This is mirrored by the research questions that informed the production process and led the visual analysis of the artistic results.

1.2. Research Questions

In which way can fictional storytelling techniques be employed to enhance a biographical exploration of a historical figure?

What are the criteria for defining a visual language that mirrors the qualities of Hölderlin's written poetry?

Ahead of engaging in project-related answers to these questions, the following section gives an overview of the significance in a wider context.

2. Context in Creative Practice and Theory

The use of fictional narrative techniques has a long tradition in filmic documentaries [10]. This particular aspect of documentary filmmaking has also been well examined in theory [11],[12]. However, similar projects and theoretical publications are few and between when considering VR experiences.

There is a wide array of literature published that engages with the general challenges and opportunities of live action documentaries in immersive media, some even focussing on the specifics of reconsidering narrative approaches [13],[14].

As has been pointed out previously, there is also an abundance of literature on the wide variety of aspects of animated documentary in general. In fact, this is an area that has enjoyed tremendous growth in both theory and practice over the last 2 decades [15],[16]. The focus of my paper, however, lies less on justifying the use of animation in non-fictional context. This debate has already been sufficiently covered by multiple papers [17],[18] that support the idea that specific properties of animation can add value and new aspects to documentary film making. Therefore, this debate does not need to be repeated and I understand the legitimacy of using animation in non-fictional context as a given.

In comparison, publications engaging specifically with animated documentary in **immersive media** are scarce and they do not engage with the angles I aim to explore.

Examples can be found with Ady [19] and Job [20] – yet any of these papers neither provide an examination of hybrid narrative techniques nor an analysis of design choices related to content. In her text *Virtual Animated Documentaries* Nea Ehrlich [21] shortly touches only on more general aspects of virtual environments as a point of reference or a mode of delivery for animated documentaries. One of the closest approximations of my current research-approach would be Chunning Guo's excellent paper *Hard Life with Memory: Prison as a Narrative Space in Animated Documentary and Virtual Reality* [22]. This essay unpacks the connections between the modes of delivery, aesthetic and design choices and the intended communication impact. However, it negotiates an entirely different topic and does not address the specifics of representing an artist's biography through artistic interpretation.

In summary, existing practice and theory offer little benchmarks for comparison. Even more so if one considers the particular aspect of employing fictional narrative elements within a non-fictional framework (documentary).

Therefore, the new dimension added in the essay at hand is to examine such hybridized storytelling in the context of a fully immersive environment (VR). Additional elements which need to be considered are user immersion, interactivity and non-linear storytelling.

In previous papers I have primarily engaged with authentication strategies for animated documentaries in traditional film.

My interest lies with the theoretical and practical implications of approaching a sub- category of documentary, the biography of a historical person, in this new and previously rarely explored context. It is further important to emphasize that the focus of my investigation is not to contextualize *Hölderlin's Echo VR* within classical game-theory and ludology. This would

merit an entirely different examination also because our project dispenses with classical game tropes (e.g., scoring points to access new levels).

3. Hölderlin's Echo VR: Overview and General Concept

Hölderlin's Echo VR negotiates historical facts with a hybrid strategy that merges Hölderlin's biographical data with allusions to his poems.

A new dimension is added by recontextualising such hybrid storytelling within a fully immersive environment (VR). Additional elements which need to be considered are user immersion, interactivity and non-linear storytelling.

Continuing on from the previously described activation of 5 magical portals, the image below shows how they are arranged in chronological order.

The crucial point for the narrative structure and the corresponding design decisions was not to aim for a realistic replication but an artistic, strongly stylized interpretation that corresponds visually appropriately with the literary poetry of Hölderlin's texts.

The rationale behind this approach lies on the one hand with our aspiration to access the poet's states of mind through his works as much as through biographical reference points.

On the other hand, it mirrors the fact that particularly Hölderlin's biography is full of gaps and uncertainties concerning the historical truth [23].



Fig.4 The 5 windows in the VR tower room that will allow the user access to 5 different VR worlds that relate to 5 stages of Hölderlin's life.

This created challenges and opportunities at the same time and was crucial to consider for narrative and visual development. The key concept was the idea of the VR environment as a theatrical stage. All virtual spaces that are accessible through the 5 windows present a world that immediately discloses its artificiality to the user. Thus, creating the optical equivalent of the unreliable narrator any notion of historically accurate replication of events is disposed of immediately.

The user is made aware of the fact that they are watching a construct of artistic interpretation not a claim to accurate historical authenticity.

In return this creates a freedom to step away from a chronological recounting of all biographical data towards a playful immersion into life and writing of Hölderlin.

Accompanied by the recital of key poems from the corresponding stages of the poet's life the visual narrative reveals itself as gamified allegory instead of dry educational exercise.

It becomes obvious to the player that they are engaging with a hybrid between an artistic adaptation of the poems and the playful immersion into factual biography.

This general concept is varied throughout the 5 environments with stronger emphasis on either poetic adaptation or biographical reference. Having said that, meticulous attention was paid to biographical detail whenever it is provided. This starts with choosing poems that were created during the corresponding periods and continues with accurately researching historical data where available.

Following this overarching concept, the design for each scene was created to match this concept. Therefore, the design for all five windows/scenes employs representational yet highly stylised designs. Strong contrast was achieved by using highly distinguishable design styles for each stage of Hölderlin's life. Key elements are surrealism, caricature and exaggeration, heightened romanticism, expressionistic lighting and fractured distortion. This concept resonates with the emotional roller-coaster-ride that the poet's turbulent biography must have caused to him.

4. 5 Windows and 5 Worlds: A Detailed Analysis

Fig.5 4 examples of the levels that can be accessed through the windows: Early childhood, education (top row), youthful exploration of the world and isolation in old age (bottom row).
Visual development by Gerald Wee, Sulaiman Abdul Bin Rahman, Hannes Rall and Benjamin Körting.

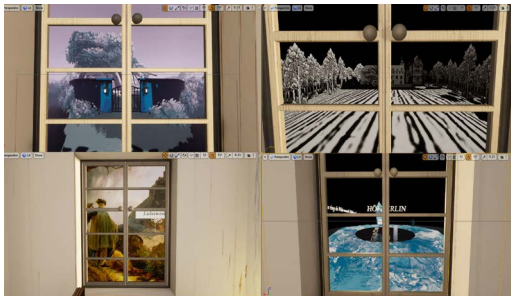
The design process was led by the question: How can the visual vocabulary of interactive animation adequately represent emotional states?

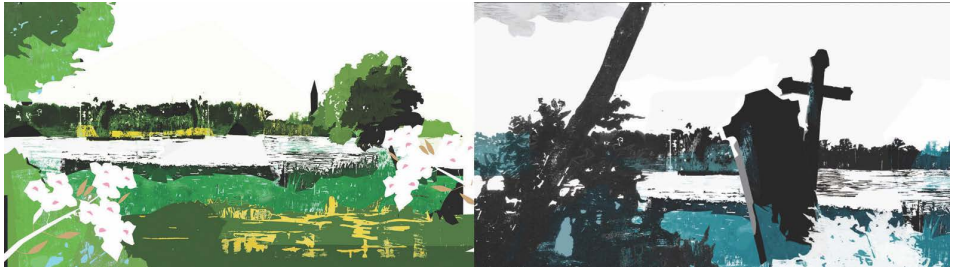
Spatially arranged in chronological order in the virtual tower room, the user can nonetheless choose to access the 5 scenes in non-chronological order. Yet, the initial spatial arrangement provides orientation about their sequence in Hölderlin's life. This was an option chosen to allow the user the freedom of exploration in VR while fundamental information is retained. Currently, we are in the process to try out voiceover narration or visual text elements that would provide further biographical context before the user enters the various levels.

It all begins with the **magical garden of childhood** as the first scene/window.

The poem *When I was a Boy* is the point of reference that reconnects with his original texts.

This early period of Hölderlin's life can be best characterized as an idyll overshadowed by melancholy: He was mourning the death of his beloved stepfather Johann Christoph Gok (1748-1779) when Hölderlin was only nine years old [24]. This is mirrored by the concept of magical realism: An enchanted garden has trees and plants coming to life and the user can move about clouds and leaves to form new images. The duality of child-





like wonder and deep melancholy is mirrored by two different versions of the garden: A colorful rendering of a garden in full bloom is contrasted with the image of a barren landscape with trees with no leaves.

The design is carried out through highly stylized 3D computer animation with 2.5 D character and elements added. The user will intuitively trigger the change by gazing at the tombstone of the stepfather and be able to return back to the colorful mode by various interactive options.

The second scene is a reflection on Hölderlin's **education** in the monastic schools of Denkendorf (1774-1786) and Maulbronn (1786-1788).

In our interpretation the claustrophobia and austerity of monastic school life is counteracted by interactive spatial changes and user-triggered humorous/tragicomic and dramatic micro-narratives. This is all embedded into the idea of education and its experience in a conflict between duty and the longing for forbidden pleasures.

Biographically this is anchored in his well-documented dislike of the theological profession already during his years in Maulbronn [25].

The main concepts that permeate the visual narrative are inspired by Hölderlin's poem *The Night*: Forbidden desires, curiosity, discovery, lust, prohibitions and punishment. The poem itself triggers a freely associative approach that deviates from linear storytelling towards a structure of non-linear micro-narratives. Keywords from the poem are: Hallways in solitude, shadows (a constantly repeated term), jester ("Tor"), stars, sky, lust, death, rod. The corresponding poem *Night* references stars moon night and sky and therefore offered good opportunity to visualize these in a similarly historical style.

There are plenty of examples how these have been pictured, often in the personalized way, in period illustrations.



The major design principles for the segment are: Purism/abstraction; repetition and symmetry. These design concepts correspond with the rigorous rules of the monastic life behind the walls of the cloister. They create a natural contrast to the unruly world of (forbid-

Fig.6 A comparison between the summer and winter designs for scene 1, visualizing the contrast between enchantment and melancholia. Visual development by Jochen Rall.

Fig.7 A gigantic pointing finger appears reminding to refrain from sinful behavior. Animation loop of finger moving left/right. Still from the VR experience.

den) desires and natural curiosity the young Hölderlin develops.

Objects and background elements were either created as flat assets or simple 3D geometries. The flat objects will be created with a graphic surface which adapts the look of historical etchings or engravings. These illustrations were sourced from public domain materials that exactly match the life span of Hölderlin. For the simple 3-dimensional objects this look was achieved by texture mapping such graphic structures upon them. A wide variety of textures was sourced from the aforementioned historical illustrations.

Where period illustrations could not be used because of copyright issues, similar images were created in a design that faithfully replicates the period style.

The visual re-creations of the monastic schools in Maulbronn and Denkendorf respectively were based on photographic reference and historical documentation that allow to approximate their appearance during Hölderlin's life and times. A further correspondence with the period is aimed for by choosing an artistic style that resembles contemporary etchings as mode of representation.

The visualization is intended to reference and simultaneously transcend the period context and create a setting that demonstrates the time-

less quality and contemporary relevance of Hölderlin's poetry and attract younger audiences through that approach.

To achieve this, we reference iconic modern imagery that represents oppressive education as well as the temptation in the garden of sin.

In scene 3 youth and romantic departure in Hölderlin's early twenties are visualized by an immersive and painterly 3D-depiction of the dramatic landscapes of the Swabian Alb.

This reflects not only the poet's travels and wanderlust but also resonates with the theme of the divine in nature that often becomes a focal point in his works [26].

The design of the landscape images quotes contemporary romantic painting of the early 19th century, most prominently integrating reminiscences to Caspar David Friedrich (1774-1840). This is done using full 3D and 2.5 D animation techniques in Maya that replicate the style of classical oil paintings through texture mapping. The users can explore these wild and rugged landscapes by themselves and walk in the poet's shoes.

Scene 4 centers around the turning point in Hölderlin's life: His tragic love affair with the married Susette Gontard (poetically referred to as Diotima), a banker's wife [27].

It references the original poems *The Lovers* and *Diotima*. In a sequence of animated micro-narratives, the user can experience the arc of their story in

Fig.8 The reconstruction of the monastic school in Denkendorf based on photographic reference and rendered in the style of contemporary etchings. Public domain/design by Hannes Rall.

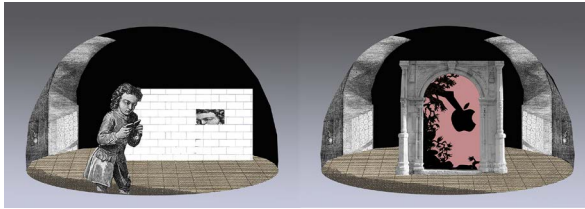
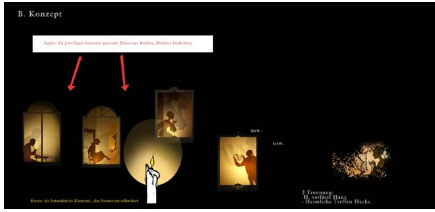


Fig.9 A vaguely reminiscent wall and apple of sin provide the deliberately anachronistic link to the present.



a voyeuristic mode: Looking into rooms from the outside. This mode of delivery re-emphasizes the forbidden character of the relationship and reflects Hölderlin's impossible situation as the private teacher of the Gontard family.

Visually, these scenes are created in a style that is reminiscent of the animated silhouette films by famous German animation pioneer Lotte Reiniger (1899-1981). There is a

Fig.10 The user can follow Hölderlin's explorations of the rugged and dramatic landscapes of his youth. Development art by Jochen Rall.

Fig.11 Silhouetted animation resonates with the topic of a love affair in hiding: Little is revealed, much is left to the imagination. Storyboard for scene 4 by Jochen Rall.

double motivation for this choice: For one, paper cutting is an artform that was already prevalent during Hölderlin's time, represented by artists like Adele Schopenhauer (1797-1849) [28].

Secondly, Reiniger spent the last months of her life near in Dettenhausen near Tübingen

[29] and left a large part of her legacy to the municipal museum (Stadtmuseum) of Tübingen, parts of which can be seen today in a permanent exhibition [30].

This close connection to the university town links the poet and the animator.

Beyond these more historically and culturally motivated choices the level of abstraction in silhouette animation resonates well with the characteristics of a secret love affair:

Facial features remain hidden, silhouettes suggest disguise and hiding. They also offer a projection space for the audience to fill in details and imagine meanings where historical accuracy is not available.

Finally, scene 5 negotiates the second half of Hölderlin's life that he spent in his **tower room**, in the loving care of the family Zimmer. During this time, he arguably descended into madness, a topic of scholarly debate to this day [31], [32]. He kept on creating but often used various pseudonyms, most prominently the guise as Buonarrotti Scardanelli [33].



The scene picks up the theme of fragmented identity and multiple personalities by creating equivalents in the visual motifs: The user can witness an abstracted, faceless 3D-character walking on the shore of the river Neckar. His

Fig.12 The final scene links the poet's supposed loss of identity to visual fragmentation. Development art by Jochen Rall.

reflection in the water generates multiple and distorted images of himself. Around him, lines from poems from his later years are forming and then disintegrating into space.

The high diversity in design styles demonstrates the concept that all 5 scenes have in common: To answer to the extremely different periods and emotional states in Hölderlin's life with equally contrasting visualizations. For each scene, design choices were either based on references to his works or his biography, often both. The theatrical and openly artificial nature of all of the 5 segments frees our interpretation from any claim to historical authenticity. My final thoughts will relate these findings to my initial research questions.

5. Summary and conclusion

The intention has been laid bare that we aim to immerse the viewer into the internal worlds and emotional states of the poet during different time periods. Instead of providing a factual (and possibly dry) account of historical events, a poetic visualization links works and biography. I argue that the use of fictional storytelling is not only legitimate but rather indispensable in this context.

The cross-referencing with his original texts, his poems, proposes another level of justification: Our interpretation is anchored in his fictional works and not primarily in historical data. Consequentially, *Hölderlin's Echo VR* employs narrative topics and themes from the poems themselves.

The preceding analysis of the 5 VR levels demonstrated the interdependencies between Hölderlin's original texts, his biography and the visual storytelling. The criteria for choosing specific design styles have been unpacked by demonstrating the rationale behind them. In summary, correspondence with the original poems can answer not only to **what** to show but also **how** to deliver it.

Art-historical reference replaces historical reference. Stylization is signaling the unreliable narrator, by doing so it enabled us to engage with undocumented periods of Hölderlin's

biography. Interpretation becomes superior to replication, particularly when the latter is not possible due to the lack of historical evidence.

A logical construction, a system lies at the basis of every decision made in terms of narrative and visualization. By making these constructs visible I hope to contribute to the theory of practice in the cross-sections of animated documentary, fully immersive storytelling and artistic biography.

The research for this paper was supported by the Ministry of Education (MOE) Tier 1 Grant

Beyond the Screen-Expanding Animation for VR, AR and Immersive Environments.

References

1. Kreuzer, J. Hölderlin-Handbuch: Leben - Werk - Wirkung. Springer, Berlin/Heidelberg, 32-33. (2016)
2. Dilthey, W. Hölderlin and the causes of his madness. *Philosophy Today*, 37(4), pp. 341-352 (1993)

3. George, E. E. Hölderlin's "Ars poetica": A part-rigorous analysis of information structure in the late hymns (Vol. 32). Walter de Gruyter GmbH & Co KG (2019)
4. McCormick, P. Heidegger on Hölderlin. *Philosophical Studies*, 22, pp. 7-16 (1973)
5. Rall, H., Reinhuber, E., Weber, W. Little Red Bard: Shakespeare in the Realm of Animated Documentary. CONFIA-Conference for Illustration and Animation 2018, Esposende, Portugal. Conference proceedings: IPCA, Barcelos, 38-50. (2018)
6. DelGaudio, S.: If Truth Be Told, can "Toons Tell it? Documentary and Animation." *Film History* 9(2), 189-199 (1997)
7. Honess, R, A.: *Animated Documentary*. Palgrave Macmillan, London (2013)
8. Wells, P.: *The Beautiful Village and the True Village: A Consideration of Animation and the Documentary Aesthetic*. In: Wells, P. (ed.) *Art and Animation*, pp. 40-45. Academy Editions, London (1997)
9. Ward, P.: *Animated Realities: The Animated Film, Documentary, Realism*. In: *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture* 8 (2), (2008)
10. Biesterfeld, P. (2015). *A Creative Treatment of Actuality*.
11. Schenkel, H. (2014). A lie that tells the truth: How fictional techniques enhance documentary storytelling. *Screen Education*, (74), 70.
12. Otway, F. (2015). The Unreliable Narrator in Documentary. *Journal of Film and Video*, 67(3-4), 3-23.
13. Freeman, J. C. (2008). *Imaging Place: Globalization and immersive media*. In *Transdisciplinary Digital Art. Sound, Vision and the New Screen* (pp. 453-466). Springer, Berlin, Heidelberg.
14. Rose, M. (2018). The immersive turn: hype and hope in the emergence of virtual reality as a nonfiction platform. *Studies in documentary film*, 12(2), 132-149.
15. Murray, N.: 10 Great Animated Documentaries. (2017, February 17, 2017), <http://www.pbs.org/independentlens/blog/great-animated-documentaries/25>. Honess Roe, A. Interjections and Connections: The Critical Potential of Animated Segments in Live Action Documentary. *Animation*, 12(3), 284, 272, 279 (2017).
16. Honess Roe, A. Interjections and Connections: The Critical Potential of Animated Segments in Live Action Documentary. *Animation*, 12(3), 285, 284, 272, 279, 284 (2017).
17. Murphy, M. *Coloring Real Life With Animation*. NYTimes.com (Nov. 12, 2014). <https://www.nytimes.com/2014/11/16/movies/documentaries-tap-an-unlikely-storytelling-tool.html>. Retrieved April 26, 2020. Remark: A version of this article appears in print on Nov. 16, 2014, Section AR, Page 18 of the New York edition with the headline: Coloring Real Life With Animation.
18. Bernstein, P. *New Documentaries Use Animation to Bring Nonfiction Stories to Life*. *filmmakermagazine.com* (June 23, 2016). <https://filmmakermagazine.com/98922-new-documentaries-animation-bring-nonfiction-stories-to-life/#.XqUTQi-d7Lg>. Retrieved April 26, 2020.
19. Ady, S., & Banung, G. (2016). "Bhuyakha": Experimental Animated Documentary Installation about Endangered Freshwater Fish of Sentani Lake.
20. Job, I. T. (2020). *Virtual Animated Documentaries*.
21. Ehrlich, N. (2020). *Virtual Animated Documentaries*.
22. Guo, C. M. (2019, March). *Hard Life with Memory: Prison as a Narrative Space in Animated Documentary and Virtual Reality*. In 2019 IEEE 2nd Workshop on Animation in Virtual and Augmented Environments (ANIVAE) (pp. 13-17). IEEE.
23. Hultenreich, K. (2018). *Hölderlin, Das halbe Leben - eine poetische Biographie*. Edition A. B. Fischer, Berlin.
24. Van Woezik, C. (2010). Chapter Four. Hölderlin: The I And Its Ground. In *God-Beyond Me* (pp. 189-258). Brill, 89.
25. Glaubrecht, M. "Hölderlin, Friedrich" in: *Neue Deutsche Biographie* 9 (1972), S. 322-

- 332 [Online-Version]URL: <https://www.deutsche-biographie.de/pnd118551981.html#ndb-content> Retrieved June 27, 2021.
26. Aylesworth, G. (1988). Heidegger and Hölderlin. *Philosophy today*, 32(2), 143-155
27. Montgomery, M. (1912). Hölderlin and "Diotima". *The Modern Language Review*, 7(2), 193-207.
28. Weber, C. (2009). Adele Schopenhauer. *Deutscher Scherenschnittverein e.V.* [German papercut art]. Retrieved June 27, 2021.
29. Schönfeld, Christiane (2006). *Practicing Modernity: Female Creativity in the Weimar Republic*. Königshausen & Neumann. p. 174.
30. Lotte Reiniger. *Stadtmuseum Tübingen*. Retrieved 2016-06-02.
31. Dilthey, W. Hölderlin and the causes of his madness. *Philosophy Today*, 37(4), pp. 341-352 (1993)
32. George, E. E. Hölderlin's "Ars poetica": A part-rigorous analysis of information structure in the late hymns (Vol. 32). *Walter de Gruyter GmbH & Co KG* (2019)
33. Ramírez-Bermúdez, J. Delirios de sí: una aproximación literaria a Hölderlin y Scardanelli, 86.

Finding the Third Frame: Animation of Static Images Through Lighting, Projection and Color Separations

Lukas Marinovic¹ and Andy Buchanan²

{marinov, buchan25}@purdue.edu

[Animation/Motion Graphics]



Abstract

In this paper, we describe a series of experimental animated artworks that create apparent motion by utilising colored light or light filtering, interacting with artworks that have corresponding colors in their design. Building on the established history of anaglyph artworks (most commonly used for creating the perception of three dimensional depth) the artworks described in this contribution use changing light conditions to infer a third dimension of time, rather than a third spatial dimension. These light effects are achieved through both lighting color changes, and also projection mapping of basic colored animation onto the image surface. Where animation typically operates through the replacement of graphical content across a series of frames, in these artworks all graphical content is always present, yet graphical elements are made more or less prominent through the correspondence of the colors of lighting used. In this way, the artist uses works with multiple concurrent spaces, playing a game of motion through revealing and concealing content both in the production space and the display of the final images.

The projects described in this contribution were executed as part of a graduate course in experimental animation in the department of computer graphics technology at Purdue University. These artworks were produced by [Author 1] while the course was supervised by [Author 2].

1. Introduction

Typically, animation technologies operate through the sequential display of images on a screen, or projected onto a surface. The frame could be considered as the temporal building block of the animated image. The historical, though now disfavored ‘persistence of vision’, based on the concept of ‘retinal fusion’ [1] as well as the phi phenomenon allow animation to generate a perception of motion that arises from the viewing of static images under specific conditions [2]. Put simply, viewed quickly enough, the eye detects no still frames, but rather the agglomerated motion of the extended span of frames perceived through the vision system. This effect relies on the speed of change of the images, as well as a spatial correspondence of the position of graphical elements that helps the viewer to read the animated image through the space of the frame.

Keywords

Motion;
Projection Mapping;
Anaglyph; Animation;
Static Image

Gene Youngblood's Expanded Cinema [3] described not only the expanding influence of television distribution and computer and interactive entertainment, but also of the expansion of cinema and media entertainment beyond the screen. The conceptual, or disciplinary overlap between expanded cinema and experimental animation has been explored in recent contributions within the field of animation studies [4], occurring through installation, animated sculpture and embedded media in the surface of the contemporary, digitally mediated landscape. This expansion, and experimentation occurs not only at the surface of the image, or in the interrelations with viewers, but also at the level of animation production, through new technologies and experimental practices. We see animation therefore as a medium unconfined from the surface of the screen, but also unconfined by the typical established forms of animate image construction. This project emerged from an instinct to explore the potential for interaction of visual effects between animation principles and those evident in static artworks, including graffiti, painting and illustration. Without resorting to (typical) animation technology, the artist in this case seeks to utilize the impression of motion that arises from non-motion based technology (namely, color design principles, lighting design and projection mapping technology). In order to achieve this, the artist employed a methodology of research through practice guided by cycles of creative interest and practical experiments, a version of Schön's 'reflective practitioner' [5]. Within each cycle, the work adopted a spirit of action first, followed by retrospective thought [6] - an exploratory dynamic as described by Robin Nelson, where insights emerge as a result, rather than as an explicit objective [7].

2. Anaglyphs

The basis of these works is the interaction between the colors of the physical surface and the color of the light used to illuminate it. This principle is most familiar in the production of stereoscopic anaglyph artworks, which can include either animated or static works. When used for creating a 3D effect, anaglyph art works by creating two separate perspective views for the left and the right eye. Both of the images are presented in the same visual space, blended together into a composite image. However, the viewer sees only one of these images with each eye, as they use color filtered glasses to remove a part of the spectrum of colored light from each eye.

The colors most commonly used for this effect are red and cyan, though in theory any pair of colors that lie opposite each other on the color wheel would work, an arrangement known as complimentary color anaglyphs. The key to creating an effective color separation for each eye is to minimize the portion of the color spectrum that overlaps (if at all). The color filter over each eye admits wavelengths of light that correspond to the color of the filter, while blocking colors that diverge greatly. One of the drawbacks of anaglyph technology is that due to the necessary filtration of colors from each eye, color perception is greatly reduced, limiting the application of this approach. Another obvious limitation is the need for the viewer to have access to the color filtering lenses, which limits the application of this technique for public, or casual viewing of works.

In addition to its use for 3D stereoscopic viewing, anaglyphs have been used for artworks that present a triple experience for the viewer including recently by the artist publishing work under the moniker Insane51 [8] who specializes in murals using non 3D anaglyph methods. In static, non 3D anaglyph art, the viewer may first see a composite artwork (for example a mural that includes both cyan and red channel art) and can then view the composite channels separately, for example by using anaglyph glasses and closing each eye alternately or viewing the artwork through a colored filter. For example, in several of Insane51's murals, viewers looking through the red channel see skeletons, while users looking through the blue channel will see human figures. However, when looking at the murals normally, viewers will see complex figures that appear to be shaded with red and cyan, their internal and external appearances visible concurrently.

3. Experiment 1

Rather than using light filtering approaches to separate the color channels, the artworks presented here, created by [Author 1] use colored lighting effects to illuminate the image. In the images presented in Fig. 1, this is achieved by means of color controllable led lighting. The lighting can switch between colors designed to illuminate or ignore corresponding colors on the painted surface, but there are a range of additional effects available such as animating the lighting, blending light colors, strobing or pulsing the light, all of which generate corresponding apparent motion on the surface of the painting.



The conceptual content of the first artwork presented is a basic evolution or change based on the blooming of a flower. This represents the concept of growth, change and evolution, suitable as the demonstration or proof of concept for this approach that seeks to achieve the perception of change. The first instance of the image is visible under red light. This shows the closed buds of the flowers set against a black background, their potential for growth enclosed in their simple tulip-like shape. When the lighting on the image is changed to blue, this growth potential is revealed, as the addition of petals, blooms and leaves are now visible. Flower stamens reach up vertically, and tiny dandelion seeds are released to the wind.

In the second iteration of the image, most of the content from the first is concealed. Under red light, all blue content is hidden, and vice versa. However, in all cases, the white graphical elements are present. This creates

Fig. 1. Three illuminated versions of the same canvas, firstly, lit with white light (left), then with blue light (center) and then with red light (right), creating three frames of an image that is static, but animated through the changing light conditions.

Fig. 2. The effect describes relies on using a black, non-reflective background to eliminate all light where not part of the animating image.

three basic conditions for content based on color. Limiting the palette to red, blue, and white, the graphical elements will appear either in frame one (only), frame two (only), or in both, respectively.

This effect is achieved of course, by first priming the canvas with black paint, otherwise the background would always appear brightly in the color of each lighting condition.

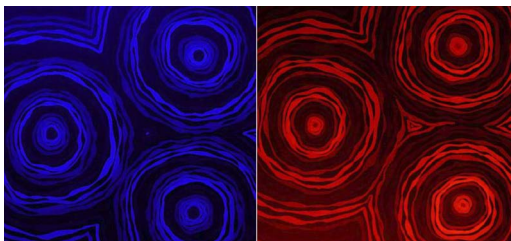
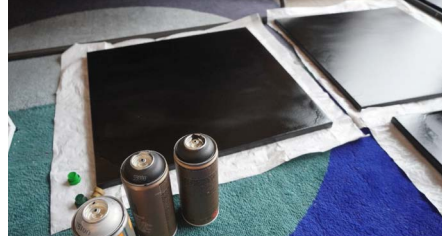


Fig. 3. Three versions of the next experiment, again showing the default white illumination (top) and then illuminated with blue light (bottom left) and red light (bottom right).

ric, abstract design means that the motion is not competing with the content for the attention of the viewer. The use of additional colors, combined with transitioning the lighting from red to blue does help to create more subtle shifts in motion in this example, however this is not necessarily beneficial for the perception of specific motion. The motion is more pronounced than in the first example, but less crisp. Following this experiment, it was determined that both the color palette of the paint and the lighting should be more strictly limited, but additionally that the lighting effects should be deliberately aligned and restricted with parts of the image.

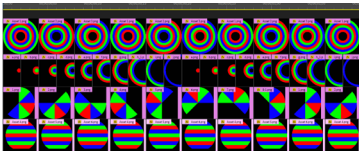
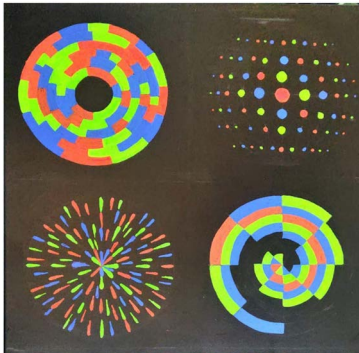
4. Experiment 2

For the second experiment, the content is more abstract, and the range of colors is increased (Fig. 3). This artwork attempts to create a flow of motion, again, using only the color lighting separation of blue and red. However, in this example, the addition of variations in the palette of painted colors seeks to add additional subtle effects to the motion. For example, in addition to the bright blue that corresponds to the lighting color, both a darker and a lighter blue are added. The blue which is closest in hue and intensity to the light responds most strongly, the darker blue will be responsive only to the blue light, but less so (being mixed with black) and the lighter blue (cyan) is responsive to both the blue light condition and also partially to the red light condition, as it shares some of the properties of the white paint, able to reflect all colors of light. This results in additional, partial effects or apparent frames being available to the artist, beyond the three mentioned in the case of the first example (blue, red and both). The effect in this work differs from the first. The use of a geomet-

5. Experiment 3

For the third, and final experiment we are reporting in this article, basic animation was added to the lighting effects through the use of a digital projector. This enabled highly specific and deliberate color choices to be used, as the RGB values of the projected image could be defined precisely. The artist was also able to align the lighting with parts of the painted content very precisely, as the projected image can be mapped to the canvas, rather than simply illuminating the entire canvas with the colored light. This change in approach reflects the discovery of certain limitations in the first two examples, including that two channels (plus a persistent color) may be too limited to achieve a satisfying sense of motion. And the addition of technology that facilitates the animation of images directly may cause one to question the final utility of the approach - if we have a projector, and a projection surface, what is the benefit of including painted content at all?

For this final work, the design of the canvas included the prior step of priming with black, so that the background was non-reflective to all colors. The canvas was divided into four quadrants, and in each, a circular design was created using only the Red, Green and Blue of the digital color system. This was done with the knowledge that there would be



slightly less of a color exclusion effect than could be achieved when using only two oppositional colors. However, the opportunity to introduce a third frame in the animated/animating image is worth the small trade off here. When two images are seen in succession, there is a sense of oscillation, or of motion bouncing forward and backwards between two states. The flower opens, and closes. It is very difficult to construct an image that has the sense of progressing forwards without the use of a third frame. The additional sub colors in experiment two achieved this to some extent, but for the third experiment it was determined

that the compromise between image clarity in each 'frame' and the increase in total available frames was worth making.

The design of the image (and of the corresponding animated lighting) focuses on pure motion effects and utility value for the experiment, rather than including any conceptual image content. Once the canvas and the projection were crafted, there are four different positions available for the alignment, achieved by rotating the canvas ninety degrees. In this way, four different animated effects were tested against four different image surfaces, conveniently providing a total of sixteen configurations

Fig. 4. The third experiment, comprising four circular test areas arranged in four quadrants of the canvas, which is subsequently aligned with projected animated images in the same arrangement.

Fig. 5. The frames of the projected animation that are aligned with the images shown on the canvas in Fig.4

for review and discussion. With their circular design, the motion effects tested included both concentric and rotational effects (see Fig. 5).

This final experiment yielded the most pleasing result in terms of creating a perception of motion. The use of three frames meant that the motion could progress forward, rather than bouncing forward and backward. The range of visual designs tested revealed that these three frames were not only able to achieve a sense of motion, but of different types of motion. The dots in the upper right design (shown in Fig. 4) create a sort of 'jumping' motion, the rings in the upper left create rotational motion both when illuminated by rotating and by concentric animated lighting. The fire-works design in the lower left seems to work best only with the concentric type of lighting motion, perhaps because of the design of the graphical elements which infer a directional preference for in-to-out movement.

In each case, the partial, incidental illumination of the other colors (ie, the partial illumination of the red and blue elements by the green light) is unfortunate. It is not quite possible to completely ignore the presence of these elements. Some colors appear naturally brighter (again, the green in the RGB projection) so there is an inherent imbalance or preference to perceive these parts as more important than the red and blue elements. As to whether this effect is useful or necessary given that it requires the use of animated projected content, we determine that there is still something unique about perceiving motion from what the viewer knows to be static content. The motion is surprising and engaging as a perceived phenomenon partly because we also notice that the content on the canvas is static and exists as a separate image independent of the projected content. Similarly, the projected element could exist as a separate entity, and in these cases, each image is not necessarily incomplete. However, combining the two introduces, and induces motion that is not directly perceived from either element individually (ie projecting the animation of scrolling stripes over the dots in the upper right design causes the viewer to perceive a jumping wave motion that does not align directionally with the projected scrolling). Due to this particular arrangement, this type of moving image occupies a specific category which is separate from static images, and also separate from typical animated images, even those which have a contextual installation. They exist at the juncture between the craft of the animated image, and op-art which utilises the human visual system as an active, engaged aspect of the work's materials, in this case, deliberately exploiting its motion perception tendencies.

6. Conclusion

The series of experiments described in this contribution demonstrate that perceived motion of a static artwork can be achieved by controlling the lighting and color palette. Practical findings confirmed in these works include the necessity to exclude lighting from undesired areas by using non-reflective black paint (for example on backgrounds), by choosing paints or pigments that are opaque, and in general, to maximise the appearance/exclusion effect by aligning the colors used as closely as possible with the colors of the lighting, but as far as possible from each other in hue.

Potential future experiments being considered could include further experimentation with the graphical space of the image. For example, animated content could progress through the painted frame, with lighting progressing across the space, tracking the positions of the frames, alternating between the colors. This experimentation with graphical space applies both to the canvas, and the physical pigments, but also to the space of the basic RGB animation. The coincidence of these spaces is co-constitutive of the motion effects. As well as these literal, visual spaces, there is also potential for further development of the effect through further experimentations with color space. For example, the use of ultraviolet lighting and UV reflective pigments, or infra-red lighting or lenses could expand the potential for motion effects beyond the RGB system, which seems at this stage to limit the animation effect to three frames.

These experiments cause us to question the premise of animation as a screen based phenomena, emerging from a history based on the creation and rapid display of physical frames, connecting these works with the expanded sense of animation that includes projection art, installation and kinetic sculpture.

References

- [1] J. Anderson and B. Anderson: The Myth of Persistence of Vision Revisited, *J. Film Video*, vol. 45, no. 1, 3–12, (1993)
- [2] M. Wertheimer, L. Spillmann, V. Sarris, and R. Sekuler: On perceived motion and figural organization. Cambridge, Mass: MIT Press (2012).
- [3] G. Youngblood: *Expanded Cinema*, Fiftieth anniversary edition. New York: Fordham University Press, (2020)
- [4] Vicky Smith and Nicky Hamlyn: Introduction. *Experimental and Expanded Animation*, New York, NY: Springer Berlin Heidelberg, pp. 1–17 (2018).
- [5] D. A. Schön: *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books, (1983)
- [6] Annette Arlander: *Artistic Research in a Nordic Context. Practice as Research in the Arts Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 152–162 (2013)
- [7] R. Nelson: Introduction: The What, Where, When and Why of ‘Practice as Research.’ *Practice as Research in the Arts Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 3–22 (2013)
- [8] INSANE 51 (@insane51) Instagram photos and videos, <https://www.instagram.com/insane51>



Ariadne: Visual and Symbolical Representations of Butoh for an Animated Film

Tiago Araújo¹

tiago.mar.araujo@gmail.com

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Animation; Butoh;
Performance; Theatre,
Dance; Acting; Japan;
Society; Culture

Abstract

This paper will elaborate on the development of initial ideas, artistic research and concept creation for the short-film “Ariadne”. With this film, one of the research aims is to demonstrate the potentials of Butoh (a form of dance-theatre founded in post-war Japan) and how its style of dramaturgy and choreography can be visually translated and play a symbolic role in the formulation of a visual language for an animated film. Therefore, this paper will not only present an overview of the history of Butoh and its founders, it will also elaborate on the unexplored potentials of the crossings between this art form and animation, which are currently still scarce. Ariadne is a labyrinth state built by the Minotaur, where citizens can’t escape and intruders cannot penetrate. In this authoritarian state, Homunculus, a frail individual, is shot in the middle of the main square and is saved by Adne, a woman who feels equally damaged by the current state of affairs. Homunculus and Adne begin a mutual healing process, in order to gather the necessary strength to confront the labyrinth. This healing process is represented through a choreographic ritual and dance performed by these two characters, where they’re able to confront, elaborate and in the end, release their darkness – Butoh as an art form that brings the inside out and the experiences that are suppressed in our body and subconscious. It is also important to consider that this project is still in an early stage of research and development. It should therefore trigger the curiosity of the reader, motivating critical inquiry and questions regarding future developments.

1. Introduction

This paper will be focused on the early stages of development of the film “Ariadne” (visual concepts, character design and narrative development) and will also reflect on the possibilities of interdisciplinary crossings between Butoh and Animation. First we need to acknowledge the existing scarcity in the combined exploration of these and we should reflect on how to efficiently bridge these two distinct art forms in order to have a result which is aesthetically coherent and meaningful. In order to achieve this, we need to elaborate on the following topics: the origins and history of Butoh, establishing a clear distinction between performance on stage and performance for animation, the existing multidisciplinary approaches and state of the art, and think about how to visually translate the movement and action of Butoh performances for an animated film.

¹ Illustration, Animation and Fine Arts, Sewanstraße 195, 10319 Berlin Germany.

According to Barbe, Butoh can include a broad spectrum of performative practices that can be improvisational or more choreographically structured. It is important to consider that the discipline itself is opposed to any critical interpretation that might impose limits on the possible meanings evoked in the viewer [1]. A wide range of styles has evolved throughout the development of this modality, consequently conspiring against any attempt of crystallizing the practice into one single all-inclusive definition. Butoh can be characterized by its brutal depictions, which are also seen as therapeutically cathartic, but it can also be recognized for the serene beauty and grace of its performances. It is an art form that sprouted from an identity crisis in Japan during the sixties, one of the most turbulent periods since the end of the second world war: in 1960, the Japanese government approved the renewal of US-Japan Security Treaty which enabled the United States to establish their military bases in Japanese soil. This was seen as a highly controversial move, and the nation was divided in debate and demonstration. In a period where modernization was synonymous of 'Americanization', most Japanese artistic practices were divided between an obsession with progress and a refuge in nostalgia and traditional roots. Similarly to various artistic and performative practices, Butoh's main aim was to rethink and reinvent the dichotomies between innovation and tradition, progress and nostalgia. Navigating through the opposing tensions between these two, Butoh artists wanted to explore the existing spaces between Japanese tradition and Western influence. In order to set Butoh apart from other forms of dance, this form of art moved away from conventional forms of dance that were essentially codified and characterized by an existing vocabulary which was technically virtuous. Butoh stretched the definitions of dance and went beyond its boundaries, and many artists within this tendency even went further, affirming that their work was not limited or related to the realm of dance. It is important therefore to consider that, even today, some Butoh artists are trained mainly as actors and some others as dancers, since this art form shares as much with theatre as with dance [1].

Regarding the specific characteristics of performance on stage and performance for animation, we need to set a clear distinction between these two – a distinction which has been previously articulated by Derek Hayes and Chris Webster [2]. Instead of standing in front of an audience, animators send out their puppets, drawings and pixels into the world in order to do the performance. They rather remain anonymous and their characters end up being more renowned than their 'real life' counterparts. Characters in animation are not only fictional, they become believable when we can immediately recognize them for who they are and their behavior. Therefore, we can acknowledge that the performance standards of animation can easily match those created by the finest actors. It is up to the actor to remain flexible enough in order to undertake different roles that cross gender, age and race. In the same way, animators are also asked to create character-based performances through the use of inorganic objects and shapes, characterizing them with a personality which makes them believable to the audiences. In Chuck Jones's animation "The Dot

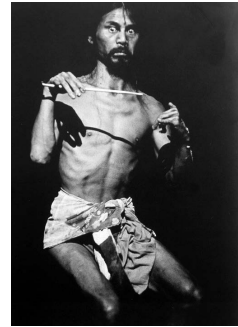
and the Line” (1965), inanimate geometrical forms are characterized by personality and behavior, becoming elements that are more relatable to the spectator. The performance of characters in animation is one that becomes timeless and imprinted in the collective memory of the audiences: the ingenuity and lack of wit of Homer Simpson, the impatience of Donald Duck, and the fiery relationship between Bugs Bunny and Daffy Duck are some of the examples of the real and tangible nature of these characters [2]. It is also important to emphasize that animators are frequently expected to film their own acting reference, even though they’re not trained professionally as actors. This can result in superficial acting, as the animator conveys a caricature of an emotion rather than conveying the authentic emotion itself. The actor has the task of emotionally connecting with an audience, but the performances would cease to be believable if they had to craft their acting frame by frame. Animators are expected not only to depict their subject rigorously, they also have the task of imbuing those images with a powerful emotion which is contained within twenty-four frames per second. Most animators can fall easily into obvious or clichéd acting choices that lack an emotional depth which is convincing. To solve this issue, actors are able to provide emotionally-driven acting references through their performances, which can improve the quality of animations and distinguish the characters [3]. So some of the questions that this paper should try to effectively answer are the following: how to visually translate performances/choreographs of Butoh for an animated film, in a way that confers singularity and identity to a character? How the translation of these can add another layer of symbolism and meaning in an animated film? Throughout this paper, there will be an attempt to answer these or to at least present feasible solutions to these specific riddles.

2. Developments of Butoh in Post-war Japan

The meaning of Butoh can be characterized by a variety of definitions and was initially used to define western dance forms. According to Kurihara Nanako and the Japanese dictionary *Kôjien*, Butoh also means *haimu*, which refers to a specific form of ceremonial salutation at the imperial court where a person flings the long sleeves of traditional Japanese dress and stamps the feet – *toh* means stamping feet. This form of dance-theatre, which appeared in post-war Japan in 1959, reflected a cultural trauma that was induced by the bombings of Hiroshima and Nagasaki during the second world war and also came as a form of rebellion against the traditional and elitist forms of Japanese dance – rupture against the superficial beauty of western ballet and modern dance. As it was referred previously, this art form also reflected a cultural dilemma and clash between western progress and Japanese tradition, as the post-modern dance movement in the United States was equally emerging. Artists realized that much of what was considered ‘modern’ was also considered ‘western’ - *Shingeki* or “New Theatre” was an example of this, a Japanese adaptation of Western Naturalism. Contrasting to this, an underground and counter-movement called *Sho-gekijo* (which means “little theatre”) formed by Tadashi Suzuki, Suji Terayama and other artists

was essentially determined to establish a Japanese performance language, reflecting a wave of artists that were rejecting all kinds of western imports and also their own ingrained traditions of the past, such as Kabuki and Noh. Butoh reflected a necessity for freedom and revolution, seeking to create a work that was provocative, shocking and able to break taboos. It is unanimously agreed that the birth of Butoh took place in 1959 with Tatsumi Hijikata (1928-1986) and Yoshito Ohno's (1938-2020) performance "Kinjiki" (with the English title "Forbidden Colors"), which draws inspiration from two different sources: Yukio Mishima's novel "Kinjiki", whose work reflects the same violence, darkness and homoeroticism, and the readings of the French author Jean Genet and his emphasis on social outcasts. The fifteen-minute duet narrated the homoerotic encounters between a man (Tatsumi Hijikata) and a young man (Yoshito Ohno, the son of Kazuo Ohno). The performance is characterized by a constant silence and an occasional moaning, heavy breathing and harmonica music. The older man chased the young man on the stage until they reached the center of it. The man hands to the young man a live chicken and he immediately clutches it to his chest. Then he held the chicken between his legs and started suffocating it. The audience became shocked and outraged with the demonstration and some of its members decided to leave the venue. The whole performance was designed in order to reveal pain and violence, bending social norms and expectations [4]. These practices are inevitably connected to Hijikata's founding of "Ankoku Butoh", in which he defined a cosmological form of dance which consisted on an influence of existing dances combined with the exploration of the darkest side of human nature. "Ankoku" stands for "utter darkness" and clearly reflected the heavy aspects of Hijikata's dance, performance style and how he presented himself on stage – a grotesque, nude, disfigured and inhuman representation. The white make-up would slide off his skin, resembling the healing of wounds and, at the same time, revealing a corpse-like appearance. A fallen person who is dying but trying to get up, an image often described and talked about by Hijikata – through the brutal and ugly depiction of emaciation and death, he would also depict the beauty of life and its transitory nature. But there is another crucial idea in the midst of all the 'grotesquerie' – the rebirth of the physical body into a spirit yearning to release its pain. Expression was raw and revealed a radical and uncensored honesty that acknowledged hidden wounds that needed to be healed. Artists within this movement had a collective commitment to reveal the darkest and most obscure facts of their personality, a darkness which is bleak, threatening and melancholic – the revelation of all the aspects of life that are unexposed, shining a light on the things that might otherwise remain invisible and unknown [5]. After leaving aside his use of literature as a main source of ideas, Hijikata drew most of his inspiration from his own cultural background and heritage. He was inspired by memories of his upbringing in Tohoku, a region in northern Japan, transforming his childhood memories into dance. He explored the potential meanings of his birthplace, embracing his love for the raw natural world which was both cruel and beautiful at the same time. A feeling

which became even more present as Japan was witnessing an enormous economical growth and massive industrialization that had no environmental concerns at the time. Factories were built all over Japan and consequently, landscape and communities were being rapidly destroyed, causing the disruption of traditional social relationships. The ever-present sense of loss in Japanese society evoked a feeling of longing – the idea of returning to a more idyllic and socially whole way of life (which was typical in traditionalist Japan) became a national cultural fantasy. One of the consistently mentioned characteristics of Hijikata’s performances was the ‘Tohokuness’ of his works – the way in which spectators would recognize the same melancholic sentiments of longing for a traditional past that had been lost [5]. Contrasting to the brutality and provocative style of Hijikata, Kazuo Ohno’s style (1906-2010) reflected a deep sense of delicacy, spirituality and the sublime, emphasizing the connection between Butoh, the womb and the universe – a reference to the archetypal images of origin, the earth, the mother figure and conception. Ohno was drafted into the Japanese army as an intelligence officer in 1938, where he spent nine years in China and New Guinea, and was held as a prisoner of war after being captured by the Australians – the horrors of the war inspired him to develop his first solo-performance “Jellyfish dance” in 1949, a meditation on the burials at sea that he observed on board a vessel bearing captives being repatriated to Japan. Hijikata was moved by his performance and their destinies became inextricably linked in shaping Butoh as a new art form.



1. Tatsumi Hijikata (left) and Sada Abe (right) in 1969
2. Kazuo Ohno
3. Tatsumi Hijikata

Ohno considered dance an embodiment of the spirit, a way through which one could have access to other people’s soul. He was deeply inspired by Antonia Mercé y Luque (also know as La Argentina) and spoke openly about his admiration, which culminated in his performance “Admiring La Argentina”. In this performance, his main intention was to channel her spirit and dance, as he felt her presence buried deep in his soul [4].

Japanese dance and theatre was initially constrained by systematic rules and codes of representation – Butoh deconstructed these, creating a freer practice whose essence is to bring in the experiences that live dormant in the body; bringing the inside out; expressing interior tensions through dance and connecting mind, body and spirit [5]. Both founders had their own unique styles and specific philosophies on life and dance,

but the cooperation between these two antithetical forces was crucial in order to develop a dance form which was characterized by the exploration of deeply ingrained taboos [1].

3. Disciplinary Crossings and State of the Art

It is important to acknowledge that the further developments of Butoh and its expansion to the West throughout the Twentieth century brought inevitable crossings with other disciplines such as film, literature, Japanese calligraphy *Shodo*, photography and multimedia practices. In Tatsumi Hijikata and Eikoh Osoe's film "Navel and A-Bomb" (1960), a symbolical connection between the body and the bombings of Hiroshima and Nagasaki was established through Butoh, illustrating the utter destruction of Japan and the birth of a new Japanese identity after the nuclear catastrophe. Eikoh Osoe (1933-) was a close friend of Hijikata and began as a prominent photographer, mainly inspired by surrealists of the twenties and thirties. He considered Butoh a catalyst of his own work – in his series "Man and Woman" from 1961, Osoe photographed Hijikata alongside members of his group [9]. The title is in itself very suggestive, as the word 'man' is written in *hiragana* (traditional Japanese writing) and woman in *kanji*. Man sounds sexually powerful, subjective and primitive, and woman sounds essentially rational, sensuous and objective. This series show a man and a woman on stage while interacting with each other in eerie poses and compositions, photographed in black and white.



The blossoming of this avant-garde movement sparked curiosity among other filmmakers in Japan that were essentially experimental and wanted to move away from the classical boundaries of linear narrative. Takahiko Iimura (1937-), an experimental filmmaker and pioneer in expanded cinema, documented the performances of Ohno and Hijikata in "The Masseurs" (1963) and "The Rose-Coloured Dance" (1965), later on coining the term "Cine-Dance", by separating two distinct types of Butoh films: films whose main focus is documenting and recording the event, and others which incorporate Butoh elements into the practice of filmmaking itself [10,11]. It is important to admit that these previous historical references will play a crucial role in inspiring the cinematographic language for the animated film "Ariadne", especially when it comes to the representation of Butoh choreographers, the interaction between characters and the type

4. Photograph from the series "Man and Woman" by Eikoh Osoe
5. "Navel-A and Bomb" (1960) Eikoh Osoe and Tasumi Hijikata

of atmosphere in which they're going to interact. Later on, the feature film "Horrors of Malformed Men" (1969) directed by Teruo Ishii (1924-2005), consistently included the art of Butoh. In this film, Hijikata is featured as Jogoro Komoda, a character whose aim is to build an ideal community through the transformation of regular humans into hideous freaks. This film is part of a wave of Japanese Extreme Cinema, which shares similarities with movements like *Ero Guro* and *Pinku Eiga*. It consists on the crossing of two of the most emblematic writings of Edogawa Rampo "Strange Tale of Panorama Island" published in 1926 and "The Demon of the Lonely Island" published later in 1929. Ishii combines two novels using characters from each of them: Hirosuke Hitomi from "Strange Tale of Panorama Island", and Jogoro Komoda from "The Demon of the Lonely Island". The latter was played by Hijikata, who manifested the spirit of *Ero Guro* through a dance which revealed the artistry and grotesqueness of the movement. In this case, the Butoh dance was crucial in order to shape the identity of the character and to define the darkness that characterized Jogoro. In the film "Horrors of Malformed Men", Hirosuke Hitomi takes the identity of a deceased man named Genzaburo Komoda and starts exploring his past. His investigation leads him to an island where a man called Jogoro Komoda is conducting experiments with deformed people, at the same time conspiring to extend his legacy to the entire world. In the first part of this film, Hirosuke takes Genzaburo's identity and embarks on a quest to discover where exactly is Jogoro Komoda. In the second part, when Hirosuke finally arrives to Jogoro's island, there's an emphasis on the potentials of *Ero Guro* through close-ups of the deformed men and the dances performed by Hijikata. The close-ups are focused on different body parts of the characters: their big and grotesque teeth and the savage movements of the deformed men. These elements are combined with Hijikata's performance and we can hear the sound of roaring beasts in the background, which intensify the madness and extravagance of these moments [12]. Some of the characters here will serve as further inspiration for the character designs of the film "Ariadne" and how their specific body movement and language will shape their personality and role in the narrative. The following references to Tsukamoto's work will be a similar source of inspiration. In the film "Gemini" (1999) directed by Shinya Tsukamoto, the director equally makes use of the evocative potentials of Butoh in order to convey an uncanny and horrifying narrative – a story of a successful doctor named Yukio who has an unlucky encounter with his avenging twin brother. He is determined to wreck the doctor's life and reclaim his lover who is Yukio's wife. Tsukamoto, who has a background in theater and performance, makes explicit references to traditional Japanese art forms in his films such as Butoh and Kabuki. According to Stiglegger, this film resembles a stylized version of a long Kabuki ghost play, hence the relevance of the previous referred artistic practices in Tsukamoto's work [13]. Another example of the relevance of his background is the film "Tetsuo, the Iron Man" (1989), a film which is a reflection on post-modernity and the relationship between the body and rampant technological development. In this film, highly ritualized and body disciplining techniques are combined with the technological theme – staging the body in the hyper technical post-modern era [13].



6. Horrors of Malformed Man (1969)
Teruo Ishii

7. Gemini (1999)
Shinya Tsukamoto

More recently in Europe, Doris Dorrië's film "Cherry Blossoms" (2008) starring Hannelore Elsner and Elmar Wepper, is also a masterpiece where Butoh plays an important role. Trudi and Rudi Angemeier, a long-married couple who travel from the countryside to Berlin to visit their children and grandchildren, realize that they're both distant and emotionally unavailable to each other. When Trudi passes away suddenly, a grief-stricken husband decides to honor her unfulfilled desires by traveling to Japan in a life-changing journey - a place Trudi often dreamed of. During his stay in Japan in the midst of the cherry blossom festival, Rudi meets a young Butoh dancer that helps him reconnect with his late wife's lifelong love for this dance, which culminates in a pilgrimage to Mount Fuji. In this film, Dorrië emphasizes impermanence and the ephemeral nature of life, posing various questions around love, loss, and being in the present moment. These questions not only were applied to the story, they were also reflected on the cinematography and shooting of this film [14]. This film reveals the potential of Butoh as a symbol and metaphor, and it will be a reference to be taken into account when producing the animated film "Ariadne".

In the conference "Rethinking Peace Studies" organized by ICU Tokyo in 2016, Seisaku and Yuri Nagaoka were suggested to devise a Butoh-based mixed media performance that would reflect on the universal meanings of translation, memory and dialogue - the three main themes of the seminars taking place in this event. Therefore, it was an opportunity to reflect on how these emerge through Japanese artistic expression. The creative process involved crossings between photography, Butoh and calligraphy, in an experiment that would consequently trigger deeper reflections on how the concepts of translation, memory and dialogue play out in contested areas and conditions of conflict.

For this purpose, a *Shodo* (Japanese calligraphy) artist named Ryo Honda was invited in order to engage with the dancers. As Sondra Horton Faleigh stated, calligraphy can be similar to dance in the way it communicates images and the messages are not mediated through words. It can surpass language barriers despite being connected to the elaboration of language. In this work, Daniel Fernández engaged with both Ryo Honda and Yuri Nagaoka, conducting an



8. Cherry Blossoms (2008) Dorris Dorrië

improvisational session with the two which he photographed. In this solo session outdoors, Yuri began to explore her womanhood, her single motherhood and artistry, allowing that energy to flow from a space of emptiness. Ryo was committed in allowing the energy of the moment to be reflected on how he shaped the expression of the inscribed *Kanji*. In this performance, Yuri was dressed in white, symbolizing emptiness. Ryo was dressed in black as he was filled with the necessary energy that would help him inscribe the *Kanji*. The clash between contrasts and opposing forces like light and dark, death and rebirth, emerging from combined artistic practices, was clearly perceived and captured by the photographer Daniel Fernández [15]. This previous work demonstrates the viability of multidisciplinary artistic approaches that involve Butoh as an art form. For the film “Ariadne”, capturing Butoh performances through film and photography will be part of an initial production stage – the captured visual material will be later used as a reference for rotoscoping and each performance will be assigned to the animation of a specific character.

4. Initial Developments and Story Overview

The main challenge presented in this project is to define exactly what Butoh is going to represent in the narrative and how to visually translate performances in a way that conveys meaning in animated film. The story of the film revolves around a labyrinth state governed by a democratically elected Minotaur, Mr. Bismarck. The citizens are confined in a complex of corridors and have to navigate in a maze with no way out. The labyrinth state is a melancholic realm of corridor-like buildings. Adne and Homunculus are going to be the only citizens who discover the exit of the labyrinth and consequently liberate the society. Both have the privilege to realize that the exit of the labyrinth does not lie within it, but lies ‘within them’. They realize that they need to heal each other in order to effectively confront this labyrinthine complex. The narrative for the film “Ariadne” can be characterized by five key moments: the rise of the Minotaur and the presentation of the Labyrinth; the shooting of Homunculus and his rescue done by Adne; the first interactions between Homunculus and Adne; the recognition of their darkness and the healing process; the confrontation of the labyrinth. The following topics will provide an overview to the structure of the narrative and the first visual concepts for the film.

4.1. Synopsis

Mr. Bismarck, the Minotaur, is elected Prime-minister of the Labyrinth where citizens can’t escape and intruders cannot penetrate. Homunculus, a frail individual, is shot in the middle of the plaza and is saved by Adne, a woman who also feels trapped in this regime. The Homunculus and Adne begin a mutual process of healing and self-knowledge, preparing themselves to question the Minotaur and the Labyrinth.

4.2. Character Design and Visual Concepts

This specific topic will elaborate on the relationship between the narrative, visual concepts and character designs. A Minotaur, a Greek beast whose

grandeur, demagogy and strength seduced a whole population, has just been elected Prime-minister. We scroll tirelessly through social media posts, the shocking news about an abnormal being elected to run a whole nation are endless. The Minotaur is a universal symbol of strength and boldness, also being perceived as the depiction of the indomitable power of irrationality and the unconscious. Mr. Bismarck, the Minotaur, takes power and orders the construction of massive walls in order to prevent citizens to escape or foreign invaders to penetrate – a labyrinth regime begins [16]. Consequently, the citizens became similar to hungry ghosts (a reference to the realm of hungry ghosts in the Buddhist mandala) [17], who struggle to get by.

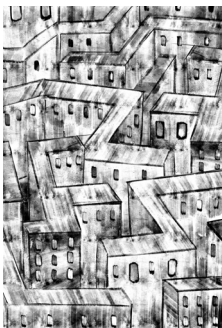


9. Mr. Bismarck, the Minotaur (Concept 1)



10. Mr. Bismarck, the Minotaur (Concept 2)

The visual concepts here present the Minotaur as a character which is characterized as a virile, grandiose and intimidating figure. In the image on the left, the central eye (similar to an all-seeing eye) in his forehead gives him a cyclops appearance. He is characterized with both bovine and human characteristics, as we can see in the cartilages and shapes in his nose and ears. He is presented as an authority figure, suited up with a kind of mane that covers his neck, a creature capable of perpetrating the most vicious kind of bullying. He establishes a strong contrast with the other main character, Homunculus – a frail and damaged individual who wanders through the world in lethargy.



11. Labyrinth Study I



12. Labyrinth Metropolis (Concept I)

The labyrinth metropolis is the main environment where most of the action will take place. It is represented as a huge complex of corridors and buildings that form the labyrinth. In the first concept, we can observe the Minotaur's palace located in the center. In the first visual concept, the city is still char-

acterized as an insipid and melancholic space. However, we can already recognize the way in which the urban corridors are going to be mapped and form the labyrinthine structure of the city. The concept for the labyrinth is yet still simplified and more visual formulations need to be developed.

Homunculus is a common working class citizen of the Labyrinth. He's small and his limbs are very frail, having a small mouth and a long scrawny neck, resembling a hungry ghost from one of the Buddhist Mandala's dimension. In the Buddhist wheel of life, there's the realm of the hungry ghosts. In this dimension, these creatures are constant seekers of food, water, wealth and nourishment, constantly seeking something outside of themselves [17]. The Homunculus begins the story as a seeker of relief and escape, an individual who is somehow incapable of adapting to this ruthless labyrinthine setting. It is important to consider that this character goes through three distinct phases throughout the narrative: his life as a hungry ghost, his metamorphosis and finally, his revelation as a full human being. His behavior suffers notorious transformation throughout these phases, as he progressively becomes less fragile and small, acquiring confidence and vitality.

13. First section of the Hungry Ghosts Scroll located at the Kyoto National Museum

14. Homunculus in the "Bullet Bird" application



Homunculus begins to wander passively through the streets with an empty look in his eyes. The Minotaur somehow finds amusement in watching Homunculus through an application called "Bullet Bird" - an application which allows him to spy citizens, take pictures of them and write denigrating comments. The bovine uses the application to drag and drop a bullet against Homunculus and he is immediately shot.

15. Homunculus and the bullet wound

16. Homunculus as a human being and the dance of darkness

This is the moment when the destinies of Adne and Homunculus become inevitably linked, as she tries to rescue the wounded citizen in the center of the labyrinth. The relationship between Adne and Homunculus becomes one of unconditional acceptance, a common recognition on how they needed each other in order to heal their intrinsic wounds. Adne, simi-





larly to Homunculus, is also a working citizen and also begins as a hungry ghost. She is somehow not overpowered by the same passivity as Homunculus and still feels a dim sense of hope. Her forms and shapes are not emaciated and frail as his, they're round and their limbs are lengthy. She still has the strength to rescue the wounded Homunculus and bring him to her home – somehow she has a blurry idea of who she was before the labyrinth. Both start out as simple strangers to each other and get to know the existing dark, light, beauty and ugliness in them, establishing a degree of intimacy that heals and transforms them. Adne also goes through similar transformations as Homunculus, but these are slightly more subtle. In the end, she also attains a human form and both gather enough strength to confront the labyrinth. Meanwhile, the Minotaur became ill, diminished and in bad shape, but despite circumstances, still holds a grip on power. The collapse of the labyrinth is imminent, but the alternative is somehow ambiguous and open-ended. An antagonism is clearly established between the main characters. The Homunculus and Adne turn inwards in order to find wholeness and change their circumstances. The Minotaur turns outwards, as he firmly believes that his fulfilment resides in external outcomes like wealth, power and lust. A dichotomy between the internal and external underlies the message of this film. The visual concepts, illustrations and character designs presented here are initial formulations and are not completely crystallized. The pre-production stage ought to formulate more visual possibilities when it comes to the characterization of the characters and environments in order to effectively convey the message of this film.

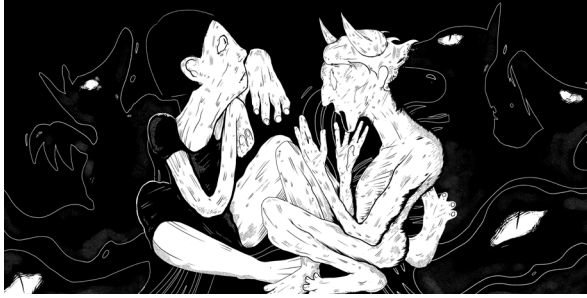
4.3. Visual Representations of Butoh for this Film

This art form will have a profound relevance in this film. The Butoh dance comes symbolically as a representation of that healing and liberation process between Adne and Homunculus, where they're in touch with their darkness and grace. Through this art form, we are able to elaborate internal realities and imagery, converting them into dance or performative action. For now, we should distinguish two functions that are going to be given to the visual translation of Butoh performances in this animated film: characterization of movement and behaviour of characters; repre-

17. The Demons which represent Homunculus and Adne's darkness

18. Homunculus alongside Tatsumi Hijikata (on the right), Kazuo Ohno (on the left) and some dancing ghosts

19. Homunculus and Adne



- 20. Homunculus and Adne in touch with darkness (sketch)
- 21. The Homunculus standing up (sketch)
- 22. Adne witnessing the transformation of Homunculus

sentation of the healing process and the relationship between Homunculus and Adne (Butoh as a symbol). The following examples are hypothetical formulations/parallelisms and not definitive ones. They'll serve as reference for subsequent solutions. For example, Hijikata's performance "Hosotan" (also called "A Tale of Small Pox" from 1972) was a depiction of the poverty, disease and death of his homeland Tohoku. He was inspired by a childhood memory he had - children were left in small baskets while parents were working in the fields. Later on, their limbs were twisted and they could not stand easily. In this performance, Hijikata

twists his body and desperately tries to stand up on twisted limbs [1]. Here we perhaps can trace a parallelism with Homunculus and the fact that the character begins as a deformed and physically unfit hungry ghost. His attempt on trying to stand up after the bullet wound can somehow be similar to Hijikata's effort in the referred performance.

Another reference would be also a solo performed by Hijikata "A Girl", in which he presents himself with archaic, ragged women's clothing immersed in shadowy darkness. In this performance, the previous overt violence of his work is replaced by an attention to detail and controlled movements and his facial expression is integrated fully in the tensions and desires of the whole body. In certain moments, his body reveals the rigidity of a puppet, at the same time assuming childish and animalistic poses throughout his performance [1]. Specifically in this performance, the intense contrast between light and darkness and the way in which these are spread into the different body parts of Hijikata can serve as source of inspiration. The *chiaroscuro* effect for these scenes will emphasize the moment in which both characters get in touch with the dark and disowned parts of themselves that are repressed and difficult to recognize. In this case, their movements would also be characterized by excruciating instability, illustrating a moment of the story which is intensely disturbing and introspective, similar to the referred performance.

Kazuo Ohno's work will be equally referential for this film, as it clearly establishes a contrast with Hijikata's utter darkness. Once they finally reach the human form and cease to be hungry ghosts, their presence becomes lighter, as they become more aligned with themselves and their being. For this part of the narrative, Ohno's work is indubitably an adequate reference in order to illustrate this. In 1981, Ohno premiered the performance "My Mother" under Tatsumi Hijikata's



direction. Here he reminisces about a utopian existence where he becomes one with his mother in her womb, idealizing an experience of unity – the idea of motherhood became a theme which was ever-present in his performances [18]. In this moment of the narrative, the gestures and motion coming from both Adne and Homunculus will become slow, gracious, filled with a greater tenderness that invites vulnerability. They become lighter and more graceful, at the same time becoming stronger and ready to face the tyranny of the labyrinth.

23. Homunculus as a human being and Kazuo Ohno (tribute)

24. Dancing men and women revealing a sacred deity

5. Further Developments

In conclusion, it is crucial to emphasize that the project needs to remain open to critical analysis of strengths and weaknesses. Therefore, it can still be subjected to reformulations at the level of narrative structure, character and environment design. The greatest challenge will reside on the visual translation of Butoh performances and practices for this animated film, as the previous parallelisms that were mentioned might not be necessarily the ones that are later going to be put into practice. The previous provisional formulations offer a guidance for the definitive visual translations of Butoh performances, as one of the main intentions is to involve professional actors and dancers who are specialized in Butoh – they'll be given an opportunity to freely interpret the characters and to create believable and emotionally rich performances associated to each one (a goal which is usually quite challenging for most animators). In this case, emotionally-driven acting references provided by actors would be collected in order to achieve this, as character-driven stories usually benefit from emotionally-centered references. Animators need to know their characters well enough in order to identify their own reality every moment throughout the whole narrative. To recognize the personal reality of a character is to know exactly how he/she reacts to the stimuli in every moment of the story. Understanding and knowing these reactions is essential to create convincing animation. Visualizing how a reaction should look like without adequate reference will lack the necessary nuance to convey the emotional density of the characters – this justifies the importance of filming genuine reactions in order to convey this [3]. According to Glebas, a character-driven story is one in which the desires and actions of the characters are the main drive of the story, justifying the importance of acting references for this film [21]. In the following phase of the pre-production, the storyboard development will be equally crucial in clarifying the cinematography and visual structure for this animated film. The storyboard will enable the establish-

ment of a more precise and coherent link between key moments of the narrative and chosen cinematographic language (shot sizes, points of view and camera movements), consequently catalyzing the emotional charge of the performances that define the characters throughout the film. To clarify this more clearly, the efficient use of shots will be decisive in order to convey the meaning, poetic dimension and symbolism that define the performative actions of each character – close-ups can be used to emphasize their grimace, but medium or long shots might also be equally important in order to include more refined details of their movement and performance characteristics. A list of artistic residencies located in Japan is being already prepared, as one of the aims of this project is to apply to one of these and to further elaborate theoretical and practical research related to Butoh practices by getting in touch with artists inside this niche (gathering of interviews and comparing different practices and perspectives on Butoh), and to partially develop the production stage of this film there. Another future perspective for this project which is currently being seriously analyzed is its submission as an artistic/scientific PhD proposal – specifically in the fields of film and animation production.

Bibliography

1. Barbe, Frances - *The Difference Butoh Makes: A Practice-Based Exploration of Butoh in Contemporary Performance and Performance Training*, Faculty of Humanities, University of Kent 2011
2. Hayes, Derek; Webster, Chris - *Acting and Performance for Animation*, Routledge 2013
3. Kennedy, Jason - *Character Acting: A Case for Better Animation*, 4th Annual Conference, Popular Culture Association of Australia and New Zealand 2013
4. Breiten, J. Brad - *The Butoh Body performed: Aesthetic and Embodiment in Butoh Dance*, University of Colorado
5. Nanako, Kurihara - *Hijikata Tatsumi: The Words of Butoh*, MIT Press
6. Gillespie, John K. - *In Memory: Kazuo Ohno (1906-2010)*, *The Drama Review* 2011, New York University and Massachusetts Institute of Technology
7. Marshall, Jonathan - *Dancing the Elemental Body: Butoh and Body Weather: Interviews with Tanaka Min and Yumi Umiumare*, *Performance Paradigm* 2, March 2006
8. Bronowski, Adam - *The Atomic Gaze and Ankoku Butoh in Post-war Japan*, Australian National University
9. Forward, Roy - *Hosoe and Butoh Dancers*, National Gallery of Australia, Research Paper no.32
10. Ross, Julian - *Beyond the Frame: Intermedia and Expanded Cinema in 1960-70s Japan*, School of Modern Languages and Cultures, Centre for World Cinemas, University of Leeds
11. Kerner, Aaron - *Takehiro Iimura's Butoh Films: Cine-Dance in Anma (The Masseurs) And Rose-Colored Dance*, *Positions: Asia Critique*, 2013
12. Fernández, Jesús Manuel Soder - *The Historical Origins of the New Japanese Extremity*, San Francisco State University 2017
13. Stiglegger, Marcus - *Krisenkörper: Shinya Tsukamoto's Kino zwischen Ritual, Tradition und Utopie, Körperinszenierungen im Japanischen Film* 2016
14. *Cherry Blossoms: an Interview with Doris Dorrië*, Strand Releasing
15. Fernández, Daniel; Sawhney, Nitin - *Experimenting with Butoh-based Performance: an Artistic Inquiry into Translation, Memory and Dialogue*, *Rethinking Peace Studies Conference*, ICU Tokyo 2016
16. Hearle, Hethan; Starzmann, Maria - *The Far-Right in Government, Six Cases from across Europe*, Rosa-Luxemburg Stiftung
17. Maté, Gabor - *In the Realm of Hungry Ghosts: Close Encounters with Addiction*, Zeitgeist Movement
18. Takahashi, Kazuko - *Kazuo Ohno's Dance Training and Pedagogical Methods at Soshin Girls's School*, Faculty of Education and Human Sciences, Yokohama National University, Yokohama Japan;
19. *Artist Interview: Akaji Maro's Representative Work Kaiin no Uma Performance in South Korea*, Performing Arts Network, Japan Foundation
20. Marshall, Jonathan - *Bodies across the Pacific: the Japanese National Body in the Performance Technique of Suzuki and Butoh*, MUSU Theatre Department Workshop Series
21. Glebas, Francis - *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*, Burlington, Massachusetts, Focal Press



Process of stop-motion and motion graphics animation for *The Amazing European Bison Journey clip*

Lisa Sanchez-Aguilar¹, Rogier Trompert² and Christian Smit³

lsanchez@tdluciernagas.com

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

European Bison;
Bison Bonasus;
Visual Communication;
Animation;
Animated Documentary;
Stop-motion; Rewilding;
Paper Craft; Conservation;
Ecology

Abstract

The Amazing European Bison Journey prototype clip shows an extract of the timeline of this species coming back from their near disappearance. It starts in the Białowieża Forest in Poland in 1919, when they went extinct in the wild. And runs up to 2013 in Zuid-Kennemerland in the Netherlands, where an initial herd of 6 European bison, translocated in 2007 from Poland, had quadrupled to 24 individuals living in the Dutch dunes.

The process of production of this animated documentary is described starting with the ecological research required. Review of literature, contact with specialist scientists and visitation of Poland and the Netherlands are some of the starting points of the process. Subsequently, the preparation for the animation is described. The initial storyboard was constructed out of the preceding ecological research. Afterwards, the development of the script and its respective narration was recorded. The construction of the sets, props and characters is described; specific emphasis is given to the construction of the European bison. Finally, the assemblage of all the elements is explained and the final results of the animation prototype are revealed.

This animation forms part of a broader project, which has research into the effectiveness of a set of visual communication formats at its core, and uses rewilding as its ecological platform. A range of animations, infographics and virtual reality pieces will be eventually compared for their effectiveness using several communication research tools.

Introduction

This paper will talk about the experimental creation of the animated documentary *The Amazing European Bison Journey* (<https://youtu.be/5fKK5otoFQo>). This prototype clip was made to illustrate one of the processes of translocation of the European bison (*Bison bonasus*) around Europe, namely from the Białowieża forest, in Poland, to Zuid-Kennemerland National Park (Kraansvlak area) in the Netherlands. The animation belongs to a broader project (interdisciplinary PhD in the University of Groningen, the Netherlands) that also involves the design and comparison of static 2D formats (infographics) and virtual reality worlds using

¹ & ³ University of Groningen, Science and Engineering Faculty, Conservation Ecology Group, Groningen, The Netherlands.

² Zuyd University of Applied Sciences, Faculty of Arts, Maastricht, The Netherlands.

equivalent content information. The budget for the creation of this animation stems from the PhD's project budget, which comes from the University of Costa Rica and support from the University of Groningen.

This animation is the first version of several iterations that are being made through the process of feedback from ongoing focus groups, with specialists and non-specialists, in the field of European bison and rewilding⁴. Only an extract of the timeline was chosen out of the history of the bison to serve as a representative. Eventually, when the iterations are finished, the timeline will be expanded to cover a broader history.

This piece is presented as an animated documentary since it portrays true events about the world [1] in an animated format. One of its main aims is to be able to communicate events that occur in long time scales and large spatial scales within the history of the European bison connected to rewilding. This animation functions as a mimetic substitution of the real world events, it cannot be said that part of the story would be impossible to represent with live action [1]. Nevertheless, the animation of the events certainly free the subject from the otherwise conventional documentary's indexical bind [1], it also generates a creative solution to the communication of the passage of time and the spatial scale of movement of the bison helping in it understanding. Without regard to concept, technique or aesthetic, this animation can be structurally categorised as using an illustrative mode, meaning it adheres to events based on historical evidence [1]. The elements in this animation are not simply represented, they are also interpreted, as is evident with the interpretation of the forest with small branches for example (Fig.7A) [9].

Ecological context

The European bison (*Bison bonasus*) is the largest wild terrestrial mammal in Europe [3], and before it was narrowed down to 54 individuals in captivity around the world, its distribution was wide ranged across the continent [7]. This bison, as the animation narrates, *has had a rough and rocky journey in the past centuries*. One of the major turning points was its extinction from the wild in the spring of April 1919 [8], the last one being killed in the Białowieża Primeval Forest, in Poland.

Work on the reintroduction of the European bison to the Białowieża forest began in 1929 after decades of breeding them in captivity [8]. Since then, the story of this mammal has fortunately turned around into a successful one, now having more than 8400 individuals around the world [2]. But even if it's true that now the European bison has bounced back from near disappearance, its status continues to be 'near threatened', therefore it still needs our attention.

At the core of the broader project that this animation belongs to, is the subject of rewilding. The translocation of the European bison from Poland to the Netherlands posed a convenient ecological background to visually exemplify a part of this rewilding process. Apart from the *in situ* conserva-

⁴ Rewilding means allowing a place to be 'wild' again, restoring natural processes in ecosystems, with minimal human intervention, to start-off natural courses[12].

Fig. 1. Infographic of the timeline of the European bison from 1919 in Poland to 2013 in the Netherlands.

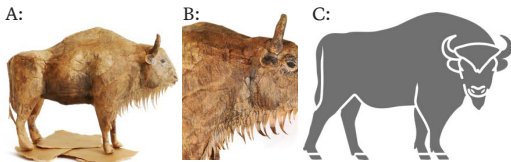
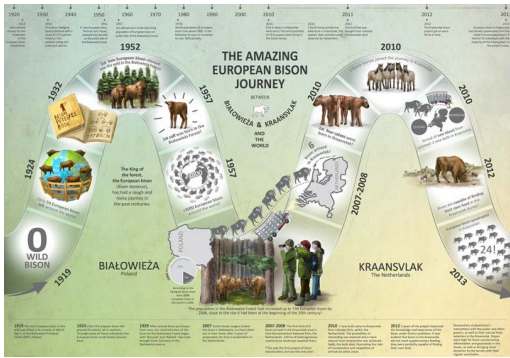


Fig. 2. A: European bison sculpture made from a mould with kraft paper and polyvinyl acetate (wood glue). Posteriorly drawn on with Staedtler graphite pencils (2B to 5B). **B:** Zoom in of kraft paper European bison sculpture to show the pencil drawings on the surface. **C:** Vectorized European bison made in Adobe Illustrator CC 2019.

tion efforts and studies already being done for this species around Europe, a lot more can also be developed through communication, specifically regarding visual communication for the case of this animation.

The journey of the European bison across time became the source of content for the present prototype animation. For this specific case a small fraction of the timeline was extracted. A period from 1919, when it went extinct in the wild, to 2013, when the initial herd of 6 translocated bison had already managed to quadruple to 24 individuals in the Netherlands.

Visual construction

As part of the broader PhD research project, the effectiveness of the present prototype animation is being compared in focus groups, to the effectiveness of an infographic (Fig.1), both displaying the same content information. Part of the requirements of the broader project for the creation of these communication tools is that they display the information with a similar use of specific types of illustrations. These types were previously evaluated and categorized for their effectiveness, using as indicators: attractiveness, recognition, understanding and memorability [11]. The types of illustrations used ranged from a realistic to a graphical schematic spectrum of images. The infographic (Fig.1) displays the range of types of illustrations supported by previous research. Therefore, to make

these formats comparable, the use of illustration types in the animation corresponds directly to the use of illustration types in the infographic.

The decision to use stop-motion animation for the major part of the clip responds to several factors. First, it made it possible to illustrate on handmade elements the specific illustration types needed. For example, sketched-out type of illustration (like the one used in the infographic in Fig.1) needed to be used for the bison in specific parts of the clip (Fig.2A, see illustration on surface of Fig.2B). The posterior use of motion graphics with vectors in digital editing made it possible to incorporate the graphical schematic types of illustrations in the animation, in this case the use of flat fill graphics (Fig.2C). Both uses corresponded to their implementation on the infographic (Fig.1). Another factor for the use of stop-motion is its feasibility for this project, since this was the first approach to animation and recording by the author.

The visual construction and development of this animation responded directly to the events happening in the historical timeline, but also to its ultimate main function: communication of the restoration of the European bison in Poland and its translocation to the Netherlands from 1919 to 2013.

Taking into account that this animation had to serve a basic communicative function between peer specialists and amongst a non-specialist group, it was decided to make its visuals as literal as possible. There are other means of representation of human-bovid processes which can be very captivating like Díez Lasangre's *Animal* (1999) [4] or entrancing like Vuk Jevremovic's *Eon* (1994) [6]. Although the images in these animations are memorable, they might not communicate the message as directly and immediately as wanted for this project, or at least that is something that will be eventually researched in the ongoing focus groups. On the other hand, looking specifically at what has been done in this particular subject, there is the example of *What to do when you encounter a European bison?* made for Rewilding Europe, by Laura Comanescu and Radu C. Pop from Animation Worksheep [10]. A cut-out animation that uses a literal approach of portraying a bison, but also uses some attractive non-literal ways of communicating safety advice in the presence of the animal. This last example is a good reference for this project of a piece made to communicate an important subject to non-specialists in a literal, but also creative way.

Main content

The first step towards the creation of this animation was the research of the ecological context made by the author. Information was gathered mainly through literature, meetings with scientists and park managers connected to the subject, as well as doing *in situ* fieldwork in the areas of interest.

The broader PhD project this animation belongs to already had a developed research network comprised mostly of scientists and managers related to the European bison. They helped with revising the script and checking the animation's scientific truthfulness. Meetings were arranged with people directly working in the Białowieża forest in Poland and the Kraansvlak area in the Netherlands, as well as visiting these areas to gather visual information.

Literature, photographs, videos and meeting notes were processed to gather the information for the timeline of the European bison. The data for the extract of the timeline from 1919 to 2013, was selected to make the present animation prototype. A script, written by the author with input and corrections from the scientific network, was created. The narration starts in Poland with the extinction of the bison in the wild in 1919 [8], going on to narrate the slow process of restoring it from the small group that was left around the world in captivity [7]. Milestones include reaching more than 2000 individuals by 1978, as well as the return of the bison numbers as they were at the beginning of the 20th century in the Białowieża Forest [8]. Afterwards, the translocation of the bison to the Netherlands is narrated: how this group eventually grew from 6 individuals to a quadrupled group of 24 European bison in 2013 [13]. This second stage includes the introduction of Konik horses to the area, an addition that was observed by scientists to study the bison's interactions with other grazers.

A list of required elements was set out at the start of the project: storyboard, narration, sets, props (objects needed for the animation), characters, sounds and motion graphics where going to be needed.

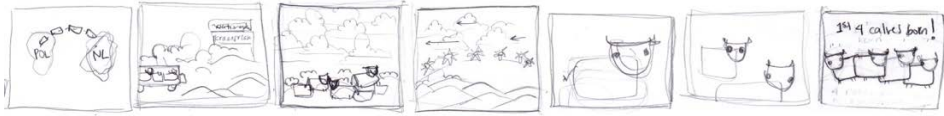


Fig. 3. Portion of the storyboard of the clip *The Amazing European Bison Journey*.

Once the script was ready, a storyboard was worked on with rough pencil sketches (fig.3).

Before recording the stop-motion it was necessary to know how long each section of the animation should take. At this point the recorded narration was crucial. At first, this was made in a draft recording with a temporary voice to get a rough estimation of times; eventually it was properly recorded under the voice of Rachel Mackenna-Nethsingha.

For this animation it was necessary to build 2 sets, 2 species of animals and 3 humans. The way in which they were going to be constructed corresponded partly to how the illustrations on the infographic were made (Fig.1), which in turn corresponded to previous research of the broader project [11]. Elements were either handcrafted and illustrated on, or added afterwards as motion graphics.

As for the sets there were 2 main places to cover: the Białowieża Forest in Poland, and the Kraansvlak area in Zuid-Kennemerland, the Netherlands. Both places are different in their landscape, hence this needed to

be translated to the sets.

The Białowieża forest is a large continuous forest composed of multispecies tree stands. This needed to be interpreted for the animation, in a way in which it was understood that the bison in this place would be surrounded by trees most of the time. The resulting set was built with dry branches that mimicked the tree trunks. Modified bamboo twigs were attached to these branches to mimic the foliage. The floor was covered in scattered pieces of kraft paper to mimic leaves (Fig.4A).

The Kraansvlak area on the other hand, is composed of open sandy dunes, dry and wet grasslands, deciduous and coniferous forest patches, with a grass layer and shrubs of several woody species [13]. The resulting set was built with dune sand as the base. The shrubs and trees were mimicked with dry branches and small dry

plants, while the grass was represented by small patches of moss (Fig.4B).

Several props were required: world globe, truck, book and fence (Fig.5). The truck and the world globe were solved using real objects that could be scaled in the animation. The truck had printed bison figures that could be removed easily for the stop-motion recording. As for the book and the fence, they were built from paper and ice-cream pallets, respectively.

The bulk of the preparation work went into developing the characters, or in this case, the 2 animal species and humans. The main focus of the animation went to the European bison; therefore, this element had its own

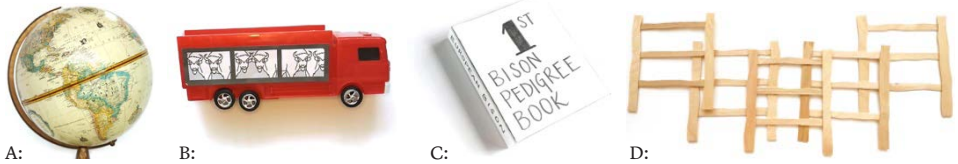
A:



B:



Fig. 4. European bison sculptures made of kraft paper in two built sets. **A:** Interpretation of the Białowieża Forest, Poland. **B:** Interpretation of dunes in Zuid-Kennemerland, the Netherlands.



importance of build-up. Importantly, the bison needed to be an element that could have drawings on it, to be able to illustrate in the type of illustration that matched the infographic images mentioned previously (Fig.1).

With the assistance of two professional sculptresses (Laura Guzmán-Méndez and Jessica Cheng), the idea of the European bison made with paper (Fig.2A) came up. First, a clay relief sculpture of the bison was made (Fig.5A). Then a thin layer of silicone diluted with a small amount of paint thinner was added on the exterior (Fig.5B). Small pieces of non-stretch thin fabric were added on top of the silicone, this layer worked to make the construction firmer and stronger (Fig.5C). The last layer of silicone was added on top of the fabric (Fig.5D). A layer of expandable foam was added on top of the silicone to make the structure strong for the subsequent steps (Fig.5E). Once the foam was dry the whole piece could be inverted and the silicone shape could be removed. The clay sculpture inside the silicone was then detached to reveal

the resulting mould (Fig.5F). Both the horses (Fig.6A) and the bison calves (Fig.6B) were made with a similar mould technique.

The mould was then used to make the paper sculpture. First, pieces of kraft paper soaked in water were arranged inside the mould pushing it in against the detailed walls of the bison mould (Fig.5G). Once the kraft paper was

dry, polyvinyl acetate (wood glue) was added to stick the papers together and make the model rigid (Fig.5H). The paper model could then be detached. As for the bison calves (Fig.6B), instant papier-mâché was used for the inside. The rest of the paper details could be added using kraft paper for the hanging fur and tail, and painted papier-mâché for the horns (Fig.5I). Finally, the paper model surface was illustrated using graphite 2B – 5B pencils, imitating the look of the illustrations in the infographic (Fig.1).

For this stop-motion a set of basic tools were used. The recording was done with a Huawei P20 smartphone using Stop motion Studio App. The clips were then edited using Adobe After Effects CC 2019 on a computer. The stop-motion was recorded in 10 fps and edited accordingly in the same speed. With a frame aspect ratio of 16:9 and a size of 2840 px of width and 2160 px of height.

Result

The resulting animated documentary is a mix between stop-motion recording and motion graphics. It consists of a 6 minutes clip that portrays part of the history of the European bison in Europe and its connection to rewilding

Fig. 5. Props for *The Amazing European Bison Journey* animation. **A:** World globe. **B:** Truck with European bison prints. **C:** 1st Bison pedigree book made with paper. **D:** ice-cream pallets fence.

Fig. 5. Steps for making the European bison kraft paper model. **A:** Clay relief sculpture. **B:** Addition of diluted silicone. **C:** Addition of layer of thin non-stretch fabric. **D:** Addition of thick layer of pure silicone. **E:** Addition of expandable foam. **F:** The resulting mould. **G:** Wet kraft paper applied into the mould. **H:** Addition of glue onto the dry kraft paper. **I:** Dry kraft paper model in process of adding papier-mâché horns, paper details and graphite illustrations on the surface.



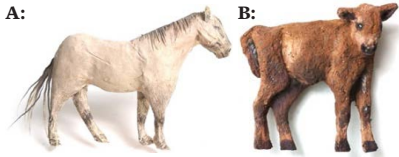


Fig. 6. A: Konik horse sculpture made from a mould with white newspaper and polyvinyl acetate (wood glue).

Posteriorly drawn on with Staedtler graphite pencils (2B to 5B).

B: European bison calf sculpture made with instant papier-mâché.

Posteriorly painted with water colours and drawn on with Staedtler graphite pencils (2B to 5B).

processes. This prototype is meant for a target audience of specialists to communicate their work to peers and beyond, as well as for non-specialists to understand part of the history of the European bison.

The 1st part of the animation takes place in the

Białowieża forest, where the bison can be seen in the first set surrounded by vegetation (Fig.7A). Part of the way in which the bison was brought back is described using a mix of bison sculptures and motion graphics (Fig.7B,C). Human hands are also included in the clip to communicate the direct involvement of humans in the disappearance of the species (Fig.7D). Passing of time is narrated, but the addition of specific years along the clip helps to keep track of the exact period of time, additionally assisting in memorability (Fig.7E). The use of text is included in some parts to reinforce certain milestones that have to do mainly with quantities, making it reiterative to also reinforce memorability (Fig.7F). The 2nd part of the clip takes place in the Kraansvlak dunes where the bison and horses can be seen in the sandy set (Fig.7G,H). Motion graphics with vector usage mixed with stop-motion are included to talk about location changes with maps and movements of the truck (Fig.7I). The manipulation of kraft paper to communicate death in a non-violent way was used, which also resulted in a way of making the whole clip coherent in its material use.



Fig. 7. Scenes from the animated documentary prototype *The Amazing European Bison Journey*.

Final comments

The extract of the timeline story that was set out since the beginning was successfully told through the animation, which was the main objective of the prototype clip. On the other hand, the use of paper to portray characters gives the animation a warm feel to it that contributes to its aesthetics and might increase empathy towards the subject. Nevertheless, there is a lot of space for improvements. For future works, a professional camera and a computer based stop-motion program would be used, as well as increasing the frames per second rate from 10 to 15. As for the build-up of the characters made, a more articulated version of them would permit more animal movements. Nonetheless, this first prototype approach paved the ground and left valuable lessons for future iterations of the animation that will be made, and for the rest of the timeline of the European bison that will also be constructed.

This animated documentary prototype will now be used as an element for comparison with a 2D static infographic (Fig.1), both portraying the same content information. This will be done in three focus groups (specialists and non-specialists) to compare their effectiveness with different indicators (attractiveness, recognition, understanding and memorability) of each format and their uses.

References

1. Anabelle Honess Roe: Animated Documentary. Palgrave Macmillan, New York (2013)
2. Białowiecki Park Narodowy, European Bison Pedigree book, https://bpn.com.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=1132&Itemid=82&lang=en
3. Bocherens, H., Hofman-Kamińska, E., Drucker, D. G., Schmölcke, U., Kowalczyk, R.: European bison as a refugee species? Evidence from isotopic data on Early Holocene bison and other large herbivores in northern Europe. *PLoS ONE*. Vol.10, No.2, 1-19 (2015)
4. Díez Lasangre, <https://lasangre.net/animaciones/>
5. IUCN Red List: European bison recovering, <https://www.iucn.nl/en/news/iucn-red-list-bison-recovering/>
6. Jevremovic V, https://www.youtube.com/watch?v=_54GZ-KArNA
7. Kerley, G. I. H., Kowalczyk, R., Cromsigt G., J. P. G. M.: Conservation implications of the refugee species concept and the European bison: king of the forest or refugee in a marginal habitat?. *Ecography*. Vol.35, 519-529 (2012)
8. Krasieńska, M., Zbigniew, A.K.: European bison, the nature monograph. Mammal Research Institute Polish Academy of Sciences, Białowieża (2007)
9. Murray J., Ehrlich N.: Drawn from life : issues and themes in animated documentary cinema. Edinburgh, Edinburgh University Press, (2019)
10. Rewilding Europe, What to do when you encounter a European bison?, <https://www.youtube.com/watch?v=grHAL-Ic7s0>
11. Sanchez-Aguilar, L.: Towards Evaluating Effectiveness Of Visual Communication Tools In Scientific Ecological Contexts: The Case Of Rewilding And Trophic Cascades. In: CONFIA 8th International Conference on Illustration & Animation, pp. 490-500 (2020).
12. Smit C., J.L. Ruifrok, R. van Klink, and H. Olf: Rewilding with large herbivores: The importance of grazing refuges for sapling establishment and wood-pasture formation. *Biological Conservation*. Vol.182, 134-142 (2015)
13. Wisentproject Kraansvlak, <https://www.wisent.nl/nl/nieuws/2013/wisentengroep-kraansvlak-vijf-jaar-tijd-verviervoudigd>



O atlas como um instigador de uma viagem no projeto de animação “O teu corpo é uma ilha”

Sandra Cardoso¹ and Filipa Cruz²

exit@live.com.pt; cruz_filipa@yahoo.fr

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Animation; Island; Boat;
Atlas; Voyage

Abstract

This article addresses the referential component of the imagery of the 2D animation project “O teu corpo é uma ilha” (Your body is an island). To this end, the project is presented as an artistic investigation that starts from practice to understand notions extracted directly from the practical-theoretical exercise. Assuming the procedural component of the project as the focus of the article, the proposed atlas is defined as interdisciplinary by relating animation, drawing, sculpture and installation. The references presented dialogue around the concepts of the boat as travel, adventure and bridge to another world, of vessel as a body with subjectivity and perishability, of the dubiousness of the environment in which vessels sail (since they can be aqueous or aerial), of island as a body and as a character and from the Azores as a stimulus to the construction of the landscape. The article incorporates, as well, sketches relative to the representation and definition of spaces and characters.

1. O atlas de “O teu corpo é uma ilha”

“O teu corpo é uma ilha” é um projeto no campo da Animação 2D cuja estrutura referencial trata como a viagem, o território açoriano, o vazio, a metáfora e o devir atuam numa animação de autor. Esta proposta atenta no modo como animação e artes plásticas se interligam nas diferentes fases que compõem um projeto de investigação artística. Em constante desenvolvimento, o projeto é um laboratório de experimentação [11] capaz de gerar conhecimento a partir de uma animação. A sua interdisciplinaridade é fruto de diferentes saberes artísticos e sinergias por eles criadas na construção do imaginário referencial e nas abordagens ao tema. O diálogo disciplinar não dispensa a especialização na área da animação, mas é flexível no cruzamento de projetos de animação e de escultura. Este artigo também dá visibilidade à coleta referencial inserida na pré-produção, revelando o pensamento e seleção imagética e concetual e evidenciando a sua ação na construção do imaginário da animação e da narrativa. Convocamos referências artísticas atentas aos conceitos de ilha, barca, céu e sonho na sua atuação no imaginário e vocabulário visual da animação. A construção deste atlas concebido como instrumento de construção de conhecimento [4], problematiza e relaciona conteúdos, formas e composições transversais. Aby Warburg [4] havia reforçado o anacronismo do atlas ao propor uma “boa vizinhança

¹ Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, Portugal.

² Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal.

entre as imagens” extrínseca à sua heterogeneidade e desfasamento epocal e geográfico. Adotamos este método de trabalho horizontal, de uma mesa de trabalho que as nivela, agrupa, rejeita e transforma. Esta constelação referencial, organiza conteúdos e imagens e propõe diferentes interpretações ao tema. Como projeto de animação, implica uma duração que comporta múltiplas fases e exercícios de construção, comparação, teste, revisão, leitura, articulação e descarte [8]:

Os momentos-redemoinhos em que pulsam e se abismam nos ateliês (...); os inesperados abandonos, as curtas e deliberadas suspensões, as pausas exasperantemente demoradas (...); o regresso aos movimentos-vaivém; as acelerações dos rasgões, rasuras, rupturas, todas estas ocorrências experienciadas pelos criadores, são expressões concretas do tempo transformadas em temporalidade artística, sendo, a nosso ver, imprescindíveis à caracterização das artes no seu todo. [10]

A temporalidade, como compreendemos com José Quaresma, permeia as diferentes fases dos projetos artísticos. No projeto de animação, esta manifesta-se em cada etapa e na exploração da mutabilidade e transitoriedade das personagens. A criação intenta transformar toda uma construção identitária alicerçada num (re)conhecimento de imagens providas de uma paisagem visual associada ao Arquipélago dos Açores que é explorada transitória e poeticamente em construções imagéticas autorais.

2. A relação entre ilha e os objetos-personagem

Escolhemos a ilha como espaço da narrativa por caracterizar a paisagem e um certo modo de estar nos Açores, por ser o local de onde este projeto é nativo e pela sua potencialidade fértil: a flora soberba e incontável, o solo drenado, mas fecundo, a composição geológica vulcânica, a transformação constante de origem tectónica e a circundação de mar, correntes e migrações. A experiência advinda da vivência nesta conjuntura insular, propicia uma leitura particular sobre a riqueza deste espaço e sobre a sua abertura à invenção e à inconstância. Por isso, concebemos fragmentos deste enquadramento como cenário e como personagem para o projeto. Sobre o cenário, exploramos a ação que oscila entre espaços exteriores identificáveis e espaços inexistentes e pertencentes ao imaginário. Sobre o espaço identificável, as Furnas e as suas lagoas são palco onde a ação decorre espacial e temporalmente.

A realçar a fertilidade e vivacidade da ilha-cenário e ilha-personagem, a narrativa deste projeto não inclui humanos como personagens. Na exploração de elementos não-humanos e inanimados, a ilha é habitada por objetos-personagem e a sua escolha é determinada pela relação entre estes objetos-personagem e a ilha-personagem.

2.1. Objeto-personagem: A barca e outras embarcações

O acesso a um lugar por meio de um transporte aéreo ou marítimo, conduz-nos à imagem da ilha. Independentemente da distância precisa ao continente ou a outra ilha, este espaço insular permanece inacessível sem um meio de transporte adequado. Nas civilizações da Polinésia, a barca é

o meio de pesca, de ligação entre ilhas e meio de exploração e colonização. Em “Moana” [3], a personagem é impelida a sair da ilha onde cresceu e sempre viveu. A ilha Motunui é representada como idílica, a povoação vive pacificamente com o que a ilha providencia, mas o foco de Moana mantém-se no mar e nas possibilidades que este representa. A atração pelo desconhecido, constrói o seu espírito aventureiro e determina a sua conduta. O seu instinto e desejo incontrolável justifica-se no momento em que se depara com a corporização do seu desejo: as barcas ou canoas que o seu povo, anteriormente, utilizou para explorar e colonizar a Polinésia. Nesta animação, as embarcações estão escondidas, deliberadamente, esquecidas e são tornadas segredo escondido no interior de uma gruta à qual não é suposto aceder. É neste contexto de segredo que estes objetos em eminente redescoberta são encontrados por Moana. Entre o seu uso e o seu esquecimento no interior da gruta, as embarcações são símbolo do mundo passado, de viagem e de aventura.



Fig. 1. Descoberta das barcas escondidas e da exploração da Polinésia na vela. Moana (2016)

[3]. Walt Disney Studios.

No momento em que descobre a gruta, se aproxima das embarcações, e toca o tambor que ritmava a coordenação dos barcos, a gruta ou espíritos nela contidos reagem sonoramente. As velas, até então imóveis durante anos, enchem-se de ar, como se estivessem em mar alto. Podemos compreender esse sopro, divino, como dador de vida aos barcos, que respondem instintivamente ao ritmo do tambor.

Na arte, encontramos várias menções à ilha e ao seu acesso por via de uma embarcação. A relação entre barca e ilha afigura-se na obra de Arnold Böcklin. Na série pictórica «A Ilha dos Mortos» do século XIX, a barca é o transporte e trajeto para a morte. Em algumas destas composições, uma pequena ilha rochosa, oscilando entre o espaço natural e o construído, acolhe os visitantes numa baía empedrada e de escadaria que liga terra e água. Böcklin apresenta a ilha como o local que recebe a barca manobrada pelo barqueiro que transporta uma figura de branco e um volume horizontal (que lembra um ataúde) até à sua orla. Nesta representação de um pedaço de terra isolado e rodeado de água de pouca ondulação, detetamos como a vitalidade da vegetação, a durabilidade da construção em pedra e a eternidade deste local de repouso para as almas se relacionam. A relação entre ilha e morte também se estabelece pela presença, no centro da ilha, de uma dezena de ciprestes que, por serem elementos vegetais vivos, aludem à vida, mas cuja simbologia os conecta à morte, sofrimento e luto.

A importância e simbologia do espaço onde a ação decorre expressa-se nas pistas concedidas ao fruitor. Porém, os personagens também auxiliam na colocação do tom pesado, sombrio e solitário da composição. Reparemos nos corpos esguios, misteriosos e com pouca definição ao serem

avistados ao longe pelo fruidor, do barqueiro e do corpo trajado a branco. A carência de informações quanto à sua precisa fisionomia, propõe uma dimensão de desconhecimento e, portanto, de solenidade, de silêncio, secretismo e, quiçá, de reverência a estes corpos e à composição pictórica. Diferentemente, a presença de uma figura que transporta, por meio de uma embarcação, corpos ou almas para o outro mundo, encontra-se nas ilustrações de Gustave Doré, particularmente, na representação de Caronte, barqueiro de Hades, e sua embarcação, lutando com a ondulação. Aqui, a serenidade e o silêncio dão lugar à tempestade, à agitação das águas (contrária à calmaria representada por Böcklin). A representação e definição dos traços deste barqueiro distanciam-se do desconhecido e vago de Böcklin para dar lugar a uma representação corporal e fisionómica expressiva e derivada da vontade do corpo que luta contra a ondulação sob um céu escuro e junto a penhascos temerários. Este barqueiro que Doré representa e que se encontra na Divina Comédia de Dante Alighieri, é reencontrado no romance «O Gigante Enterrado» de Kazuo Ishiguro. Uma vez mais, não só este barqueiro encaminha o humano para a morte, como se constrói sem grandes detalhes de modo a manter a sua intenção de viagem misteriosa.

A barca presente nos exemplos enunciados, denota o seu poder simbólico como um objeto que carrega corpos/almas numa viagem do mundo dos vivos para o mundo dos mortos ou, no caso de Moana, como uma ponte para sonhos esquecidos e abandonados. A par da simbologia da barca que se encaminha para uma ilha como preconização da morte, encontramos representações que, ainda que partilhem a imagem da embarcação como meio de acesso a outro mundo, não se associam, forçosamente, à morte. Wolfgang Laib é uma referência de particular importância ao desenvolver trabalho que pensa a delicadeza, simplicidade e poética da barca, como «Passageway, Inside-Downside», «Ships», «Du wirst woanders hingehen», «Wachsschiff» são exemplo. Esta frota de simplicidade, desloca-se para um lugar que não é necessariamente real, encaminhando-se para um outro mundo. Esse mundo chega-nos em fragmentos, imagens parciais através dos vestígios deixados pelas breves acumulações de arroz no solo. Em viagem, estas barcas são veículos e pontes de acesso ao diferente, ao mistério, ao não-acessível.

A par da simbologia da barca, detetamos no uso do arroz enquanto axes simbólicos. Laib utiliza-o como ao pólen: como ponto ínfimo de um infinito, um granulado de sementes e de sustento, uma passagem para a repetição fértil. Ambos são ponto de contacto entre o chão (mundo real) e o objeto escultórico (mundo outro). Se analisarmos o modo como

Fig. 2. Wolfgang Laib. Passageway inside-downside (2011-2012).

Fig. 3. Claudio Parmigiani. Omaggio del sole e della luna alla luce (1988-1989).



Laib não pausa, diretamente no chão do local expositivo, as barcas de latão, denotamos que estas podem ser interpretadas como navegando as acumulações deste grão. Estes amontoados levam-nos a conceber estas superfícies como contextos aquosos ou aéreos: a água, a sua espuma e as suas partículas suspensas na atmosfera, num mar não líquido.

Nas composições de Laib, encontramos barcas que existem em coexistência, em agrupamentos, numa frota poética que não atraca na realidade visível. Ao cruzarem mares e céus, são veículos e pontes de acesso a um outro mundo. Estas barcas, existindo, em agrupamentos de maior ou menor número, aludem a arquipélagos em plena navegação. Ao invés de pensar uma composição estruturada por diferentes embarcações, com Claudio Parmiggiani, relevamos o modo como a singularidade deste veículo aquático se impõe. Assumindo-se a recorrência da representação de barcas (ou sobre barcas), na produção artística, Parmiggiani esboça tridimensionalmente canoas em escala real deslocadas do seu meio aquático. Contrariamente a Laib, que introduz fragmentos de um outro lugar e de uma outra matéria, Parmiggiani apresenta-nos canoas reais no espaço. São volumes esguios de um negro melancólico que contrastam com o dourado de Laib. Embarcações a negro desabitadas e, por vezes, ocupadas por objetos inusitados como esferas, escadas e telas que prolongam o negrume ou que criam um novo contraste. Estes elementos ora contrastam com o negro do corpo da canoa como o amarelo e o branco, ora prolongam o seu corpo.

Com Laib e Parmiggiani, a simplicidade dos objetos e da paleta cromática, converte-os no foco do olhar e transforma o espaço envolvente numa ponte que permite a deslocação para um outro espaço-paisagem. Essa relação e consequente deslocação revê-se no conceito japonês de “Ma” (espaço, pausa, intervalo, vazio, tempo), onde encontramos a representação do vazio como potenciador, um espaço onde tudo pode habitar. Apesar das características específicas do espaço expositivo, o espaço branco não é apenas moldura ou minimizador de distração, mas é palco do possível. Em “Ma” [6], a ausência de conteúdo é a possibilidade da existência, um objeto independente da obra, apesar de invisível ou indefinido. Por exemplo, na pintura “ma”, um barco de pesca num fundo branco e acompanhado por uma silhueta montanhosa, pode remeter a um espaço enquadrado pelo monte Fuji, repleto de nuvens que cobrem as colinas e os vales florestados. Também pode remeter a uma ilha, rodeada de mar e repleta de neblina marítima densa e esbranquiçada. A dimensão incompleta da pintura, instala dúvidas quanto ao espaço real da navegação da barca, que tanto pode ser céu ou água.

Já no projeto de animação, a dúvida suscitada no nosso olhar quanto ao meio aéreo ou aquático no qual uma embarcação navega, é tomada como um assunto para aprofundamento. Esboçando a barca como determinante para a narrativa, definimo-la como uma personagem que o espectador vai acompanhando e como oscilante entre uma barca real (com características e função reconhecíveis) e uma imaginária que se define como orgânica e como um corpo detentor de subjetividade, que é capaz de sonhar, amadurecer e de se mutar. Ou seja, enquanto corpo com uma temporalidade própria, cresce e envelhece. Porém, este envelhecimento expressa-se através da sua capacidade de transformação, a sua forma não é estática e encontra-se em devir.

2.2. A representação de passagem para o espaço sagrado

Como um ponto de terra, a ilha é um ponto de ligação ao sagrado. Imaginamos o amontoado de matéria vulcânica que forma a silhueta da ilha a conectar terra e céu e aproximando-se de um pináculo de igreja. É no seu ponto mais elevado que o habitante contacta com o divino. O mesmo encontramos na circunferência de mar de onde chega o náufrago. Relacionamos estes dois pontos de contacto (topo e circunferência) como uma abóbada e revemos a simbologia do contacto de Wolfgang Laib, onde o arroz branco amontoado empoleira a barca dourada. As barcas de Laib relacionam o dourado do latão e o tom leitoso do arroz. O esbranquiçado do arroz recebe o objeto e é um purificador quase religioso, tanto cromática como simbolicamente, dando acesso ao mundo-outro do dourado. Esta cor conota-se de sagrado pela aproximação à talha dos retábulos do século XIV de Cimabue, onde o dourado e o azul dos mantos dialogam. Esta relação cromática também se pressente no teto de Giotto, convertendo-se numa abóbada onde o espaço celeste a azul e os astros a dourado coexistem.

O barco é símbolo e ferramenta de exploração, descoberta e salvação, o que nos convida a pensá-lo como veículo de sonhos. O encontro com o sagrado é revisto em «Naufragio con spettatore» de Parmiggiani. Aqui, descobrimos um barco de vela no interior da Chiesa di San Marcellino. A igreja é simples, despojada e de nave única com abóbada de volta inteira decorada com caixotões. Este barco em escala real, está visual e contextualmente desfasado ao naufragar no altar pela colisão com um amontoado de livros que o eleva do chão e lhe garante a lembrança da sua natureza navegante, como se cortasse água na forma destes livros. Neste local de culto, Parmiggiani explora: “os barcos que passam por suas obras são como arcas. Trazem o que a humanidade tem de mais precioso: planetas, farinha, telas pintadas, animais maravilhosos. Eles trazem os sonhos do homem, para salvá-los do naufrágio.” [1]. Este barco apresenta alguma degradação, como o mastro a cair e as velas tombadas, fragilidade exacerbada pela simplicidade, coloração e texturas da igreja. Entre o milagre e a tragédia, entre o sagrado e o profano, a embarcação naufraga. A colisão entre espaços, entre sagrado e tragédia e entre água e céu, o barco como veículo de sonhos, conduz-nos à melancolia, ao silêncio e à perda, características de relevo para o imaginário do projeto.

2.3. Sonho, abundância e paisagem

No contexto pictórico, Peter Doig introduz canoas solitárias ou manejadas em espaços aquáticos isolados, quicá nos trópicos, mas, essencialmente, longínquos da civilização ou, pelo menos, do mundo citadino. Estas canoas são habitadas por mergulhadores ou figuras misteriosas em mares, lagoas ou riachos. Toda a atmosfera revela abundância da flora, facto que detetamos pelas plantas a crescer junto das margens, como pelos reflexos, ainda que incertos, que recuperam o verde de uma folhagem farta sem espaço vazio. Contextos tropicais onde a vida desponta na terra e na água, exprimem-se indefinidamente na pintura. A riqueza e exuberância da folhagem, o espelho de água e o visitante (nativos, mergulhadores ou outros que pertencem a uma história à qual não temos acesso) numa embarcação para lugar incerto, contribuem para que as composições de Doig sejam cunhadas

por uma dimensão mágica e de desconhecido. A solitude das barcas é, por vezes, reforçada pela riqueza desta representação vegetal, dos azuis do céu e dos reflexos azulados e esverdeados na água. Pela densidade e luxúria da folhagem, o silêncio é evocado não pela ausência de som, mas pela quietude da presença humana que olha a envolvente, que segura os remos ou o arpão, e pela atividade e estímulos sensoriais da paisagem.

Na pintura nipónica, encontramos exemplares que representam pequenas embarcações. Com Hokusai, água e terra dialogam em composições onde as embarcações de pesca ou outras, habitam uma paisagem aquática encimada próxima ou distantemente pelo monte Fuji. Já na pintura chinesa, a representação das embarcações habita o espaço visível e o invisível. Estas composições criam confusões quanto à navegação destas embarcações na água ou no céu. Assim, todas estas representações evocam diferentes viagens e diferentes abordagens ao barco aquático, terrestre ou aéreo.

À delicadeza ou simplicidade da barca, os barcos vikings ostentam os desafios técnicos e tecnológicos para a sua construção e, também, o poderio e imponência nos mares navegados. Naus maduras dominadoras dos mares estão, como tudo, aptas à destruição, à morte, ao naufrágio. As imagens das impressões dos barcos em escavações arqueológicas, sugestivas do esqueleto dos barcos encontrados, são sugestivas do fim, do envelhecimento, da morte e da finitude uma embarcação.

Teoriza-se que estes barcos, enterrados, apelidados de barcos

funerários [5], geralmente em enterrados em túmulos com outros objetos de valor, seriam como sarcófagos, veículos para o mundo-outro. É no espaço negativo que se imagina o que pode ter sido o seu corpo e que se constata o seu fim.



Fig. 4. Charles W Phillips. Fotografia da escavação arqueológica do barco funerário em Sutton Ho (1939).



Fig. 5. Barco funerário de Oseberga, descoberto em 1904. Fotografia pela Universidade de Oslo (2006).

3. Os Açores Como Espaço Aberto Ao Devir

A ilha de São Miguel, ilha pertencente ao grupo Oriental do Arquipélago dos Açores, à semelhança de outras ilhas, possui espaços geológicos ativos que criam paisagens sensorialmente sugestivas. A narrativa que estrutura este projeto, procura refletir sobre este espaço fértil como estímulo imaginativo. A partir deste pivô, um conjunto de referências e reflexões foram desenvolvidas em simultâneo, permitindo clarificar o lugar a paisagem açoriana no projeto. Tal é o caso da freguesia das Furnas, pertencente ao concelho da Povoação cuja localização promove um clima mítico. Junto à Lagoa das Furnas ergue-se, perto da margem, a Capela de Nossa Senhora das Vitórias. Esta ermida neogótica datada do século XIX, cativa pelas formas sugestivas das grandes catedrais europeias, pela sua proximidade ao espelho de água e pela envolvente. No silêncio e verticalidade dessa construção, cujo acesso ao interior é raro, antevemos um espaço-mistério que reinventamos no projeto de animação. A capela cujo envelhecimento da tonalidade de salmão deixa antever a pedra basáltica e musgosa, contrasta com a paisagem idílica e verdejante. A Lagoa das Furnas possui, também, a particularidade de ser um vul-

ção adormecido que alimenta as furnas de enxofre. É um local de pequenos contrastes, entre a sobriedade sacra da igreja e a fertilidade da lagoa, repleta de estímulos sensoriais, como cores, humidade e odores. A lagoa por existir numa ilha, inverte o paradigma do mar que rodeia a ilha em prol da terra que rodeia a água. Esta colisão torna a Lagoa das Furnas num local representativo dos Açores, e representativo da significância indicada para o presente projeto de animação. Este local da ação incrementa a dimensão luxuriante e ao aproximar-se de uma paisagem paradisíaca, abre-se à dimensão mágica que afeta a personagem-objeto escolhido – o barco.

O personagem não-humano despoja-nos de um corpo familiar, sendo que o único vínculo que partilhamos com esta embarcação é a sua intenção. No entanto, a intenção que lhe é atribuída é-lhe única, uma consciência particular ao seu corpo, difusa e mutável. Para representar imagetivamente este Ser barca, como corporização de sonho, de passagem ao passado, de exploração do desconhecido e de veículo do naufrágio, o seu corpo consciente sofre transformações físicas, como exposição da sua inconstância e fluidez da sua consciência. A chave para capturar este devir-barca, e o seu par devir-ilha, não são as metamorfoses destes dois corpos, mas sim o exercício do observador que procura construir uma consciência comum com estes corpos alienígenas. Neste ponto, a ilha surge como caso poente deste exercício, pela sua natureza física. Não são as transformações físicas inquestionáveis que nos conectam ao Ser-ilha, cujo corpo geológico é inconstante, cujo nascimento e desaparecimento é distante ao corpo humano, cuja consciência e intenção é, talvez, invisível. Procurar Ser-ilha, enquanto humano mortal, possibilita-nos um espaço aberto ao devir – ser inconstante, cuja transição nos é invisível – um perpétuo eco de “passar a ser”.

3.1. A caracterização da lagoa

Todos os estímulos que mencionámos, estruturam a narrativa para a animação em 3 atos: a caracterização da lagoa, o naufrágio e passagem na igreja e a exploração do mundo-outro. O primeiro momento apresenta o espaço da ação e as personagens: a ilha e a barca. A lagoa está sobrecarregada de flora endémica, por vezes, representativa dos Açores, incluindo o feto arbóreo, a araucária, a acácia, o azevinho açoriano, o trovisco, o cedro-das-ilhas ou o sanguinho. Construímos a representação de forma simplificada, mas identificativa, prevalecendo tonalidades de verde (na água e nos reflexos). A contrastar, apresentamos a barca com uma sólida cor negra e o céu um azul esbranquiçado.

A barca é identificada como personagem ativa com intenção e consciência. Para tal, os seus remos são a chave do movimento, ao remarem conforme o seu instinto e permitindo a sua deslocação aquática e terrestre. Nenhuma personagem humana navega na barca para incrementar a sua natureza como corpo dotado de subjetividade. A inclusão de uma personagem humana, com a sua capacidade de enfoque nas expressões faciais, possivelmente reagiria na forma de surpresa face perante o recém movimento da barca, até então imóvel. No entanto, tal implica a existência de uma época em que a barca possuía alma, mas era subserviente, ou então que não possuía alma e que, a partir de dado momento, a adquiriu através de poderes mágicos. Ambos removeriam a componente sacra da barca, que iremos explorar no segundo ato.

3.2. O naufrágio e passagem na igreja

Depois de explorar vários locais da lagoa, com crescente humidade, aparentemente guiada em direção ao vapor ascendente das furnas, a barca depara-se com a capela. Essa construção será identificativa da respetiva capela de Nossa Senhora das Vitórias, com a sua fachada neogótica, vertical, em cantaria negra. Aproximando-se da margem da lagoa, a barca colide com a superfície, de onde se irá arrastar, por força dos seus remos, em direção à capela. Entrando na construção, relacionaremos as grandes catedrais (representadas pela capela) e as florestas. Os pilares sustentam a abóbada como os troncos sustentam a copa das árvores. Observamos esse tratamento quase arquitetónico, mas adornado e caótico, nas representações de natureza e floresta nos filmes do realizador Tom Moore, como no filme *Secret of Kells* (2009), *Song of the Sea* (2014) e *Wolfwalkers* (2020). Essa metamorfose decorre até o encontro com o altar, onde vemos o céu estrelado de Giotto a adornar a abóbada. As estrelas douradas no fundo azul caem, iniciando a derrocada parcial da capela. Junto aos vitrais e ao altar, em frente à barca, um espaço vazio surge e uma névoa branca brota – o mundo-outro.

Fig. 6. Esboço de gênese da barca em metamorfose.

Fig. 7. Registo das 3 fases de metamorfose da barca.

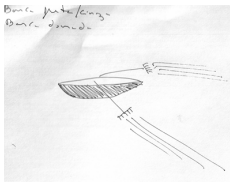
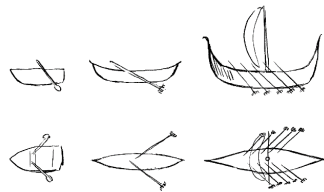


Fig. 6. Concept art para a barca em “O teu corpo é uma ilha”.

Fig. 7. Filipa Cruz. Porque Os Desalinados Também Têm Coração (2019). Ancinhos de ferro e carvão.



3.3 Exploração do mundo-outro

O último ato da animação representa o momento final da vida da barca, em que transcende ao mundo-outro. Este local, que representa o “espaço entre” e o vazio, é um local de possibilidades.

Encontra-se branco, como um mapa por cartografar ou um mar por preencher. Como um local idílico, um espaço recôndito e sacro e como um meio de transporte pensam a poética da imaginação, passagem e criação. A barca tem a sua função sacra, a mesma que outras barcas, de veículo dos sonhos, descoberta e criação.

Para representar esta ação, a da criação, a barca irá sofrer uma metamorfose. Até ao momento, a barca era curta e negra, com dois remos. Para explorar este espaço, ela alonga-se e encorpa-se, com uma barca vikingue. Mantém a cor negra e a ligeireza, tomando como referência o barco de Oseberga. O mastro ergue-se e a vela iça-se. Para desenhar na superfície branca, os seus remos alongam-se e estendem-se lateralmente, multiplicam-se, e adquirem pontas recurvas, como ancinhos.

Tomamos o ancinho como um símbolo de agricultura e civilização e uma ferramenta na ação de rasgar ou desbravar. Os remos-ancinhos, como mãos de carvão, rasgam e marcam o branco do espaço vazio com

linhas e manchas de negro. Em colisão com o branco do ar, o negro desenvolve as suas formas, adquire a sua fertilidade, e cria amontoados de pigmento – o nascimento das ilhas.



Conclusão

Neste artigo focámo-nos na construção de um atlas referencial anacrónico, ativo e em continuo desenvolvimento e na construção do imaginário que despoleta a narrativa da animação. Por isso, tomámo-lo como uma ferramenta de associação de elementos e saberes distintos. Num processo de coleta, análise, crítica, exclusão, interpretação e transformação, diferentes informações visuais foram reunidas e tratadas. Sublinhámos, portanto, o atlas referencial como atuante na construção do imaginário do projeto, particularmente, na representação da personagem principal (a barca) e da ilha como personagem e como espaço aberto ao devir. Finalmente enquadrámos um dos momentos do projeto “O teu corpo é uma ilha” numa tipologia prático-teórica a dar continuidade a partir dos desenvolvimentos das suas diferentes fases.

Agradecimentos

Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto SFRH/147694/2019, e cofinanciado pelo Governo dos Açores.

Bibliografia

- 1 Amic, S.: Claudio Parmiggiani, Naufragio Con Spettatore. Silvana Editoriale, Milano (2010).
- 2 Beckerman, H.: Animation: the whole story. Allworth Press, New York (2003).
- 3 Clements, R., Musker, J.: Moana. Walt Disney Animation Studios (2016).
- 4 Didi-Huberman, G.: Atlas ou le gai savoir inquiet: L’Oeil de l’Histoire, 3. Les Editions de Minuit, Paris (2011).
- 5 Holck, P.: The oseberg ship burial, Norway: new thoughts on the skeletons from the grave mound in: European Journal of Archeology, vol. 9, issue 2-3, pp. 185-210 (2006).
- 6 Hoshi K., Waterworth J.: Emptiness, Nothingness and the Interval in Between. in: Primitive Interaction Design. Human-Computer Interaction Series. Springer, Cham (2020).
- 7 Huizinga, J.: Homo ludens: a study of the play-element in culture. (3a ed.) Routledge & Kegan Paul, London (1980).
- 8 Nelson, Robin. Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistance. Palgrave Macmillan, New York (2013).
- 9 Newell, W.H.: A Theory of Interdisciplinary Studies in: Issues in Integrative Studies, 19, pp.1 - 25. (2001).
- 10 Quaresma, J.: Introdução. in: Revista de Investigação Artística, Criação e Tecnologia N.1, pp. - 18-24. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa (2020).
- 11 Slager, H.: The Pleasure of Research. Finnish Academy of Fine Arts, Helsinki (2012).



Four sea urchins: an animated introduction to the language of the moving image

Sabrina Melis¹ and Nicolò Ceccarelli²

{smelis1, nceccare}@uniss.it

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Info Animation;
Info Design; Sea Urchins;
Distance Learning

Abstract

As animation has become less and less a matter for experts and is increasingly opening up to a new arena of users, novel spaces for educational artifacts that exploit its language to explain and inform emerge.

A project aimed at raising the public's awareness on a crucial issue to the balance of marine life: the survival of the sea urchin (*Paracentrotus lividus*), has been at the core of an educational experience we recently carried out in the "Design for Media and for Communication" studio, part of our post graduate programme in Architecture and Design at the Alghero School of Design, a course that took entirely place on-line in a remote learning environment due to the pandemic.

During its development, this design and educational effort highlighted some interesting issues, that with this article we wish to present and discuss. These can be referred to two main problematic areas.

The first, being how the audiovisual language, and more specifically animation, can contribute to the dissemination of complex contents – in this specific case to help the public's understanding of the relationships that typically shape an eco-system.

Within this frame, the second being how – through a sensitive and adaptive educational strategy – we can transfer to a group of students lacking prior specific experience in animation and in designing audiovisual products, the essential skills needed to carry out the task at hand, in the context of a relatively short course entirely taking place on-line.

As we will see, the path we resolved to follow relies on seeking a balance between various skills, among which: storytelling, understanding the key features of the language of the seventh art, getting acquainted with the technicalities (as well as the potential) of our contemporary audiovisual digital production pipeline. A path that retraces a long-established association between animation and innovative audiovisual informative artifacts drawn through time by non-animators, and that has necessarily been influenced by the specific teaching/learning conditions of on-line education (Bollini and Ceccarelli, 2021) .

A recent educational experience in the design of audiovisual animated artifacts has been an opportunity to re-think our teaching approaches in the area of information design.

The “Design for Media and for Communication” studio we held in our post graduate program during the last semester, posed in fact two parallel challenges: being directed to students of Architecture and Design without an actual background on the language of the moving image and having, due to the pandemic, to be held integrally in a remote teaching/learning environment.

As our program is focused on design communication rather than on animation or cinema, the studio, an introductory hands-on course combining a general, although distinctively practical, perspective on contemporary media, with the actual design, production and creation of animated short films, we decided to totally reshape our educational model. We hence decided to follow a series of modular experiences on the track of classic *basic design* techniques, in which a program involving the progressive construction/maturation of design knowledge and understanding is achieved through series of intermediate, preliminary experiences. Experiences that can be triggered by (Anceschi, 2015 p. 221) *exemplary* intermediate exercises which, by simulating actual problem-solving and design conditions, lead to an inductive construction principle of a design aptitude.

As today’s communication landscape is rapidly evolving into a ubiquitous, portable multimedia global system in constant demand of new contents, the production of audiovisual media is subject to a rapid growth.

Within this trend more and more visual designers, illustrators and disseminators, explore the proverbial communication powers of animation, assigning it an increasingly central position in the global communication scenario. As animation is, within this trend, clearly finding new space, the fact that is more and more approached by non specialists, issues connected with teaching its basics necessarily emerge. Within this frame, with this paper we therefore wish to present an educational experiment that addresses possible ways to approach teaching the basics of animation to students of design and architecture.

In doing so, after briefly discussing the three intermediate exercises we came up with in order to present the students with our basic animation approach, we will illustrate the outcome of the course’s final assignment. The four short animated informative films our students created, presenting various facts about the life of the sea urchin, clearly embody – we believe – the visual and narrative skills they acquired along their learning path.

1st step: stop-motion

Over recent years we have been exploring the power of stop-motion animation as an effective tool to understand basic visual storytelling techniques. Stop-motion hands-on workshops have in fact become a common step in many of our classes. Within this context, rather than focusing on the medium’s sophisticated technical and language subtleties, we have been mainly exploring – often working, in one-day intensive workshops, with groups of people/professionals/students totally new to

Fig. 1. The ‘In-camera simplicity’ workshops have allowed us to explore stop-motion as a creativity and dialogue enabler in a wide set of different contexts. Rather than on the technicalities of animation, the one-day workshops formula mainly focuses on the interactions between participants and on storytelling and abstractions skills.

this craft’, on the immediacy that stop-motion provides in translating an idea into a short visual description.

Of course, while this approach helps to take much of the pressure off as the main aim is not to deliver a final product (participants are relaxed as the focus is not on the attractiveness of the final product but on the process), much of the efforts are directed to finding the right voice to present a short and simple story. This stimulates the participants to look at the language sophistication of this technique with a completely fresh approach. As a matter of fact, over our experimental workshops, we have also discovered a relatively unexpected output: having to conceive design and produce a short film creates very interesting group collaborative dynamics, that beyond the production of a given animated artifact, can be a powerful empowering and team-building tool.

Picking stop-motion as the key platform for carrying out this goes beyond its practical immediacy. As it has been noted, in comparison with the more orthodox and realistic visual instances of live action,

stop-motion animation presents a particular appeal and capacity of emotionally engaging the viewer. As Wells puts it, since the early gags of Trick-cinema, through displaying “the sheer divergencies in imagery from representations of the ‘real’” (Wells, 1998 p. 128), this technique has allowed to stimulate alternative perceptions of reality by the audience. Beyond contributing in keeping high the public’s level of engagement by offering continuous moments of surprise – and transgressing both the physical laws and boundaries of social behavior – the capacity of altering the perception of reality inherent to stop-motion presents a powerful rhetoric and narrative power.

For our first exercise we hence assigned our students the specific task of representing a verb/action with a short stop-motion animation. The students picked a verb from a list we provided them with a key constraint.



Fig. 2. One of the stop-motion ‘verb’ sequences. The verb is *untangle*. (Ilaria Mundula)

The screen area must be first divided in two sub-spaces, of respectively $\frac{2}{3}$ and $\frac{1}{3}$. Subsequently the chose verb has to be presented combining

3 Over the last few years we have experimented this approach in the ‘In-camera simplicity’ workshop series, at Madrid’s Architecture Association (COAM); within the 2017’s Tenerife edition of the 2CO Communicating Complexity Conference; at the Department of Informatics, Psychology and Communication at the university of Milano-Bicocca; at AIAP (the Italian association of graphic designers) in Milan.

parallel actions in the two screen areas by animating everyday objects in stop-motion (left screen) and, through pixillation technique (right screen), some hands ‘operating’ some kind of physical interface. The presentation of a given verb is hence achieved by combining the two complementary actions, often through the use of visual and/or motion cause and effect metaphors. For the verb *untangle*, for instance, as one hand operates the dials of a pretend interface located on the right quadrant, a spaghetti-style shape gets gradually less messed up on the main screen.

2nd step: editing stories

In his 1972 BBC TV series *Ways of seeing* (originally a book) British art critic and writer John Berger, introduced a critical study of images in the field of art and cinema. To confirm the theory that titles the series: *what we see is influenced by what we know*, he presented a series of observation exercises. In one of these he took an image of Brueghel’s painting, *The Road to Calvary* (1564), characterized by a large crowd accompanying Christ to the place of the crucifixion and, gradually approaching the room, isolated portions of the work.

As the experiment wishes to prove, the new concatenation of shots creates a new relationship between the painting and the beholder: an alternative narrative based on other possible ways of seeing that work, and more specifically, that of himself. In other examples, the imagery came from the world of cinema and advertising. By matching the sequences with music with different atmospheres, or a different concatenation of the scenes, the British popularizer was able to prove his point: framing and editing allows to set up alternative narratives, similar, but capable of presenting completely different narrative angles to the public. A powerful demonstration of the role of editing in the cinematographic narrative construction.



In absence of a specific background on topics such as the history of cinema, montage theory, art history, which would have required thorough study in a separate course, we decided to challenge our students with a second exercise: an experiment, almost a demonstration along the lines of those of Berger, that despite appearing elemen-

Fig. 3. Variations in the sequence organization in the editing/montage exercise.

ary required the students to make relevant design decisions while raising issues that are at the foundation of the language of cinema itself.

Students were given a same set of video clips composed of separate soundless snips, extracted from a 1960 black and white documentary about Sardinia. A film which they did not know and would eventually get to see in its original form only at the end of the exercise.

On the basis of a personal interpretation of the clips each student was required to edit a new version, choosing an alternative concatenation of sequences, the montage pace, sounds to be added to the images, text commentary, a possible treatment of images and colors, in order to give the edited piece a distinctive angle. The final, crucial step in offering a possible key to interpret the new assembly, was giving a title (possibly with the appropriate choice of typography) to the piece.

The (online) exercise final review/presentation revealed the true scope of the experiment: as one could expect, on the grounds of the same material, a series of totally different stories emerged: each with its mood, each presenting a distinctive vision within many possibilities.

Not incidentally, in the course of the exercise, after a specific introductory technical session, the students not only ‘almost naturally’ learnt the basic technicalities of digital editing, but had a first hand glimpse of the paramount narrative power of the movie image, and of combining it into a story.

3rd step: Mise en scène

The final preliminary exercise turned the perspective upside down. The students worked in small groups on a same starting material – a very simple script – with the task of developing in various steps: a screenplay, a storyboard, a basic animatic with sound and music. The script featured many basic narrative ingredients: a short train journey; descriptions of places (the waiting room of a train station, landscapes passing by through the compartments window); some characters of the occasional travel companions; an enthralling encounter, a mysterious object (a forgotten photo book: a story within the story); all packaged with frequent references to time, to frame the structure the story. At this point of the program, the students had reached reasonable control of the necessary digital audiovisual techniques, being therefore completely autonomous in creating their prototypes.

Each group had total freedom in presenting the story – on *which* story to present in fact – by combining all the above elements to create a logical sequence, choosing which bits to highlight, which to leave on the background or even to exclude, at what times, in which order. Once again, some completely different ‘possible stories’ emerged as an outcome.

Although certainly incomplete in general terms, these three experiences presented first-hand to a group of smart, but relatively unskilled in specific terms, students of architecture and design, some valuable insight on the spectrum of elements (among which the animation’s *per se* quality was only one in many components) that make an audiovisual product – and therefore an animated story. Within the rather short time at our disposal it was now time to get started with the actual project, along a series of steps: scripting, story set up, editing, and finally... animation.

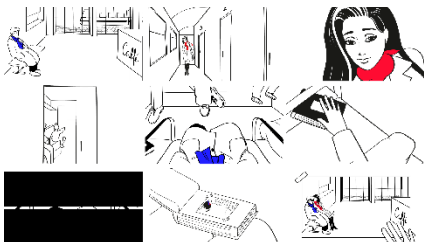


Fig. 4. One of the different animatics in which the original script was developed.

(Anna di Girolamo, Giacomo Bua, Andrea Ghisu).

Last, but not least: design

In order to pursue a final main task that would enable us to find the right balance between design, storytelling, the language of the seventh art and the technicalities of digital audiovisual making, we resolved to present the students with a contemporary theme.

One of the areas that as a research unit we have been extensively focused on over the recent years is animation as a tool for developing informative artifacts aimed at making complex contents more accessible to the general public.⁴

For the final exercise we have therefore decided to engage our students in the design and production of a series of short informative animated films. This led to the involvement of a research group from our University active in experimental marine ecology for the study and protection of the marine territory of our coasts.

Thanks to a collaboration with Giulia Ceccherelli, Associate Professor of Ecology and researcher, we therefore focused on the sea urchin. A fascinating organism of rare beauty, *Paracentrotus lividus* is of great importance for the marine environmental balance. As the internal organs of this species are a delicacy, its survival is endangered by an increasingly aggressive and indiscriminate fishing activity.

Hence the idea of working on a project – in a coastal area like ours where sea urchin fishing is an intensive practice and the consumption of its pulp is a habit embedded in the traditional culture – capable of raising the public's awareness about the need to protect this important element of the marine ecological chain.

While the collaboration with another research teams constitutes an interesting opportunity in exchanging skills in our respective areas of action, the project achieves an important goal in an area which is increasing in relevance in the Italian's public University system. We refer there to what has been named as the University's 'third mission', meaning – beyond the primary tasks of education and research – devoting energy in opening a dialogue with society both by offering expertise and skills to improve and promote local knowledge, and by disseminating the scopes of academic research to the general public by taking special care in 'representing' it.

On the grounds of an introductory seminar on the situation of sea urchins in our seas and of additional material provided by our colleagues from the Marine Ecology laboratory, the students gathered in four groups, focusing on as many aspects of the life of the *Paracentrotus lividus*. The outcome of this work is a set of four short animated informative films structured as a series of films complementing each other and intended to offer a general perspective on the topic.

The “design” of the sea urchin

(Anna di Girolamo, Giacomo Bua, Andrea Ghisu)

By referring to the analogies between fruit, vegetables and design presented by the celebrated Italian designer and critic Bruno Munari in his 1963's

⁴ In 2011-13 our team has organized and hosted three editions of the Erasmus IP information, and more recently we have lead the 2CO Communicating Complexity Conference and Design platform.

Good Design booklet, this film pays homage to the extraordinary sophistication of nature by comparing the sea urchin to a finely designed artifact. To lead the public in the exploration of the extraordinary sophisticated mechanical features of the sea urchin, the film picks an analytical visual language in which pictures of actual urchins are combined with detailed black and white drawings. As the presentation develops introducing the conformation and features of this sophisticated organism, the outline shapes are enriched by color to suggest its coming to life.

Fig. 5. The “design” of the sea urchin.



Fig. 6. The sea urchin predators.

The sea urchin predators

(*Simona Serra, Ilaria Vargiu*)

The film is structured in two parts, different birth by style and contents.

The first part is based on a sequence shot presenting in a pictorial style the seabed with its wide range of colors and presenting urchin's the main natural predators. The second, more informative part, uses schemes and diagrams to present the dangers of compromising the sea ecological chain effects by the activity of the species' worst predator: the human being.

The sea urchin's reproduction and life cycle

(*Ilaria Mundula*)

The third film exploits a technical-looking, schematic approach, to present the

biological features of the sea urchin. Its first part describes the early stages of development of sea urchins, pursuing knowingly a neutral 'scientific' language. In the short's second part exaggerations are used to trigger the public's awareness of the criticality of the situation. Analogies between the time (seven years) needed for a young urchin to reach maturity and the actual building of well known architectural masterpieces (Rome Colosseum, Moscow's Saint Basil) are introduced to emotionally involve the viewers while presenting facts aimed at making the topic less abstract and distant.

Study and preservation of sea urchin

(*Veronica Ruda*)

A *circular plot* structure guides this last short, leaving open the possibility for a turnaround in the fate of sea urchins, possibly saving the species from extinction. The film focuses on the daily work carried out by scientists and researchers to understand the habits of this species, and therefore help to protect it. In terms of language, this film can be seen as an exercise of animated graphics. The choice of using minimal illustrations and only sketched out movement implies to introduce visual metaphors to present a wide and complex topic.

The high quality of the results of this educational project convinced us to contact the Management of the Porto Conte Natural Park and Capo Caccia Marine Protected Area, proposing our four films as environmental education and public awareness materials. After having been slightly re-edited within our research laboratory (sound levels, soundtrack, title and graphic design, color correction) and having been given a professional audio commentary (by Voxfarm, in Rome) the four films are now ready to become part of the Park's multimedia educational library.

Conclusions

The need to hold our “Design for Media and for Communication” studio class, part of our post graduate program in Architecture and Design, in the very specific set up of distance learning forced us in the last semester to re-think our previous approach towards the design and the production of audiovisual artifacts. An educational effort that is possibly made more challenging as it involves, in a relatively short timeframe, students that have no prior specific experience with animation and with software platforms for the moving image.

Adopting a non-specialized approach structured on a balance between various elements that ‘make’ a story, but also placing particular emphasis on issues such as concept and design, we were able to develop four short films that present different aspects of a sensitive emerging environmental issue: the safeguard of the sea urchin.

A collaboration with a research unit from our University active in marine ecology has allowed us to develop our films into a wider informative project, now part of the educational platform of a Natural Park in our area.

The project aimed to further the public's understanding of the complex set of relationships that typically shape the balance of an eco-system, and the need for each of us to contribute in changing our behavior in a more sustainable and nature-friendly way.

References

1. Anceschi, G.: Basic design, fundamenta del design, in: Perucci, P. e Russo, D. (Eds.) “Storia Hic Et Nunc. La formazione dello storico del design in Italia e all'estero”, Allemandi, Torino (2015)
2. Bazin A.: Che cosa è il cinema? Garzanti, Milano (1999)
3. Berger, J.: Ways of seeing, Penguin Books, UK (1972)
4. Ceccarelli, N.: Design e didattica a distanza. Le “lezioni” del lockdown, Franco Angeli (2020)
5. McLuhan M.: Understanding Media: The Extensions of Man, McGraw-Hill, Canada (1964)
6. Munari, B.: Good Design, (English version) Mantova, Corraini (1998)
7. Wells, P.: Understanding Animation, New York, Routledge (1998)

Fig. 7. The sea urchin's reproduction and life cycle.

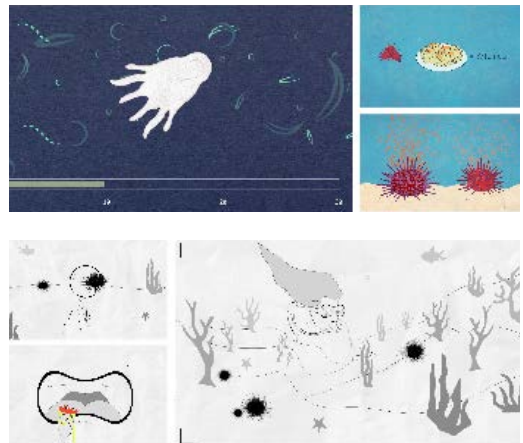


Fig. 8. Study and preservation of sea urchin.



Visual adaptation of Odisha Patachitra in the animation film Arjuna the Archer

Swayamsiddha Panigrahi,¹ Mazhar Kamran² and Hans-Martin Rall³

swayamsiddhapanigrahi90@gmail.com; mazhar@iitb.ac.in; Rall@ntu.edu.sg

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Odisha Patachitra;
Visual Adaptation;
Indian Animation;
Continuity;
Transformation;
Contemporaneity;
Fluid Identity

Abstract

Odisha Patachitra is an Indian folk-art form. This paper explores how the traditional art sensibilities of Odisha Patachitra is transported into an animation film, Arjuna the Archer. The probe looks into the continuity in visual style across two different mediums, traditionally hand-drawn art and digital animation. The study compares the critical visual elements between Patachitra and its animated adaptation to observe the similarities. And also, the alterations in the visual structure to accommodate the demands of the contemporary medium of animation. Broadly this paper results from an amalgamation of a case study on the film Arjuna the Archer, followed by an interview with the filmmaker and ethnographic research conducted with the Odisha Patachitra practising community. This discourse focuses on the visual migration and continuity of traditional sensibilities of Patachitra style in the contemporary medium of animation.

1. Introduction: *Odisha Patachitra*

Odisha Patachitra is an ancient folk-art form from the eastern state, Odisha, of the Indian subcontinent. Spelt as *Patachitra* or *Pattachitra*, it is a general term for traditional cloth-based scroll painting. Where *Pata* means cloth and *Chitra* means art [1]. In this discourse, *Patachitra* refers to the art practice within the regional boundaries of the Odisha state. The traditional visuals are also drawn and etched on palm leaves in Hindu manuscript formats or as required. The palm leaves are dried, cut into specific sizes and stitched to form a base for the art [1,2]. The practice of this traditional art has become versatile and used in various mediums other than its formal representation on cloth and palm-leaf manuscripts. However, animation is a new medium for this folk-art form. This paper probes the visual adaptation of *Odisha Patachitra* in the Indian animation film *Arjuna the Archer* [3]. There are a handful of other animation explorations with *Patachitra* also. However, *Arjuna the archer* was chosen for this study. It is an award-winning short animation film. It has essayed the folkish sensibilities and nuances of traditional practice into the medium of animation in great detail in a limited screen time.

Earlier times, *Patachitra* was majorly dependent on royal patrons. However, with British rule in India, the royal patrons couldn't support the

¹ IIT Bombay & NTU Singapore, IDC & ADM, India & Singapore.

² IIT Bombay, IDC, India.

³ NTU Singapore, ADM, Singapore.

artists, and the form was slowly vanishing. Post India's independence, it was revived by a few prominent artists from the same community by developing training models for village youngsters. Slowly it regained its lost prominence and became popular. Since then, the storytelling templates have been fixed with famous instances from Indian mythology, and they cater to the market's needs. *Vishnu Dashavatara*⁴ and *Rasa Leela*⁵ stories are the most popular ones. The *Pata* painting has three broader sections. The most important is the temple art, the less significant is the court art, and the third is a generalized form, art of the society.

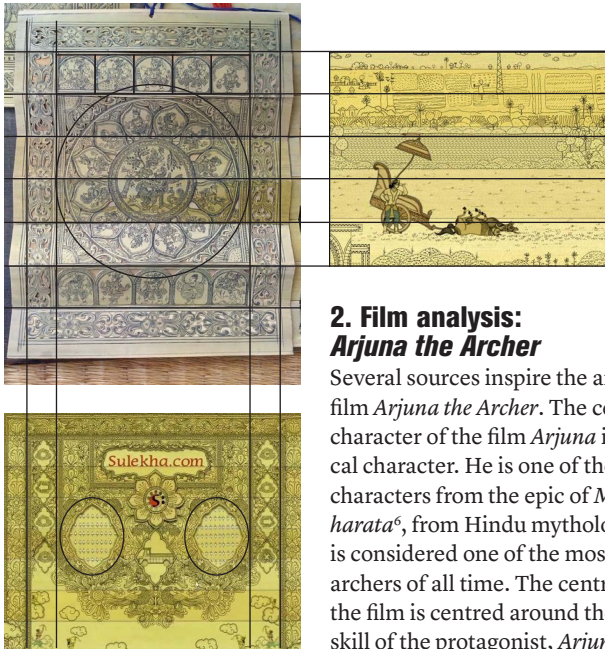


Fig. 1: Visual Structure analysis of *Patachitra* and the adaptation in *Arjuna the Archer*.

Fig. 1.1: (Top left) Traditional style *Patachitra* on strips of palm leaves stitched together.

Fig. 1.2: (Top right) *Arjuna the Archer* film still (Source: Google)

Fig. 1.3: (Bottom left) *Arjuna the Archer* film still (Source: Google)

2. Film analysis: *Arjuna the Archer*

Several sources inspire the animation film *Arjuna the Archer*. The central character of the film *Arjuna* is a mythical character. He is one of the notable characters from the epic of *Mahabharata*⁶, from Hindu mythology. *Arjuna* is considered one of the most excellent archers of all time. The central theme of the film is centred around the archery skill of the protagonist, *Arjuna*. The visual style of the film is inspired by the

Patachitra folk art style of Odisha, India. This work of animation is one of its kind. It is an ad film made by an Indian animation studio Eeksauraus. The film is the brainchild of filmmaker and Eeksauraus studio head, E.Suresh. Excerpts from an interview with filmmaker E.Suresh is a part of this paper. The film was made for a digital platform that catered to local service businesses. The animation film has been analyzed with a close comparison with the visual language of the traditional folk-art form *Patachitra*. This case study was done in three folds as following:

In the first phase, the film was analyzed (Fig.1) and compared with an

4 Dashavatara refers to the ten primary avatars of Vishnu, the Hindu god of preservation. Vishnu is said to descend in form of an avatar to restore cosmic order. The word *Dashavatara* derives from *dasā*, meaning 'ten', and avatar (*avatāra*), roughly equivalent to 'incarnation'.

5 Rasa Lila or Rasa dance is a part of traditional story of Krishna (Important deity in Hinduism and worshipped as the eighth avatar of lord Vishnu) described in Hindu scriptures, where he dances with Radha (A popular goddess in Hinduism) and her Gopis (a group of cow herding girls and eternal consorts of lord Krishna)

6 Mahabharata is a major Sanskrit epic of ancient Indian subcontinent.

original *Patachitra* work based on visual structure, theme, colour scheme, the composition of elements, storytelling, and motion, etc., to observe the similarities and differences in the original and adaptation work as following:

Visual structure: Patachitra art style is painted both on canvas and palm leaf. This particular style is made on palm leaves. The leaves are cut into rectangular bands of equal size and stitched together, which gives it a grid structure. The composition of visual elements in the film has followed the grid pattern (Fig.1) but not very strictly. The Patachitra paintings are highly symmetrical and drawn in panels. But the animator has taken the creative liberty to break away from the grid and symmetry. The image's profile is sideways in the forefront, and a top profile arrangement is created in the background.

The images in the original art always have a central focal point around which the secondary and tertiary elements are positioned. The visual elements in the backdrop are single-line drawings, very much in contrast with the forefront drawings. The flatness is maintained through 2d animation. No perspective drawings have been used but, a sense of depth and scale has been projected through sizes of elements. New characters like a dog and a monkey have been introduced. The overall composition also breaks away from the panel layout and is like scenery. Unlike the Patachitra structure, there is a boundary framing the narrative. It only appears at the end. The monochrome colour scheme is true to the original art.

2.1. Interview with the filmmaker

After the film analysis, an interview with E.Suresh, the filmmaker was conducted to understand his vision and cross-validate the film analysis. The inferences are as follows:

Meaning-making: Metaphors are being created to bring context in current times. The visual library is stretching. Modern elements are coming. A cursor replaces the arrows, and contemporary objects like vehicles and phones make the story humorous and relatable to current times.

Storytelling: The storyline is independent of the popular stories narrated in a typical *Patachitra* style painting. The story is contemporary, but the visuals are shadowed with the traditional style of drawing. The story has a spin of humour in it.

Movement: The camera has followed simple linear motions. The overall film has three linear movements from left to right, then right to left and then up. Within the frame, the Arjuna character is moving freely. There are closeup and long shots, which happens according to the flow of the narrative.

As observed in the film analysis, the animator did look for metaphors in elements that would match the contemporary storyline with the theme of mythology. And, one example of it is the use of a cursor in place of an arrow by the Arjuna character.

To understand the art form, they bought a few original palm leaf paintings from the Patachitra artists. The traditional artists were briefly invited to the animation studio in Mumbai for a basic introduction and guidance to create the visual style for the film. The traditional artists were not involved in the actual drawing of frames as the animator felt it would be easier to work with the contemporary artists, trained in the medium of animation,

and they can mix and match ideas better. The animation film has been consciously stylized, and new characters, objects, and scenery were added. They have put an effort to imbibe from the original the basic construct of the character, the forms, the designs, the patterns, and the texture they use.

The story precedes the visual style. The animator has written the story, and only the visual style is used as a skin on the storyline. The traditional *Patachitra* artists might have never seen the film. The animator has taken creative liberty in moulding the film to bloom into a standalone form and doesn't need support from the original art. The animator has made iterations and used the strengths of the animation medium to transform the traditional art in a way that would fit in the new medium.

This film has been highly appreciated in film festivals and many public platforms and is still garnering attention in the art enthusiast circle. But there is no statistic to show that this film has impacted the lives of original artists.

The *Patachitra* style was chosen for this ad film as it was mythology-based and not known to many. And people have an instant connection with folk forms. The filmmaker feels that films of these kinds may not directly enrich or uplift the art form. However, they are still doing it out of personal interest and taking the opportunity to connect people with images of traditional nature. These artworks are the things that people have grown up seeing, familiarity it is.

2.2. Film discussion with traditional *Patachitra* artists

2.3. Findings through an ethnographic study of Traditional art *Patachitra* in the heritage village Raghurajpur, India

The author adopted a semi-ethnographic method for data collection. The investigator travelled to the village and stayed with an artist's family throughout the documentation process. The documentations happened through video and audio recordings and on-field handwritten notes. The investigator visited the village twice at two different times in one year. Once during the Indian summer months, May-June, when the artists and their families prepare the art materials from scratch and focus on creating artworks on a regular basis. The second visit was in October as tourists visit the village around that time, and it's a suitable time to observe their interaction with the outside world. The investigator made observations, shadowed artists and conducted personal and focus group interviews.

Raghurajpur field trip

Patachitra is a folk-art form practised in a small village called Raghurajpur in the Puri district of Odisha. This village is famous for its uniqueness as an Indian government declared heritage village. It is not an agrarian community. Every family in the village is engaged in artistry and crafts, such as Pata painting, wooden toy making, stone carving, etc. The village has over 120 houses. Every house is decorated with mural paintings. Though the painting style originated in Raghurajpur village (Fig.2), the nearby villages and outside artists have also adopted making the paintings. But the Raghurajpur milieu considers themselves the blue blood in the lineage of Patachitra.



Fig.2: The village entrance

Patachitra is very much living and thriving. But it is changing fast. The village is a hot spot for various creative practices like painting, music, and dance. So, there is influence from all myriad sources on the aesthetics of *Patachitra*. Irrespective of their expertise in drawing or performing arts, everyone draws in the village. From children to old, men to women, everyone contributes to the art-making process. Be it the preparation of materials for making the art of making the art itself. Both Indian and foreign tourists, authors, educators, art collectors, media personalities, and mediators are coming around the year. The famous artists and performers also travel outside their villages to the cities for art exhibitions, workshops, and performances. The art is not thriving independently. It is an amalgamation of everything that the village community offers in totality.

As far as it could be traced, the art form always had two aspects to it, and it's continuing: the ritual aspect and business angle to it. Even in the earlier days, these were sold as souvenirs to pilgrims coming to Puri, Jagannath temple⁷. The artists have to juggle many hats. They have to produce artistic works and become excellent business people to get more customers to sell their art. They are experimenting with their art forms and trying to bring in new and foreign elements in their craft as the competition is high within and outside the community (Fig.5). In earlier times, from making a canvas⁸ to getting raw materials for art and craft, everything was either made in the village from the available organic materials or outsourced from neighbouring villages. But, now the outsourcing of materials is rising, and many other villages are making raw materials for the Raghurajpur village artists.

The villagers naturally imbibe the art form as they see it growing up in their surroundings. There is also a more formal approach to training under a senior family artist or a Guru to learn the theory and skill. The young artists go through a minimum of seven years of learning mythological stories, fables, and visual theory. The traditional artists create their storyboards (fig.6 & fig.7) and rough them before getting to the final artwork. They plan their sheets, measure it, spacing and borders are done first. Then the inside is filled with solid colours, and the intricate detailing keeps building layer by layer.

The art form is going through visible transformations. The quantity of art is more, but the quality is degrading as the village produces more art sellers than creative heads. The younger generation is not keen to learn and go through the lengthy training and incubation process of becoming a skilled artist. With more exposure, the artists borrow elements (Fig.10) from other Indian art forms like Saura art, Madhubani,

⁷ Important Hindu Temple dedicated to deity Jagannath. It is located in Odisha, in the eastern part of India.

⁸ Patta or canvas making: The process of making canvas patta is a very old process and is about recycling old cloth and using locally available materials. Old sarees are layered with glue made of cooked tamarind seed paste mixed with chalk powder. It is sun-dried and polished. It is a lengthy and tedious process. Organic materials are used to make the glue and paint. Earlier the paint brushes were made from mouse hair but now they buy regular brushes and paints from the market. However, they mix the artificial paint with the organic glue for the longevity of the colors.



Fig.3: A Raghurajpur artist at his workshop (top left)



Fig.4: Artists at work (top right)



Fig.5: Brushes and coconut shells for mixing colours (bottom left)



Fig.6: Artists outside their house selling their artworks while giving finishing touch to a coconut painting (bottom right)



Fig.7: Roughs and Storyboarding of patachitra

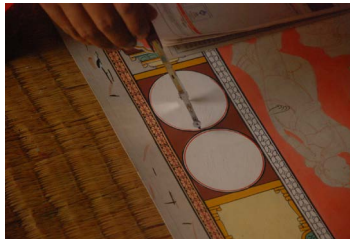


Fig.8: Measured borders, outlines and colour filling

Rajasthani folk paintings, etc. One extreme example of borrowing is the influence of Disney in one artist's work (Fig.9). The artist assumes that foreign tourists might like the fusion of the west and the east. Though Anthropomorphism⁹ (Fig.11) is very much present in Hindu mythological characters and stories, this kind of extreme fusion goes against the visual language of the Patachitra art form. The popular western animation characters are also anthropomorphic but very comic in their representation. The two styles have individual solid identities and purposes. Bringing them together seems unfruitful.

Fig.9: Western influence

Fig.10: Tribal art influence



⁹ The attribution of human characteristics or behavior to a god, animal, or object.

2.4. Discussion: Deduced from studies with all the stakeholders: Artist community and Designers

Folk traditions always respond to current times. Whatever the artists are doing now is very much contemporary and true to our times. It is a good time to do collaborative work with living folk art communities because of the fewer differences in lifestyle. People in the villages are more connected with the outside world and part of the globalization process. The rural and



Figure 11: Anthropomorphic characters in Patachitra (Left & Right)

urban spaces are coming closer with better transport, road connectivity, the internet, tourism, and government initiatives. But, this study has to be taken forward, keeping in mind that traditional art inspired animation style is a niche category of creative work. Practically there aren't many such animation films quantity-wise, as compared to other genres. The focus should be directed towards improving the visuals, both aesthetically and value-wise.

Borrowing visual elements and taking inspiration from varied sources has always happened, and it is very natural to humans. Working with a visual form inspired by dead art is open to interpretation significantly, but when done from a living art form, it raises many questions. A maker of the art is very much alive and accessible. The art form starts losing its identity when it is used without understanding its context and underlying meaning. Suppose only visual elements are borrowed from a living art form without understanding the importance of those visuals in the context of its existence. In that case, it becomes a superficial layer for the animation style. And through this study, it is visible that there is a big gap between the artist community and the animation community. The animation could be a great medium to bridge this gap. If the visual is being taken out of context, it has to be put in context again. The art itself is changing within the community. Transformation is about resilience also.

3. Conclusion

This probe indicates that a good animation film should introduce a form to the audience with more information about its origin because these styles are not familiar to the urban mass and hold value only to the community or enthusiasts who are aware of it. Animation as a medium is not adding content to the traditional art-making practice or its visual language. This study says the filmmakers should acknowledge the art they have taken reference. There are very few sources of information and archives on such practices. Animator Suresh Eriyat has mentioned the importance of introducing these art forms to kids through books from childhood to make them sensitive to such wealth in visuals.

The heart of traditional art lies in the unique meanings and symbolism attached to it. The visuals are a representation of those encoded and underlying meanings of a community-based practice like Patachitra. Though the story of the film *Arjuna, the archer* is a contemporary rendition and has a humorous spin to the narrative. But then the traditional practice of Patachitra involves Indian mythology, and the film *Arjuna the Archer* depicts those values by constructing its narratives based on similar ideologies. The film has taken creative liberty in adapting the visuals. However, the metaphorical and analogical sensibilities are well translated in the adapted version of the visuals. However, there are few misses in the visual adaptation. The foreground visuals are given more accurate representation than the background elements. Though the accuracy of visual representation is not the focus here, maintaining a style in the composition is. The foreground visuals visibly appear more packed and ornamented than the backdrop. The background is visibly more spread out. This study suggests that the traditional art form is also responding to the changing times. The are changes happening the art practice with

The inferences from the case study suggest a need to understand the process of the animators themselves. As the process of transformation from traditional art to an animation film is influenced by multiple factors and stages, it created a need for understanding the means adopted by creative practitioners themselves. There are limitations from the designers in the commercial space too. The symbolism and meanings in visuals narratives should be studied in depth to represent traditional art forms more genuinely in the medium of animation. The adapted form of visual reflects the personal style of the designer. However, the adaptive practice should not omit the essence of the art origin.

References

1. Pathy, D., Traditional Paintings of Odisha, Working Artists Association of Odisha
2. Mode, H., Chandra, S., Indian Folk Art, 1985
3. Arjuna the Archer, https://www.youtube.com/watch?v=gwEvmeOi42U&ab_channel=StudioEeksaurus
4. Dallapiccola, A.L., Indian Art in Detail, 2007
5. Zhu, Y., Research on the application of Chinese Folk Art Patterns in animation Design (2017), 3rd International Conference on Social Science and Technology Education (ICSSTE 2017)
6. Hauser, B., From Oral tradition to "Folk Art": Re-evaluating Bengali Scroll Paintings (2002)
7. Le Compte, M.D., Shensul, J.J.: *Designing and conducting ethnographic research* (Ethnographers Toolkit, Vol.1) (1999)
8. Report on Patachitra of West Bengal. Statement of case. West Bengal State Council of Science and Technology, Government of West Bengal (2016)
9. Jain, J.: Kalighat Painting- Images from a changing world. Mapin Publishing. Pvt. Ltd., Ahmedabad (1999)
10. Roy, S.T., Aesthetic continuum of contemporary folk paintings of India. IIT Guwahati. (2013)



Causation in Time as a Method to Create a Semantic Whole in Motion: Motion Good-Continuation Revisited

Jinsook Kim¹

{jkim}@georgian.edu

[Animation/Motion Graphics]

Keywords

Good-Continuation;
Motion Good-Continuation;
Causation; Semantics;
Motion Graphics

Abstract

As motion graphics becomes one of the major graphic design disciplines, understanding the analytic framework of visual motion such as grouping principles in motion is important to design cohesive and coherent motion onscreen. Good-continuation in motion overcomes spatial and time gaps, creating indispensable motion on screen (Kim, 2007). Motion good-continuation, one of the motion gestalt grouping principles, explores semantics by causation in time, as revisited in up-to-date studies of the principle. Participants were asked to make random judgments on a series of two motion events—one event without causative logic and the other event with causative logic. The result shows different patterns of interest or attention between non-causative and causative motion. From causative motion or a regular event, what the viewers grasp is a semantic whole. From non-causative motion or a random event, what the viewers grasp is stronger attributes of motion or configuration such as direction or adjacency. In essence, the viewers are proactive in creating a semantic whole in place of specific stronger attributes of motion or configuration when objects move based on causative logic. This research attempts to extract usable knowledge from causation in time considering the principles of motion graphic design. It is hoped that this research helps the designer's process in conceptualizing motion onscreen.

1. Background

Motion appeals to changes in space and time. As motion graphics becomes one of the major graphic design disciplines, the analytic framework of motion design is increasingly important to engage with motion that concerns cohesiveness and coherence. Temporal considerations are key components when describing motion. Describing motion is complex because of its sequential aspects in time. Without particular time-based component awareness, a description cannot be specific to mobile images. This research investigates the algorithm of motion good-continuation by which motion events can be grouped by causative logic. This research investigates the designation of causation in time to utilize findings for motion graphic design processes.

When there is a conflict between visual phenomena, the viewers identify what they see based on the stronger visual phenomenon in terms of attention. Motion good-continuation creates visual attention in motion,

¹ Georgian Court University, Communication, Graphic Design & Multimedia, 900 Lakewood Ave., Lakewood, NJ, USA.

which dominates grouping by speed and direction. Motion causation or causative logic in motion for ordering and relationship constructs the visual structure of motion onscreen, in which multiple movement elements are grouped rather than broken down into singular events as motion gestalt (Kim, 2007) ². This research revisits motion good-continuation in motion gestalt as a means of further discovery or identification for design practices.

Gestalt is a populated theory; however, it also is a complex discipline with diverse orientations (Moszkowicz, 2011). What does good-continuation really mean as gestalt? Good-continuation is a tendency to perceive a boundary contour in a simpler manner for unity and reasonability. Good-continuation is better explained when there is a boundary like crossing or overlapping; the boundary is perceived based on a more natural way. In Figure 1a, the viewers may not move from 4 to 9 while the distance between 4 and 9 and 4 and 5 are the same—the same proximity as an equal opportunity from 4. The viewers would see 1 to 8 and 9 to 12. They may not see 1 to 4, 4 to 12, or 5 to 8 (Figure 1b).

The viewers see based on the most natural solution—for Figure 1, one horizontal line 1 to 8, and another either straight or slanted line 9 to 12. Good-continuation is the concept of “a unitary structure” (Metzger, 2006) between the overlapped by “inner coherence” Wertheimer (1923): “one has a feeling how successive parts should follow one another; one knows what “good” continuation is, how “inner coherence” is to be achieved, etc.; one recognizes a resultant “good Gestalt” simply by its own “inner necessity”.

In Figure 2, among a, b, and c in Row A, the location of b is varied while it is based on regular changes from A to G. The proximity between a and b and b and c in the row of D is equal, but this only helps to create the letter N (v) as a sense rather than anything else from ii to iv (Wertheimer, 1923). Good-continuation follows what has caused or is demanded in relation to regularity. It seeks inner necessity. The inner coherence is translated to a spatiotemporal context in which motion good-communication involves motion events with a causative logic rewarding a

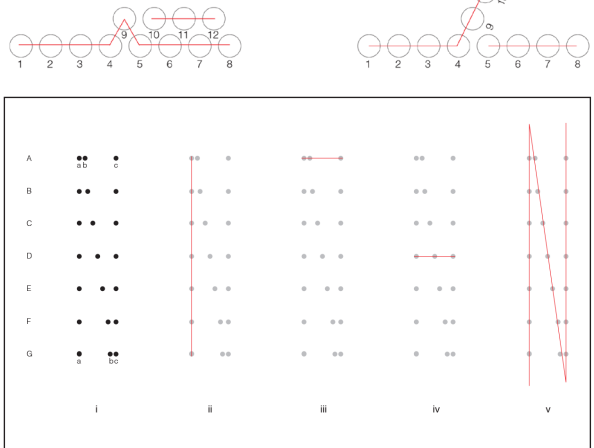


Fig. 1. 12 dots in two different arrangements

Fig. 2. Interval changes between a and b and b and c with regularity. Adapted from Wertheimer (1923).

²Gestalt principles for visual perception include visual groupings. Visual principles include proximity, similarity, common-fate, and good-continuation. In addition, motion gestalt grouping principles include motion-proximity, motion-similarity, motion-common fate, and motion-good continuation. Motion-proximity presents frequent, regular, and consecutive occurrences of motion. Motion similarity presents shared direction and/or speed relationship. Motion common fate presents parallel movements in replication. Motion good continuation presents motion syntax rules to overcome spatial and time gaps for indispensable motion as motion causation.

viewer's expectation as gestalt (Kim, 2005; 2007). Kim proposes causation in motion events that states the relationship; therefore, viewers can track causation as a syntax of motion events, overcoming time gaps or integrating relationships over time. Prinzmetal (1977) discussed the relationship between good-continuation and visual detection. The experiment demonstrated good-continuation as "good form" or gestalt-like organizational principles that affect detection performance.

Motion good-continuation is extended in this research to identify any algorithm of causation in time to be applied practically to the process of motion graphic design. The research follows the notion of a correlation between grouping and attention (Dodd, 2005; Kootstra, 2011; Leeuwen, 2011), so that the research investigates the viewer's attention to particular movie clips as an experiment. This research attempts to identify the attributes and algorithm of motion causation to be described. Temporal considerations are key components to describe motion. Describing motion is complex because of its sequential aspects in time. Without particular time-based components or awareness, the description could not be specific to mobile images. The research discusses what the viewers are attentive in seeing from spatiotemporal causation. The research discusses the results as the algorithm of motion causation.

2. Research Question

To discuss possible algorithms of motion causation, this research establishes two questions regarding the advancement or update of motion good-continuation as follows: 1) What are the attributes of causation in motion? 2) When multiple numbers of causations are intermingled, do the viewers capture any stronger causations among them, or do they capture the event as a semantic whole, integrating all causations?

3. Material & Method

3.1. Comparison

This research creates two movie clips to be compared. Both movies are created by the same configurations as two-dimensional stimuli, but each event explores different details in motion as four-dimensional stimuli—one event without causative logic and the other event with causative logic. The intent of creating this contrast is to focus closely on the details in the context of motion to improve the comprehension of identification in the process of analysis.

3.2. Stimuli

Stimuli are described in terms of shape, color, and duration of the movie clip. Two short movie clips were created. The stimuli-footages and entire durations are the same for both movies. All stimulus configurations are a series of a perfect triangle, circle, and square. In Figure 3, the configurations are shown. The objects are expected to promote easy naming during participants' responses. Each movie lasts for 6 seconds. Frames per second (FPS) is 30.00; the total number of frames is 180, and the background color of the movies is black #000000 100% for both movie clips.

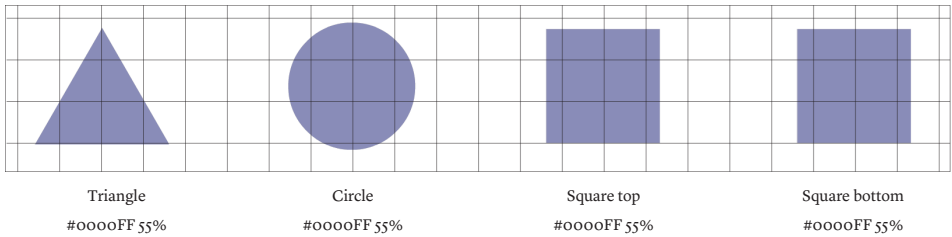


Fig. 3. Stimuli configurations for the experiment. All four images have the same color and opacity.

3.3. Concept Board

Concept boards illustrate motion events. There are two motion events, “movie z non-causative” as a non-causative event and “movie z causative” as a causative event.

3.3.1. “movie z non-causative”

The chance of causation during the motion events are minimal or not intended as follows: “Circle moves from left to right. Square bottom moves from left to right. Circle and Square have the same speed and direction, but they are fairly separated in location—Circle is moving in the very top of the screen, and Square bottom is moving in the very bottom of the screen. Another square, Square top moves up and down. Triangle moves to the top slowly and is blinking sporadically. Square top and Triangle are moving together and overlapping, but it is arbitrary”. The movie is shown at <https://youtu.be/2COdHHkNqEU>

3.3.2. “movie z causative”

The basic synopsis of the motion is the same as “movie z non-causative”—Circle and Square top are moving from left to right with the same speed, and have the same locations as those of “movie z non-causative”—Circle is moving in the very top of the screen, and Square bottom is moving in the very bottom of the screen. Square top also moves up and down, and Triangle is blinking as they do for “movie z non-causative”.

However, the chance of causation during the motion for “movie z causative” is necessary because motion events are based on cause and effect, and there are multiple numbers of causations during the motion as follows: “Circle moves from left to right. Square bottom moves from left to right. Circle and Square have the same speed and direction, but they are fairly separated in location—Circle is moving in the very top of the screen, and Square bottom is moving in the very bottom of the screen. Another square, Square top moves up and down *when* Circle “hits” or “pushes” it. Triangle moves to the top slowly and blinks only *when* Circle “hits” or “pushes” Square top. Square top waves *when* Circle pushes Square top. Square bottom waves *whenever* Square top is pushed by Circle. *Whenever* Circle and Square top interact, Triangle blinks”. The movie is shown at <https://youtu.be/4UAWYboPcUA>

3.4. Conceptual Reasoning & Movie Objective

3.4.1. “movie z non-causative”

The movie examines motion events without causative logic to be compared with motion events with causative logic using the same four stimuli at the same orientation and speed. In other words, the motion events are random when the motion includes the shared events with “movie z causative” such as similarity in direction, speed, or adjacency.

3.4.2. “movie z causative”

The movie examines motion events with causative logic to be compared with motion events without causative logic using the same four stimuli at the same orientation and speed. In other words, the motion events are moving based on causations, while the motion includes shared events with “movie z non-causative” such as similarity in direction, speed, or adjacency.

3.5. Scene Captures and Descriptions

3.5.1. Screen captures

Fig. 4. Six screen captures on each movie. Causative (top) and non-causative (bottom) are compared.

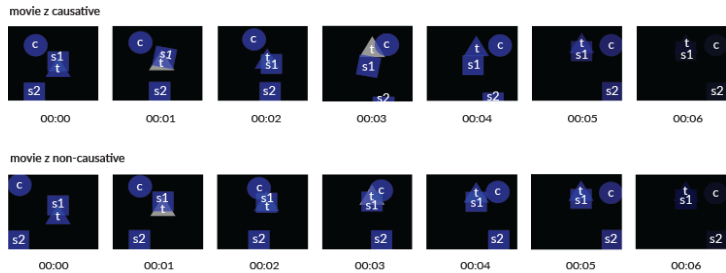


Fig. 5. Scene summary in every second between causative (left) and non-causative (right) are compared.

3.5.2. Scene descriptions (summary of the events)

scene summary			
events time	movie z causative		movie z non-causative
00.00	c, s1, s2, and t are shown.	00.00	c, s1, s2, and t are shown.
00.01-00.02	c moves to the left and right shortly and hits s1. s1 slides to the right lower when c hits s1. s2 moves to the right. t moves up and blinks when c hits s1.	00.01-00.02	c moves to the right. s2 moves to the right. s1 moves up. t blinks and moves up.
00.02-00.03	c moves to the right and pushes down on s1. s1 and s2 move down when c pushes down on s1. t blinks.	00.02-00.03	c moves to the right. s2 moves to the right. s1 moves up and down. t moves up.
00.03-00.04	c moves to the right and hits s1. s1 slides to the left lower when c hits s1. t blinks when c hits s1. s2 is pushed down when s1 slides to the left lower.	00.03-00.04	c moves to the right. s2 moves to the right. s1 moves up and down. t blinks and moves up.
00.04-00.05	c moves to the right. s1 stands straight to moves up. s2 moves to the right.	00.04-00.05	c moves to the right. s2 moves to the right. s1 moves up. t moves up.
00.05-00.06	c moves to the right. s2 moves to the right. s1 moves up. t moves up.	00.05-00.06	c moves to the right. s2 moves to the right. s1 moves up. t moves up.
00.06	c, s1, s2, and t fade out.	00.06	c, s1, s2, and t fade out.

3.6. Analysis Method

All answers from the participants for the experimental questions “What’s going on?” and “What will happen next?” were analyzed based on Grounded Theory (Glaser & Strauss, 1967; Strauss & Corbin, 1990; Glaser, 2012). This qualitative analysis method interprets data based on inductive thought process to build a principle. Open coding is conducted as the first analytical process to classify the phenomena under consideration. Axial coding is conducted for the core concept of the phenomena in terms of “the process of relating codes–categories and properties” (Borgatti, 2005). Selective coding is conducted for the core concept around which the other categories (axial coding) form to be focused in discussions.

4. Participants and Protocols

Eight participants were involved in this qualitative research analysis. The ethnicity and gender distribution were 70% white Americans and 30% Asians, all with normal vision, and 50% women and 50% men. The participants’ academic backgrounds included education, business, and art. All were over 20 years of age. The participants were directed to answer the question “What is going on?” for attention and “What will happen next?” for prediction. Each movie clip lasted for 6 seconds, and both clips were shown to each participant one by one. The order of first clip to be shown was random. Audio of answers was recorded for analysis.

5. Analysis

5.1. Attributes

Attributes are identified from the constructions of the movies for coding or analysis. Figure 6 shows the attributes for configurations and behaviors for the movie. The movie was constructed by four objects—one circle, two squares, and one triangle (see also Figure 3). See Figure 6. “c” indicates Circle in the left in the screen; “s1” indicates Square in the upper side of the screen; “s2” indicates Square in the lower side of the screen, and “t” indicates Triangle in the middle of the screen. See the table “Figurative attributes for movie z”.

figurative attributes for movie z		behavioral attributes for movie z	
events		movie z non-causative	movie z causative
c & s1	arbitrary & adjacent	initiative & reciprocal	
c & s2	directional	directional	
t & s1	adjacent	contingent & adjacent	
t-flashing	irregular	regular	
c & t	arbitrary & adjacent	contingent & adjacent	
s1 & s2	similarity by shape	similarity by shape	

Fig. 6. Attributes, left for figurative attributes and right for behavioral attributes. In behavioral attributes, causative (left) and non-causative (right) are compared.

Different visual groupings are necessary to create two movie clips to be compared, one causative and the other non-causative (see also Figures 4 and 5). Behavioral attributes in Figure 6 show the characterization of each grouping for both movies. For example, circle and square top (c & s1) are grouped at random and show proximity while the circle is moving to the right while the square bottom only moves up and down, so that the circle

is passing the square top and they are adjacent. Status is described as “arbitrary & adjacent” (see also Figures 4 & 5, non-causative 00:01-00:04). There are six groupings identified for both non-causative and causative movie clips. See the table “Behavioral attributes for movie z”.



Fig. 7. Open coding, top for “movie z non-causative” and bottom for “movie z causative”.

5.2. Open coding

Open coding was conducted for initial categorization of the participants’ answers. Answers were classified into two main categories: attention from “What’s going on?” and prediction from “What will happen next?” The two categories were classified into five subcategories, which were further coded based on the attributes in Figure 6; each attribute was coded by a different color so that the coding shows the occupancy of each attribute to be compared. See Figure 7.

5.3. Axial coding

Axial coding was conducted to highlight the most popular and least popular behavioral attributes by viewers in terms of attention. For example, the most popular behavioral attributes were mentioned by viewers frequently and received attention, and the least behavioral attributes means they were ignored by the viewers. See Figure 8. Figure 9 shows the most popular attributes above 20%.

events status	non-causative		causative	
	1	directional	40%	all or semantic whole
2	adjacent	23%	directional	18%
3	all or semantic whole	13%	initiative/ reciprocal	18%

events status	non-causative		causative	
	1	. similarity by shape . arbitrary 1	0%	contingent & adjacent 1
2	arbitrary 2	2.5%	regular	2.5%
3	irregular	8%	.contingent & adjacent 2 . similarity by shape	5%

events status	non-causative		causative	
	1	directional	40%	all or semantic whole
2	adjacent	23%		

5.4. Selective coding

Selective coding was conducted to highlight the results of the

Fig. 8. Axial coding, left for the most popular attributes and right for the least popular attributes.

research from axial coding. The most popular and least popular attributes were compared for non-causative and causative events. In the non-causative event, the most attentive attributes were direction and adjacency. In the causative event, the semantic whole was attentive rather than any stronger attributes to be specified. Inattentive attributes for causative events include 2D similarity, direction, adjacency, and contingency. See Figure 10.

Fig. 9. Axial coding, the attributes that were most popular.

events attributes by the viewers	movie z motion events	
	non-causative	causative
attributes attentive by the viewers	directional adjacent	semantic whole
attributes inattentive by the viewers	2D similarity arbitrary irregular semantic whole	2D similarity directional adjacent contingent regular initiative reciprocal

6. Results

For non-causative motion, 63% of the viewers' answers were related to direction and adjacency. For causative motion, 60% of the viewers' answers were related to the semantic whole. For non-causative motion, the semantic

Fig. 10. Selective coding, the most attentive and inattentive attributes of each event were displayed and compared.

whole was minimal compared to causative motion. For causative motion, other attributes of the motion such as two-dimensional similarity, direction, adjacency, contingency, regularity, and initiatives were minimal or were never mentioned by the viewers. In summary, directional attributes were most significant in the motion without causation, and the semantic whole was most significant in the motion with causation. See Figure 9 and 10.

7. Conclusions

This research compared non-causative and causative events in terms of attention to be captured by the viewers to discover meaningful differences and attributes for causative events. Based on Reiss (2013), context becomes part of the semantics of causation; causation is a three-point relationship among cause, effect, and context in which causation is a relation between events and transitions. Causation is a pattern of forces and position vectors by which causal judgments are based on several forces, not just one, and people compute resultant forces using a qualitative decision rule (Wolff, 2007). These notions are consistent with the results of the research experiment. From the results, when motion involves causative

logic, the motion is interpreted for semantics rather than any stronger attributes to be specified, while when the motion does not involve causative logic, the motion is interpreted based on stronger attributes.

The research argues for the algorithm of motion causation to be applied for design. It is assumed that when motion is arbitrary and irregular, the motion is grouped by elements like direction or adjacency; however, when the motion is regular and/or contingent, creating causative logic, the motion is grouped and assimilated in transit to a semantic whole. Not only images, but also time are entity to be designed for new media; time as a design entity, also creates tension, resolution, engagement, surprise, or a message. This research attempts to extract knowledge from causation in motion to support design in time. It is hoped that the research can help the designer process to conceptualize motion onscreen.

References

1. Borgatti, Steve. (2005). Introduction to Grounded Theory. *Analytic Technologies Archive*. <http://www.analytictech.com/mb870/introtoGT.htm> (Date of access: July 2021).
2. Dodd, Michael, Pratt, Jay. (2005). Allocating Visual Attention to Grouped Objects. *European Journal of Cognitive Science*. 17(4), 481-497.
3. Glaser, Barney G. and Anselm Strauss. 1967. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine: Chicago.
4. Glaser, Barney G. 2012. Constructivist Grounded Theory? *Grounded Theory Review Archive*. <http://groundedtheoryreview.com/2012/06/01/constructivist-grounded-theory> (Date of access: July 2021).
5. Kim, Jinsook. (2007). *Motion Gestalt for Screen Design: Applied Theory of Grouping Principles for Visual Motion Integrity*. Dissertation, Illinois Institute of Technology, Chicago, IL.
6. Kim, Jinsook and Sharon Poggenpohl. (2005). Translating and Extending Two Gestalt Grouping Principles to Include Time to Characterize Visual Motion on Screen: Good-continuation and Closure. *Proceedings of HCII (Human Computer Interaction International) Conference*, Las Vegas USA, 2005.
7. Kootstra, Gert, Bergstrom, Niklas, & Danica Kragic. (2011). Gestalt Principles for Attention and Segmentation in Natural and Artificial Vision Systems. *Semantic Perception, Mapping & Exploration (SPEM), ICRA 2011 Workshop*.
8. Leeuwen, Cees et al. (2011). Gestalt has no Notion of Attention. But does it need One? *Humana Mente Journal of Philosophical Studies*. 17, 35-68.
9. Metzger, Wolfgang. (2006). *The Laws of Seeing*. Cambridge, MA: MIT Press
10. Moszkowicz, Julia. (2011). Gestalt and Graphic Design: An Exploration of the Humanistic and Therapeutic Effects of Visual Organization. *Design Issues*. 27(4), 56-67.
11. Prinzmetal, William. (1977). Good-continuation Affects Visual Detection. *Attention Perception & Psychophysics*. 21(5), 389-395.
12. Reiss, Julian. (2013). Causation in the Sciences: An Inferentialist Account. *Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences*. 43(4), 769-777.
13. Strauss, Anselm and Juliet Corbin. 1990. *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. Sage.
14. Wertheimer, Max. (1923). Laws of Organization in Perceptual Form. *Psychologische Forschung*. 4, 301-350.
15. Wolff, Phillip. (2007). Representing Causation. *Journal of Experimental Psychology: General*. 136(1), 82-111.

Análise de Conteúdo: Proposta de mapa conceptual para estudos de implementação dos princípios da animação em expressões faciais de personagens



António Ferreira¹ and Pedro Mota Teixeira²

{amferreira, pmteixeira}@ipca.pt

[Animation/Motion Graphics]

Abstract

The principles of animation represent a recipe of 12 technical standard techniques to implement in animated artifacts. Published in 1981 by Frank Thomas and Ollie Johnston, both animators at Disney Animation Studios, the principles of animation today continue to be crucial for effective communication between character and viewer. In this sense, it was considered pertinent to elaborate a study proposal for quantitative analytical purposes, whose main objective is to register animation principles mirrored in the face of animated characters. Thus, this article aims to collect and analyze the possible variables, propose a conceptual map and its materialization.

Keywords

Animação; Princípios;
 Expressões; Face;
 Emoções

1. Introdução

Vários estudos indicam que mais de 65% da comunicação presencial é não-verbal (Mehrabian, 1972; Navarro, 2008; Peace & Peace, 2004) e o sucesso da comunicação consiste na correta descodificação da mensagem por parte do recetor (Morris, 2002). Assumindo as personagens animadas como emissores e o público como receptor, a importância da comunicação não-verbal é naturalmente extensível à área da animação. Cubbit (2007) afirmava que a “evolução da animação digital 3D [seria] (...) um dos aspetos mais relevantes e revolucionários na ascensão da cultura visual digital contemporânea”. Actualmente, na área do entretenimento audiovisual, produtos paradigmáticos chegam aos espectadores pelas mãos de empresas como *Disney*, *Pixar*, *Dreamworks*, *BlueSky Studios*, *Aardman*, *Laika*, *Sony*, etc. Entre produção digital, analógica e híbrida são vários os produtos audiovisuais que se convertem em estudos de caso, como resultado da implementação de inovadoras e complexas técnicas, de matérias cientificamente comprovadas, como é o caso das emoções aplicadas em personagens animadas, da cinematografia, do universo cromático, etc. Assim, o avanço tecnológico e científico tem permitido ultrapassar diversas barreiras comunicacionais.

Uma das mais recentes e paradigmáticas teorias (Warburton, 2017) defende o *adeus* ao fenómeno *uncanny valley*, considerando o elevado nível de qualidade em resultados credíveis e hiper-realistas que a tecnologia digital contemporânea permite, inclusive em tempo real, como é o caso dos motores de jogos. O referido fenómeno foi introduzido por Morris, em 1970, e “rela-

¹ & ² Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Design, Campus do IPCA – Lugar do Aldão 4750-810 Vila Frescainha S. Martinho BCL, Portugal.

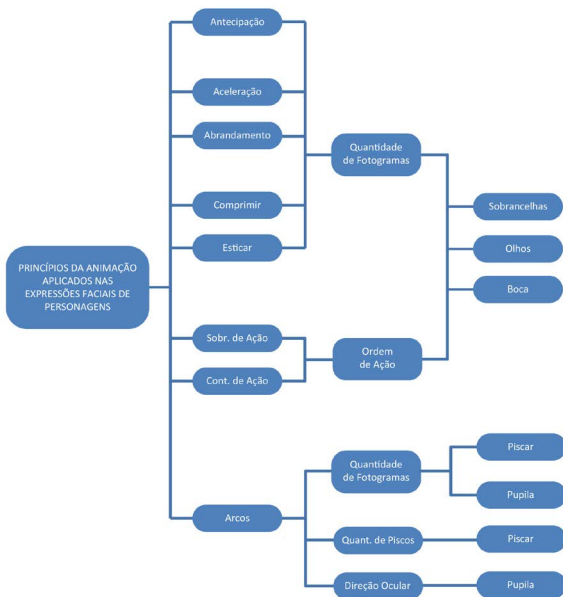
² ID+ Research Institute for Design, Media and Culture.

ciona o nível de realismo com o nível de estranheza que um sujeito sente face à aparência dos robôs e que, entretanto, foi de novo recuperada, aquando do surgimento do CGI [imagens geradas por computador]” (Zagalo, 2009).

No entanto, o avanço tecnológico e o cruzamento de várias áreas artísticas impõem uma determinada complexidade no estudo da animação (Teixeira, 2013; Wells, 2011). A mistura entre tecnologia, desenho, ilustração, fotografia, pintura, escultura, vídeo, tem permitido a criação de um leque alargado de técnicas avançadas e de produtos animados que propiciam o mais variado tipo de experiências visuais, logo a referida complexidade adensa-se paralelamente ao avanço científico e tecnológico. Nesse sentido urge a adoção de estratégias para implementar um poder de síntese nas metodologias de análise visual, uma vez que envolvem grandes quantidades de dados (Rose, 2001).

O presente artigo foca-se, especificamente, no estudo da implementação dos princípios da animação e entendeu-se como pertinente a proposta de criação de um mapa conceptual que visa organizar e sintetizar o registo de mensagens provenientes da face da personagem animada. O *workflow* básico implica escolher uma determinada personagem de um qualquer produto animado, recolher as pretendidas manifestações gesticulares e registar numa tabela, proposta adiante, os princípios da animação constatados e/ou contabilizados (p. ex.: fotogramas contabilizados na antecipação, compressão e/ou esticamento da ocorrência, etc). O método proposto é válido para o registo dos mais variados tipos de gestos faciais (*vide* Ferreira, Teixeira & Tavares, 2013).

Fig. 1 - Mapa conceptual proposto



2. Proposta de Mapa Conceptual

Primeiramente procedeu-se a uma filtragem no sentido de excluir os princípios de animação inválidos para o presente estudo e/ou com propriedades não quantificáveis. A encenação (*staging*) foi excluída pois será implementada num estudo posterior, semelhante, mas direcionado a expressões corporais da personagem animada. A ação contínua e pose-a-pose (*Straih Ahead and Pose-to-Pose Action*), assim como a ação secundária, por consistir numa metodologia de trabalho direcionada a animadores, no caso da primeira, e de uma estratégia para complementar/preencher a narrativa visual, no caso da segunda, foram igualmente excluídas. A volumetria e a atratividade (*Appeal*) foram excluídas porque se referem a

valores estruturais e estéticos, respetivamente. O exagero não é um fator quantificável e a complexidade do *timing* requer um mapa conceptual isolado, que pretendemos propor num estudo futuro.

De seguida, analisaram-se os moldes sobre os quais se poderá organizar, aglomerar ou fracionar os princípios de animação em estudo. A figura seguinte representa o resultado obtido no formato de mapa conceptual:

Da esquerda para a direita, proceder-se-á à justificação da organização e hierarquia criadas. Primeiramente constam os princípios de animação em estudo: antecipação, aceleração e abrandamento, comprimir e esticar, sobreposição e continuidade de ação e movimentos em arco (arcos).

Nos princípios de animação de antecipação, aceleração e abrandamento, comprimir e esticar propomos o registo da quantidade de fotogramas, das respetivas ações. Na sobreposição e continuidade de ação propomos o registo da ordem de manifestação dos vários elementos faciais (no início e no fim da ação). Os movimentos em arco podem ser constados no piscar de olhos e em rotações do globo ocular (direção ocular); adicionalmente, para efeitos estatísticos, será interessante recolhermos a quantidade de fotogramas utilizados em ambas as situações. Em todos os princípios são constatados dados referentes à área das sobrancelhas, olhos e boca, com exceção dos movimentos em arco, que se referem ao ato de piscar e à pupila.

4. Materialização do Estudo Proposto

Na prática, e com base no mapa conceptual proposto, foi elaborada uma tabela que permite aos investigadores constatarem a informação pretendida.

Para auxiliar a perceção da informação presente na tabela, consideraram-se as sequências de animação 1 e 2 que correspondem a um extrato de Jack Jack Attack! (2005) e UP! (2009), respetivamente (Figura 2).

	COMPRIMIR			ESTICAR			ANTECIPAÇÃO			ACELERAÇÃO			ABRANDAMENTO			SOBREPOSIÇÃO DE AÇÃO			CONTINUIDADE DE AÇÃO			ARCOS					
	Quantidade de Fotogramas															Ordem de Ação			Ordem de Ação			Quantidade de Fotogramas		Quant. de piscos	Direção Ocular		
	S	O	B	S	O	B	S	O	B	S	O	B	S	O	B	S	O	B	S	O	B	S	O	B	PI	PU	PI
Seq. 1		3			4			2	3	2	1	2	4	4	4	6	1º	2º	3º	2º	1º	3º	5+6	5	2	SW - NE	
Seq. 2			5	4		3	6	5	3	2	1	2	6	7	5	2º	1º	3º			1º	3+2+5	7	3	3	S - O - E	

Com base na justificação do mapa conceptual proposto, decidiu-se expor individualmente a estratégia de organização de cada hierarquia da tabela.

Na primeira fila constam os princípios de animação e, na segunda, o tipo de dados recolhidos. Na terceira fila as iniciais S, O e B correspondem a *sobrancelhas, olhos e boca*, respetivamente. Por fim, nos movimentos

em arco, surgem PI e PU que se referem a *piscar* e *pupila*.

No que respeita ao princípio *Comprimir e Esticar*, aquando no estudo de um qualquer projecto animado, será pertinente a contabilização de fotogramas utilizados nos vários elementos faciais.

Segundo alguns autores, o estudo



Tabela 1. Tabela proposta

Fig. 2 - Seq. 1 - Jack Jack Attack! (2005); Seq. 2 - UP! (2009)

Tabela 2. Comprimir e esticar

	COMPRIMIR			ESTICAR		
	Quantidade de Fotogramas					
	S	O	B	S	O	B
Seq. 1		3			4	
Seq. 2			5	4		3

das expressões faciais fracciona-se em sobrancelhas, olhos e boca, uma vez que são os elementos faciais com capacidade de movimento independente (Ekman e Friesen, 2003). Assim, e já no formato de tabela, pode-se organizar a constatação do presente princípio da animação da seguinte forma:

Assim, assumindo a sequência 1 (Jack Jack Atack!), mencionada na tabela 2, constatou-se uma movimentação de 3 fotogramas na compressão e 4 de esticamento nos olhos. Na sequência 2 (UP!) verificam-se 5 fotogramas na compressão da boca, e esticamento nas sobrancelhas e boca com 4 e 3 fotogramas contabilizados, respetivamente. Es-

paços vazios significam que, na sequência de animação em estudo, não se detetaram compressões ou esticamentos nos respetivos elementos faciais.

Tabela 3. Antecipação, Aceleração e Abrandamento

	ANTECIPAÇÃO			ACELERAÇÃO			ABRANDAMENTO		
	Quantidade de Fotogramas								
	S	O	B	S	O	B	S	O	B
Seq. 1	2	3	2	1	2	4	4	4	6
Seq. 2	6	5	3	2	1	2	6	7	5

Na tabela 3, paralelamente à tabela anterior, a leitura que se faz da sequência 1 (Jack Jack Atack!), é um registo, nas sobrancelhas, de uma antecipação com 2 fotogramas, uma aceleração com 1 fotograma e um

abrandamento de 4 fotogramas. Nos olhos detetaram-se 3, 2 e 4 fotogramas, respetivamente. E assim sucessivamente.

Paralelamente aos princípios anteriores, a sobreposição e continuidade de ação subdividem-se

em *sobrancelhas, olhos e boca*, mas com a diferença de que a informação constatada, neste caso, corresponde à ordem de ação.

Tabela 4. Sobreposição e Continuidade de Ação

	SOBREPOSIÇÃO DE AÇÃO			CONTINUIDADE DE AÇÃO		
	Ordem de Ação			Ordem de Ação		
	S	O	B	S	O	B
Seq. 1	1º	2º	3º	2º	1º	3º
Seq. 2	2º	1º	3º			1º

Na sequência 1 (Jack Jack Atack!), por exemplo, verifica-se que ocorreu uma sobreposição de ação em todos os elementos faciais, nos quais os olhos partiram em primeiro lugar, as sobrancelhas em segundo e a boca em terceiro. Adicionalmente, registou-se continuidade de ação, na qual os olhos foram o primeiro elemento a completar a animação, as sobrancelhas pararam em segundo lugar e a boca em terceiro. Na sequência 2 (UP!) verifica-se que apenas a boca foi utilizada na continuidade de ação. Pode ocorrer, por exemplo, num contexto em que uma personagem olha surpresa para um qualquer evento, que a deixa boquiaberta, cuja boca balança mais uma considerável quantidade de fotogramas, após todos os outros elementos terem terminado a sua animação.

Tabela 5. Movimentos em Arco

	ARCOS			
	Quantidade de Fotogramas		Quant. de	Direção
	PI	PU	PI	PU
Seq. 1	5+6	5	2	SW - NE
Seq. 2	4+2+5	7	3	S - O - E

No princípio de animação *Arcos*, entram novos fatores, como indicado anteriormente. Considerando a sequência 1 (Jack Jack Atack!), em PI possui a indicação de 5+6, o que significa que a personagem piscou

os olhos duas vezes, sendo que na primeira ocorreu durante 5 fotogramas e, na segunda vez, 6 fotogramas. Desta forma, na sequência 2 constatam-se 3 piscos, os quais tiveram uma duração de

4, 2 e 5 fotogramas, respetivamente. No entanto, e para dinamização do estudo, criou-se uma secção com a indicação da quantidade de piscos.

Voltando à quantidade de fotogramas, especificamente na secção PU, temos a indicação de que a pupila tem uma animação de 5 fotogramas na sequência 1 (Jack Jack Attack!) e 7 fotogramas na sequência 2 (UP!). Por fim, a direção ocular da pupila (PU) sugere a constatação da informação com recurso à rosa-dos-ventos. No entanto, temos de considerar a personagem sempre de frente para nós – espectadores – para conseguirmos uniformizar e validar o estudo. Será a única condicionante. Por outras palavras, podemos ter uma análise em curso, na qual a personagem roda sobre o seu corpo, roda o pescoço, entre outros movimentos que possam dificultar a constatação da direção ocular. Desta forma, se considerarmos sempre a face de frente, independentemente do movimento do resto do corpo ou do pescoço, temos a noção clara do percurso das pupilas. Na sequência 1 (Jack Jack Attack!) sabemos que se dirigiram de sudoeste para nordeste, ou seja, um movimento diagonal do canto inferior esquerdo ao canto superior direito. Na sequência 2 (UP!) reparamos que a cada piscar de olhos, a pupila movimentou-se, partindo do sul para oeste e, no fim, para este (por outras palavras: movimento diagonal de baixo para a extremidade esquerda, seguido de um movimento horizontal da esquerda para a direita). Como se constata, recorrendo às iniciais dos pontos cardeais, sintetiza-se e resume-se bastante o movimento das pupilas.

Conclusão

A implementação dos princípios da animação revela-se uma matéria crucial, ainda nos dias de hoje, e afetam claramente a comunicação entre produto animado e espectador.

O mapa conceptual e a tabela propostos reflectem uma solução concreta para o estudo dos vários tipos de gestos na face de personagens animadas. Desta forma, profissionais da animação, professores, investigadores e alunos poderão compreender melhor, por exemplo, as personagens de produtos animados paradigmáticos, entender melhor o fenómeno dos princípios da animação, cruzar dados e constatar outros/novos aspectos interessantes, etc.

Entendemos que o modelo de estudo proposto revela-se tecnicamente pertinente, considerando que apenas após a recolha de dados podemos avançar para estatísticas concretas e, como consequência, novos horizontes na investigação.

Por outro lado, a presente proposta visou sublinhar a urgência da sintetização dos estudos na área da animação, mais concretamente na análise de conteúdo, uma vez que é consensual, entre vários autores, a existência de uma complexidade inerente ao estudo da mesma.

Pretende-se futuramente, criar uma proposta de mapas conceptuais para o estudo da aplicação dos princípios da animação nas expressões corporais de personagens e ainda para o estudo do contexto. Por outro lado, desenvolver junto de produtoras alguns testes de animação com a aplicação prática destes mesmos resultados.

Referências bibliográficas

- Becker, A. (2015a). Follow Through & Overlapping Action - 12 Principles of Animation. [Em linha]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=4OxphYV8W3E>. [Consultado em 27/11/2018].
- Becker, A. (2015b). Secondary Action - 12 Principles of Animation. [Em linha]. Disponível em <https://youtu.be/MjBHWw1TbP4>. [Consultado em 27/11/2018].
- Becker, A. (2015c). Timming - 12 Principles of Animation. [Em linha]. Disponível em <https://youtu.be/BarOk2p38LQ>. [Consultado em 27/11/2018].
- Becker, A. (2015d). Appeal - 12 Principles of Animation. [Em linha]. Disponível em https://youtu.be/_SplEuWpoYw. [Consultado em 27/11/2018].
- Blair, P. (1994). Cartoon Animation. Laguna Hills. Walter Foster Publishing Inc.
- ToonBoom. (2018). Animation Principles - Arcs of Rotation Principle. [Em linha]. Disponível em <https://learn.toonboom.com/modules/animation-principles/topic/arcs-of-rotation-principle>. [Consultado em 10/12/2018].
- Charbonneau, G. (2012). Animation Principle 4 - Straight Ahead and Pose To Pose Animation. [Em linha]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=sZHdfHjtNwC>. [Consultado em 10/12/2018].
- Cubbit, S. (2007). 'The Cinema of Attractions', *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 2 (3): 275-286, SAGE Publications.
- Cunha, M. P., Cardoso, C. C., Cunha, R. C. & Rego, A. (2006). *Manual de Comportamento Organizacional e Gestão*. Lisboa, RH, pp. 354–398.
- Dias, F. N. (2011). A Dimensão da Comunicação Não-Verbal. [Em linha]. Disponível em <http://www.sociuslogia.com/artigos> [Consultado em 16/12/2018].
- Ekman, P. & Friesen, W. V. (2003). *Unmasking the Face* (Reprint Edition). Cambridge. Malor Books.
- Ekman, P., Friesen, W. V. & Hager. (2002). *Facial Acts Coding System: The Manual*. Salt Lake, Research Nexus.
- Ferreira, A. (2013). *Contributo para o Estudo das Expressões Faciais na Animação*. (Dissertação de Mestrado). Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. Barcelos, Portugal.
- Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!* [CD ROM]. Silman-James Press.
- Groening, M. (2007). *The Simpsons Handbook: Secret Tips from the Pros*, Haper Collins, USA.
- Hanna, W. and Barbera, J. (1944). *Tom and Jerry - Mouse Trouble*. [Em linha]. Disponível em <https://vimeo.com/90733819>. [Consultado em 16/12/2018].
- Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. *Computer Graphics (SIGGRAPH'87)*, 4, 27-31.
- Mehrabian, A. (1972). *Nonverbal Communication*. Illinois, Aldine-Atherton.
- Morris, D. (2002). *People Watching*. UK, Vintage.
- Navarro, J. (2008). *What Every Body is Saying*. US, HarperCollins Publishers Inc.
- Pease, A. & Pease, B. (2004). *The Definitive Book of Body Language*. Australia, McPherson's PrintingGroup.
- Robinson & Kaliouby. (2009). Role of Facial Expressions in Social Interactions. *Phil. Trans. R. Soc. B*, 364, pp. 3441–3447. [Em linha]. Disponível em <http://rspb.royalsocietypublishing.org/content/364/1535/3441.full.html>. [Consultado em 15/01/2019].
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage.
- Teixeira, P. M. (2013). *A Representação Emocional da Personagem Virtual no Contexto da Animação Digital: do Cinema de Animação aos Jogos Digitais*. (Tese de Doutoramento). Universidade do Minho. Braga, Portugal.

- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *Disney Animation - The Illusion of Life*, Wall Disney Productions.
- Ward, P. (2006). Some Thoughts on Theory-Practice Relationships in Animation Studies. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 1(2): 229-245, SAGE Publications.
- Wells, B. (2011). 'Frame of Reference: Toward a Definition of Animation', *Animation Practice, Process & Production*, Intellect Limited Volume 1, Number 1, pp. 11-32.
- Warburton, A. (2017). Goodbye Uncanny Valley. [Em linha]. Disponível em: <http://motionographer.com/quickie/goodbye-uncanny-valley/>. [Consultado em: 10/12/2018].
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Focal Press.



#Conversation: Creating an Interactive Toolkit to Promote Organ Donation in Healthcare Through Basic Life Training

Marcus Diamond¹ and Caroline Wroe²

m.diamond@tees.ac.uk; caroline.wroe@nhs.net

[Narratives and Visual Culture]

Keywords

Healthcare: Hybridity;
Illustration; Storytelling;
Animation

Abstract

#Conversation is a study that uses a visual interactive toolkit that partnerships with the UK's National Health Service (NHS) to support societal decisions regarding organ donation. This research asks how enabling further social responsibility through creative systems of connection can enhance the fuller engagement of patients and families which would improve the consent rate. Using innovative forms, the research adopts cross-principles of design hybridity. The #conversation toolkit enables: medical study/practice; effective gathering of socio-data (on-site and remotely); a scalable model of delivery that can be implemented nationally, implementation of a universal language for a wide-ranging, cross-cultural audience.

1. Introduction

This research project was addressing a national need to raise awareness and encourage discussions between healthcare colleagues, friends and family members regarding organ donation in the UK in order to improve the consent rate. The study considered how to communicate the intention; to measure interaction; and to gain feedback efficiently. The study sought to:

- Question methodologies that use collaborative cross disciplinary working practices, between health and design;
- Understand sequential visual storytelling through the use of visual communication and technology;
- Develop a suitable vehicle to communicate in the busy environment of Hospitals;
- Improve the delivery of medical practices and socio-reach, by resisting the use of generic or formulaic approaches;
- Enhance training protocols, data capture and interaction.

2. Research context

This study demonstrates knowledge in design hybridity and communication studies for social impact and social responsibility, with the research building upon Garland's *First Things First* Manifesto [1], looking to action the effectiveness of "picture-based health education" Park, Zuniga [2],

¹ Teesside University, Graphic Design & Illustration, MIMA School of Art & Design, Middlesbrough, TS1 3BX, United Kingdom.

² Renal Department, South Tees Hospitals NHS Foundation Trust, Middlesbrough, TS4 3BW, United Kingdom.

and embeds “use of visualization to present cultural data to a range of potential users” Dörk, Pietsch and Credico [3]. The study also contributes to “new media” Lev Manovich [4], concerning the “transformation of all media, old and new through use of digital technology”. The study is questioning the ever-shifting paradigm of design; challenging notions of delivery and visualisation of medical information, and references the UK Arts in Health movement [5], an ongoing conversation pertaining to original painting in hospitals to aid recovery, site-specific healthcare work and to the new “commonality” Almquist and Lupton [6],

This study adopted a transitional solution in order to re-tell donor/recipient narratives. Using an iterative approach, the design team worked alongside health professionals on the ground to enable direct feedback into the toolkit. Academic context is used to establish innovative solutions for engagement, using narrative-led theories to create an engaging, flexible user experience and a new form of medical storytelling. The facilitation of design/producer enabled collective working practices that transcend the differing medical units and functions. By providing an authored framework it allowed medical professionals to contribute to the visual toolkit with appropriate content. The research aligns also to the work started by the Culture, Health & Wellbeing Alliance funded by the Arts Council; using storytelling as a creative framework [7].

3. Aims

This work is challenging existing working practices within medical frameworks by utilising cross-disciplinary practices as the research enables facilitation of collective working methodologies, fusing innovative illustration and design thinking, to question default NHS approaches. These research methodologies and system solutions take into consideration differing medical and social contexts. The methodology enables the capture of vital socio-research data not only in the short-term (through an intervention, animation and participation) but also in the long term to support a culture that will create a transformation in engagement.

4. Method

A staff wide survey conducted in Teesside (an area centred around the town of Middlesbrough, in North East England, UK) was developed, based on questions derived from the NHS Blood and Transplant (NHSBT) Optimisa Survey of the General Population “Understanding current attitudes and behaviours towards organ donation in England”, [8]. and delivered in partnership with Public Health Middlesbrough. This was grant funded by Northern Counties Kidney Research Fund and Teesside Extralife (a settings-based approach to improving public health across Middlesbrough) in November 2016. The purpose of this survey was to understand local attitudes and behaviours of working age participants in Teesside, and to use this knowledge to design educational tools to support organ donation awareness.

Findings highlighted the need for additional educational tools to support decision making around organ donation and registration on the

organ donor register. For the purpose of this study only responses from South Tees Hospitals NHS Foundation staff were used so that the data could be compared with findings from this study.

Several respondents to the survey identified that they would be willing to be part of a focus group to discuss and evaluate educational tools to promote conversations on organ donation. This focus group was convened in 2017 and work from this group led to the #conversation study.

Toolkit

The bespoke toolkit included an animation, an intervention, a visual identity (branding, tone of voice, supporting material) and questionnaire/survey. By creating a visual toolkit for applied practical situations the intervention was time efficient able to work effectively – primary care staff, doctors, nurses, key workers etc are short on time – so the delivery of complex information became simplified.

The design strategy for the toolkit was conceived during a walkaround on-site at the Hospital, with a need to focus upon human voices, to counter the incredible visual noise evident from the NHS default approach.

Interviews were conducted in an environment chosen by the family and were based on questions around the impact of organ donation upon their everyday activities [9-11]. These recorded conversations were edited and visually styled to place emphasis on telling individual stories. The aim was to create a visual language that was full of meaning, whilst based on the ordinary, normal everyday activities. This would demonstrate to viewers that conversations around organ donation ought to be conceptualised as a normal part of everyday social interaction and reduce fear and hesitancy around the subject [12,13].

The animation uses an illustrative approach including collage and hand drawn lettering. This references craft and deconstructivism, through the use of physical recognisable elements. This helps to break-down hierarchical information and moves toward a more persuasive, inclusive communication mode to promote a fuller engagement by a broad audience. This approach also references the work of Khan's *The Life of Man*, with the distilling of medical message through imagery [14].

The intervention was trialled using the Basic Life Support (BLS). Significantly the animation is delivered at a key point – during resuscitation training (mandatory for all patient-facing staff). BLS training is typically delivered in small groups by experienced BLS trainers as a combination of taught and practical experience [15]. Emotion has a substantial influence on the cognitive processes including perception, attention, learning, memory and reasoning [16]. This unique integrated design mechanism also enabled capture of quantitative data immediately (following agreement to take part in a questionnaire).

The toolkit utilises interdisciplinary forms of communication for further effective engagement [17] and fuses environment, animation, staging and delivery, creating a new form of delivery of message within a medical context. By using a non-static approach, the normal working modes of practice were challenged to encourage deeper conversations

which lie between the roles of the message and messenger. As indicated by Gombrich “the challenge for the designer: to produce relevant images to an extremely diverse audience”. [18]. To transform existing hierarchies of knowledge whilst alongside medical practitioners the toolkit was made adaptable.

The animation was reviewed by the families and the focus groups including: Middlesbrough Council, Middlesbrough College, Teesside University and BLS trainers. Feedback was positive and suggested the need for a soundtrack to the animation. This was a consistent iterative approach throughout supported the design process.

A bespoke soundtrack was developed by Principle Sounds and added to the animation. The approach to the soundtrack was to support the message through emotional engagement. [19].

The animation was embedded into BLS training and evaluated in January and February 2019. Attendees were asked to complete a baseline survey about their opinions of organ donation prior to the start of the BLS training. Attendees were invited to watch the animation at the end of BLS training and consent was gained for those willing to stay in the study and complete the follow-up questionnaire. All those who consented to remain in the study received an email link to the second questionnaire 3-5 working days later.

Qualitative data was collected from participants via semi-structured interviews using a topic guide. The follow up questionnaire contained an invitation to all recipients to take part in an interview; interviewees were randomly selected from those who agreed to participate and gave written informed consent. Interviews were audio recorded, transcribed verbatim and anonymised. Interviews explored the response to the animation, feelings about organ donation and the reasoning behind the choices made.

The interview data was reviewed using a thematic analytic framework, with emergent themes discussed with the research team and a consensus reached on the final set of themes [20]. The animation can be viewed here: <https://vimeo.com/294336992> Password: #conversations2019

5. Results

Staff Survey 2016

A summary of responses is shown in Table 1. Support for the principle of organ donation was higher in the staff group than the general population (96.3% vs 85%) [21] as was registration on the organ donor register, with 3 in 4 stating they were on the organ donor register compared to 1 in 3 of the general population [22]. However, despite this only 2 out of 3 staff said they knew how to put their name on the register and 2 out of 3 said they had enough information about organ donation for them to be able to make a decision. Both the subsequent change in legislation by the UK Government and this lack of confidence about having enough information to make a decision highlighted the need for additional educational resources to support decision making and the development of #conversation study.

Question	% Response
Do you support the principle of organ donation?	Yes 96%
	No 4%
% Responders who thought they were already on the organ donor register	Yes definitely 58%
	Yes I think so 18%
	(Total 76%)
Proportion of staff who confirmed they knew how to put their name on the organ donor register	64%
Proportion of staff who confirmed they had enough information to make a decision about the organ donor register	67%

Table 1. Summary of responses to the 2016 staff survey

education through mandatory training may reduce bias in who chooses to participate. Acknowledging that the views of those who did not take part in the study are not represented, (18.1% of those attending BLS training), the baseline survey shows support for organ donation remains high amongst NHS staff (99% supportive).

	Staff Survey 2016	#Conversation Baseline study Questionnaire
Number of responders	335	277
Sex	90% Female 10% Male	83% Female 17% Male
Ethnicity	95% White British or other White 1% Asian 1% Black 3% Mixed/other	84% White British or other White 9% Asian 0% Black 7% Mixed/other
Median age range	45-54 years	24-34 years
% of responders who support the principle of organ donation	94%	99%

Table 2: Responder demographics for staff survey and #conversation study questionnaires

and opinions is shown in table 3. There was a range of opinions expressed about the change in legislation to 'opt out' from strongly supportive to strongly negative and support for the change in legislation did not correlate with support for organ donation in principle. From the participants interview data three main themes were identified; by healthcare staff as important; the impact of organ donation on individuals and families, autonomy of potential donors and community education.

6. Conclusion

The aim of this study was to qualify support for organ donation amongst NHS staff, to positively promote awareness of the impact of organ donation on everyday lives and to embrace design hybridity. Through the use

#Conversation study

During the study period 277 staff completed the baseline questionnaire. Table 2 shows the difference in sex, ethnicity and median age range across the 2016 staff survey and #conversation baseline questionnaire. The staff profile most representative was the #conversation baseline study questionnaire responders, suggested that the approach of

Summary of responses from follow up questionnaire

Respondents to the follow up questionnaire agreed that the animation had helped them understand the need for organ donation and the impacts on the family. Since watching the animation 4 out of 5 had thought about organ donation, 4 out of 10 had talked to their colleagues and 1 in 2 had talked to their family.

Qualitative data

A description of the 6 participants interviewed and the impact of the animation on their discussions

	Participant					
	1	2	3	4	5	6
Age group	45-54	25-34	45-54	35-44	45-54	45-54
Sex	Female	Male	Female	Female	Male	Male
Supportive of organ donation in principle	Strongly supportive	Strongly supportive	Supportive	Strongly supportive	Supportive	Supportive
Supportive of change in legislation to 'opt out'	No	Yes	Uncertain	Yes	Yes	Uncertain
Spoke to family about organ donation after participating in the study	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Spoke to work colleagues about organ donation after participating in the study	Yes	Yes	Yes	Yes	No	Yes

Table 3. Description of the participant interviewees and responses to the animation

of illustration as storytelling it has enabled stimulus of conversations about individual wishes regarding organ donation with family and friends.

Through this study we have developed a novel research model for delivering and evaluating short educational interventions through BLS training and a powerful tool to promote positive conversations about organ donation. Further identification of needs through further open dialogue between healthcare and design would be advantageous.

The use of a toolkit allows a more consistent approach and support of all stakeholders. This promoted:

1. Reviewing of current educational tools and their limitations
2. Listening and observing of the learning environment
3. Working with families to co-create the narrative
4. Stakeholder engagement in draft form
5. Testing of draft with delivery staff (timing, IT etc.)
6. Test in practice through iteration
7. Upscale

The study looked at international and interdisciplinary benchmarks for relational medical and design strategy whilst contributing to new knowledge, prior to the UK Government “Opt Out” [23]. The research project is listed on the ISRCTN registry as a primary clinical trial registry [24].

Encouragingly there was almost universal support for the principle of organ donation amongst NHS staff responders in both the 2016 staff survey and baseline #conversations survey in 2019.

BLS Training is a cornerstone of resuscitation training. It is difficult to estimate the effect of embedding this learning as part of BLS training, it may be that this setting creates an environment where people are more comfortable to think about organ donation and the engagement and impact would be less if delivered as part of a different mandatory training e.g., Fire Safety. BLS training could be used to promote discussion around other

issues pertinent to life support. For example, to educate and promote the importance of bystander CPR in witnessed out of hospital cardiac arrest.

As identified through further qualitative analysis, focusing on patient stories enriched the interpersonal component of the film and added impact. As the study was designed/illustrated with local patients with Teesside accents for Teesside staff, the impact of this animation may be less if delivered in a different locality or region. Interviews highlighted the need and desire for more education around organ donation, particularly around the change in legislation. Autonomy was a consistent theme for the concerns raised around the change in legislation. This was despite the consistent high levels of support for organ donation in NHS staff.

References

1. Garland, K.: First Things First Manifesto 1964, <http://kengarland.co.uk/KG-published-writing/first-things-first>
2. Park, J & Zuniga, J.: Effectiveness of using picture-based health education for people with low health literacy: An integrative review, <http://tandfonline.com/loi/oamd20>
3. Dörk, M, Pietsch, C and Credico, D.: <https://researchonline.rca.ac.uk/4159/1/Boyd%20Davis%20Design%20as%20Externalization%202019.pdf>
4. Manovich, L.: The Language of New Media. MIT Press (2001)
5. Paintings in Hospitals – Arts in Health, <https://www.paintingsinhospitals.org.uk>
6. Almquist, J. & Lupton, J.: Affording Meaning: Design-Oriented Research from the Humanities and Social Sciences, <https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/desi.2010.26.1.3>
7. Culture, health and well-being <https://www.culturehealthandwellbeing.org.uk/>
8. Optimisa Research. NHSBT Organ Donation: 2013 research Understanding current attitudes and behaviours towards organ donation within England [http://qna.files.parliament.uk/qna-attachments/885326/original/Optimisa%20NHSBT%20organ%20donor%20FINAL%20report%20140813%20\(2\).pdf2013](http://qna.files.parliament.uk/qna-attachments/885326/original/Optimisa%20NHSBT%20organ%20donor%20FINAL%20report%20140813%20(2).pdf2013)
9. Haigh C, Hardy P.: Tell me a story-a conceptual exploration of storytelling in healthcare education. *Nurse Educ Today*. 31, 408-11 (2011)
10. Haigh, C. & Hardy, P.: Tell me a story-a conceptual exploration of storytelling in healthcare education. *Nurse Educ Today* (2010)
11. Wylant B.: Design Thinking and the Experience of Innovation. *Design Issues*. 24, 3-14. (2008)
12. Batten HL. The social construction of altruism in organ donation. *Organ donation and transplantation: Psychological and behavioral factors: American Psychological Association*. 83-96 (1992)
13. Kopfman JE, Smith SW. Understanding the audiences of a health communication campaign: A discriminant analysis of potential organ donors based on intent to donate. *Journal of Applied Communication Research*. 24, (1):33-49 (1996)
14. Khan, F.: The Life of Man, <https://medicine.yale.edu/news/yale-medicine-magazine/man-as-industrial-palace/>
- 15 Resuscitation Council (UK). Basic life support training <https://www.resus.org.uk/resuscitation-guidelines/education-and-implementation-of-resuscitation/#training>
16. Tyng CM, Amin HU, Saad MNM, Malik AS.: The Influences of Emotion on Learning and Memory. *Front Psychol* 8:1454 (2017)
17. Paulovich B.: Designing for Health Education: A Multidisciplinary Approach to Visual Communication. 6th Global Conference; Oxford, United Kingdom (2012)

18. Borba, M., Waechter, H., Borba, V.: Contributions of Graphic Design for Effective Communication in Health Campaigns, 7th Information Design International Conference (2015)
- 19 Baumgartner T, Lutz K, Schmidt CF, Jancke L.: The emotional power of music: how music enhances the feeling of affective pictures. *Brain Res.* 1075(1):151-64 (2006)
20. Robson C.: *Real World Research*. 3rd Edition ed. Chichester: John Wiley and Sons (2015)
21. Optimisa Research. NHSBT Organ Donation: 2013 research Understanding current attitudes and behaviours towards organ donation within England, [http://qna.files.parliament.uk/qna-attachments/885326/original/Optimisa%20NHSBT%20organ%20donor%20FINAL%20report%20140813%20\(2\).pdf2013](http://qna.files.parliament.uk/qna-attachments/885326/original/Optimisa%20NHSBT%20organ%20donor%20FINAL%20report%20140813%20(2).pdf2013)
22. NHS Blood and Transport. NHS Organ Donor Register, <https://nhsbt.dbe.blob.core.windows.net/umbraco-assets-corp/16474/section-12-nhs-organ-donor-register-1.pdf>
23. Government now changing law through policy to support 'Opt Out', <https://www.gov.uk/government/consultations/opt-out-organ-donation-organs-and-tissues-excluded-from-the-new-system/organs-and-tissues-to-be-excluded-from-the-opt-out-organ-donation-system-quick-read>
24. Gov.uk. Ethnicity facts and figures, <https://www.ethnicity-facts-figures.service.gov.uk/>



Graph Narratology

Awoniyi Stephen¹

sa11@bxstate.edu

[Narratives and Visual Culture]

Keywords

Character; Graph;
Narratology; Plot; Story.

Abstract

We present graph making and display as a form of storytelling. A good story is developed carefully. Its effectiveness depends on consideration of structural elements such as exposition, character and plot. We examine these elements. We add other insights such as mathematisation, typology and elements and dicta of the qualitative research canon.

1. Introduction

Purpose of a graph should not be to store data; graph is not to be created simply to be used for “reading off numbers” [1] (pp. 345-346). A graph ought to be conceived to *tell the story* of a phenomenon that the graph designer considers to be important to depict—an inherent, extant or extrapolative story. Graphs are among forms of representation which have been referred to as inscriptions [2, 3]. Desnoyers [4] described graphs as belonging to a class of inscriptions where graphic symbols or signs are “arranged in a calibrated area” (p. 124). Kosslyn [5] presented graphs as forms which require at least two scales and which associate values “via a ‘paired with’ relation that is always symmetrical” (p. 186). Cleveland [6] explained graphs as figures constructed to embody a scale and convey quantitative information. While a graph is such a technical device/object, it is also to be seen as one which profits from norms of aesthetics and illustration. Wainer [1] suggested “elegance and grace” as valuable components of a graph which are intended to make an impact on the reader. Efforts by a graph constructor to eliminate clutter and direct focus upon meaning of content being presented enable or facilitate clear and accessible portrayal of complexity [7].

Conception of graphing as a narrational process is beneficial because (i) it infuses mindset of the graph creator with the notion of information presentation as communication exchange and (ii) for the creator, it raises acuteness of awareness of useful devices of narrative development. For the reader, the graph then might perform more optimally as a commodity with didactic (or enjoyable) value.

In this paper, we present some illustrations of graphs. We realize some of the illustrations might appear to be technical, but that does not diminish the reader’s understanding of what is being presented by the paper. We use the examples to illustrate how graphing actions are denotive of the structures and conventions of narratology.

2. Narratology: Foundational Values

Different stories might serve different ends. One consistent ingredient, however, is that a story conducts/escorts its reader somewhere, often a revealed somewhere. According to Sheldon [8], one of the things an audience desires from a story is to “take me to a place I have never been” (p. 11). Often as well, this is the task of the scientist (though expressed less prosaically)--to bring the reader, through explanation or elaboration, to a place of understanding of a phenomenon. Commonly enough, one of the tools used to effect that end is the graph. We invoke Carol Shields’ idea of narrative as a “subjunctive cottage,” one by the roadside into which the reader walks and discovers things (in [9], p. 176). The idea here is that, as patterned and predictable as graphs can be, they can also be discovery-affording, layered, networked and emergent, particularly when stretched kinetically across time and plotted through dynamic models (such as when employing an agent-based model).

Within a story, multiple elements may be steered and explored dynamically: character, object, action, space, event, dialogue, transition, etc. [9]. A few foundational concepts of narratology include the following:

Exposition. It is information provided which is essential for an audience to know in order to understand the story [10, 11].

Plot. It is “selection and arrangement of incidents in a story” [11] (p. 61).

Character. It is a figure--human or otherwise--within a story who carries out actions [10, 11, 12].

Sequence. Blum [13] presented sequential dramatic elements of a story which have been derived from works of ancient Greek playwrights (and poets, in [14]) as follows: inciting action, complication, crisis, climax, reversal and denouement. Rabiger [14] showed how the same elements could be used with modifications to enhance a story: inciting moment, complication (in three progressive levels), imminent crisis, reversal, completed crisis and resolution. He mapped the sequence onto Freytag’s pyramid (see figure 1, b).

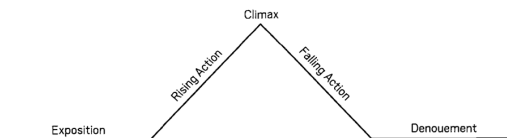


Fig. 1. Freytag’s pyramid (a) Dobson et al. [9]; (b) Rabiger [14]

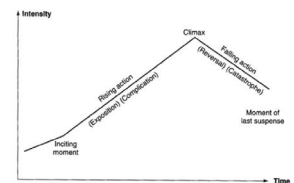


Figure 7-4. Freytag’s pyramid.

Freytag’s pyramid is a common device used for development of plot [9] (figure 1, a). Freytag’s pyramid was conceived on basis of Greek and Shakespearean tragedy, so it is important to note that it does not fit all story forms [9]. It shows storytelling as a strategic operation in which modulation is used as an optimization apparatus. Graphing is also sequential--with an expository phase, complication phase(s), solution (when graph “optimizes”) and a resolution (when graph maker interprets the graph).

3. Graph development as narratological transaction

3.1. Exposition.

Role of exposition is to set a stage for what is currently to be presented. According to Roth and McGinn [15], there is consistent need to establish an understandable relationship between referent (the phenomenon) and the inscription employed. The effort is semiotic. Scientists' interpretations of inscriptions, wrote Roth and McGinn, "emerge from an iterative, dialectical process in which signs [graphs, in this case] and referents [original phenomena being graphed] are used in a mutually elaborative fashion" (p. 42).

For the graph maker to communicate effectively with readers, the signs must be understood by readers. Expositions have a social vein. A backstory, for instance, is a social device because it has to be couched in such a way that the reader can recognize its parts and make sense of it.

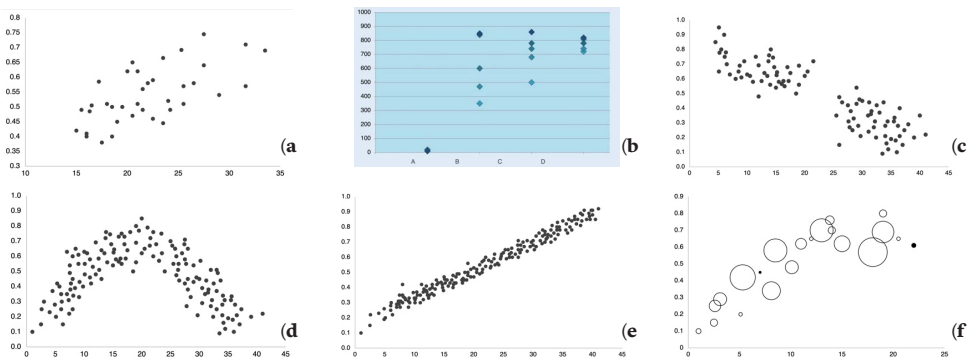
Graphical conventions are used in visual representation as part of the effort to help readers understand information that is being presented. Conventions, explained Esponda-Argüero [16] are widely-accepted practices and often form part of the language with which we communicate with readers. For example, she said, one graphical convention which we now take for granted in the Western world--and so do not even think about it anymore as a decision--is use of x-axis and y-axis increasing rightwards and upwards, respectively, when plotting a graph within the Cartesian coordinate system. Another is flow of time, which we often assign a left-to-right dynamic, horizontally [16].

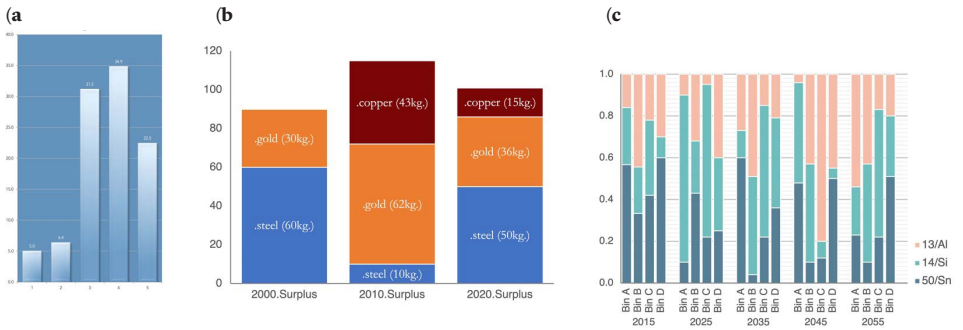
Inscription practices, such as graphing, are constructed from codes developed within a community of practice, "where members share many of the same assumptions, preconceptions, and commonsense understanding" [15] (p. 51). Wainer [1], citing John Tukey, wrote that one of the important things about graphing is that we "need a detailed understanding of purpose" (p. 345). Point here is need to provide potent context and justification for the project on hand. This is certainly part of development of a good exposition.

3.2. Plot and Character--Concurrent Development.

A story's plot and its characters ought to be developed together [10, 12, 11]. That is certainly true of graphing. Plot (such things as graph type, intention, transactional strategy [e.g. entry, emergence]) and character (such things as dots or lines which "act" to display meaning) have to be developed interactively. Aspects of character and plot are discussed below.

Fig. 2. Scatterplot. Character = dot. **(a & b)** Simple: In "a," dot shows convergence of two variables (e.g. height and weight) **(c)** Complex = clustered **(d)** Complex = shape is curve **(e)** Complex = strong (very close dots) **(f)** Complex = triple scatterplot (size of circle is added variable) [see 24]. "Complex" is used here simply: as information "escalation," based on morphology. All graphs in Fig. 2 done by author in Excel, Chart Studio/Plotly or SPSS.





3.3. Aspects of Character.

Characters for a graph come with their inherent attributes (e.g. a dot or a line comes as its own natural form). The graph designer adapts and energizes the character’s attributes (e.g. modifies color or size of a dot; uses a line indexically [e.g. an arrow] or as an edge) in order for the character to play the role it must play within the plot.

A developable aspect of character is complexification. Apart from basic attributes mentioned above, there might be some latent-but-vitalisable ones. For example, dots might be “clusterable,” but not so easily long lines. Another is “densifiability.” An asterisk shape can show increasing density with increasing spokes, but a dot could not do the same by increment of its members--since it is a monolithic form. Figures 2 and 3 show some characters that have increased complexification.

3.4. Aspects of Plot.

Plot scripts what characters must do in order to tell a story. We describe some aspects of plot that are used in graphing.

Spatialisation. Spatialisation is a form of information visualisation where “nonspatial information is depicted as a spatially extended entity” [17] (p. 316). According to Desnoyers [4], some visuals which we employ for communication present information in its primitive form--i.e. a form of representation immediately associable with the direct observation. Scientific investigation, however, often goes beyond direct representation and sometimes involves processes (e.g. computation) which yield results in a form that is too complex to be represented either directly, by immediate association or efficiently through use of language. In such a case, we often use what Desnoyers described as “analograms,” where we employ such things as dots and lines to represent our processed observation. Analograms, wrote Desnoyers, “call for the more radical form of topologization” involving “transfer of nonspatial, quantitative data to spatial representation” (p. 130). In other words, what a graph designer does is design to “reconcile attributes of a phenomenon with its spatialization (or other [form of] encoding)” within the graph [18] (p. 404).

Fig. 3. Bar graph. Character = line. (a) Simple: Line shows extension (after Euclid: Line is length without breadth) (b) Complex = stacked bar graph (shows extension and proportion) (c) Complex = stacked and grouped bar graph (shows extension, proportion and level). All graphs in Fig. 3 done by author in Excel, Chart Studio/Plotly or SPSS.

Mathematics, Graphs, Mathematisation and Language. Graphs often represent phenomena that are in the world and human expressions of those phenomena through theory. One of the important functions of graphs, observed Smith et al. [19], is “relating data to theoretical values” (p. 85). Inscriptions such as graphs, tables, statistics and mathematical equations, noted Roth and McGinn [15], are “embedded in the main text in such a way that they lend support to the written claims” (p. 45). In that regard, inscriptions serve a rhetorical purpose.

In graphs, phenomena--real or imagined--are transformed into numbers, dots, lines and planes. “Explicit representations” through use of quantitative metrics “capture different features [or characteristics] of data” [18] (p. 405). How do these abstractions of numbers and shapes become connected to human understanding? Knoespel² [20] argued that one way is through an extant relationship between mathematics and language. “The linguistic arrangement of experience found in narrative,” wrote Knoespel, “helps determine the ways mathematics can be applied to the world” (p. 27).

Kosslyn [5] described how elements of a graph have to be developed at a syntactic, semantic and pragmatic level. Syntactic analysis is about the element itself--its attributes and what it is capable of effecting if used (e.g. a dot can possess color and dots can be assembled into a cluster). Semantic analysis is about what an element depicts literally as a component of the graph (e.g. a line might signify an axis). Pragmatic analysis explores how “meaningful symbols convey information above and beyond the direct semantic interpretation of the symbols” (p. 189). On scientific communication through form, Knoespel [20] earmarked credit to Euclid. In Euclid, he argued, we memorialize “the moment when drawn shapes provoke a systematic rational response in written language,” a moment when shapes are given a narrative and a moment when “shapes are plotted and brought under linguistic control” (p. 41). Paradoxically, forms in graphs may have slipped that control by language to some degree. There is possibility, to extend Knoespel’s [20] thinking, that a degree of authority-begotten autonomy is granted a form or shape which has become successful in representing a phenomenon. It is a twist that some phenomena which have acquired a technological status (and that could be argued of some graphing systems--static and animated) repress language, which originally guided their formulation [20]. The narrative delivered by a graph gains from this ascribed autonomy because the graph invites its reader to construct or discover a meaning which is rational by way of the graph’s “reluctance or refusal” to present itself as something to be submitted to some exterior metaphysical interpretation outside itself [20] (p. 43). Thus, for one, there is no need for some

² Knoespel’s (1987) paper attributed geometry and *Elements* to Euclid of Megara (or did not correct it as found in text which was referenced). According to multiple sources, there has been some confusion in mistaking Euclid of Megara for Euclid of Alexandria--the latter being the mathematician who laid out geometry systematically. We quote Encyclopaedia Britannica: “Medieval translators and editors often confused [Euclid of Alexandria] with the philosopher Eukleides of Megara, a contemporary of Plato about a century before” [21]. The foregoing does not marginalise parts of Knoespel’s paper used here.

intercessor between graph and viewer in order to persuade the viewer that graph as a system is a justifiable mirror of the phenomenon it claims to represent. Second, the reader does not need an intermediary to convince her that the graph is a competent communication performer and is an attested envoy of information. A graph, then, which might not be necessarily of the same form as the phenomenon it depicts (e.g. mortality represented as a line), does not need a decoding or translation manual or medium for the reader to arrive at connection between line, scale and life event. In the same frame, dynamics of association revealed in an analogical relationship between rise of a line and increase (or decrease) in mortality can be comprehended and assimilated immediately without any perturbation sourced in perplexion.

Revealing Types. In this section, we discuss analogous practices of signalling type (genre, category) in storytelling and graphing.

Mechanics of Efficacy: Of Frameworks and Specifiers. Earlier, we discussed exposition in storytelling and graphing. In graphing, identification of variables to be plotted and their interactions exist as part of exposition. A graph builder must identify variables and describe their interactions through graphing. Kosslyn [5] termed variables-as-representation (e.g. defined by axes of a graph) “framework.” He separated framework from “specifier,” which “conveys the particular information about the entities represented in the framework” (p. 188). A specifier, for instance, could be a line of a graph which connects points within the graph and shows an exponential growth. Concurrent development of plot and character was discussed above. That is reflected in conjoint signification offered by framework and specifier. *Cataphoric Intimations Embedded in Names.* Just as “inciting incident” shapes actions a character will need to perform, identifying what the underlying intention of a graph is will script what elements of the graph (e.g. dots, lines, color variations, movement, etc.) will need to do.

There are different genres of story—for example, tragedy, romance, murder mystery. While these genre names exist in literature and storytelling, it should be minded that genre names follow what the story is intended to convey. Thus, tragedy names a story about events that lead to a tragic ending and mystery names a story about struggle to solve a conundrum. In graphing (see figure 4), nomenclature might reflect either category (e.g. boxplot, heat map, radar chart) or performance (e.g. graph shows distribution, graph shows factor rotation).

A graph designer would need to consider intended functions in order to determine the type of graph to use. Some functions are to show comparison, distribution, correlation and temporal evolution (Doumont in [4]). In their discussion of scatterplot (as a type of graph), Sarikaya and Gleicher [18] identified different types of analysis tasks for which a scatterplot could be used. We present a few. An intention underlying the graph designer’s narrative might be to reveal objects which “do not match the ‘modal’ distribution.”

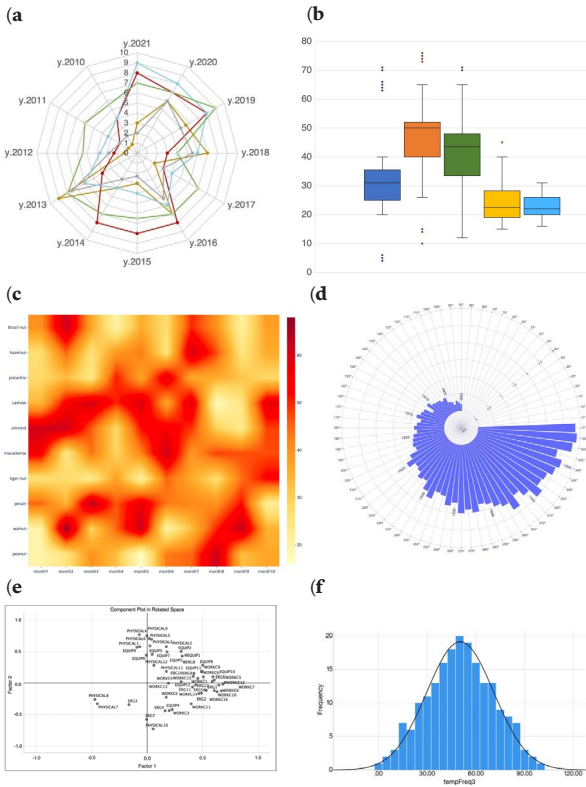


Fig. 4. (a) Radar chart
(b) Box plot (c) Heat map
(d) Polar plot (e) Factor rotation plot (Blue/dashed axes superimposed for illustration only) (f) Normal distribution graph. All graphs in Fig. 4 done by author in Excel, Chart Studio/Plotly or SPSS.

Another intention for which the graphing story is built might be to reveal a particular known pattern (e.g. correlation). Yet another might be to “compare...density in different regions of the graph” (p. 404). These task decisions exemplify narrative intentions and actions of the graph designer.

As part of determining a named type, the graph designer also considers characteristics of the particular graph type which will make it appropriate for supporting a viewer’s task [18]. For example (see figure 5, a, b & c below), if depicting a random distribution with a few points, a normal scatterplot would do (a). If there was an increased number of data points and spatial density were to be illustrated, a coloured contour map might be more effective (b). The authors further stated that if intention were to communicate overlaps of data and show outliers, a “splatterplot,” which shows areas, might be an effective choice (c).

Lessons of Qualitative Research. Some lessons from the canon of qualitative research are useful in articulating how graph development embodies parallels to the form of complexifying and progression as can be found in story development.

Entry. A research site must be entered correctly. Likewise, in graph development, the reader should be brought in carefully so as to be prepared to engage the inscription. Part of that is accomplished through exposition (which has been described above).

A Key Informant. An informant assists the explorer in navigating the culture. A graph designer has multiple tools or actions to use to assist the reader: set of images showing progressive evolution; scatterplot matrices (see figure 6); addition of trendlines and best-fit lines (see figure 6); use of a legend; axis labels; use of hypertext that conveys reader to a place of greater elaboration; when possible, animation; etc.

Thick Description. Detailed descriptions which situate a phenomenon in context are useful. Devices such as exposition and multiple image frames could be useful for the graph designer to employ in order to facilitate a reader’s understanding.

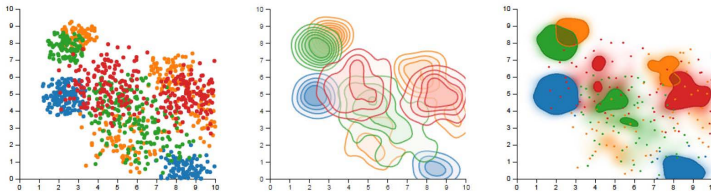


Fig. 5. Intentional variations [from 18]

Emergence. Emergence is a naturalistic process, where a phenomenon evolves organically. Witnessing evolution of a story can aid understanding. Tools could include framed image progressions or animation when possible (see [22] for animation lessons).

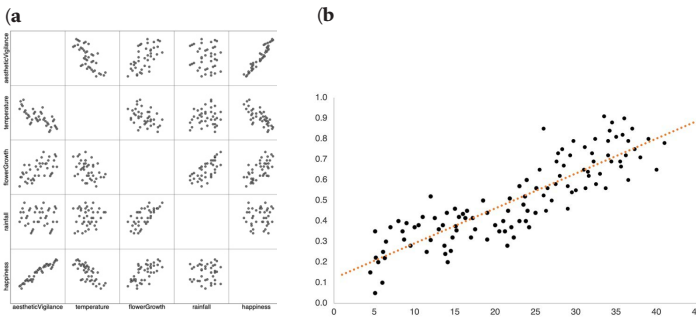


Fig. 6. (a) Scatterplot matrix (SPLOM) (b) Scatterplot with line of best fit. All graphs in Fig. 6 done by author in Excel, Chart Studio/Plotly or SPSS.

4. Conclusion

We have presented graphing as a form of storytelling. Elements of the graphing process align with elements of the structure of narrative. Graphs tell stories of phenomena. They do so through a synthesis of events, data, theories, numbers, shapes, deictic devices and transitional devices (such as frame arrangements of static images or movement in animated graphs). Graphs, observed Smith et al. [19], perform the function of theoretical integration--through “stabilizing facts and relating data to theoretical formulations” (p. 85--drawing on Latour and Bazerman).

As Lynch [23] has remarked, scientific documents (including graphs) are “revelatory objects” (p. 202). Graphs are useful to readers because they serve as didactic communication systems. For that reason, it is useful to design them in such a way that there is improved efficacy in delivering lessons that they have to offer. Using structures by which narratives deliver stories to us is one way to accomplish that goal.

The communicative force of graphs goes beyond content it delivers. Latour [2] offered a rendition of a strategic, integrative technical medium of such capacity that within it--if one stepped into its space--is a world of history, context and production. He remarked on the feat performed by inscriptions--and of such are graphs. Significant scientific work--for example, as performed in laboratories--might involve mental processing of problems, theories, usage of instruments of varied types and degrees of

sophistication--including those that “filled large rooms, employed many technicians and took many weeks to run.” In the end, however, all of it results in “a small window” of inscription--such as a diagram--which might become part of a written article (p. 4). That little window--a graph, say--is often equipped well enough or is [sufficiently] adequate for its user to substantiate, contest or sometimes even hold forth disquisition over the more complex, larger and historical phenomena the inscription represents.

Latour [2] extended his description of inscriptions to other actionable capacities. Graphs, as other inscription devices, are able to transcend scale, location/place and temporalities of the phenomenon they represent. Another is that their elements (representing content) can be “reshuffled and recombined” [2] (p. 19) and thereby are able to effect new comprehensions. Yet another feature is that they are “superimposable,” crossing disciplinary/knowledge boundaries (e.g. from geology to economics) and are thus capable of effecting perspicacious engagements of empirical and theoretical phenomena [2, 19].

Graphs are rich stories that found a way to be told.

References

1. Wainer, H.: Graphical Visions from William Playfair to John Tukey. *Statistical Science* 5 (3), 340--346 (1990)
2. Latour, B.: Visualisation and Cognition: Drawing Things Together. In: Kuklick, H. (ed.) *Knowledge and Society Studies in the Sociology of Culture Past and Present*, vol. 6. pp. 1--40. Jai Press (1986)
3. Roth, W., McGinn, M. K.: Inscriptions: Toward a Theory of Representing as Social Practice. *Review of Educational Research* 68 (1), 35-59 (1998)
4. Desnoyers, L.: Toward a Taxonomy of Visuals in Science Communication. *Technical Communication* 58 (2), 119--134 (2011)
5. Kosslyn, S. M.: Understanding Charts and Graphs. *Applied Cognitive Psychology*, 3, 185--226 (1989)
6. Cleveland, W. S.: Graphs in Scientific Publications. *The American Statistician*, 38 (4), 261--269 (1984)
7. Tufte, E. R.: *The Visual Display of Quantitative Information*. Graphics Press, Cheshire, Connecticut (2001)
8. Sheldon, L.: *Character Development and Storytelling for Games* (2nd ed.). [e-book edition]. Course Technology/ProQuest Ebook Central (2013)
9. Dobson, T., Michura, P., Ruecker, S., Brown, M., Rodriguez, O.: Interactive Visualizations of Plot in Fiction. *Visible Language* 45 (3), 169--191 (2011)
10. Ballou, R.: *Blueprint for screenwriting: A Complete Writer's Guide to Story structure and Character Development*. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey (2005)
11. Clark, L.: *Writing for the Stage: A Practical Playwriting Guide*. Pearson, Boston (2006)
12. Bulman, C.: *Fiction: The Art and the Craft*. Compass Books, Winchester, UK (2014)
13. Blum, R. A.: *Television and Screen Writing: From Concept to Contract* (4th ed.). [e-book edition]. Focal Press/Taylor & Francis (2001)
14. Rabiger, M.: *Developing Story Ideas: The Power and Purpose of Storytelling* (3rd ed.). [e-book edition]. Routledge (2017)
15. Roth, W., McGinn, M. K.: Inscriptions: Toward a Theory of Representing as Social Practice. *Review of Educational Research* 68 (1), 35--59 (1998)

16. Esponda-Argüero, M.: Techniques for Visualizing Data Structures in Algorithmic Animations. *Information Visualization* 9 (1), 31--46 (2010)
17. Montello, D. R., Fabrikant, S. I., Ruocco, M., Middleton R. S.: Testing the First Law of Cognitive Geography on Point-Display Spatializations. In: Kuhn, W., Worboys, M., Timpf, S. (eds.) *Proceedings of International Conference on Spatial Information Theory (COSIT): Spatial Information Theory. Foundations of Geographic Information Science*, pp. 316--331. Springer, Berlin/Heidelberg (2003)
18. Sarikaya, A., Gleicher, M.: Scatterplots: Tasks, Data, and Designs. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 24 (1), 402--412 (2018)
19. Smith, L. D., Best, L. A., Stubbs, A., Johnston, J., Archibald, A. B.: Scatterplots: Scientific Graphs and the Hierarchy of Sciences: A Latourian Survey of Inscription Practices. *Social Studies of Science* 30 (1), 73--94 (2000)
20. Knoespel, K. J.: The Narrative Matter of Mathematics: John Dee's Preface to the 'Elements' of Euclid of Megara (1570). *Philological Quarterly* 66 (1), 26--46 (1987)
21. van der Waerden, B. L., Taisbak, C. M.: Euclid: Greek Mathematician. In *Britannica. Encyclopaedia Britannica*. (n.d.)
22. Lasseter, J.: Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. *Computer Graphics* 21 (4), 35--44 (1987)
23. Lynch, M.: The Externalized Retina: Selection and Mathematization in the Visual Documentation of Objects in the Life Sciences. *Human Studies* 21, 201--234 (1988)
24. Cleveland, W. S., McGill, R.: Graphs Perception: Theory, Experimentation, and Application to the Development of Graphical Methods. *Journal of the American Statistical Association*, 79 (387), 531--554 (1984)



Como classificar uma narrativa animada em Realidade Virtual

Diana David¹

{dianadavid}@campus.ul.pt

[Narratives and Visual Culture]

Keywords

Storytelling;
Virtual Reality; Animation;
Types of VR; Narratives

Abstract

Since a very long time that narratives have been evolving and changing according to the potential of technologies. Virtual Reality brought new challenges on how to classify and structure an interactive animated narrative. In order to classify an animated narrative in Virtual Reality, this article analyses the various types of animation in Virtual Reality, the various levels of interactivity, the various types of screen-space, narratives and observers that can influence a narrative in this medium and proposes a new conceptual model that also aims to classify these types of experiences to avoid the Narrative Paradox.

1. Introdução

Desde sempre que o homem sentiu necessidade de contar histórias, e fê-lo através dos meios de que ia dispondo e das capacidades que ia desenvolvendo: os exemplos vão desde as pinturas rupestres, passando por histórias contadas oralmente, e depois fixadas pela escrita, até às histórias ilustradas ou contadas em imagens em movimento.

Quando se conta uma história, seja por que meio for, cria-se uma narrativa. Tradicionalmente, entende-se que a Narrativa, enquanto forma de arte, é uma representação de uma sequência de eventos. Este tipo de arte veio a sofrer mudanças acentuadas no início do século XX. James Joyce, em 1922, e *Finnegans Wake*, em 1939, mostraram que a narrativa não precisa de ser apenas uma sequência de eventos, como é considerada tradicionalmente. A narrativa pode ser, também, um ato de comunicação e foi nos anos 90 que se deu a sua reinvenção através da literatura, do cinema e dos *media* eletrónicos, como a internet [1].

A grande dificuldade em contar histórias em experiências animadas de Realidade Virtual (*Virtual Reality* – VR) vem do facto de existir um grande conflito entre o ato de contar e o de experienciar, porque o computador não foi criado para se contarem histórias, mas antes para se criarem interações sensoriais entre máquinas e pessoas, ao contrário dos meios clássicos (livros, teatro, etc.).

É de notar que é preciso um período de aprendizagem, tanto por parte dos criadores como dos observadores, para a utilização desta nova tecnologia, uma vez que se rege por regras diferentes daquelas a que

¹ Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes, Largo da Academia Nacional de Belas Artes 4, 1249-058 Lisboa, Portugal.

estamos habituados. Uma evidência disso mesmo é o facto de não termos sequer o instinto de olhar para outro lado a não ser para a frente, quando experimentamos a Realidade Virtual pela primeira vez. Riggs [2] diz que:

“A moldura/enquadramento criou limitações físicas e mentais e removê-la, não só altera o seu conteúdo, como muda drasticamente a nossa relação com o conteúdo. Contudo, no nosso dia a dia, ninguém se questiona para onde se deve olhar quando se passeia pela rua.”

E, por isso, é necessário entender como é que as narrativas animadas em Realidade Virtual podem ser classificadas, tendo em conta que a Realidade Virtual é um *medium* inerentemente interativo, sem enquadramento, que exige uma abordagem diferente por parte dos criadores e dos utilizadores.

2. Tipos de Realidade Virtual

Há dois modos de se classificar uma animação em Realidade Virtual: um a nível gráfico e o outro a nível interativo.

A nível gráfico, há dois tipos de Realidade Virtual que se distinguem pela forma como os elementos gráficos em cena aproveitam o “espaço-e-crã” a 360°: O primeiro tem o mundo virtual a ocupar o espaço disponível na sua totalidade, criando, assim, um “portal” para outra realidade, à semelhança da “janela-e-crã” criada no cinema e vídeo jogos convencionais, mas sem uma moldura. O segundo pode ocupar apenas parcialmente esse espaço, revelando “fatias” do mesmo, como se se tratasse de uma folha de papel [3] e se pudesse brincar com a perceção das coisas, sem se ter de respeitar, visualmente, as regras do mundo em que se enquadra a narrativa que se está a ver.

A nível interativo, deve pensar-se sempre, na narrativa, como Narrativa Interativa em Realidade Virtual, uma vez que é um *medium* inerentemente interativo. Desta forma, os vários tipos de experiência em Realidade Virtual variam consoante o nível de interatividade e imersão que proporcionam.

Segundo Bucher [4] há duas correntes filosóficas a serem desenvolvidas dentro da Realidade Virtual. A primeira está presente em animações a 360°. Estas podem ser vistas no *Youtube 360°*, ou no telemóvel como as animações do *Google Spotlight Stories*, por exemplo, onde o espetador pode rodar a cabeça, mas não há qualquer reconhecimento da posição da cabeça, ou qualquer possibilidade de interação durante a experiência. Por isso, o nível de interatividade é extremamente baixo. A única ação que o observador pode fazer durante a experiência é explorar visualmente o espaço e descobrir a história que lhe estão a contar. Um bom exemplo é a curta “Where’s Santa?”



Fig 4. Fotograma da animação a 360° “Where’s Santa?” do estúdio português Illusive Studios.

de um estúdio português [5], que apresenta uma narrativa com 3 personagens, que ocupam o espaço a 360° quase sempre em zonas distintas uns dos outros, obrigando o observador a visionar a experiência mais do que uma vez para poder descobrir toda a ação que está a decorrer. A segunda corrente filosófica refere-se às experiências onde o observador tem um maior nível de interatividade, pois há reconhecimento da posição espacial da cabeça e, por vezes, do corpo, dando liberdade ao observador para se repositonar dentro da experiência, redefinir a posição geográfica da câmara e, até, ter interação e sentido de Agência (poder para influenciar a história).

2.1. Níveis de Interatividade

Estas duas correntes filosóficas são distribuídas pelos vários tipos de Realidade Virtual existentes. Riggs [2] define um espectro dos vários tipos de realidade existentes: do mais real para o mais virtual, sendo que neste artigo apenas serão referidos aqueles que estão relacionados diretamente com a animação em Realidade Virtual, que são apenas 3: Realidade Virtual, Realidade Virtual Espacial, Realidade Virtual Interativa. Ao analisarem-se os vários tipos, pode-se ainda considerar um quarto tipo que é uma mistura do primeiro tipo com os outros dois, como se explicará mais adiante.

Estas três abordagens principais têm um nível variado de imersividade, o que pode influenciar a narrativa: A primeira (Realidade Virtual), como é o caso das experiências a 360° do *Google Spotlight Stories* [6], em que não é preciso que o observador seja um participante ativo, já cria uma sensação de imersividade, quando a narrativa se desenrola à sua volta a 360° e o observador pode rodar a cabeça para observar o que se passa à sua volta. Contudo, se o observador se sentar ou se levantar, não influencia a perspetiva com que se observa o cenário.

A segunda abordagem (Realidade Virtual Espacial) é quando há interatividade, dando ao observador mais liberdade para se movimentar dentro da experiência, como é o caso da *Allumette* [7], ou *Gloomy Eyes* [8] – curtas animadas que podem ser vista através de um dispositivo de Realidade Virtual (HMD - *Head-Mounted Display*). Apesar de não haver sentido de Agência nestas experiências, o observador pode mover-se dentro deste mundo virtual (que tem a forma de diorama nestes exemplos), fazendo lembrar um cenário de *stopmotion*, podendo o observador usar o seu movimento corporal para se aproximar da personagem ou espreitar para dentro de locais para observar pequenos detalhes [4]. O que distingue este nível de imersividade do anterior é a existência da sensação de *parallax*, nos objetos em cena, e o reconhecimento da posição em que o observador se encontra, que é tido em conta pela tecnologia.

A terceira abordagem (Realidade Virtual Interativa) implica a existência do sentido de Agência (quando as ações do observador influenciam a narrativa através da interatividade), como é o caso da experiência *The Line* [9]. Neste caso, a história não avança enquanto não se fizerem algumas ações, como puxar alavancas, que ativam animações. Apesar desta última abordagem, considerada por Riggs, ser a mais próxima de um jogo, não pode ser considerada como tal, dado que este tipo de experiências não partilha, totalmente, das mesmas características que os jogos (condi-

ção de vitória, sistema de pontos ou existência de estratégia, etc.), pois a interação está lá para despoletar sensações e sentimentos no observador e não para impor desafios.

Pode-se, ainda, considerar uma quarta abordagem que tenta juntar alguns destes tipos de Realidade Virtual, como é o caso das experiências feitas num estúdio de publicidade em Lisboa [10] onde juntam cenas pré-rendidas (Tipo 1 - Realidade Virtual) com cabines 3D onde o observador de encontra, digitalmente, em tempo-real (Tipo 2 - Realidade Virtual Espacial).

2.2. Tipos de Narrativas

Para além do espectro de Realidade Virtual, é necessário ter-se em conta o espectro das Narrativas Interativas que funcionam em conjugação com os vários tipos de Realidade Virtual. Este espectro tem, num dos seus extremos, a Narrativa de Autor e, no outro, a Narrativa Procedural (*Generative Narrative*), como se pode observar no espectro criado por Lebowitz & Klung [11] e compreendem os seguintes tipos de narrativas: Narrativa Tradicional (clássica) onde se enquadram a Narrativa Linear que pode compreender estruturas de 3, 5, ou mais atos, como em *The Remedy* [12] e *Lifetime Achievements*[13] e a Narrativa em Loop [14]. Este tipo de Narrativa pode ser encontrado em experiências de animação em Realidade Virtual, onde o observador tem um papel passivo na experiência. Segue-se a Narrativa Tradicional Interativa (onde as histórias se bifurcam e podem ter fins sem saída, mas a sua história principal termina num único fim), onde se enquadram a Narrativa Bifurcada [15], Narrativa Paralela [16] e Narrativa Simultânea [17]. Prosseguindo no espectro em direção ao extremo da Narrativa Procedural, apresenta-se a Narrativa Ramificada ou Rizomática (onde, por cada opção, há pelo menos dois caminhos a seguir, sendo esta hipótese exponencialmente incrementada à medida que se avança, acabando por se revelar ser um trabalho tremendo para o criador, este tipo de narrativa, pode compreender o tipo de Narrativa Ramificada Reversível. De seguida, apresentam-se as Narrativas Interativas Geridas pelo Computador ou *Interactive Drama Manager* (histórias que têm um gestor interativo, onde o jogador recebe as melhores respostas que o computador pode escolher, de acordo com as decisões que o jogador for tomando), e a Narrativa com Finais Abertos em que é o jogador que cria a sua própria história, à medida que a vai “vivendo”. E, por último, apresenta-se a Narrativa Procedural (*Fully Player-Driven Stories*) onde o argumento é totalmente inexistente. Estes 4 últimos tipos de narrativa não são comuns em animação VR.

E é aqui que entra o Paradoxo Narrativo, pois é preciso saber equilibrar-se o poder de criação, por parte do criador (Narrativa), e o poder de interação, por parte do observador (Agência) [2]. Sabendo que cada tipo de narrativa vai influenciar automaticamente o tipo de personagem que o observador da experiência vai ocupar na história, é necessário estipular que tipo de observador será o usuário da experiência.

Qual é a quantidade certa de interatividade a ter uma narrativa animada em Realidade Virtual? Esta pergunta é suscitada pela existência no 3º tipo de Realidade Virtual mencionado anteriormente (Realidade

Virtual Interativa), pois com a existência da interação há menos controlo sobre a narrativa, por parte do criador.

Segundo Riggs, o maior problema da existência da interação numa experiência é o Paradoxo Narrativo [2] que é o equilíbrio entre a Agência (o poder de interação que o observador tem para interferir na narrativa) e a Narrativa (o controlo que o criador tem sobre a história) de uma experiência em Realidade Virtual. O seu desequilíbrio pode quebrar a sensação de imersividade e o *Suspension of Disbelief* que uma experiência em Realidade Virtual pode proporcionar. Encontrar este equilíbrio é algo muito difícil e, por isso, os criadores tentam evitar a hipótese de dar Agência ao observador, como o co-autor de *Invasion* [18] – Eric Darnell – que acredita que quanto maior for a interatividade oferecida, menor será a sua empatia com a história [19]. Contudo, continuam a experimentar-se métodos para dar Agência ao observador, como é o caso de dois projetos de estudantes, apresentados na Siggraph de 2016 [2], que tinham narrativas bifurcadas: *Injustice* e a experiência animada *Sequenced*. A diferença é que, na primeira experiência, o utilizador escolhe pequenos textos para interferir na história, e, na segunda, apenas o seu foco influencia como a história se desenvolve (*Gaze-Based Iteration*), fazendo com o que o observador se sinta mais imerso por não se aperceber tão bem de que está a fazer uma escolha. Neste caso, Riggs conclui que “a interação como uma ação em *Injustice*, quebra a fluidez cinematográfica e a interação como reação em *Sequenced*, deixa o espectador sem a satisfação de saber como é que fez parte da história.”. O importante a salientar é como se deve usar a interatividade nas experiências para equilibrar a Agência do observador e a sua sensação de presença nas narrativas.

Fig 2. Proposta para analisar o tipo de Observador e o seu impacto na história, proposto por Kent Bye e Devon Dolan.

		Character Presence	
		Ghost	Character
Impact on Story	No Impact	Ghost without Impact	Character without Impact
	Impact	Ghost with Impact	Character with Impact

2.3. Tipos de Observador

O trabalho de criação de uma personagem para uma experiência num dos extremos do espectro da Narrativa Interativa, que foi referido anteriormente, é diferente do trabalho de criação do outro extremo: na narrativa de autor, onde há um maior controlo por parte do criador, a personagem ou personalidade desenvolvida pode ser uma pessoa, uma cultura, um lugar, ou um tipo de evento, enquanto no seu extremo oposto desenvolve-se a personagem ou a personalidade do próprio observador e não só do que se vai observar. Por isso é necessário decidir o tipo de interatividade que o observador terá dentro dos 4 quadrantes de interatividade do observador, como se pode ver no modelo proposto por Kent Bye e Devon Dolan, que pode ser visto na figura que se segue [12].

O Observador pode ser classificado dentro da experiência como:

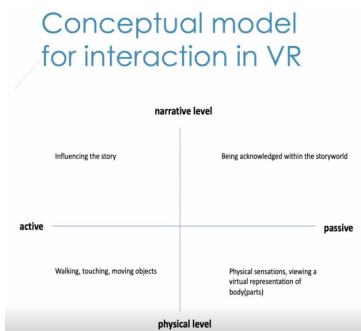
1. Uma personagem no mundo virtual e ser reconhecido pelas outras personagens à sua volta, mas não ter qualquer poder de interação dentro da experiência. No fundo, não passa de um *voyeur* com lugar

naquele mundo virtual, como na experiência em VR “Invasion” [18] (e não a sua versão homônima em vídeo 360°).

2. Uma personagem no mundo virtual, ser reconhecido pelas personagens à sua volta e ter sentido de Agência, onde pode interferir ou controlar a narrativa, como em “Baba Yaga” [15].
3. Uma personagem invisível (como um fantasma) e por isso não ser reconhecido pelas outras personagens à sua volta e ter apenas um papel de *voyeur*, como em “Special Delivery” [20].
4. Uma personagem invisível (como um fantasma), mas com o sentido de Agência onde pode interagir na história, como em “The Line” [9].

2.4. Classificação do Observador e da Interatividade na Narrativa

Para além do modelo acima mencionado, onde se podem classificar os vários tipos de observador que uma experiência em Realidade Virtual pode ter, Mirjam Voosmeer apresenta um modelo conceptual para medir o nível



de interatividade nas experiências, tendo em conta o nível narrativo e a interatividade do observador [21], como se pode observar na figura seguinte.

3. Metodologia

Com o intuito de classificar uma narrativa animada em Realidade Virtual e conseguir medir o equilíbrio do Paradoxo Narrativo, analisaram-se várias narrativas animadas em VR e usaram-se estes

dois modelos evidenciados anteriormente. Estes estudos de caso foram reunidos nas várias plataformas de difusão de experiências em Realidade Virtual, como o *Youtube 360°*, a *app Within*, a *app Google Spotlight Stories*, a *app Quill Theatre*, a plataforma da *Steam* e da *Oculus*, e procuraram-se experiências que fossem animadas e tivessem narrativas.

4. Análise

Ao analisar-se a seleção de estudos de caso, verificou-se que, ao usar-se o modelo apresentado por Bye, apenas é possível classificar o tipo de Observador que se irá ter na experiência e o tipo de interatividade ao qual este terá acesso, sendo difícil de classificar a experiência em si e entender o equilíbrio do Paradoxo Narrativo que possa haver. Por outro lado, ao usar-se o modelo de Voosmeer, a classificação das experiências pode suscitar dúvidas em relação aos valores perto da origem dos eixos, por não se perceber se o valor corresponderá a zero ou a um valor intermédio entre os extremos cartesianos, e, por criar confusão, ao ser possível classificar uma experiência em mais do que um ponto nesse gráfico: por exemplo, a experiência “Wolves in the Walls” [22] é uma experiência onde o observador tem um papel bastante ativo na narrativa e, ao mesmo tempo, tem um

Fig 3. Modelo conceptual para medir a interação em Realidade Virtual proposto por Mirjam Vosmeer e Christian Roth.

nível de interatividade bastante físico, podendo colocar-se dois pontos, cada um em diferentes quadrantes do gráfico. Este tipo de classificação impede uma exatidão na classificação.

Deste modo, após observar ambos os modelos de Vosmeer e de Bye, criou-se um novo modelo que poderá facilitar a medir o equilíbrio entre a Narrativa e a Agência nas narrativas animadas em Realidade Virtual.

Por se entender que tanto a narrativa como a interatividade devem ser usadas com um propósito na experiência e que tanto a Presença do observador como a Interatividade não devem ter valores negativos na escala, propõe-se um novo modelo conceptual. Este modelo é inspirado em ambos os modelos anteriormente referidos, sendo que este não tem valores negativos e foi adicionado um nível extra na classificação do tipo de personagem que o observador tem na experiência e do impacto que este pode ter na história. Desta forma, é possível avaliar-se o nível de

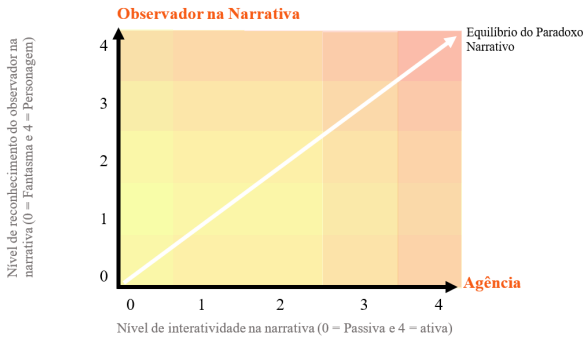


Fig 4. Modelo conceptual para medir o Equilíbrio entre a narrativa e a Agência proposto por Diana David.

reconhecimento do observador na experiência podendo ter-se uma classificação 100% física e ao mesmo tempo a influenciar 100% a narrativa, evitando o problema de classificação que se encontrava no modelo de Vosmeer, conforme se pode observar na fig.3.

O eixo cartesiano x corresponde ao Nível de Interatividade na Narrativa, sendo que o corresponde a um nível passivo, onde o observador da experiência

não tem qualquer nível de interatividade dentro da experiência, o nível 1 corresponde à possibilidade do observador poder controlar a rotação da cabeça/câmara mas não a sua posição, o nível 2 corresponde à possibilidade do observador poder ter reconhecimento da sua posição corporal, podendo controlar a translação da cabeça/câmara para além da sua rotação. O nível 3 corresponde à possibilidade de deslocação do observador dentro da experiência e interação *Gaze-Based* com objetos, e o nível 4, tido como o expoente máximo de interatividade, corresponde à hipótese que o observador tem para interagir fisicamente no mundo virtual.

O eixo cartesiano y corresponde ao Nível de Reconhecimento do Observador na narrativa, em que zero corresponde ao nível em que o observador não é reconhecido pelos elementos dentro das experiências (as personagens da experiência não olham para ele, nem interagem com ele), pois o observador é um mero *voyeur* (Fantasma Passivo). O nível 1 corresponde à ausência de reconhecimento do observador, embora este detenha um certo nível de interatividade (Fantasma Ativo), mas sem sentido de Agência na experiência. O nível 2 corresponde ao reconhecimento do observador dentro das experiências, embora também não tenha sentido de Agência nas experiências (Personagem Passiva). O nível 3 corresponde ao observador enquanto personagem ativa e é reconhecido dentro da

experiência, ao ser detentor de alguma interatividade, embora não tenha sentido de Agência (Personagem Ativa). E, por fim, o nível 4 corresponde ao nível em que o observador é reconhecido dentro da experiência, podendo haver uma sensação de presença e/ou poder de interação com sentido de Agência (Personagem e/ou Fantasma com Agência).

5. Conclusão

Pode concluir-se que classificar uma narrativa animada em Realidade Virtual é algo que ainda precisa de ser mais explorado, pois é preciso ter em conta os tipos de VR a nível gráfico, interativo e narrativo. Os modelos que existem atualmente são pouco abrangentes, havendo a necessidade de se usar mais do que um modelo para se obter o resultado desejado.

Uma experiência em Realidade Virtual reúne várias características que é preciso ter em conta, em especial os fatores do Paradoxo Narrativo como a Narrativa e a Agência. Apesar da narrativa, numa experiência em Realidade Virtual, ser sempre interativa, os níveis de interatividade têm escalas muito diferentes e nem sempre é possível criar-se o sentido de Agência no observador, impedindo-o de influenciar a narrativa.

O novo modelo apresentado procura ajudar a medir o equilíbrio entre a Narrativa e a Agência para evitar o Paradoxo Narrativo onde o observador poderá perder a sensação de imersão e a *Suspension of Disbelief*.

References

1. Rieser, M., & Zapp, A. (Eds.). (2004). New Screen Media: Cinema/Art/Narrative: Vol. Reprinted. British Film Institute. p.27-33
2. Riggs, S. (2019). The end of storytelling: The future of narrative in the storyplex. Beat Media Group. p.45-88
3. Xavier, J. (2007). Poética do Movimento. Ed. MONSTRA. p.34-34
4. Bucher, J. (2018). Storytelling for virtual reality: Methods and principles for crafting immersive narratives. Routledge. p.6-7.
5. Illusive Studios. (2016, December 22). Where's Santa? [VR Experience]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oeNooSUBL6E>
6. Google. (2018). Google Spotlight Stories (1,5 p2) [Mobile app]. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.spotlightstories>
7. Penrose Studios (2016, oct. 13). Allumette [VR Experience]. Oculus Rift. https://www.oculus.com/deeplink/?action=view&path=app/926273867499264&ref=oculus_desktop
8. Gloomy Eyes (1.21). (2019). [VR Experience]. 3DAR. https://www.oculus.com/deeplink/?action=view&path=app/4238933536132945&ref=oculus_desktop
9. The Line (57). (2020). [VR Experience]. Arvore. https://www.oculus.com/deeplink/?action=view&path=app/2925963724165642&ref=oculus_desktop
10. Illusive. [Illusive Studios]. (2017, abr. 4). Showreel VR Illusive [vídeo] Vimeo. <https://vimeo.com/211511927>
11. Kent Bye. (2020, December 7). Opening keynote Key XR trends for creatives. Digital Catapult. CreativeXR 2020.
12. Peixe, D. M. (2020, January 4). The Remedy [VR Experience]. Quill Theatre. https://www.oculus.com/experiences/media/2234695556567927/230143025016752/?locale=pt_PT
13. Parade Animation. (2020, December 4). Lifetime Achievement [VR Experience]. Quill Theatre. <https://www.oculus.com/experiences/media/315208326368173/8401815534616>

- 69/?intern_source=blog&intern_content=go-on-an-epic-adventure-lifetime-achievement-a-new-animated-film-created-in-vr-with-quill
14. Peixe, D. (2020, February 3). Siren's Call [VR Experience]. Siren's Call. <https://www.oculus.com/experiences/media/3291850607508996/511062422845575/?fbclid=IwAR2a82ITpXmLCcvJG6TkFoZY1aAAPmQ6xudNIGFEjNt4ebMY5TcHr6F65Qk>
 15. Baba Yaga (1.0.3500). (2021). [VR Experience]. Baobab Studios. https://www.oculus.com/experiences/quest/3727135290647922/?locale=pt_PT
 16. Google (2014) [Amber Dust]. (2014, jun. 26). Duet [VR Experience]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=oqnQqXr838E&feature=emb_logo&ab_channel=AmberDust
 17. Ladd, N. (2021b, April 28). Four Stories [VR Experience]. Quill Theatre. <https://www.oculus.com/experiences/media/2874716855942393/770152993898634/>
 18. Baobab. (2016, March. 28). Invasion! [VR Experience]. Oculus Quest. https://www.oculus.com/experiences/rift/864116003696703/?locale=pt_BR
 19. Hodgkinson, G. (2019). Cut, Don't Cut - Moving the viewer through a story in animated VR. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (Ed.) Confia 2019: 7th International conference on illustration & animation. (pp. 50-57) Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. ISBN: 978-989-54489-0-6
 20. Aardman & Google Spotlight Stories (2015) [Google Spotlight Stories]. (2015, dez. 22). Special Delivery [video 360°]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=XiDRZfeL_hc
 21. Vosmeer M., Roth, C., Bye, K. (2021, March 27). Interactive Storytelling for VR. IEEVR 2021
 22. Fable Studios (2018) [sn]. (2019, May. 17). Wolves in the Walls [Experiência VR] Oculus Store. https://www.oculus.com/deeplink/action=view&path=app/2272579216119318&ref=oculus_desktop

Cataloguing Vactors By Performance Style in Films from 2010-2013



Jason Kennedy¹

jason.kennedy@aut.ac.nz

[Narratives and Visual Culture]

Abstract

This article describes a segment of data produced as part of an ongoing research project that attempts to catalogue the performance of every vactor (virtual actor) in feature films from 2010-2019. Vactors are computer-generated (CG) characters that produce performances alongside profilmic elements. While vactors are increasingly common in films, they are poorly catalogued and often regarded among both academics and film critics as disdainful, monolithic performance strategies. A comprehensive list of vactors can be used to extract trends about the number of vactor performances by year, as well as how certain vactor performance styles become more or less predominant with time. By expanding on prior research that focuses on vactor performances from 2010, this article explores trends in vactor performances across multiple film genres between 2010-2013. By analysing this data, this article suggests that vactors are not monolithic but rather encompass a wide variety of roles featuring various degrees of performance nuance and complexity.

Keywords

Vactor; Synthespian; Digital Double; Acting; Animation; Motion Capture; Performance Capture; MoCap; PeCap; Film Studies

1. Introduction

While much has been written about the development and use of digital characters capable of human-like performances in film, these discussions are often limited to a few well-trodden examples. For instance, several of these virtual characters – Gollum (*Lord of the Rings*; *The Hobbit*) [1, 2], Kong (*King Kong*) [3], Captain Haddock (*The Adventures of Tintin*) [4], Caesar (*Rise of the Planet of the Apes*) [5], Supreme Leader Snoke (*Star Wars: The Last Jedi*) [6], Baloo (*Mowgli: Legend of the Jungle*) [7] – are embodied by the same source-actor² (Andy Serkis), and therefore the performance range of these characters is embedded in both the strengths and weaknesses of Serkis' acting.

Therefore, what constitutes both the academic and popular discourse regarding the range of vactor performances in film is the product of only

¹ Auckland University of Technology, Department of Digital Design, 27 St Paul Street, Auckland, New Zealand.

² I specifically distinguish actors who produce performance for motion-captured characters as "source-actors". This is to acknowledge that while the actor plays a significant role in the crafting and execution of virtual character's performance, there are also other creatives responsible for crafting and fine-tuning the performance once it is translated onto the body of the digital character. Similarly, this is why I describe these characters as "embodied by" rather than "played by" the source-actor; the latter often obfuscates the role that motion capture artists and animators have in "playing" the character, as well.

a handful of actors³ (as well as the lesser known attendant animators and motion capture artists responsible for further crafting and adapting the digitised performances). However, beyond these well-known examples, how many vactor roles are there in feature films and what is the range of their performances? This is a more complex question to answer than it may at first seem. The well-known examples cited so far occupy significant roles within their respective films. What about virtual characters who do not share so much of the digital limelight? While minor film roles are often included amongst a full record of a film's cast and crew on websites such as the "Internet Movie Database" (IMDb) [16], the same is not true for vactor roles, especially if the vactor's performance does not include spoken dialogue. This research constitutes a first attempt to produce an exhaustive record of all vactor performances in feature films. Such a record opens multiple lines of inquiry: how can we better understand performance styles among vactor characters? Do vactor performance styles differ from the capabilities of human actors and does this represent new opportunities for our understanding of what is acting? Are there distinctive trends related to the number of vactor performances by year, and does this pose a legitimate threat to flesh-and-blood roles? Do certain vactor performance styles become more popular over time? Are vactors primarily limited to specific genres or are they becoming more common across all film styles?

In previous research, I discuss the confusing usage of several terms related to digital screen performers, including *vactor*, *synthespian*, and *digital double*. Due to a historical lack of formalised definitions, these terms are frequently used interchangeably and "applied based on the means of a character's technical production rather than its performance ability" [17]. I created formalised, performance-centred definitions for these terms to clarify their usage, which in turn provides language to better interrogate concepts of virtual performances.

- **Vactor** [v(irtual) + actor]: a CG or digitally-augmented character within a profilmic context capable of producing a screen-based performance .

- **Synthespian** [syn(thetic) + thespian]: a CG or digitally-augmented character within a profilmic context that advances a screen-based story while producing acting that engages in at least one area of pretence⁴.

- **Digital Double**: a CG character within a profilmic context whose participation in a screen-based story is implied more by its physiology, costume, and surroundings than by its actions [19]

Vactor is an overarching category that includes synthespians and

³ In addition to Serkis, Toby Kebbell and Terry Notary are two actors who have each embodied several vactor roles. Kebbell played Koba (*Dawn of the Planet of the Apes*) [8], Dr Doom (*Fantastic Four*) [9], Durotan (*Warcraft*) [10], and facial reference for Kong (*Kong: Skull Island*) [11]. Notary played Rocket and Bright Eyes (*Rise of the Planet of the Apes*) [12], Grommash Hellscream (*Warcraft*) [13], body motion capture for Kong (*Kong: Skull Island*) [14], and Cull Obsidian (*Avengers: Infinity War*) [15]. Coincidentally, Serkis, Kebbell, and Notary have all share Kong as a role.

⁴ This definition builds on performance terminology developed by drama theorist Michael Kirby. Kirby developed a continuum of acting (from not-acting through to complex acting) based in part on degrees of pretence that an actor engages with during a performance [18].

digital doubles, which are distinguished based on their capacity to produce acting. Synthespian performances are more akin to film acting, whereas digital doubles are more likely to be used for stunt performances or for scenes in which the character requires a property or ability that the flesh-and-blood actor does not possess. As established in previous research, vectors must exist within a profilmic context – that is, in any given shot, the vector must be composited alongside at least one element that was directly recorded in front of a real-world camera. CG characters that are solely recorded by software-based cameras (i.e. without any profilmic elements) are produced within an *ex-filmic* context, and therefore are not vectors [20]. As a result, this excludes several CG characters classically considered to be synthespians, such as those within Robert Zemeckis’ oeuvre of performance capture films, as well as Serkis’ portrayal of Captain Haddock in *The Adventures of Tintin*.

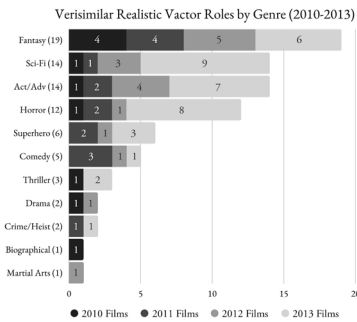
This research was spurred by a casual observation that the number of vectors in feature films appeared to steadily increase since the release of *Avatar* [21] in December 2009. An initial data sample quickly revealed there were far more vectors during this period than I anticipated, and that they could be taxonomized based on the manner of their performance styles. While the majority of academic literature about vectors focuses on a few popular examples, the relatively scant discourse about the breadth of vectors since 2012 suggests a belief that there is little more to learn from the subject. I contend the opposite: the quantity and range of vectors opens ripe territory for exploring the nature of screen performances within a modern context, and especially in terms of how we conceive of the artistic and technological construction of acting. My previous attempt at elucidating this research was limited in its scope to feature films from 2010 alone. This article expands on that research and explores the roles vectors have played in feature films between 2010-2013.

2. Methods

The methods used in this article are identical to those used in the antecedent article that focused on vector data from just 2010 [22], which I will summarise here⁵. This study is concerned with films whose initial release dates occur between 2010-2013. The research is specifically limited to non-documentary feature films and includes a comprehensive survey of Western cinema (American, Canadian, Australasian, and European), as well as a cursory survey of Bollywood, Chinese, and Korean cinema. I cross-reference films listed on IMDb with the film catalogue on the website “Wild About Movies” [23]. While it was initially more reliable to exclude certain films on the basis of genre and budget, vectors have become increasingly common across all film genres and expenditures. I use the software

⁵ For an expanded discussion of the rationale for these methods, I refer the reader to the antecedent article: Kennedy, J.: Cataloguing Vectors by Performance Style in Films from 2010. Proceedings of the 8th International Conference on Illustration & Animation (CONFIA), 147–158 (2020)

Table 1. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in VRA. The number in parentheses is the total number of feature films with vectors present in each genre between 2010-2013. The graph represents the number of such feature films by genre from each year.



Total Films by Genre Featuring Stylised Realistic Vector Roles (2010-2013)

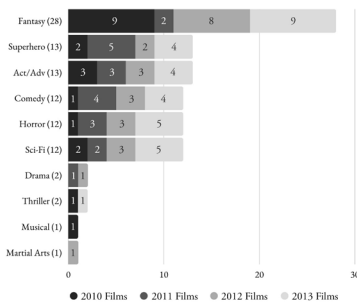


Table 2. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in SRA.

MPC-HC to manually advance through a film at discrete 10-second intervals, which allows me to quickly search for vector performances. When in doubt, I also consult several industry magazines, including “Cinefex” and “3D World”, as well as visual effects news websites, for details about the visual effects production of a given film. Each vector is recorded by film, year, genre, and category of vector performance style(s) (it is possible for a vector to participate in more than one performance style throughout a film).

3. Vectors by Performance Categories

The categories of vector performance styles are described in detail in the antecedent article and include *verisimilar realistic acting* (VRA), *stylised realistic acting* (SRA), *non-realistic acting*, (NRA), *anthropomorphised acting* (AA), *sentient acting* (SA), *complex animal performance* (CAP), *basic animal performance* (BAP), and *physical acting* (PA). While the charts and graphs provided here represent an overview of the data, the full set of data that includes each vector by film title, year, genre, and performance category is available at: <https://doi.org/10.5061/dryad.sqv9s4n4b>

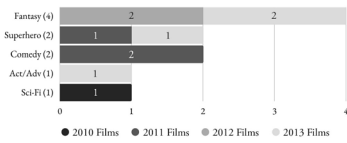
Vectors that engage in VRA (Table 1) produce “performances that closely resemble the Western tradition of realist-style film acting” and may be “indistinguishable from flesh-and-blood actors” [24]. This style of vector performance is most common within the fantasy genre in films from 2010-2013, maintaining a similar distribution across each year. However, science-fiction (sci-fi), action/adventure (act/adv), and horror demonstrate an increasing trend toward more vector roles with each passing year – especially in 2013, with each surpassing the number of vector roles in fantasy films.

While VRA is grounded in the recognition of familiar human performance, SRA “exceeds the normal confines of human experience, often through superpowers or cartoon manifestations” [25]. Due to the breadth of character designs and performance styles encompassed by this category, SRA was the most common vector performance style in the antecedent article specific to feature films from 2010. It is notable that this remains the case during the period 2010-2013 with 375 roles across 96 films.

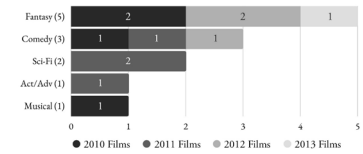
Fantasy films are clearly the most popular genre for SRA performance (Table 2). It is also worth indicating that three films (*Alvin and the Chipmunks: Chipwrecked* [26], *The Smurfs* [27], and *The Smurfs 2* [28]) feature a bevy of 3D-animated cartoon characters that interact with profilmic elements, and which may otherwise be more at home in fully animated films.

While most of the categories of vector performance described in this research descend from (primarily Stanislavskian) traditions embed-

Total Films by Genre Featuring Non-Realistic Vector Roles (2010-2013)



Total Films by Genre Featuring Anthropomorphised Vector Roles (2010-2013)



ded within strategies for portraying physical and emotional realism (predominant in Western screen acting), many other styles of acting exist that do not engage with this understanding of realism; in this research, such styles are referred to as non-realistic acting (Table 3). NRA is not intended as a pejorative term but rather a means by which to capture a range of acting strategies common especially within Bollywood, Tollywood, and Chinese cinema [29]. There are only a handful of films between 2010-2013 that feature vectors that participate in NRA, but it is noteworthy that two films from 2013 contribute 10 vector roles each: *Journey to the West: Conquering the Demons* (China) and *Krrish 3* (India).

Table 3. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in NRA.

Table 4. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in AA.

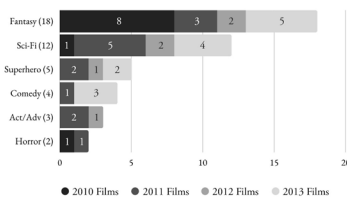
Creature characters

“that express a range of empathy, emotion, and intention similar to humans” participate in AA (Table 4) [30]. While there are only 12 films featuring AA between 2010-2013, these films contain a disproportionately high number of vector roles (64), which suggests that a film that contains AA is likely to contain numerous vectors participating in AA.

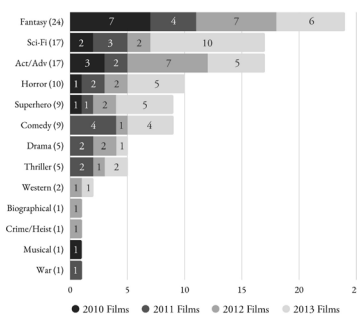
Table 5. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in SA.

Table 6. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in CAP.

Total Films by Genre Featuring Sentient Vector Roles (2010-2013)



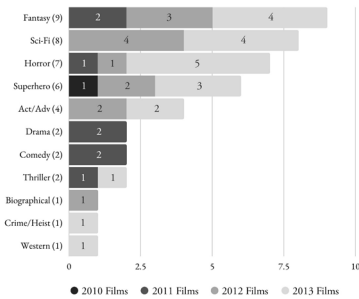
Total Films by Genre Featuring Complex Animal Vector Roles (2010-2013)



or aliens, but may also be more familiar earthbound species. Unsurprisingly, SA is most common among the fantasy and sci-fi genres as a result.

Creatures that lack a clear sense of consciousness typically fall into two categories of animal performance: complex and basic. CAP (Table 6) includes non-sentient creatures performing “actions that [such] creature[s] would not normally do of [their] own accord without being trained to do so.” [32]. By contrast, BAP (Table 7) involves non-sentient creatures behaving according to natural instinct, producing performances we would

Total Films by Genre Featuring Basic Animal Vector Roles (2010-2013)



Total Films by Genre Featuring Cosmetic Vector Roles (2010-2013)

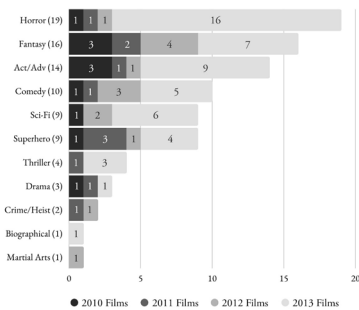


Table 7. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in BAP.

Table 8. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in PA.

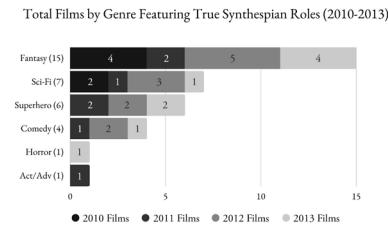
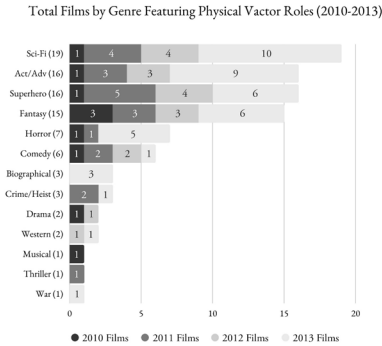
vector performance that was not discussed in the antecedent article. Numerous live-action performances are assisted by compositing alterations to the appearance of a flesh-and-blood actor, including wounds, disease, eye-recolouring, virtual makeup, and digital aging/de-aging. While these visual effects do not necessarily affect the underlying performance or produce new performances in their own right, they do impact how the audience receives and understands a given performance. I describe a live-action performance that is enhanced by visual effects integrated into the appearance of a flesh-and-blood actor’s body as *cosmetic acting* (CA). Such performances are understandably common as they extend makeup artistry into the digital realm while not requiring the costly and lengthy production of a fully virtual actor (Table 9).

While not a separate performance category in its own right, a *true synthespian* (TS) is a vector that performs a role that could otherwise be played by a flesh-and-blood actor (Table 10). That is, a producer/director has made a conscious decision to create a digital character for what could have been a live-action actor in makeup or a prosthetic/latex suit. To be a TS, the vector “must fully replace a human actor (or at least an actor’s full face) in every scene in which the character is seen” [35]. Such roles are often created when an actor needs to appear as different ages throughout a film and the director does not wish to cast multiple actors to represent these different ages (such as the role of Kevin Flynn in *Tron Legacy* [36], played by Jeff Bridges 28 years after his original portrayal of

normally expect from the creature without training [33]. CAP is the more common category; this is likely due to producers investing in expensive computer animated creatures only when it is unfeasible (or unethical) to produce such performances using living animals.

Vectors that primarily perform a single type of action where the visible sites of acting are situated within the body but not the face (such as fighting) generally participate in PA (Table 8). As a result, stunt-work produced via digital doubles that replace flesh-and-blood actors is the most common application of PA [34]. Due to the range and volume of dangerous physical performances in feature films, PA is the second most common style of vector performance with 282 roles between 2010-2013. This is also partly a budgetary factor: because the body, not the face, is the site of acting in PA, such roles do not require the costly and technically difficult task of producing facial animation. Likewise, the body in PA is more often framed in a wider cinematic composition, requiring less minute animation and rendering refinement than would be required for mid-shots and close-ups.

Within this article, I introduce a category of



the character in *Tron* [37].) Other characters that could have been played by human actors but were purposefully produced as synthespians include Kilowog (*Green Lantern* [38]), Caesar (*Rise of the Planet of the Apes* [39]) and the demon from *Season of the Witch* [40]. Between 2010-2013, there are 78 different roles that could have been portrayed by human actors but which were produced via synthespians instead. However, in most cases, the digital versions better portray a given character design and emotive range than what would be possible using a live-action actor alone.

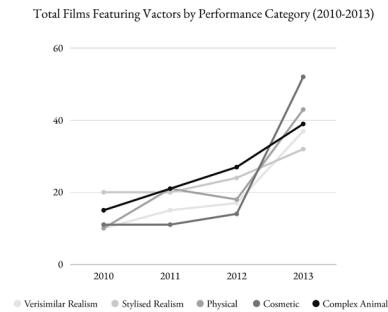
Table 9. Feature films from 2010-2013 that include vectors that participate in CA.

Table 10. Feature films from 2010-2013 that include TS roles.

4. Analysis and Conclusion

The main limitation of the antecedent article was its reliance on data from just 2010. However, by introducing data from 2011-2013, this article draws out some emerging trends. The initial hypothesis that the total number of vectors per year is increasing is consistent with the data (Tables 11 and 12). While there is some variability between genres, the overall trend is toward a year-on-year increase in vector roles, especially among SRA and PA (the two most popular categories), as well as VRA and BAP.

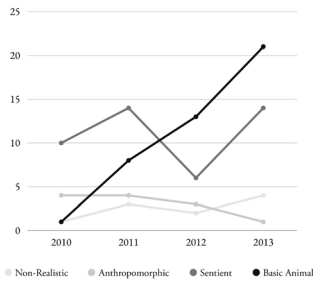
In addition to the number of feature films featuring vectors by genre, I am also able to track the number of vector roles by performance category between 2010-2013 (Table 13). Each performance category tracks three sets of data: total roles, total appearances, and total films. The total roles refer to the number of unique roles in feature films during this period. By contrast, total appearances accounts for instances in which a role appears



across multiple films during this period, such as the role of Tony Stark/Iron Man in *Iron Man 2* [41], *The Avengers* [42], and *Iron Man 3* [43]; this is a singular role with three separate appearances. Finally, total films accounts for the total number of films that feature a given vector performance category within

Table 11. Total films featuring vectors by performance categories VRA, SRA, PA, CA, and CAP.

Total Films Featuring Vectors by Performance Category (2010-2013)



Number of Roles by Vector Performance Category in Films (2010-2013)

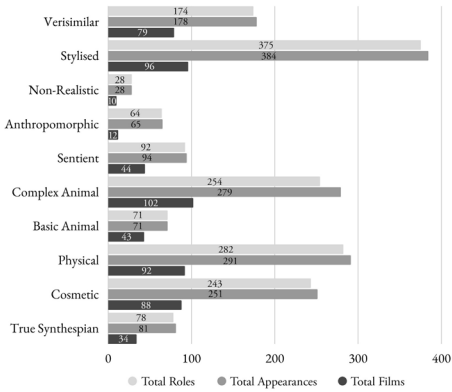


Table 12. Total films featuring vectors by performance categories NRA, AA, SA, and BAP.

Table 13. Vectors in feature films from 2010 that participate in verisimilar realistic acting

these roles are often disparaged by academics and critics alike. These critiques are sometimes valid, but it is both snobbish and purposefully ignorant to disdain vectors as a whole. Vectors are not all painted with the same brush: there is a wide variety of roles featuring various degrees of performance nuance and complexity. This research may be seen as a first attempt to elucidate such trends as a whole.

References

1. Jackson, P.: Lord of the rings: The two towers [Motion picture]. Wingnut Films (2002)
2. Jackson, P.: The hobbit: An unexpected journey [Motion picture]. Wingnut Films (2012)
3. Jackson, P.: King Kong [Motion picture]. Wingnut Films (2005)
4. Spielberg, P.: The adventures of Tintin [Motion picture]. Paramount Pictures (2011)
5. Wyatt, R.: Rise of the planet of the apes [Motion picture]. Chernin Entertainment (2011)
6. Johnson, R.: Star Wars: Episode viii – the last jedi [Motion picture]. Lucasfilm Ltd. (2017)
7. Serkis, A.: Mowgli: Legend of the jungle [Motion picture]. The Imaginarium (2018)
8. Reeves, M.: Dawn of the planet of the apes [Motion picture]. Chernin Entertainment (2014)
9. Trank, J.: Fantastic four [Motion picture]. Marvel Entertainment (2015)
10. Jones, D.: Warcraft: The beginning [Motion picture]. Legendary Pictures (2016)
11. Vogt-Roberts, J.: Kong: Skull island [Motion picture]. Legendary Pictures (2017)
12. Wyatt, R.: Rise of the planet of the apes.

this period. By purely analysing averages, AA features the greatest number of roles per film (5.3), followed by SRA (3.9), with BAP featuring the least (1.7). This suggests that on average, feature films likely to contain AA and SRA roles (principally fantasy films) will contain multiple characters from those same performance categories, whereas feature films containing BAP roles (principally fantasy and sci-fi films) will likely contain only one or two such characters.

While vectors were once rare visual effects spectacles limited to blockbuster productions, they are becoming increasingly commonplace in feature films. Likewise, while such roles were once primarily the domain of fantasy and science-fiction films, the period of 2010-2013 demonstrates a sizeable uptake across a wide range of genres. Despite this increased (virtual) presence in films, the range of roles examined in academic scholarship remains limited. This research provides a basis for scholars, critics, and lay audiences to discover and engage with a host of vector roles. Likewise, this research calls for a greater awareness and visibility for vector roles, as well as better visibility for the actors, artists, and animators responsible for their creation. It is evident that the future of filmmaking is heavily invested in the use of vectors, yet

13. Jones, D.: *Warcraft: The beginning*.
14. Vogt-Roberts, J.: *Kong: Skull island*.
15. Russo, A., Russo, J.: *Avengers: Infinity war* [Motion picture]. Marvel Studios (2018)
16. Internet Movie Database, <https://www.imdb.com>
17. Kennedy, J.: *Cataloguing Vectors by Performance Style in Films from 2010*. Proceedings of the 8th International Conference on Illustration & Animation (CONFIA), 147--158 (2020)
18. Kirby, M.: *On Acting and Not-Acting*. *The Drama Review*, 16(1), 3--15 (1972)
19. Kennedy, J.: *Acting and Its Double: A Practice-Led Investigation of the Nature of Acting With Performance Capture* [PhD thesis]. Auckland University of Technology (2021), <http://hdl.handle.net/10292/13943>
20. Kennedy, J.: *Acting-Centred Definitions of Vectors, Synthespians, and Digital Doubles*. Proceedings of the 25th International Symposium on Electronic Art (ISEA), 297--305, 2019
21. Cameron, J.: *Avatar* [Motion picture]. 20th Century Fox (2009)
22. Kennedy, J.: *Cataloguing Vectors by Performance Style in Films from 2010*
23. Wild About Movies, <http://www.wildaboutmovies.com>
24. Kennedy, J.: *Cataloguing Vectors by Performance Style in Films from 2010*
25. Ibid.
26. Mitchell, M.: *Alvin and the chipmunks: Chipwrecked* [Motion picture]. Fox 2000 Pictures (2011)
27. Gosnell, R.: *The smurfs* [Motion picture]. Columbia Pictures (2011)
28. Gosnell, R.: *The smurfs 2* [Motion picture]. Columbia Pictures (2013)
29. Kennedy, J.: *Cataloguing Vectors by Performance Style in Films from 2010*
30. Ibid.
31. Ibid.
32. Ibid.
33. Ibid.
34. Ibid.
35. Ibid.
36. Kosinski, J.: *Tron: Legacy* [Motion picture]. Walt Disney Pictures (2010)
37. Lisberger, S.: *Tron* [Motion picture]. Walt Disney Productions (1982)
38. Campbell, M.: *Green lantern* [Motion picture]. DC Entertainment (2011)
39. Wyatt, R.: *Rise of the planet of the apes*.
40. Sena, D.: *Season of the witch* [Motion picture]. Atlas Entertainment (2011)
41. Favreau, J.: *Iron man 2* [Motion picture]. Marvel Studios (2010)
42. Whedon, J.: *The avengers* [Motion picture]. Marvel Studios (2012)
43. Black, S.: *Iron man 3* [Motion picture]. Marvel Studios (2013)

