

Portal de Ilustração Contemporânea Portuguesa

Relatório de Mestrado Design e Multimédia • Versão Final

Ana Isabel Lopes Mateus

Orientadores: Alice Geirinhas • Amílcar Cardoso

Relatório apresentado com vista à obtenção do grau de Mestre em Design e Multimédia
Fase Final

Ana Isabel Lopes Mateus

Orientadores: Alice Geirinhas • Amílcar Cardoso

Vogal: Eduardo Nunes

Presidente e Arguente: António Silveira Gomes

Revisão e correção de Texto: Sérgio Branco

Julho de 2012

Agradecimentos

Um especial agradecimento aos meus coordenadores e orientadores deste projecto de mestrado: Alice Geirinhas e Amílcar Cardoso. Obrigada pela preocupação, disponibilidade, pelos recursos orientados e ideias compartilhadas.

Depois, queria agradecer os conselhos e direcção do professor Eduardo Nunes, do professor Nuno Coelho, do professor Silveira Gomes, e dos professores da cadeira de Estágio e Dissertação: João Bicker e Fernando Penousal.

Ainda, ao designer gráfico Jorge Silva e ao *atelier* Silva!designers, pela sua disponibilidade, e pelos recursos que ofereceram em prol deste projecto: os conteúdos dos Catálogos de Ilustração Portuguesa. Deste modo, também tenho a agradecer aos ilustradores que me receberam tão bem e àqueles que me atribuíram uma grande confiança e permitiram a utilização das suas obras, prescindindo do pagamento de direitos de autor.

Não podia de deixar de agradecer à minha família, ao meu colega Firmino Alves e ao Sérgio Branco pelo apoio necessário. Ainda mais ao meu namorado, Pedro Raposeira, pelos conselhos e ajuda, e as aventuras em que me acompanhou neste projecto.

E por fim, queria agradecer à área de Ilustração.

Resumo

Define-se a ilustração como uma imagem pictórica com o objectivo de acompanhar e interpretar o significado de um texto. Também se pode tratar de uma imagem com uma função apenas de decoração. No entanto, acima de tudo, a ilustração é vista como uma arte aplicada feita para fins comerciais, moldável pela vontade do cliente.

Perante este ponto de vista, pretende-se antes defender a ilustração como uma arte autónoma e interpretativa, que também pode surgir através de uma espontaneidade artística para transmitir significados e conceitos, a sua própria narrativa. Ainda, será defendida como uma área de interesse em combinação com outras, como o design gráfico, a publicidade, o mundo editorial e até multimédia.

Neste projecto pretende-se definir a importância da ilustração contemporânea, focando-a na cultura portuguesa, procurando aumentar o seu valor cultural e um maior interesse pela aplicação e exploração da mesma, no desenvolvimento de uma aplicação *on-line*. Como recursos, serão mencionados nomes de ilustradores portugueses de referência que envolvem a ilustração em conjunto com outras áreas, e serão focados testemunhos de grande valor cultural que servem de grande legado à ilustração contemporânea portuguesa (os Concursos e Catálogos de Ilustração Portuguesa organizados pela Bedeteca de Lisboa).

Abstract

We can define illustration as a pictorial image that has the goal of joining and interpreting the meaning of a text. It can also be an image with a decorative function only. However and above all, illustration is seen as an applied art with a commercial purpose, moldable at the will of the client.

Considering this, we want to characterize illustration as an autonomous and interpretative art, which can also be materialized through one's artistic spontaneity, so that meanings and concepts (that is, its own narrative) are conveyed. Besides that, we will define illustration as an area of interest combined with others, such as graphic design, advertising, the publishing world and even the multimedia area.

This project aims to explain the importance of contemporary illustration, focusing it on the Portuguese culture, as well as trying to increase its cultural value and promoting a broader interest for its application and exploration with the development of an online application. As resources, we will mention names of prestigious Portuguese illustrators who associate illustration with other areas and we will bring into focus testimonies of great cultural value that constitute an important legacy to the contemporary portuguese illustration (the Contests and Catalogs of Portuguese Illustration organized by the Bedeteca de Lisboa , Lisbon's Comics Library).

Palavras-Chave

- Ilustração
- Contemporaneidade
- Cultura Portuguesa
- Valorização Cultural
- Enriquecimento da Área
- Concursos
- Plataforma *on-line*
- Entrevistas
- Repositório de Portfólios
- Novos Talentos
- Continuidade de Objectivos
- Ilustradores Portugueses
- Design Gráfico
- Imagem Editorial
- Contexto Histórico
- Design de *Interface*
- Jorge Silva
- Bedoteca de Lisboa
- Catálogos Ilustração Portuguesa
- Testemunhos Culturais

Acrónimos

- 3D - três dimensões;
- BD - Banda Desenhada;
- AOP - Aspect-Oriented Programming;
- APACHE - Servidor http;
- ARPAnet - Advanced Research Projects Agency Network;
- CMS - Content Management Systems
- DARPA - Department of Defense Advanced Research Projects Agency;
- EMAIL - Electronic Mail;
- HTTP - HyperText Transport Protocol;
- MySQL - My Sequel ou Structured Query Language;
- NSF - National Science Foundation;
- PDF - Portable Document Format;
- PHP - Hypertext Preprocessor, ou Personal Homepage;
- OOP - Object-Oriented Programming;
- URL - Uniform Resource Locator;
- WWW - World Wide Web;

Índice

AGRADECIMENTOS	3
RESUMO	5
ABSTRACT	7
PALAVRAS-CHAVE / ACRÓNIMOS	9
ÍNDICE	11
INTRODUÇÃO	19
MOTIVAÇÃO	19
ENQUADRAMENTO, ÂMBITO E DECLARAÇÃO DE INVESTIGAÇÃO	19
OBJECTIVOS E CONTRIBUTOS ESPERADOS	21
METODOLOGIA E PLANO DE TRABALHO	23
PARTE TEÓRICA	29
A. CONTEXTUALIZAÇÃO DA ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA	29
1.A ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA COMO EXPOENTE CULTURAL	31
1.1.A ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA COMO AGÊNCIA	31
2. MOVIMENTOS DE INFLUÊNCIA PARA A ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA	33
2.1. MODERNISMO	33
2.2. VITORIANO	35
2.3. ROMANTISMO	36
2.4. ART NOUVEAU	36
2.5. EXPRESSIONISMO	37
2.6. ART DECO	37
2.7. SURREALISMO	38
2.8. PÓS-MODERNISMO	39
3. PERSONALIDADES E REFERÊNCIAS NA ÁREA DE ESTUDO	42
3.1. PUSH PIN STYLE - INFLUÊNCIA E PERSONALIDADES	42
3.1.1. SEYMOUR CHWAST	43
3.1.2. MILTON GLASER	43
3.1.3. PUSH PIN STUDIOS	44
3.2. BARNEY BUBBLES	48
3.3. CHRISTOPH NIEMANN	48
3.4. HIPGNOSIS	49

3.5. JAMIE REID	50
3.6. MARIAN BANTJES	50
3.7. M/M PARIS	51
3.8. NON-FORMAT	52
3.9. PAUL DAVIS	53
3.10. ROGER DEAN	54
3.11. VAUGHAN OLIVER	54
3.12. WHY NOT ASSOCIATES	55
4.A ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA – CONTEXTO ANOS 90	56
4.1. O COMPUTADOR	56
4.2. A INTERNET	57
4.3. IMAGEM DIGITAL	58
B. ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA PORTUGUESA	61
1. PERSONALIDADE PORTUGUESA: JORGE SILVA	63
2. BEDETECA DE LISBOA	65
2.1. JOÃO PAULO COTRIM	66
2.2. CATÁLOGOS DE ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA	66
2.2.1. AMERICAN ILLUSTRATION	67
2.2.2. CATÁLOGOS DE ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA – DADOS E JÚRI	68
A) ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA 1998	68
GONÇALO PENA	70
B) ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA 1999	71
ANTÓNIO MARQUES	72
C) ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA 2000	73
ALICE GEIRINHAS	74
D) ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA 2001	76
PAULO PATRÍCIO	76
E) ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA 2002	77
ANDRÉ LETRIA	78
F) ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA 2004	78
CRISTINA SAMPAIO	80
C. TECNOLOGIAS PARA CONSTRUÇÃO DE PORTAIS ON-LINE	83
I. TECNOLOGIAS PARA CONSTRUÇÃO DE SITES	85
1.1. TIPOS DE CMS	85
1.2. ANÁLISE COMPARATIVA DAS TECNOLOGIAS	86
1.3. CMS PARA O PROJECTO - WORDPRESS	87

1.4. OUTRAS PESQUISAS DE CMS	88
1.4.1. JOOMLA	88
1.4.2. DRUPAL	89
1.4.3. PROCESSWIRE	90
2. ESTUDO E ANÁLISE DE PLATAFORMAS DE REFERÊNCIA	91
2.1. PLATAFORMAS	91
2.1.1. COCONINO WORLD	91
2.1.2. ILLUSTRATION	92
2.1.3. ILLUSTRATION MUNDO	94
2.1.4. ILLUSTRATION.ORG	94
2.1.5. ILLUSTRATION SERVED	95
2.1.6. ESCAPE FROM ILLUSTRATION WORLD	96
2.1.7. ILLUSTRATION FRIDAY	96
2.1.8. AI-AP	98
2.1.9. ZUPI	99
2.1.10. ABDUZEEDO	100
2.1.11. PORTAL DO ILUSTRADOR	100
2.1.12. WHO	101
2.1.13. COMPUTER ARTS PORTUGAL	102
2.2. ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE PLATAFORMAS	103
PARTE PRÁTICA	107
D. ENTREVISTAS E PERSONALIDADES DA ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA	107
1. VÍDEOS - ENTREVISTAS	109
1.1. JORGE SILVA	109
1.2. GONÇALO PENA	111
1.3. CRISTINA SAMPAIO	113
1.4. ALICE GEIRINHAS	115
1.5. ANÁLISE CRÍTICA	117
2. AUTORIZAÇÃO DOS DIREITOS DE AUTOR DAS ILUSTRAÇÕES	118
E. ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DO WEBSITE	123
1. PÚBLICO-ALVO E CLASSES DE UTILIZADORES	125
1.1. CLASSES DE UTILIZADORES	125
1.1.1. ILUSTRADOR EXPERIENTE	126
1.1.2. ILUSTRADOR AMADOR	126

1.1.3. DESIGNER GRÁFICO	126
1.1.4. EDITOR GRÁFICO	127
1.1.5. CRÍTICO	127
1.1.6. VISITANTE	127
2. ESTABELECIMENTO DE REQUISITOS DO SISTEMA	128
3. DESIGN DE INTERFACE	130
3.1. IDENTIDADE VISUAL	130
3.2. BRAINSTORMING E PROTÓTIPOS DE BAIXA FIDELIDADE	136
3.3. WIREFRAMES E PROTÓTIPOS DE ALTA-FIDELIDADE	137
3.4. TEMPLATE ESCOLHIDO	143
4. FUNCIONALIDADES E APLICAÇÕES DE APOIO	145
4.1. PUBLICIDADE - REDES SOCIAIS	145
4.2. PLUGINS	146
4.3. WIDGETS	146
4.4. EMAILMEFORM	147
4.5. CONTA NO VIMEO	148
4.5. FLEXINETWORKS	149
5. AVALIAÇÃO DA APLICAÇÃO - USABILIDADE E IHC	150
5.1. OBJECTIVOS DA USABILIDADE E DE INTERACÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	150
5.2. PROCESSOS DE AVALIAÇÃO - QUESTIONÁRIOS	151
6. RESULTADO FINAL DO WEBSITE	153
6.1. HOMEPAGE	154
6.2. CATÁLOGOS DE ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA	155
6.3. PORTFÓLIOS DOS CATÁLOGOS DE ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA	158
6.4. CONCURSOS	159
6.4.1. CONCURSOS ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA	159
6.4.2. CONCURSOS LOGO ILUSTRAÇÃO PORTUGUESA	161
6.5. MULTIMÉDIA	162
6.5.1. ENTREVISTAS	162
6.5.2. TUTORIAIS	163
6.6. BLOG	164
6.7. SOBRE	164
6.4.1. SOBRE O PROJECTO	164
6.4.2. SOBRE MIM	164
E. CONCLUSÕES E ANÁLISE FINAL	167

ÍNDICE DE IMAGENS

Fig. 1. Seymour Chwast e Milton Glaser	43
Fig. 2. Imagem do Push Pin Studios	45
Fig. 3. Um exemplo de uma capa de álbum feita por Barney Bubbles	48
Fig. 4. Capa do livro “I Lego NY” de Christoph Niemann	49
Fig. 5. Capa do álbum A Sacerful of Screts da banda Pink Floyd	49
Fig. 6. Um dos cartões para o Valentines’s day, feitos por Marian Bantjes	51
Fig. 7. Um exemplo de um cartaz de moda feito pelo estúdio M/M Paris	51
Fig. 8. Um exemplo de uma capa de álbum feito pelo estúdio Non-Format	52
Fig. 9. Trabalho de Paul Davis para Bell System	53
Fig. 10. Exemplos de capas de álbuns feitos pelo designer e artista Roger Dean	54
Fig. 11. Mesmerization, Why Not Associates	55
Fig. 12. Ilustração de Jorge Silva	64
Fig. 13. Capa do Catálogo de Ilustração Portuguesa 1998	69
Fig. 14. Capa do Catálogo de Ilustração Portuguesa 1999	72
Fig. 15. Capa do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2000	75
Fig. 16. Capa do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2004	79
Fig. 17. Coconino World	92
Fig. 18. Illustration	93
Fig. 19. Illustration Mundo	94
Fig. 20. Illustration.org	95
Fig. 21. Illustration Served, Espace From Illustration World e Illustration Friday	97
Fig. 22. American Illustration, American Photography	98
Fig. 23. Zupi	99
Fig. 24. Abduzeedo	100
Fig. 25. Portal do Ilustrador	101
Fig. 26. WHO	102
Fig. 27. Computer Arts Portugal	103
Fig. 28. Designer Jorge Silva	109
Fig. 29. Entrevista com o designer Jorge Silva no seu <i>atelier</i>	110
Fig. 30. Artista Plástico Gonçalo Pena	111
Fig. 31. Entrevista com Gonçalo Pena na galeria Zé dos Bois	112
Fig. 32. Ilustradora Cristina Sampaio	113
Fig. 33. Entrevista com Cristina Sampaio, no <i>atelier</i> na sua residência pessoal	114
Fig. 34. Ilustradora e professora Alice Geirinhas	115
Fig. 35. Entrevista com Alice Geirinhas na sala de estar da sua residência pessoal	116

Fig. 36. Primeiros rascunhos e brainstorming do logótipo para o <i>website</i> deste projecto	130
Fig. 37. Tratamento digital e de cor dos primeiros rascunhos do logótipo	131
Fig. 38. Mais rascunhos e estudos do logótipo	132
Fig. 39. Tratamento e finalização dos estudos	132
Fig. 40. Estudos do logótipo feito à mão	133
Fig. 41. Estudos do logótipo feito à mão, mas com tipografia digital	133
Fig. 42. Tipo de letra king cool KC	133
Fig. 43. Estudos do novo logótipo com o tipo de letra Open Sans	134
Fig. 44. Logótipo com o tipo de letra Open Sans	134
Fig. 45. Estudos da <i>interface</i> do <i>website</i>	136
Fig. 46. Wireframe da <i>interface</i> do <i>website</i>	137
Fig. 47. Primeiro Protótipo de Alta-Fidelidade	138
Fig. 48. Protótipo da <i>Homepage</i>	139
Fig. 49. Protótipo da página dos Portfólios	140
Fig. 50. Protótipo da página dos Concursos	141
Fig. 51. Protótipo da página de Sobre e Contactos	142
Fig. 52. Template/Tema WordPress Uber	143
Fig. 53. <i>Social plugin</i> do Facebook - <i>Like Box</i>	147
Fig. 54. Printscreen e descrição da estrutura da homepage	154
Fig. 55. Printscreen da página Catálogos Ilustração Portuguesa	157
Fig. 56. Printscreen da página dos portfólios	158
Fig. 57. Printscreen da página dos Concursos de Ilustração Portuguesa	160
Fig. 58. Printscreen da página de Multimédia, na secção das entrevistas	163
Fig. 59. Printscreen da página do blog, com uma publicação	164
Fig. 60. Printscreen da página sobre nós, com os contactos	164

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1. Gráfico de Gantt	25
Tabela 2. Análise Comparativa das Tecnologias	86
Tabela 3. Análise Comparativa entre Plataformas	103
Tabela 4. Identificação das Classes de Utilizadores da aplicação deste projecto	125
Tabela 5. Análise e Identificação dos Requisitos do Sistema da Aplicação	128
Tabela 6. Mapa do site, estudo do menu e da organização hierárquica das categorias do <i>website</i>	165

Introdução

Motivação

A ilustração é uma área que se encontra frequentemente à nossa volta. Basta olharmos para a capa de um livro, ou o seu interior, uma revista, uma banda desenhada, posters, publicidade, uma lata de sumo, uma embalagem, um cartão-de-visita, ou até mesmo o nosso caderno de apontamentos, esta encontra-se presente. “Ilustrar significa iluminar, oferecer luz sobre uma coisa” (Ferrer, 2004). Uma ilustração é detentora de informação, com o objectivo de nos orientar e fazer-nos compreender um texto através dos seus elementos visuais. É uma determinada área que faz parte da minha vida e de todos os que me rodeiam, que nos ajuda a compreender e a entreter no meio das letras, palavras e frases escritas. É também uma forma de expressão, uma marca, baseada em ideias e imaginação, flexível a vários estilos. A ilustração sempre foi o grande motivo pelo qual continuei a estudar, a desenvolver-me profissionalmente e a procurar outras áreas de estudo com que me envolvo, sobretudo no mestrado. Conseguir sair para além do desenho, manipular, brincar com as minhas criações e atribuir um sentido. A ilustração é uma área ainda necessária e utilizada por muitos, que precisa de ser mais valorizada em Portugal, ainda sendo comparada como um rudimentar desenho ou pintura de arte. “É segurp dizer que a maioria de nós foi introduzida à arte através da ilustração” (Heller & Chwast, 2008, p. 6) e que muitas outras áreas a utilizam, hoje em dia, para fazerem compreender ao utilizador ou leitor um objectivo (o design gráfico é uma dessas áreas). Assim, procuro intensificar a importância do papel da ilustração nos dias de hoje, na sua relação com o design gráfico, e contribuir para um maior interesse pela ilustração contemporânea portuguesa.

Enquadramento, Âmbito e Declaração de Investigação

A ilustração é considerada uma área autónoma e interpretativa, que começou a manifestar-se assim que as “pinturas rupestres pré-históricas de Lascaux ilustravam as observações do homem primitivo sobre o mundo ao seu redor” (Heller & Chwast, 2008, p. 7).

Com o surgimento de vários estilos, aparecimento de caricaturistas e ilustradores satíricos (Annibale Carracci, Thomas Nast, Honoré Daumier, James Gillray, entre outros), a mudança de mentalidades e aplicação de uma maior liberdade crítica fez com que a ilustração se libertasse das regras de representação para se tornar independente e interpretativa. Por norma é considerada uma arte popular, sendo sobretudo utilizada nos meios de comunicação de massa editoriais e de publicidade. Não é só utilizada em função de desejos comerciais e dos seus clientes, mas possui uma ampla gama de estilos e artes experimentais, procura capturar o interesse e imaginação do público e transmitir desejos, mensagens e significados. É distribuída para as massas, sendo apenas limitada pelo número de tiragem do meio em que se insere (livro, jornal, revista, etc.) ou pelos seus clientes. Trata-se de uma área bastante abrangente, que absorve estilos, ou seja, busca pelos mais antigos e inova mais alguns (tendo em consideração a sua função e o que se pode tornar

incompreensível para o público). “A ilustração de hoje é ao mesmo tempo todas essas influências e nenhuma delas.” (Heller & Chwast, 2008, p. 10). É uma área cheia de influências e manifestações estilísticas tradicionais, que são reutilizadas ou pode influenciar a criação e desenvolvimento de novos estilos e formas.

Assim, a ilustração não pode ser encarada somente como uma arte aplicada, que segue apenas os desejos do cliente e do mundo comercial, como se o processo criativo do ilustrador fosse corrompido. Com este ponto de vista, chega a ser interpretada como uma arte inferior em relação a outras mais nobres, como a pintura. Mas a pintura também pode ser desenvolvida por encomendas comerciais e, assim, também se considera corrompida. Ainda, a ilustração pode ser criada, como a pintura, através de uma espontaneidade artística. Então, define-se que “a ilustração é claramente um acto definido de fazer arte, cujo objectivo é iluminar uma página impressa (ou para qualquer outro assunto) – ou, como dizem a maioria dos dicionários, uma representação visual (uma imagem ou diagrama) que é usada para fazer algum assunto mais agradável ou mais fácil de entender.” (Heller & Chwast, 2008, p. 7).

Como tal, no âmbito da área de ilustração contemporânea portuguesa, o presente projecto apresenta-se com o objectivo de promover a descoberta e o conhecimento da ilustração como um expoente cultural português. E, ao mesmo tempo, o papel e a importância que esta pode ter em várias áreas, como por exemplo, no design gráfico, publicidade, comunicação ou até mesmo em tecnologias e engenharia de *interface* e multimédia.

Sendo uma área pouco estudada na história da cultura visual portuguesa e na necessidade de se desenvolverem projectos que aliciem a expansão e divulgação desta dentro do território nacional, pretende-se descrever a ilustração e as suas principais manifestações até aos dias de hoje e descrever testemunhos portugueses de referência. Com isso, pretende-se desenvolver uma aplicação que disponibilize informação sobre a ilustração contemporânea portuguesa, desperte o interesse do público e consiga transmitir os objectivos deste projecto.

Essa aplicação também fará referência e divulgação dos Catálogos de Ilustração Portuguesa publicados pela Bedeteca de Lisboa entre 1998 até 2004. Na publicação desses catálogos afirmava-se a intenção de mostrar ao público da actualidade “um panorama do que de melhor se tem produzido no campo da ilustração portuguesa, divulgar e promover os autores portugueses, criar e formar novos públicos para esta arte que, por excelência, articula o texto e a imagem” (Barreto, 2004). Estes foram desenvolvidos no âmbito de concursos organizados no Salão Lisboa de Ilustração e Banda Desenhada pela Bedeteca de Lisboa, onde participaram dezenas de ilustradores portugueses contemporâneos. Os ilustradores poderiam ser seleccionados por convite pelo comissariado dos concursos, mas também existia a aceitação de novas propostas. Esses mesmos catálogos eram constituídos pelas ilustrações daqueles que participavam na competição (ou melhor, o que foi editado e publicado no

ano anterior a esta mesma) ou então inéditos, onde todos eram seleccionados por um júri, que permitia a exposição das ilustrações e orientava a respectiva publicação dos catálogos.

Este “testemunho único da história da ilustração portuguesa contemporânea” (Barreto, 2004) surge assim como grande expoente de como a ilustração se consegue afirmar sem ter necessariamente de envolver texto à sua volta para ser interpretada e construir uma narrativa, um significado. Nele participaram inúmeros ilustradores que procuram *iluminar* as nossas ideias através das suas, expondo diversas vertentes, técnicas, formas e estilos em que a ilustração pode ser apresentada e desenvolvida. Que sentimentos, emoções e interpretações pode transmitir ao leitor. Mais do que isso, procura servir como ferramenta para quem está ligado à área da publicidade, comunicação e design gráfico, entre outros, abrindo um caminho até estas mesmas áreas, para que compreendam o objectivo da ilustração e a utilizem como um instrumento que as complementa.

No entanto, a partir de 2004, os concursos em que se desenvolviam estes catálogos deixaram de ser organizados e estes últimos cessaram do mesmo modo a sua continuidade e edição. Dessa forma, hoje em dia existem poucos destes testemunhos no mercado e com o tempo correm o risco de desaparecer. Ao mesmo tempo, a própria Bedeteca como equipamento cultural deixou de existir. Uma vez que tudo isto se trata de um grande legado à memória colectiva e cultural do país, principalmente na área da ilustração contemporânea portuguesa, convém reforçar essa mesma importância e evitar que entre no esquecimento. Pretende-se que tal informação e legado se torne mais facilmente disponível ao público, criando uma plataforma *on-line*, que reforce o papel da ilustração, foque o interesse pela ilustração portuguesa, desmaterialize os catálogos para uma vertente mais virtual, criando assim uma continuidade aos objectivos dos catálogos e da Bedeteca de Lisboa.

Objectivos e Contributos Esperados

Este projecto surge com o objectivo de, não só reforçar o papel importante que a ilustração tem em e com outras áreas, nomeadamente o design gráfico, mas também intensificar o interesse e descoberta pela ilustração portuguesa. Através de uma plataforma multimédia *on-line*, estarão disponibilizadas ao público (de forma actualizada) categorias como notícias, um *blog*, entrevistas, trabalhos ilustrativos, etc., que pretendam mostrar e valorizar a área de ilustração (focando-se na contemporaneidade portuguesa) e a sua aplicação em conjunto com outros campos. Ao mesmo tempo serão divulgados grandes testemunhos desta área, como os Catálogos de Ilustração Portuguesa. Será possível aos utilizadores acederem mais facilmente à sua informação e às suas ilustrações, promovendo o enriquecimento cultural da ilustração portuguesa.

Para além disso, na mesma plataforma será desenvolvida uma área onde o utilizador poderá participar em concursos que pretendem aliciar a presença de ilustradores amadores ou experientes, ou até mesmo indivíduos de outras áreas, para depois existir uma selecção mensal, mostrando desse modo os melhores criativos e os melhores trabalhos. Assim, o projecto multimédia poderá projectar uma continuidade dos objectivos dos catálogos, mostrando o que de melhor existe dentro desta área no território nacional e também, aliciando o público a visualizar o passado e compreendê-lo (visitando as imagens dos catálogos), a fazer uma comparação com o presente (vendo as notícias e as imagens vencedoras dos concursos) e a criar uma relação com o tema da plataforma.

Torna-se um projecto de grande esperado e de grande interesse, uma vez que ainda nenhum arquivo multimédia foi desenvolvido para se focar na ilustração contemporânea portuguesa e transmitir a sua importância noutras áreas. Além disso, procura-se a difusão destes catálogos, contribuindo para a sua eternidade e marca cultural e respectiva continuidade dos seus objectivos, reforçando a importância da ilustração contemporânea portuguesa e permitindo às novas gerações, nomeadamente a minha, o acesso ao conhecimento.

Desta forma, ainda se terá em conta os seguintes tópicos como objectivos intermédios:

- conseguir obter uma autorização, por parte da Câmara de Lisboa, dos ilustradores e dos autores dos textos, para que toda a informação e as imagens dos catálogos possam ser utilizadas no presente projecto, uma vez que a Bedoteca de Lisboa já não existe para garantir essa mesma autorização;
- conseguir criar uma plataforma multimédia simples na sua usabilidade, fácil de aprender e de memorizar, eficaz e eficiente a nível da interacção com o utilizador, contribuindo para uma mais-valia na adesão do projecto e na sua respectiva compreensão e utilidade;
- criar um ambiente gráfico que consiga identificar e ligar de forma imediata o utilizador ao objectivo do projecto e à informação disponibilizada;
- descobrir factores funcionais e técnicos que possam interferir na procura do *site* e na sua usabilidade, através de testes;
- fazer com que o utilizador se sinta satisfeito com a informação disponibilizada, retirando as suas dúvidas;
- criar vídeos que captem a atenção do utilizador, para que este compreenda qual o objectivo do portal multimédia *on-line* e se interesse pelo tema da ilustração portuguesa;
- fazer com que o utilizador reconheça e compreenda os objectivos e a importância da ilustração contemporânea portuguesa, os seus critérios, e conheça as pessoas de valor nesta área;
- fazer com que o mesmo *site* seja divulgado e acompanhado através de outras redes, como o Facebook, e provavelmente o Twitter e o Wikipédia, etc.;
- incentivar o público a ver de uma outra forma a ilustração, nomeadamente a portuguesa, e transmiti-la como um grande expoente cultural, que se consegue combinar com outras áreas;

-
- interligar o passado (o papel dos catálogos) com o presente, através da disponibilização de ilustrações portuguesas actuais dos concursos organizados pela aplicação *on-line*, permitindo a continuação dos objectivos dos catálogos;
 - incentivar para que mais concursos e trabalhos deste género se realizem no futuro;

Metodologias e Plano de Trabalho

O projecto encontra-se organizado em duas partes: uma teórica e outra prática.

Na parte teórica o objectivo é reunir informações que definem a ilustração contemporânea em si, bem como apresentar e descrever recursos e pesquisas, que serão depois utilizados para o desenvolvimento da parte prática.

Inicialmente será apresentada uma parte que se relacionará com a ilustração contemporânea e a sua contextualização.

Apresenta-se seguidamente a ilustração como um estímulo, que transmite significados e interpretações a um observador ou leitor, como se de um agente social se tratasse, desenvolvendo um diálogo entre os dois. A partir daí, desenvolver-se-á qual o papel do autor, do espectador e da obra.

De seguida, serão definidos os movimentos artísticos de maior importância que surgiram no passado e influenciaram as estéticas da ilustração nos dias de hoje. Entre eles podemos focar o Modernismo, movimento que surgiu numa época de crises e problemas, que desencadearam o espírito de libertação e ruptura com o passado (com as regras e representações clássicas e tradicionais) e trouxeram uma nova concepção de trabalho, de progresso e de individualismo. Ao mesmo tempo, na arte encontram-se os movimentos de “vanguarda”, que ficaram marcados pelo desejo de inovar, contrariar a tradição e chocar a contemporaneidade (Bauhaus, Art Deco, Cubismo, Expressionismo, Dadaísmo, Surrealismo, etc.). Existem bastantes controvérsias em delinear as datas temporais que compõem o movimento do modernismo, por isso, define-se apenas que este é dividido por Alto-Modernismo (ligado à Revolução Industrial, onde houve um crescente desenvolvimento de conhecimentos científicos e técnicos) e Baixo Modernismo, que se designa basicamente também de Pós-Modernismo, tratando-se simplesmente da queda natural do movimento moderno, ou seja, o modernismo já em decadência. Esta “decadência” caracterizou-se por não se constituir como um estilo homogéneo, mas que reúne em si várias correntes que concordam na rejeição dos princípios básicos do modernismo e coloca em relevo a fusão entre áreas distintas e multidisciplinares. Estes movimentos de referência influenciaram ilustradores a agarrarem nestas tradições estilísticas para criarem os seus trabalhos, ou desenvolverem novos estilos, com um toque pessoal.

Pixel • vindo de *picture* e *element* (elemento de imagem), é o menor elemento num dispositivo de exibição ou de uma imagem digital, ao qual é possível atribuir uma cor;

Introdução

Ao mesmo tempo que estes movimentos artísticos serviram de influência para a ilustração na actualidade, também serão indicados principais exemplos de personalidades e grupos que utilizaram e utilizam a ilustração como uma área de excelência nos seus trabalhos (ao mesmo tempo em combinação com outras áreas), que acabaram por influenciar muitos outros até aos dias de hoje. Temos o caso de Seymour Chwast e Milton Glaser, co-fundadores de Push Pin Studios, que alargando “os limites de uma tradição visual, o estúdio desenvolveu um código visual para o seu tempo e alterou o curso do estilo gráfico e da prática do design para as gerações subsequentes.” (Chwast, Heller, & Glaser, 2004, p. 6). Push Pin acabou por ser definido como um estilo, com o objectivo de agarrar no design gráfico e levá-lo para uma nova direcção, procurando combiná-lo numa intersecção com a ilustração, através da arte e da tipografia. Mostrou que ao mesmo tempo sabia combinar movimentos estilísticos conflituosos no mesmo trabalho e manter uma boa exploração de referências vintage na ilustração e na tipografia. Para além desta referência, temos ainda os exemplos de Marian Bantjes, Paul Davis, Christoph Niemann, Roger Dean, Barney Bubbles, Vaughan Oliver e Jamie Reid e os grupos e estúdios Non-Format, Hipgnosis, M / M Paris e Why Not Associates. Torna-se importante a sua referência pelo facto de serem um exemplo relevante de como a ilustração consegue a sua perfeita união com o design gráfico e a tipografia e, por isso mesmo, não deve ser excluída dessas mesmas áreas ou esquecida.

Depois, para enquadrar melhor este projecto, será realizada uma síntese dos acontecimentos sócio-culturais nos finais do séc. XX e princípios do séc. XXI (pretende-se o enfoque nos anos 90, sendo o contexto histórico em estudo) e uma análise das tendências estéticas e conceptuais da ilustração com o evoluir das tecnologias. Para isso, será referida a importância do aparecimento do computador, da internet, da World Wide Web e dos programas e aplicações digitais (o *pixel* e o *vector*), que levaram ao desenvolvimento das imagens digitais. Foi possível ao ilustrador tornar-se independente no desenvolvimento de várias funções, através do seu computador pessoal, e conseguir criar trabalhos através de criação e manipulação de imagens pixelizadas ou vectoriais em programas com preços mais acessíveis.

Numa outra parte, seguidamente à contextualização da ilustração contemporânea, é então que esta será desenvolvida e será posta em foco no contexto da cultura portuguesa e dos seus testemunhos de referência.

Como modelos de designers portugueses que utilizam a ilustração como a sua principal ferramenta no campo do design gráfico/comunicação, será referenciado o designer Jorge Silva. Este possui uma carreira profissional bastante diversificada, tendo exercido a função de director de arte da revista *Pública* do jornal *Público*, da revista *20 anos* e da revista *Ícon*. Foi também ilustrador editorial, com trabalhos no Jornal *O Combate*, *O Jornal*, *O Expresso* e *O Independente*, sendo também director gráfico deste último. Também foi director criativo do Salão de Lisboa e criou o *atelier Silva!designers* no qual exerce funções até hoje, entre outros (Universia, 2008).

		Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maió	Junho	Julho
Tarefas	Pesquisa Bibliográfica								
	Parte Teórica Relatório								
	Entrevistas								
	Edição dos Vídeos								
	Planeamento do Site								
	Design do Site								
	Implementação								
	Testes do Site								
	Correcções do Site								
	Parte Prática Relatório								

Tabela 1 • Gráfico de Gantt

Foi desenvolvida uma entrevista a este mesmo designer, para uma melhor compreensão e defesa do seu gosto pela aplicação da ilustração na área em que trabalha.

Depois de apresentados modelos de designers americanos e portugueses que misturam a área de design gráfico com a ilustração, é então que haverá um tópico de enfoque e descrição sobre os Catálogos da Ilustração Portuguesa. Primeiro, será explicitada a história da Bedeteca de Lisboa e dos seus principais objectivos, principalmente com o desenvolvimento dos concursos e da publicação dos catálogos. Estes procuraram valorizar e divulgar trabalhos realizados actualmente nesta área de estudo, sendo mais à frente descritos os processos dos concursos/catálogos e selecção das ilustrações. Serão também destacadas quais as influências que levaram a que se concretizassem estes mesmos concursos: o homólogo *American Illustration*. De seguida, surgirá uma descrição dos próprios catálogos e da sua respectiva organização, por ilustradores (quantos ilustradores cooperaram nestes concursos), quantas ilustrações inéditas participaram, ilustrações publicadas, etc.

Por fim, é então que se iniciará uma fase de pesquisa e análise do desenvolvimento e da organização do arquivo multimédia *on-line*.

Será apresentada uma investigação e descrição sobre as tecnologias propostas a utilizar no desenvolvimento da plataforma (WordPress, Joomla, Drupal e ProcessWire). Ou seja, serão especificados quais os objectivos, vantagens e desvantagens de cada aplicação, definições e conceitos que envolvem e definem estas mesmas tecnologias, em que medida podem ser aplicadas para o desenvolvimento da plataforma, etc. Haverá comparações entre estas mesmas. A aplicação final escolhida acabou por ser o WordPress, definido como o mais fácil de aprender e utilizar, mais eficiente, e com uma maior comunidade e ajuda e uma maior disponibilidade de temas de acordo com o desejado para este projecto.

Finalmente, serão desenvolvidas descrições e críticas em relação a plataformas que servem de referência para este projecto. Essas mesmas plataformas, que envolvem o tema de ilustração (ou desta em conjunto com outras áreas), nomeadamente contemporânea, surgem como exemplos do que se pode utilizar, ou melhor, o que se deve utilizar para o *site* deste projecto. Também servem como referência do que não se deve praticar, principalmente a nível de design e de interacção humano-computador, de forma a fundamentar as minhas convicções na construção do portal Ilustração Contemporânea Portuguesa.

Já a parte prática focar-se-á na descrição do desenvolvimento e da evolução da plataforma multimédia *on-line*, onde irão ser colocadas as informações tidas em conta na parte teórica: o objectivo do *site* e porque que é que foi desenvolvido; notícias e *blog*; a apresentação e objectivos dos Catálogos de Ilustração Portuguesa; um repositório das imagens das ilustrações de cada catálogo; os vídeos das entrevistas a ilustradores contemporâneos portugueses, e por fim, os concursos que pretendem valorizar trabalhos e personalidades criativas nos dias de hoje nesta área de estudo.

Esta fase iniciar-se-á com a descrição das entrevistas realizadas a ilustradores contemporâneos portugueses que participaram nos Catálogos de Ilustração Portuguesa e ao designer Jorge Silva. Serão tidos em conta os seus pontos de vista e as suas opiniões, que pretendem realçar a realidade da área da ilustração portuguesa nos dias de hoje e reflectir o que o autor/designer sente que será o futuro desta mesma. Nesta mesma fase serão também descritos os processos concretizados para a obtenção dos direitos de autor dos conteúdos e imagens dos catálogos, para utilização e aplicação no *website*. Serão listadas todas as autorizações obtidas para este projecto.

De seguida, será a fase de enfoque do desenvolvimento da aplicação multimédia *on-line*. Começará com a definição do público-alvo deste projecto e das classes de utilizadores, ao qual este se dirige e que podem que podem revelar interesse e visitar o mesmo.

Será também apresentado um esquema com um estabelecimento de requisitos sobre as funcionalidades da aplicação, de forma a organizar os processos da mesma em requisitos funcionais, de dados, de ambiente e não-funcionais. Desta forma será mais perceptível entender como o sistema do *site* funciona e que acções este permite fazer e executa.

Depois, existe a fase que define o design da *interface* da aplicação, começando pelos estudos e identificação da identidade visual do projecto; pelos protótipos concretizados para avaliação e desenvolvimento de alternativas da *interface* do *site*; o tema do WordPress escolhido, indo de acordo com as ideias iniciais propostas nos protótipos; a adição de características e funcionalidades, que permitiram o melhoramento do design, interação, usabilidade e outros objectivos da *interface*; uma definição do que é necessário para que uma *interface* do utilizador tenha uma boa usabilidade e seja bem avaliada do ponto de vista de Interação Humano-Computador, e, por fim, o resultado final da aplicação e descrição das dificuldades encontradas.

Então, ter-se-á em conta e haverá a descrição de:

- estudo do design e da concepção da plataforma. Que funcionalidades irão ser desenvolvidas e disponibilizadas ao público e qual a arquitectura funcional do *site*;
- o progresso da construção de requisitos para a plataforma *on-line*;
- testes de usabilidade ao *site* (criando questionários), e identificar defeitos, se os possuir.

-
- uma descrição sobre as gravações em vídeo das entrevistas e quais as dificuldades ou o processo de desenvolvimento desses mesmos vídeos;
 - a implementação desse arquivo multimédia, onde serão divulgadas notícias, artigos e entrevistas, imagens, vídeos e trabalhos de grande importância na área da ilustração contemporânea portuguesa. Será também exposta a informação relativa aos concursos e aos catálogos, assim como os seus dados técnicos, datas e nomes dos organizadores, autores e ilustradores.
 - uma análise relativamente ao *feedback* dos utilizadores e quanto às dificuldades envolvidas durante o desenvolvimento do projecto;

Parte Teórica

A • Contextualização da Ilustração Contemporânea

Nesta primeira parte o objectivo será contextualizar a ilustração contemporânea em geral. Ou seja, como a ilustração pode ser interpretada, que estilos a influenciaram e influenciam, que grandes expoentes surgiram para a combinação da ilustração com o design gráfico, o que aconteceu com a ilustração com o evoluir das tecnologias e que influências e pensamentos resultaram, entre outros.

I. A Ilustração Contemporânea como Expoente Cultural

Houve uma grande evolução e progresso a nível científico-económico e da tecnologia a partir do Modernismo, relacionado com o despertar da Revolução Industrial. Com o surgimento das vanguardas e de estilos modernistas, como por exemplo a Bauhaus, o Estilo Internacional, o Expressionismo, o Dadaísmo, o Surrealismo, entre outros, houve uma evolução da arte contemporânea (tendo como estilos associados a Pop Art, Arte Conceptual, Body Art, Performance, entre outros). Ao mesmo tempo, houve um grande desenvolvimento da tecnologia nos anos 90, com o aparecimento de novas ferramentas de criação artística.

Nos anos 90 do século XX, o design gráfico e de comunicação adaptou-se e absorveu rapidamente as novas tecnologias para o seu desenvolvimento, manutenção e distribuição (as antigas salas cheias de máquinas para desenvolver os jornais foram substituídas por computadores, scanners, impressoras, por exemplo). Para além do design gráfico e de comunicação, também outras áreas como a ilustração foram-se adaptando à evolução dessas tecnologias, onde começaram a surgir novas técnicas e estilos artísticos na sua execução. Esta última, combinada com o design nos dias de hoje, sendo bastante utilizada para áreas de comunicação, publicidade e até multimédia, obtém estilos estéticos variados, utilizando apenas materiais manuais ou ferramentas digitais, ou então técnica mista, combinando o virtual com o material.

I.1. A Ilustração Contemporânea como Agência

Segundo Gell, existem ilustrações contemporâneas que podem ser consideradas obras de arte, então, também são consideradas pessoas. Para ele, “qualquer coisa poderia ser tratada como objecto de arte do ponto de vista antropológico, inclusive pessoas vivas, porque a teoria da arte antropológica (que pode ser definida aproximadamente como “as relações sociais na vizinhança de objectos que actuam como mediadores de agência social”) se encaixa perfeitamente na antropologia social das pessoas e de seus corpos, (...) os objectos de arte equivalem a pessoas ou, mais precisamente, a agentes sociais.” (Gell, 1998, p.252-253). Gell oferece um novo ponto de partida para estudar as respostas relacionadas com as imagens. Destaca precisamente um aspecto de interacção entre obras de arte e os seus espectadores, tornando-os semelhantes, ou seja, como seres vivos: são relacionados como agências, com o poder de influenciar os espectadores, para fazê-los agir, como se as ilustrações não fossem uma matéria morta, mas pessoas vivas.

Então, uma ilustração pode transmitir significados a um espectador e criar uma relação com este, de acordo com os sentimentos e a atenção que essa ilustração conseguir despertar, transformando-se num ser vivo que age sobre o espectador. Através da afirmação de Marcel Duchamp, onde “o espectador faz a obra” (Olaio, 2000, p. 108), as ilustrações têm a capacidade de criar uma relação com o espectador e provocar estímulos estéticos, algo que não deve ser controlado através do gosto, mas de sensações. Uma ilustração pode ser-lhe chocante, triste, violenta, amorosa, engraçada, entusiasmante, etc.

Este tipo de questão remete também para a ideia de Roland Barthes no seu ensaio *Da obra ao texto*, onde este “vê o texto como uma rede aberta de referências e não como uma obra fechada e perfeita, afirma a importância do leitor na criação do significado : *o texto acciona sua leitura (como uma porta, como uma máquina com botão “play”) e o leitor a sobreacciona, jogando com o texto como quem joga um jogo, procurando uma prática que o reproduza. Assim, como uma interpretação musical, a leitura é uma performance da palavra escrita*” (Lupton, 2006, p.73). Ao libertar o texto através da leitura, “o nascimento do leitor tem de pagar-se com a morte do autor” (Barthes, 1998, p.70). Ou seja, perante uma obra, mais concretamente uma ilustração, o espectador consegue interpretar e arrancar sentimentos, e é essa interpretação que retira os significados e objectivos antes atribuídos pelo autor da obra, devido à sua ausência, simbolizado como a sua morte, por Michel Foucault (Foucault, 2002).

Os estudos de culturas visuais “engrossam a ideia de que o significado é diálogo, e isto vem através do que existe antes da interpretação. Significado é o diálogo que existe entre espectador e objecto, bem como entre espectadores.” (Bal, 2003, p.24). Ou seja, os dois, o espectador e a obra, criam uma relação como se conseguissem comunicar uma linguagem comum e transmitir sentimentos, como agentes sociais. É considerado que a agência é conseguida através do virtuosismo técnico. Então, a meu ver, a ideia, inspiração, motivo ou modelo do ilustrador para desenvolver a sua ilustração é o protótipo; o índice é a ilustração, que transmite esse protótipo; as pessoas que visualizam e admiram a obra são os destinatários e os artistas são aqueles que criaram a ilustração. A resposta que uma obra de arte provoca pode ser assim redefinida como uma espécie de agência, que consegue fascinar o espectador simbolicamente.

Assim como Gell define que as obras de arte são equivalentes a pessoas, muitas ilustrações contemporâneas são também consideradas pessoas, mais particularmente agentes sociais. Surgem assim como grande modelo de como se a ilustração consegue afirmar sem ter necessariamente de envolver texto à sua volta para ser interpretada e construir uma narrativa, um significado. Os ilustradores procuram *iluminar* as nossas ideias através das suas, expondo diversas vertentes, técnicas, formas e estilos em que a ilustração pode ser apresentada e desenvolvida e que sentimentos, emoções e interpretações podem transmitir ao leitor. Mais do que isso, procuram servir como ferramenta para quem está ligado à área da publicidade, comunicação e design gráfico, entre outros, abrindo um caminho até estas mesmas áreas, para que compreendam o objectivo da ilustração e a utilizem como um instrumento que as complementa.

2. Movimentos de Influência na Ilustração Contemporânea

2.1. Modernismo

O Modernismo ficou marcado por uma altura em que a Europa e o Mundo viveram um tempo de excessos, de guerras e crises que desencadearam consequentes rupturas e épocas de horror (a Primeira Guerra Mundial, a consolidação do nazismo na Alemanha a partir de 1920, a Grande Depressão na América em 1929, que se estendeu até à Europa, a Guerra Fria entre os EUA e a URSS, entre muitas outras coisas). Estes conflitos foram apoiados por excessivos autoritarismos, nacionalismos e políticas imperialistas, e tudo isso junto trazia instabilidade governamental, desemprego, mau estilo de vida, pobreza, etc. Deste modo, a população começava a reflectir e a questionar-se sobre o papel da política, da sociedade, da economia, da cultura, religião e arte, numa procura pelos direitos e deveres do ser humano e os seus valores na sociedade. Ao mesmo tempo, nesta época de muita agitação, a arte foi bastante utilizada ao serviço do poder, sendo nacionalista e propagandista, mas por outro lado, declamava pela liberdade e um serviço à paz, mais ligada à condição humana e ao seu reflexo, procurando pela liberdade de expressão. É nesta arte, que procurou dizer não à guerra, que encontramos a Arte Moderna.

Existem dificuldades e controvérsias em delinear as datas temporais que compõem o movimento do Modernismo, por isso, define-se apenas que este é dividido por Alto-Modernismo e Baixo Modernismo. No livro *Seeing Like a State: How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed* de James Scott - professor *Stealing* (o mais alto grau académico da Universidade de Yale) de Ciência Política e Antropologia na Universidade de Yale e um estudioso de Ciência Comportamental, Ciência, Tecnologia e Sociedade, em vários institutos e universidades - define o Alto-Modernismo como “uma forte, diria mesmo musculosa versão, das crenças no progresso científico e técnico que foram associados com a industrialização na Europa Ocidental e na América do Norte a partir de aproximadamente 1830 até a Primeira Guerra Mundial I. No seu núcleo existia uma suprema auto-confiança sobre o progresso linear contínuo, o desenvolvimento de conhecimentos científicos e técnicos, a expansão da produção, o desenho racional de ordem social, a crescente satisfação das necessidades humanas e, não menos importante, um controle crescente sobre a natureza” (Little, 2010). Resumindo, o Alto-Modernismo define-se como uma instância específica do Modernismo, designando-se como a manifestação mais característica, desenvolvida, consistente e florida do mesmo. O Baixo-Modernismo designa-se basicamente também pela definição Pós-Modernismo, tratando-se simplesmente da queda natural do movimento moderno, ou seja, o Modernismo já em decadência.

Segundo Gilles Lipovetsky, no seu livro *A Era do Vazio*, “o Modernismo é uma ruptura com o passado, com as representações clássicas, e cria novas obras, trazendo uma lufada de ar fresco, ao desligar a arte da tradição ou imitação, legitimando assim todos os temas. Com o Modernismo, o artista liberta-se da tutela financeira das igrejas, dos aristocratas, que os sustentam desde a Idade Média ao Renascimento. Os valores passam a ser o individualismo, a liberdade, igualdade e revolução. Com o modernismo começa a existir uma distanciação entre a obra e o espectador e,

como consequência, desaparece a contemplação estética e interpretação em proveito da *sensação, simultaneidade, carácter imediato e impacto*. A sociedade passa a ser vazia da função da comunicação e personaliza as obras, criando códigos e mensagens por medida, confundindo o espectador através da divisão do sentido e do não-sentido. A obra passa a ser aberta de interpretações” (Simões, n.d.).

O Modernismo surge assim como uma resposta a toda essa época violenta e de terror, na medida em que procura reflectir e exaltar uma nova concepção de trabalho e de progresso, acabando por se reflectir também nas artes.

A partir de 1910, afirmam-se em vários países europeus em vias de industrialização os ditos movimentos de *Vanguarda*, que se propõem a antecipar a transformação da sociedade. Ou seja, procuram adequar a sensibilidade da sociedade ao ritmo do trabalho industrial. Na arte surgem aquelas *vanguardas* que procuram transmitir a positividade sobre a actual situação do mundo e da sociedade, como o Cubismo e o De Stijl e depois os outros que têm uma visão negativa sobre a actual sociedade e o seu comportamento, condicionado pelo sistema industrial (Dadaísmo, Surrealismo e as suas derivações).

De qualquer forma, estes movimentos ficaram marcados pelo desejo de inovar, contrariar a tradição e chocar a contemporaneidade. Surgem, pois, como uma reacção às novas condições de vida do início do século XX, assinalado pela industrialização e urbanização crescente e rápida, o desenvolvimento tecnológico, das comunicações e da publicidade e um grande dinamismo artístico, com criação de galerias, exposições, multiplicação de revistas, etc.

Quanto à ilustração nesta época, “não era uma arte menor, mas era uma arte popular – na verdade a partir do século XIX até ao início do século XX foi um dos principais meios de comunicação de massa. Como os meios de comunicação se desenvolveram, aos ilustradores foram dados os seus devidos méritos.” (Heller & Chwast, 2008, p. 8). A ilustração tornou-se assim numa área que se agregou e se distribuiu às massas, não sendo exclusiva de uma elite ou um suporte, mas apenas se tornou limitada pelo número de tiragem do meio em que se inseria. Apesar de existirem ilustradores que procuraram tornar-se mais experimentais e com uma ampla gama de estilos, “com o advento do Modernismo, no entanto, particularmente a forma radical e a linguagem do Cubismo e as suas ramificações, a ilustração começou a ficar para trás de abordagens mais progressivas. Enquanto alguns ilustradores adoptavam certas técnicas dos modernistas (colagem, redução, interpretação cubista), a maioria era resistente a novas ideias em grande parte porque os seus clientes (sim, os *temidos*) foram cautelosos em relação à introdução de estranhos conceitos visuais nos seus campos de visão de consumidor, para não ficarem desorientados e confusos. (...) Os estilos Cubistas, Expressionistas, Futuristas e Construtivistas foram introduzidos para a publicidade e ilustração editorial como um método de telegrafar modernidade” (Heller & Chwast, 2008, p. 9). Foi muito aplicada nas revistas mais progressivas e na publicidade, tornando-se numa profissão lucrativa na altura.

Lettering • estudo do tipo de letra ou a forma como se representa e desenha a letra;

Xilogravuras • é um processo de reprodução de imagens muito parecida com carimbos, onde se utiliza madeira como matriz para gravar e reproduzir um desenho sobre um papel ou outro suporte;

2.2. Vitoriano

O estilo Vitoriano surgiu na Inglaterra durante o reinado da rainha Vitória (1837–1901) e de Príncipe Alberto, o príncipe consorte. Época de grande desenvolvimento no design eclético, exercendo influência no mobiliário, arquitetura, moda, grafismo, consequências da revolução industrial e do desenvolvimento tecnológico. O Príncipe Alberto foi o presidente da comissão real para a Exposição Universal em Londres de 1851 e no ano seguinte, dado seu gosto pela arte e ciência, inaugurou-se o *Victorian and Albert Museum*, dedicado às artes decorativas.

Este movimento utilizava ornamentos maneiristas escuros, com xilogravuras, gravuras, aço e tintas de preto e branco. Ligado à ilustração, o Vitoriano envolvia algum formalismo, mas também uma manifestação de conceptualismo liberal, satírico, obsceno e fantasioso, com muitos tons de preto e cinza. Procurava transmitir o absurdo e utópico, sendo grotesco, mas também procurava o real e ideal. Gostava de criticar a vida contemporânea, e ao mesmo tempo, de ser convencional.

Influenciado por manifestações Bizantinas, Românicas e do Rococó, adoptou-as como uma ornamentação revivalista para as suas artes gráficas, como o desenho, a tipografia e o *lettering*. As impressões e ilustrações para jornais, revistas e livros (meios de comunicação exclusivos da altura, associados ao surgimento da Revolução Industrial e aparecimento da impressão) começaram a ser decorados como se tratassem de fachadas e de monumentos Vitorianos, onde os tipos de letra parecessem ser esculpidos, exprimindo minuciosidade e precisão.

Sendo considerado como o período que ligou a industrialização e o século XX, “foi uma época de desenho belo, quando os artistas projectaram as ideias mais excêntricas do dia e os traziam para a vida. Foi um momento em que o absurdo visual foi um contraponto (e alívio) para as ansiedades provocadas por tempos de mudança – a incerteza da Revolução Industrial (...) Segundo as suas próprias maneiras, os ilustradores controlaram os caprichos da vida contemporânea por inventar.” (Heller & Chwast, 2008, p.20).

Como movimento artístico, espalhou-se pela Europa e chegou aos Estados Unidos, até que nos anos de 1890, com o surgimento de novos estilos (como a Arte Nouveau) e com o advento do Modernismo do século XX, começou a perder popularidade.

2.3. Romantismo

O Romantismo surgiu em finais do séc. XVIII como uma barreira à mentalidade científica e à arte mecânica que a Revolução Industrial trouxera. Aproximando-se do Expressionismo, pretendia ligar-se à emoção humana, manifestando-se na literatura e nas artes. “A característica da assinatura Romântica na representação pictórica foi a ideia do pitoresco” (Heller & Chwast, 2008, p.67), com cenas idílicas, misteriosas e utópicas, representação da natureza (árvores, montanhas, colinas, parques) e por vezes monumentais. Enquanto arte ilustrativa, foi um estilo popular, com pessoas com características ideais. Eram sempre representadas como puras, limpas, felizes e belas, sem defeitos, com formas perfeitas e de raça branca, vestidas de acordo com a moda da altura. A ilustração Romântica era sobretudo utilizada para propaganda e meios editoriais.

Tratava-se também de um movimento de conspiração para levantar a auto-estima das nações, com a ajuda do comércio. Acabou por ser um estilo que perpetuou as suas influências noutros movimentos, até para quem seguia apenas as convenções académicas da altura.

2.4. Arte Nouveau

A partir de 1890 começou a surgir um novo movimento artístico na Inglaterra influenciado pelo Arts e Crafts (William Morris), que se espalhou e influenciou toda a Europa e a América. Surge pois a Arte Nouveau, por consequência do desenvolvimento da ciência e tecnologia resultante da revolução industrial. A Arte Nouveau, assim como o movimento Arts & Crafts, pretendia implementar nos objectos utilitários a questão do belo associado à função, ou seja, os conceitos básicos do design.

Era um estilo com uma linguagem visual inspirada na Arte Bizantina e Pré-Rafaelita, adorador de conceitos espirituais e sensuais, cheio de erotismo, personificando-se em ninfas e demónios, com ornamentos orgânicos e da natureza como raízes e flores e, ainda, manifestações curvilíneas. Por exemplo, utilizava tipos de letra curvilíneos, que “foram, no entanto enraizados nos fundamentos de design de tipos – equilíbrio, harmonia, cor.” (Heller & Chwast, 2008, p.34).

Utilizava também maneirismos visuais comuns, desde a moda, mobiliário, arquitectura, elementos gráficos e todos os tipos de artes decorativas. Os cartazes ilustrativos espalhavam-se por todo o lado, enfeitando painéis e rótulos de embalagens.

“A quebra da Art Nouveau das cadeias de precedentes históricos foi importante não só na sua própria evolução, mas no desenvolvimento da ilustração moderna” (Heller & Chwast, 2008, p.32), uma vez que ajudou a que o seu estilo se espalhasse de um país para muitos outros. No entanto, passada uma década, deixou de ser novidade, estando presente em todos os meios de comunicação, todas as artes gráficas e outras artes aplicadas. Após a Primeira Guerra Mundial, surgiram outros movimentos que abafaram a Art Nouveau.

2.5. Expressionismo

Por volta de 1905 (uma época agitada por revoluções sociais, políticas e culturais), as artes tradicionais na Europa estavam em decadência e, assim, os jovens e rebeldes do mundo artístico tinham necessidade de quebrar as regras convencionais académicas para construir arte. Pretendiam transmitir as suas emoções, deformar figuras, quebrar a gravidade, intensificar a expressão do artista.

Depois da Primeira Guerra Mundial, por volta de 1918, instalara-se uma República na Alemanha e os movimentos artísticos juntaram-se a partidos socialistas e comunistas. Queriam expressar os seus ideais políticos através da produção de cartazes e propaganda, e criavam *lettering* através de xilogravura, uma grande identidade tipográfica neste estilo. O Expressionismo Alemão influenciou a produção artística, sobretudo as artes gráficas e o cinema. Muitos destas obras expressionistas foram retiradas dos museus e instituições alemãs com a chegada de Hitler ao poder, e constituíram aquilo a que o regime da época chamou depreciativamente de *Arte Degenerada*. O desenho expressionista rompe com a tradição académica da tentativa de imitar o real e preocupa-se em tornar visível o invisível. “Os ilustradores continuaram a perseguir uma espécie de *verdade artística*, utilizando os maneirismos expressionistas. Uma vez que as comportas foram abertas, a licença para os artistas para quebrar as regras clássicas do desenho foram aceites e aceitáveis” (Heller & Chwast, 2008, p.50).

2.6. Art Deco

Depois da Primeira Guerra Mundial, todos os países envolvidos estavam a tentar reconstruir-se e levantar-se economicamente. Na necessidade de propaganda e publicidade para exportação de produtos (para grandes e pequenos consumidores), foi em França que emergiu um novo estilo gráfico que veio substituir a Art Nouveau: a Arte Deco.

Surgiu em 1925, sendo um movimento influenciado pelo Jazz e a idade da máquina, conhecida como a Arte Moderna. Era sobretudo convencional para o mundo comercial, sendo também elegante, simplificada e estilizada, com traços decorativos que “incluía raios de sol estilizados,

Airbrush • pincel digital, que aplica tinta numa imagem de acordo com a pressão coagida;

degraus Aztec, sombras por *airbrush* e todo o tipo de ornamento rectilíneo modernista aplicado a tudo, de fachadas de edifícios e pacotes de cosméticos a moda e tipos de letra” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.241).

Utilizava o aerógrafo como ferramenta (também para suavizar as bordas de moldes e esculturas), e criava texturas baseadas em linha, massa e sombras, transmitindo suavidade e movimento. Usava também *zigurates* (edifício grande com vários degraus), relâmpagos, raios solares e ondulações estilizadas. Aparecia em cartazes, móveis, design de produtos e embalagens, na arquitectura e ilustração (combinada com os princípios básicos da Arte Deco). As mulheres surgiam delicadas e sensíveis, com as roupas da moda, transmitindo sofisticação e contemporaneidade.

Com a chegada da Segunda Guerra Mundial, este movimento começou a ser considerado supérfluo para as crises mundiais. Apesar de tudo, “a Art Deco foi o primeiro estilo de design comercial a surgir simultaneamente em quase todas as nações industrializadas.” (Heller & Chwast, 2008, p.54), que trouxe a cada nação a adopção da Arte Moderna como um estilo distinto com traços nacionais e comuns, oferecendo novas oportunidades económicas. Foi utilizada na ilustração para ser aplicada em revistas, publicidade e locais editoriais, onde os ilustradores procuravam aplicar e adicionar o seu estilo e personalidade, ou então ornamentos ou imagens simbólicas, a representação e a sedução.

2.7. Surrealismo

“Se alguma vez um movimento de arte consumiu todo o género da ilustração, foi o surrealismo” (Heller & Chwast, 2008, p.70). Surgiu em 1924, através da publicação do *Surrealist Manifesto* por André Breton e procurava criticar os ideais Expressionistas e Dadaístas, em parte, devido ao seu activismo político. Ao contrário deles, o Surrealismo teve como linguagem e influências para a sua arte, o subconsciente da mente, o estudo do sonho, o quebrar da gravidade e da percepção, e as teorias de Freud. Foi também uma arte que se expressou na pintura, cinema e fotografia.

Os surrealistas queriam representar fantasia, o imaginário, o sonho e o misterioso, chegando a expressar visualmente ideias complexas e outras vezes de forma simplista. Utilizavam colagem com deslocamentos e paisagens pintadas e desenhadas, como se a representação fosse a de um outro mundo.

No Surrealismo existe a grande referência de Salvador Dalí, mas na área da ilustração foi René Magritte um dos mais influentes, assim como as colagens de Max Ernst. Nas obras surrealistas encontra-se o absurdo e a representação baseada em objectos discordantes em diferentes justaposições, transmitindo a ideia de que seria possível representar e criticar assuntos políticos, sociais e psicológicos através de uma lógica ilógica. Não havia regras de proporção, percepção e composição. Era, na verdade, surreal.

2.8. Pós-Modernismo

O Pós-Modernismo surgiu depois da Segunda Guerra Mundial, por volta das décadas de 50 e 60 do século XX, devido a grandes mudanças sentidas nas ciências, artes e nas sociedades. “Na Filosofia e Teoria Crítica, Pós-Modernidade refere-se ao estado ou condição da sociedade existir depois da Modernidade, uma condição histórica que marca os motivos do fim da Modernidade. Essa utilização é atribuída aos filósofos Jean-François Lyotard e Jean Baudrillard.” (Pós-Modernismo, 2012). O Pós-Modernismo define-se por novas mentalidades em várias áreas, sobretudo artísticas, e por onde existe um grande desenvolvimento da computação e das tecnologias de massas, invadindo o quotidiano dos indivíduos, tornando-os cada vez mais individuais. Os indivíduos passam a canalizar as paixões para o sentimento do *eu*, criando uma sensibilidade egocêntrica, onde obedecem a si mesmos. Estes últimos dedicam-se a um grande consumismo personalizado, adoptam estilos de vida entregados ao prazer e sedução assimilada, onde a informação e a comunicação transportam a impulsividade para o consumo desenfreado.

Os pós-modernistas querem rir levemente de tudo, com uma ausência de valores, do vazio, do nada e do sentido para a vida. Lipovetsky afirma que “não é um vazio absoluto. Hoje, o vazio, se eu tivesse de defini-lo, é antes uma desorientação, um vazio de referências estruturantes que não vêm do facto de não existirem, mas simplesmente de se terem tornado flutuantes e muito numerosas. Podemos tomar diversos exemplos. Tomemos um ao acaso: a arte. Durante muito tempo houve uma definição clara da arte. Hoje a arte, a não-arte, o marketing, tudo se mistura. O que é arte hoje? Portanto eu diria que, mais do que uma *era do vazio*, vivemos a *era do vago*, a era da confusão, a era da desorientação” (Natércia & Valente, 2008). Ou seja, é uma época marcada pela ausência do sentido e do valor, mas com um excesso de bens e um espírito hedonista.

Ainda, o Pós-Modernismo, sob alguns pontos de vista, não é constituído como um estilo homogêneo e fixo, não se trata de uma corrente que marca o fim total da Modernidade, mas surgiu na tentativa de explicar novos factos e uma nova realidade, marcados por mudanças importantes: a evolução da comunicação e das tecnologias, o destino do consumo em massa, o culto do corpo, o individualismo, o isolamento do indivíduo, etc. Assim, o Pós-Modernismo é visto apenas como uma nova face do Modernismo, onde tudo é levado ao excesso, trazendo conceitos como Hipercapitalismo, Hiperindividualismo, Hiperpotências ou até Hipermodernidade. Para Lipovetsky “a nova sociedade que se implantou durante os anos 1950, 60 e 70 estava mais centrada no presente – no hedonismo, no prazer, no consumo, na libertação sexual, – com o fim das grandes crenças políticas. Então, foi isso que legitimou, ao nosso ver, essa ideia de Pós-Moderno. Mas, mais uma vez, eu insisto, os factos estavam certos; foi a conceitualização que não estava correta, pois evidentemente não se era Pós-Moderno, mas vivia-se numa outra Modernidade” (Fraga, n.d.).

É indicado por muitos, então, como um estágio de transição da Modernidade, onde nas artes se pretendia manifestar contra o Modernismo clássico, o Estilo Internacional e as suas limitações. O Pós-Modernismo tem como crítica principal essas regras modernas e uniformes, que abstraem as preferências e expressões singulares e afundam essas particularidades numa lei homogênea e estandardizada, e que tendem para a monotomia e falta de originalidade, sendo tendenciosas e não-históricas. Sob o ponto de vista artístico, o Pós-Modernismo não constituiu um estilo homogêneo, mas reúne em si várias correntes que concordam na rejeição dos princípios básicos do Modernismo. Procura aliciar uma arte tradicional e popular, com ideias históricas e estilos do passado, tanto na arte, como na música, literatura e design. O Pós-Modernismo coloca em relevo a fusão entre áreas distintas e multidisciplinares. Trata-se então de um conceito que mistura várias tendências e estilos sob o mesmo nome, é aberto, plural e fascinante. Há uma transformação do real como quase de um sonho e um espetáculo se tratasse, uma simulação, onde somos levados a exagerar as nossas expectativas e onde a nossa sensibilidade é levada por imagens sedutoras. Sobre este tema podemos referenciar a *Teoria do Simulacro* do sociólogo e filósofo Jean Baudrillard. Este indica que a ideia de que o real é substituída por imagens e de que o referente vivido desapareceu e “a ausência deste referente se dá através de um processo de simulação de factos, o que torna possível a constituição de uma sociedade que tem como base algo denominado *hiper-real*, modelo cuja referência dos signos deixa de ser a realidade” (Luiz & Cristian, 2005). Além disso, existe a obra *A Sociedade do Espetáculo*, do escritor Guy Debord, que defende que ligando-se a “uma constituição moderna da luta de classes, o espetáculo é uma forma de dominação da burguesia sobre o proletariado e do espetáculo, a sua lógica e a sua história, sobre todos os membros da sociedade”. Acaba assim por ser um termo e um método que *hipnotiza* a sociedade, adaptando vários conteúdos e formas para debilitar o espírito humano, tornando-se mais fácil ver e verificar a realidade através de imagens e não no plano da própria realidade.

Com o passar do tempo, a impulsividade modernista havia perdido a sua influência inicial, a sociedade industrial incorporava no design, na moda e nas artes gráficas não só a estética como o culto da utilização das *vanguardas* em objetos, literatura, decoração e utilização da assimetria e de desenhos abstratos. Numa sociedade caracterizada essencialmente pelo consumo, estimulado por uma publicidade agressiva que cria necessidades, a arte surge como reflexo de novas formas de relacionamento social, onde determinados objectos e imagens se impõem como ícones, recorrendo a símbolos, figuras e objectos próprios da cidade e do seu quotidiano.

Aliada ao conceito do Pós-Modernismo, também “a ilustração Pós-Moderna foi mais uma atitude do que um movimento” (Heller & Chwast, 2008, p.167). A definição da ilustração desta fase é bastante variada e complexa, combinando o passado com o contemporâneo, mas procura sobretudo conseguir chegar a uma ironia, através do real e o surreal, o que é mostrado e o que significa na realidade ou o que se entende. “Os ilustradores rotineiramente tiraram influências do passado e inspirações distantes que podem imitar eras que nunca viveram – de alguma forma

esses estilos antigos dão um novo curso/caminho (...) ilustradores simplesmente regurgitavam formas velhas. Similares aos directores de dramas de costume histórico, essas mãos de aluguer foram contratadas justamente para fazer arte que se assemelha, por exemplo, ao Renascimento ou a períodos da Guerra Civil” (Heller & Chwast, 2008, p.9).

Seguidamente serão apresentados alguns exemplos de designers e ilustradores. Parte deles despertou nesta época marcada pelo Modernismo, o Pós-Modernismo e a sua evolução. Estas grandes correntes que aglomeram todos os outros movimentos ao mesmo tempo influenciaram o trabalho desses indivíduos. Um dos exemplos que apresentamos trata-se do Push Pin Studios, que foi considerado um dos primeiros estúdios de design pós-moderno, pela sua grande inovação da combinação do design com a ilustração, mas também porque utilizou nos seus trabalhos e como influências a arte tradicional e movimentos do passado, aliados ao Modernismo. Da mesma forma, procuravam criar imagens sedutoras e chamar a atenção do consumidor, por vezes através do exagero e da utilização aberta a várias tendências dentro de um mesmo trabalho, aproximando-se do popular e do quotidiano, criando símbolos e um culto pelo sonho e o abstracto. Aliado a este último conceito de abstracção da realidade, procurando o surreal e a ironia, temos o exemplo de designers e ilustradores com essa mentalidade que irão ser indicados mais à frente (como o grupo Hipgnosis, Paul Davis, Roger Dean), que procuram também transmitir sempre uma tendência de humorismo (Christoph Niemann) e acabam por adaptar a sua área de trabalho em combinação com outras áreas e tendências estilísticas (M/M Paris, Non-Format e Why Not Associates).

3. Personalidades e Referências na Área de Estudo

3.1. Push Pin Style - Influência e Personalidades

Depois de uma época de grande depressão marcada pela quebra da Bolsa de Nova Iorque em 1929 e pela Segunda Guerra Mundial, a partir dos anos 50 surge nos Estados Unidos um enorme crescimento económico e prosperidade. Com isso, também efervesceram novos movimentos sociais e artísticos, associados pela contestação da classe mais jovem e influenciados pelo espírito do *Rock'and'Roll*. Com isto, começaram a surgir os primeiros estúdios de design gráfico, devido aos profissionais na área terem fugido da Europa por causa da guerra (como Herbert Bayer e Lázló Moholy Nagy, da Bauhaus).

Foi neste contexto que surgiu nos Estados Unidos o estilo Push Pin, considerado uma grande marca no design mundial e uma grande influência artística no design gráfico associado à ilustração. (abcDesign, 2009).

“Push Pin Studios teve uma influência fenomenal sobre a cultura visual durante os anos 50, 60 e 70. Se não é muito presunçoso fazer um paralelo, a seu modo o estúdio era como os *Beatles* da ilustração e do design. O Push Pin pressionou os limites da tradição ao estabelecer os seus próprios limites. Desenvolveu gerações de códigos e estilos. Transformou a cultura *mainstream*. Era mais do que a soma das suas partes. E isso gerou muitos filhos/descendência que saíram e se multiplicaram.” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.11).

Os Push Pin Studios foi fundado por Seymour Chwast e Milton Glaser, definindo-se como um expoente de grande influência sobre a cultura visual dos anos 50 até aos anos 80. É mencionado por ter levado o design gráfico para uma outra direcção, libertando-se dos limites das tradições visuais, consumindo as técnicas e conceitos do passado e anunciando um novo futuro para o design gráfico e a sua prática. “O Push Pin reviveu a uma vez perfeita intersecção da arte e da tipografia – a ilustração e o design – considerada pitoresca pelos modernistas que reverenciavam a época das ferramentas e estéticas das máquinas.” (Heller & Chwast, 2008, p.88).

O Push Pin é marcado pela sua revista periódica, conhecida como “*Push Pin Graphic* – elegante, ousada, que dá espectáculo de forma livre para os talentos do estúdio e interesses pessoais.” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.4). Um testemunho lendário deste estúdio, com uma visão e identidade única, que ainda inspira muitos designers nos dias de hoje.



Fig. 1 • Seymour Chwast e Milton Glaser

3.1.1. Seymour Chwast

Seymour Chwast formou-se no Manhattan's Cooper Union em Nova Iorque, em 1951, e estreou-se como designer gráfico no departamento promocional do *New York Times* e também no *magazine House e Garden*. Só depois, em 1954, é que se tornou co-fundador do Push Pin Studios juntamente com Milton Glaser.

Os seus gostos gráficos baseiam-se nas histórias em quadrinhos americanas e na cultura Pop. Ilustrou bastantes livros para crianças, fez inúmeros cartazes e ainda trabalhos para publicidade, filmes de animação, empresas editoriais e gráficos ambientais.

Hoje, Seymour Chwast está a trabalhar num jornal ocasional conhecido como *Nose*.

3.1.2. Milton Glaser

Estudou no Manhattan's Cooper Union de 1948 a 1951 (onde conheceu Seymour Chwast) e acabou o seu curso em 1951. Depois de formado, trabalhou no departamento promocional da revista *Vogue* e assim recebeu uma bolsa *Fullbright*, que o levou a estudar em Itália com o pintor Giorgio Morandi.

No seu estilo gráfico, Glaser admite duas grandes influências: o estilo de Picasso e do Renascimento, da arquitectura barroca, da história de arte que descobriu durante a sua estadia em Itália. O seu trabalho é bastante caracterizado por ilustrações feitas à mão e um estilo muito eclético.

Foi nos anos 60 que Milton Glaser pretendeu seguir por outro caminho e deixou os Push Pin Studios, onde a edição número 63 do *Graphic* foi a última em que trabalhou. Fundou a revista *New York Magazine* com Clay Felker em 1968, a sua empresa Milton Glaser Inc. em 1974, fez design para restaurantes, supermercados, produtos, embalagens e publicidade, e expandiu o seu próprio gráfico de idiomas (*I Love NY*). Também ilustrou dezenas de cartazes e hoje dá aulas de mestrado na School of Visual Arts, em Nova York.

Loft • refere-se a um sótão ou um espaço sem repartições, situado mesmo abaixo do tecto de uma casa;

3.1.3 Push Pin Studios

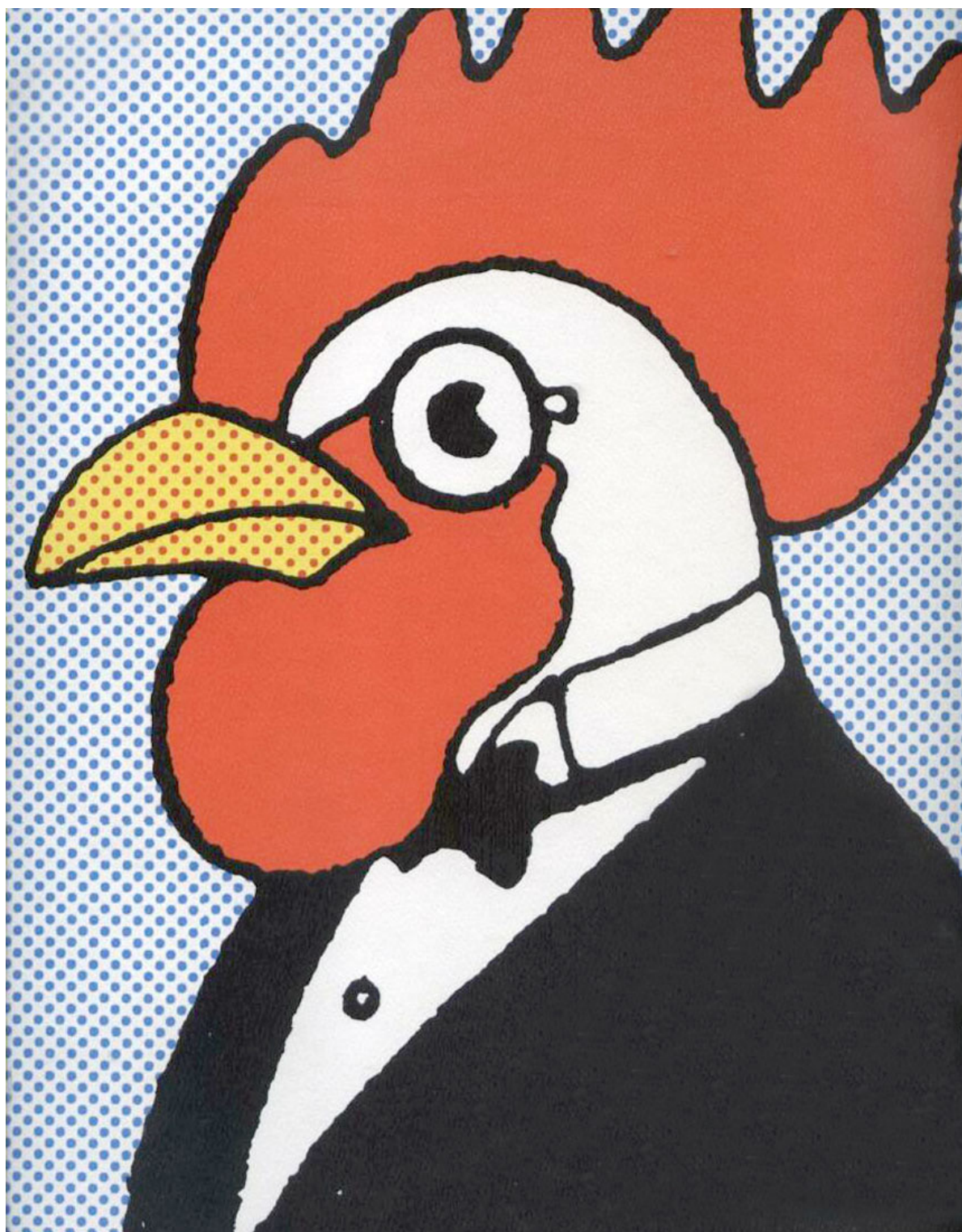
Seymour Chwast e Milton Glaser conheceram-se na universidade Manhattan's Cooper Union, juntamente com Edward Sorel e Reynold Ruffins. “Tudo começou na Cooper Union, quando éramos um grupo de estudantes docemente ingénuos que procuravam por um lugar para trabalhar e socializar depois do horário escolar.” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.8). Antes de se graduarem, formaram um negócio chamado Design Plus. Nesse tempo ganharam algumas comissões profissionais, mas não foi o suficiente para desenvolverem um verdadeiro estúdio. Assim que se formaram, decidiram procurar por empregos separadamente. Na mesma altura, Milton Glaser encontrava-se em Itália devido a ter obtido uma bolsa de estudo, a *Fullbright*.

Foi então que mais tarde Chwast decidira transmitir a Edward Sorel e Reynold Ruffins o desejo de criar um projecto que atraísse clientes e ilustradores *freelancer* (livres). Quando Milton Glaser regressou de Itália e decidira juntar-se a eles.

Inicialmente, a ideia envolvia criar uma brochura para promover os seus trabalhos de ilustração e os seus talentos individuais, com horóscopos e listas de eventos para cada dia do ano. Ficou conhecido como o *Push Pin Almanack*, com artigos triviais, factos misteriosos, citações curiosas e publicidades, combinando tipos de letras, ilustrações e xilogravuras, com cores diferentes em cada edição, principalmente na capa. Foi um projecto que foi ganhando êxito entre os directores de arte e, preenchendo as noites de Chwast, Glaser e o seu grupo, ao mesmo tempo que trabalhavam de dia nos seus empregos. As despesas eram pagas em troca da divulgação de fornecedores de impressão e do design gráfico grátis, por exemplo, de tipos de letras.

Em Agosto de 1954 decidiram criar um estúdio com trabalho de tempo integral, alugaram um *loft* e criaram o Push Pin Studios. Queriam transmitir através do *Almanack* uma nova maneira de ver e utilizar o design e a ilustração, excluindo o dominante Estilo Internacional Suíço, o racionalismo e as convenções comerciais comuns. E de facto recebiam uma grande quantidade de pedidos e trabalhos de várias agências, editoras e revistas.

“Outra característica que definiu o nosso trabalho foi a nossa integração do design, tipografia e ilustração em numa única prática. Acreditávamos fortemente que a separação dessas disciplinas em actividades especializadas foi arbitrária e improdutiva.” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.8). Procuravam descobrir e produzir algo novo e original, mas também com inspiração no passado, nos estilos gráficos da Arte Nouveau, Vitoriano e Arte Deco, as regras e decoração dos anos 20, tipos de letra esotéricos, etc. Mas ao mesmo tempo aplicavam o gosto contemporâneo, criando uma nova perspectiva conceptual e aplicando o design gráfico para além das influências do passado. Basicamente rejeitavam os estilos rígidos e de rotina, procuravam formas de reinventar práticas velhas do design e da ilustração em algo novo, e até misturar vários estilos (como o exemplo do famoso *Dylan Poster*, feito por Milton Glaser em 1967, que combina um ornamento persa em



Layout • a área de design, formato de página e as margens de um suporte, de acordo com um determinado conteúdo do trabalho e a perspectiva criativa;

Parte Teórica • A

miniatura e um auto-retrato de Marcel Duchamp). Estes agarraram em maneirismos tradicionais descartados e reutilizaram-nos, inovaram o design gráfico na arte comercial e trouxeram novas expressões pictóricas. Inovaram as estéticas no desenvolvimento de capas de livros e de discos e no enfeite de anúncios, criaram *layouts* diferentes, procurando mostrar que a ilustração poderia sair do conservadorismo do literal e do narrativo, apoiando a assimetria e utilização de decoração. Combinavam fontes novas e clássicas, cores vibrantes e padrões complicados, estilos gráficos contrastantes, com texturas ao mesmo tempo harmoniosas e excêntricas. E foi esta excentricidade que influenciou muitos na aplicação do design gráfico e da ilustração até aos dias de hoje.

A certa altura, o facto de o projecto *Almanack* ser datado, ser limitado no seu tamanho e nas suas referências, com temas e gráficos visuais já muito explorados, fez com que decidissem dar um outro passo e procurassem uma nova experiência: o *Monthly Graphic*, em 1957. Este último também teve bastante sucesso entre os clientes do Push Pin Studios, sendo um grande veículo de expressão e experimentação, com uma miscelânea de temáticas de design e ilustração numa revista cheia de curiosidades e comentários, resultando em várias comissões. “Foi emocionante criar ideias escolhidas por nós que eram veículos perfeitos para o nosso design e ilustração. O *Graphic* estabeleceu um padrão alto para nós desde que não podíamos culpar as limitações dos nossos trabalhos comerciais.” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.7). Este serviu como um repositório do que alguns estúdios ou ilustradores e designers profissionais tiveram a capacidade de oferecer, permitindo também aos membros do estúdio a experimentação e exploração de métodos, estilos, conteúdos e estruturas diferentes a cada edição.

Mais tarde, o *Monthly Graphic* passou a ser chamado de *Push Pin Graphic*, na edição 35, não só com o objectivo de ter uma ligação mais directa com o nome *Push Pin Studios*, mas também para evitar a confusão do nome *Monthly* (mensal) com uma revista periódica, pois nunca cumpria o seu prazo.

Em 1956, Ed Sorel abandona o estúdio para uma carreira de ilustrador e caricaturista político e, depois, em 1960 foi a vez de Reynold Ruffins, na procura de uma carreira individual de ilustrador *freelancer* para livros infantis. Seymour Chwast e Milton Glaser continuaram a orientar o estúdio.

O *Graphic* foi definido como uma “extensão da nossa paixão não inteiramente satisfeita por causa dos nossos empregos de dia” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.7), englobando 86 edições desde o ano 1957 até 1980. Tornou-se característico pelo seu aspecto e temas, os seus formatos e *stocks* de papel variados, tendo sempre algo de inesperado para o leitor a cada edição.

O *Push Pin Graphic* conseguiu influenciar outras empresas de design como a Upper and Lower Case, de Herb Lubalin, e a Pentagram Inc., no seu *Pentagram Papers*.

Entre os grandes nomes que passaram e colaboraram com o *Graphic* foram John Alcorn, Paul Davis, Isadore Seltzer e James McMullan (tendo estes últimos feito os seus próprios temas para o *Graphic*).

Além disso, muitos outros vieram trabalhar para o Push Pin Studios: Norman Green, Samuel Antupit, Herb Leavitt, Elwood H. Smith, Haruo Miyauchi, Hedda Johnson, Barry Zaid, Christian Piper, Richard Mantel, John O’Leary, Barbara Sandler, Emanuel Schongut, Stanislaw Zagorski, John Collier, Bernard Bonhomme, George Stavrinou, Joyce MacDonald, David Croland, Michael Hostovich, Tim Lewis, Vicent Ceci, Hedda Johnson, Sarah Moon, Benno Friedman, e Arnold Rosenberg.

Depois de Glaser ter saído em 1975, Seymour Chwast tornou-se o director de arte do Push Pin Studios, onde trabalhou em conjunto com Richard Mantel. A seguir, juntaram-se mais dois editores, Paula Scher e Ken Robbins, colaboradores dos temas do *Graphic*, e Pamela Vassil e Lilli Filipo, coordenadora de produção e gerente editorial, respectivamente.

O *Push Pin Graphic* sobrevivia de receitas de anunciantes e do desenvolvimento de anúncios em troca de serviços para a sua produção. Tinha oito mil clientes e três mil assinantes pagos. “O grupo de leitores do *Graphic* inclui ávidos seguidores, assim como directores de arte e directores criativos, que compravam o design e a ilustração do estúdio, mas raramente eram directorias magnatas de grandes corporações na lista de inscrição.” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.18). Para grandes clientes corporativos, o Push Pin Studios era muito excêntrico. Para além disso, os seus trabalhos passaram a adoptar um estilo previsível e *mainstream* para os seus clientes. Foi produzida a 86ª edição, a última de todas, em 1980. Do mesmo modo, terminou o Push Pin Studios.

No entanto, como resultado, o *Push Pin Graphic* transformou-se numa grande influência para os directores de arte que o encomendavam e para os leitores que o compravam, através da introdução da ilustração conceitual e do design gráfico eclético, combinados. Foram oferecidos prémios e o Push Pin tornou-se um estilo de referência nos cursos de design hoje em dia.

“O *studio* tinha prosperado e se tornado uma influência sobre a história do design gráfico americano, devido, em grande parte, à nossa publicação modesta.” (Chwast, Heller & Glaser, 2004, p.9).



Fig. 3 • Um exemplo de uma capa de álbum feita por Barney Bubbles

3.2. Barney Bubbles

Barney Bubbles nasceu na Inglaterra em 1942, tendo como nome verdadeiro Colin Fulcher. O seu trabalho envolve sobretudo o design gráfico e a direcção de vídeo para o campo da música, onde “ele é conhecido pela sua distinta contribuição ao design gráfico associado à cena da música independente britânica durante os anos 1970 e início dos 80. Trouxe uma consciência informada da arte do século XX e os movimentos de design (Construtivismo Russo e Futurismo em particular) para a galeria Pós-Punk” (ME, 2006). Trazia nas suas imagens uma grande complexidade visual e enigmas, cheios de detalhes e inovação, arrastando o melhor dos cartazes psicadélicos para o design de capa de álbuns, sendo extremamente hábil no seu trabalho, tanto na área de design como na ilustração, possuindo como grandes influências o Expressionismo, Dadaísmo, Construtivismo e Poesia Concreta. Desenvolveu capas de discos, logótipos, insígnias e vídeos promocionais para vários artistas e músicos. Suicidou-se em 1983 em Londres e ninguém ficou a saber porquê. Tornou-se assim numa das figuras mais misteriosas e influentes no design gráfico, sendo “descrito pelo *The New York Times* como *um herói para os jovens designers*” (Freebook. n.d.).

3.3. Christoph Niemann

Christoph Niemann nasceu e estudou na Alemanha em 1970 e, em 1997 foi para Nova Iorque, onde conseguiu tornar-se (até hoje) num ilustrador, designer gráfico e escritor (incluindo de livros infantis). Embora por vezes saiba desenvolver trabalhos com temas sérios, o seu estilo define-se por um misto de divertimento e experiências engraçadas, cheias de criatividade e originalidade, onde retrata características singulares da vida de um nova-iorquino. “A principal característica do seu trabalho são brincadeiras com conceitos visuais, usando trocadilhos e ironia. Possui um humor provocador, expresso através de um estilo simples, por vezes quase pictográfico, sempre brincando com conceitos visuais” (Ilustradores & Designers, 2009). Chegou até a desenvolver o livro *I Lego NY*, com fotos de objectos e locais de Nova Iorque e de como as coisas funcionam na cidade, através de peças de Lego e tipografia à mistura. Também desenvolveu o livro *That’s How*, onde mostra como as coisas funcionam através de ilustrações extravagantes e engraçadas, servindo-se sobretudo de animais (muito utilizados em todos os seus trabalhos).

Já trabalhou e participou na *The New Yorker*, *The New York Times Magazine*, *American Illustration*, *Atlantic Monthly*, etc. Faz parte da AGI (Alliance Graphique Internationale), que lhe atribuiu vários prémios, e do Art Directors Club Hall Of Fame.

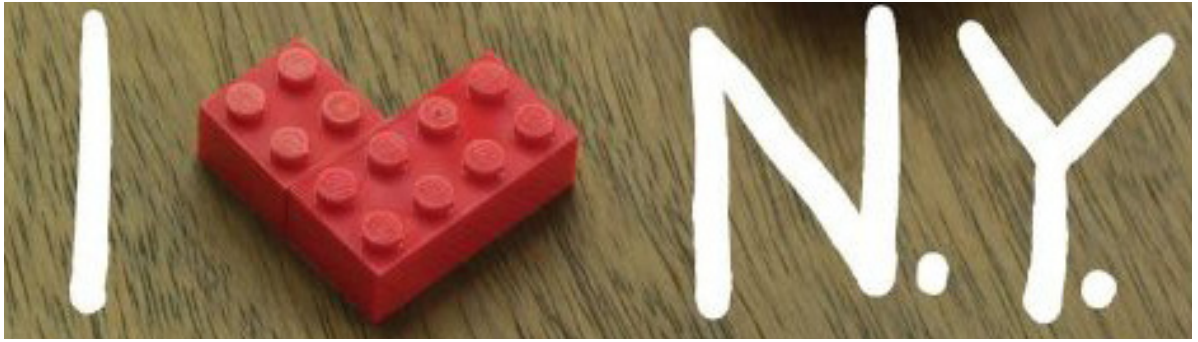


Fig. 4 • Capa do livro "I Lego NY" de Christoph Niemann

3.4. Hipgnosis

Hipgnosis tratava-se de um grupo britânico de design de arte, composto por Storm Thorgerson, Aubrey Powell e Peter Christopherson. O trabalho gráfico deste grupo identifica-se sobretudo pelo desenvolvimento e criação de capas de álbuns para músicos e bandas de rock, realizando algumas das capas mais inspiradas de sempre. De acordo com os nomes dos álbuns ou até mesmo com as letras das músicas, o Hipgnosis procurava criar imagens psicadélicas e cheias de ambiguidade. Tudo começou em 1968, quando Thorgerson e Powell foram convidados a conceber uma capa para o segundo álbum dos Pink Floyd, chamado *A Saucerful of Secrets*. Estudantes de arte e de cinema, em 1970, depois de formados, criaram as suas próprias instalações e juntos tomaram uma “nova abordagem no design do álbum, sendo fortemente orientado para a fotografia, e foram pioneiros no uso de muitas inovações visuais e técnicas de embalagens. Em particular, as fotos surreais de Thorgerson e Powell eram elaboradamente manipuladas, utilizando truques inovadores de câmara escura, exposições múltiplas, retoque *airbrush* e mecânicas de cortar e colar, técnicas baseadas que foram precursoras de um filme do que viria, mais tarde, a ser chamado *photoshopping*” (Benson, n.d.). Existe, portanto, uma grande qualidade cinematográfica nos seus projectos, interpretados tanto como fotos de filme, como design gráfico, combinando também logós de tinta e ilustração em alguns dos seus trabalhos. Entre muitas das capas famosas que desenvolveram para várias bandas, encontramos as dos Pink Floyd, Led Zeppeling, Genesis, AC/DC, Yes, T. Rex, etc. Em 1983 o grupo separou-se e apenas Thorgerson manteve-se a desenhar capas de álbuns até hoje.



Fig. 5 • Capa do álbum *A Saucerful of Secrets* da banda Pink Floyd

3.5. Jamie Reid

Jamie Reid nasceu em 1947 na Inglaterra. Artista radical e anarquista, o seu trabalho baseia-se nos seus ideais e convicções, sobretudo em defender a liberdade civil, transmitindo nas suas formas e elementos gráficos toda a sua raiva apaixonada e humor selvagem, procurando mostrar os problemas dos nossos tempos, de forma a captar a atenção dos outros e tentar mover a energia e espiritualidade de todos. “É essa dialética entre o gnosticismo e dissidência que está no coração da prática Reid e faz dele um dos grandes artistas iconoclastas ingleses” (Jamie Reid, n.d.). Influenciado pela cultura Punk, pretende ser iconoclasta de todos os valores clássicos, onde a música – sob a forma do punk rock – é reconhecidamente o principal pilar do movimento e a sua subcultura, com letras de carácter contestador, como se fossem a nota de um resgate. O designer Jamie Reid ignora propositalmente conceitos básicos de design nos seus trabalhos, como a visibilidade, a simplicidade e a padronização, e combina-os com fotografia, pintura e ilustração. Desenvolveu trabalhos para os Sex Pistols e a imprensa *Suburban*.

3.6. Marian Bantjes

Marian Bantjes é uma designer que também se define como ilustradora, tipógrafa e escritora. Nasceu em 1963 e 20 anos depois entregou-se à área da comunicação visual, trabalhando em tipografia para livros durante 10 anos. Mais tarde, mesmo depois de ter orientado a sua própria empresa de design durante 9 anos (a Digitopolis Media Corporation), decidiu “iniciar uma experiência no seguimento do amor em vez de dinheiro, fazendo um trabalho que era totalmente pessoal, obsessivo e por vezes simplesmente estranho” (Bantjes, n.d.).

Os seus trabalhos destacam-se por serem altamente detalhados, combinando formas caligráficas e tipográficas, com ornamentos e padrões em linha, precisos e vectoriais, combinando a área da ilustração com o design e tipografia. Cria um estilo gráfico tão pessoal, utilizando influências do Arts e Crafts e estilos célticos, entre outros, onde a sua originalidade procura utilizar o ornamento como um elemento útil e necessário ao trabalho.

Actualmente encontra-se em Vancouver, no Canadá, e é considerada uma das designers e artistas gráficas mais inovadoras da actualidade, trabalhando para várias empresas, organizações e designers, e fazendo parte da AGI (Alliance Graphique Internationale).



Fig. 6 • Um dos cartões para o *Valentines's day*, feitos por Marian Bantjes

3.7. M/M Paris

Trata-se de um pequeno grupo e estúdio de arte e desenho, criado em 1992, em Paris, composto pelos franceses Mathias Augustyniak e Amzalag Michael. Define-se como um estúdio bastante inovador e recente, que trabalha numa grande variedade de áreas como a arte, design, música e moda. A sua originalidade baseia-se não só na combinação e adaptação da ilustração com fotografia, design gráfico e tipografia, mas também por a envolver no mundo criativo da moda, conseguindo revitalizar o suporte do cartaz, e transformando o vulgar em algo mais. “Uma imagem nunca nos interessa apenas como tal. A sua relevância está em conter uma soma de diálogos, histórias, experiências com diversos interlocutores e no fato de induzir a um questionamento desses valores pré-existentes. É isso que a torna, para nós, uma imagem relevante. Uma boa imagem deve estar entre duas outras igualmente boas: uma anterior e outra que ainda está por vir” (Ralston, 2011). Foram influenciados pelo estilo Pós-Punk, bem como pela escola rigorosa suíça e escola sensível polaca, criando trabalhos totalmente ilustrativos, inéditos e expressivos, e também intelectuais e elegantes. Foi com Yohji Yamamoto que ganharam notoriedade e possuem clientes como Louis Vuitton, Calvin Klein, *V Magazine*, *Vogue*, Madonna, Björk, Stella McCartney, entre muitos outros.



Fig. 7 • Um exemplo de um cartaz de moda feito pelo estúdio M/M Paris

3.8. Non-Format

Non-Format trata-se de um estúdio que primariamente foi sediado em Londres em 2000 e que trabalha num gama de projetos que inclui direção de arte, design e ilustração para a indústria da música, artes e cultura, moda e propaganda. Composto pelo norueguês Kjell Ekhorn e o britânico Jon Forss, trata-se de um dos estúdios mais conhecidos e cobiçados, uma vez que se tornaram originais e inovadores na utilização da tipografia nos seus trabalhos, com uma nova abordagem, adaptando-a também à ilustração e outros elementos gráficos. Foram sobretudo influenciados pelos trabalhos dos anos 60, de artistas da Pop Art como o Andy Warhol, no apreço pela qualidade gráfica dos objectos do quotidiano, procurando pelo original e invulgar.

Possui como clientes a Coca-Cola, Nokia, Adobe, o *New York Times*, etc., e também já recebeu vários prémios como a New York ADC Gold, D&AD Yellow Pencil, entre outros. Actualmente, apesar de os dois co-fundadores se encontrarem em locais diferentes (em Oslo, na Noruega, e em Minneapolis, nos EUA), “o duo colabora estreitamente em todos os projectos e agradece a Alexander Graham Bell, aos Irmãos Wright e aos fundadores do Skype por ajudarem a tornar isso possível” (Non-Format, n.d.).



Fig. 8 • Um exemplo de uma capa de álbum feito pelo estúdio Non-Format

3.9. Paul Davis

Paul Davis é de um famoso designer gráfico e ilustrador, cujo nome e trabalhos passaram pela *Push Pin Graphic*, dos Push Pin Studios, de 1959 a 1963. Nasceu e cresceu em Oklahoma e frequentou a School of Visual Arts em Nova Iorque. As suas primeiras ilustrações surgiram na *Playboy* em 1959 e foi nos anos 60 foi quando começou a marcar e a desenvolver um estilo bastante pessoal, combinando os seus projectos de design com a área de ilustração cheia de primitivismo e a Folk Art. Foi logo chamando a atenção de vários directores de arte e empresas nos EUA e no estrangeiro criando trabalhos com um estilo que teve um enorme impacto na área da ilustração, num curto espaço de tempo. “No início dos anos 1960, ele tinha desenvolvido uma persona visual distinta que, devido a uma confluência única de artes primitivas e folclóricas, trouxe um novo e fresco olhar americano à ilustração. (...) Desde os anos sessenta até o presente, ele contribuiu com algumas abordagens paradigmáticas para a mistura eclética de arte gráfica americana.” (AIGA, 1990).

Já recebeu bastantes prémios (Medalha AIGA, entre outros), possui inúmeros clientes (onde entre os quais se incluem, por exemplo, o *New York Times*, a Disney, a Adobe, etc.), já foi director de arte do Joseph Papp’s New York Shakespeare Festival de 1984 a 1992 e actualmente docente da School of Visual Arts, membro da American Academy, em Roma, do Art Director’s Hall of Fame, do Applemaster program, entre muito mais.



Fig. 9 • Trabalho de Paul Davis para Bell System

3.10. Roger Dean

“Roger Dean é um artista e designer internacionalmente reconhecido, cujas imagens sugestivas e visionárias com gráficos associados, logótipos e letras, criaram um novo gênero de trabalho” (Dean, n.d.). Nasceu em 1944, possuindo uma influência surrealista, o seu trabalho é característico e definido por pinturas e ilustrações de paisagens exóticas e fora do vulgar, sendo escolhido para o desenvolvimento de várias capas de discos e álbuns de bandas de rock nos anos 70 e 80, tendo tido como clientes os Led Zeppelin, Uriah Heep, Yes, etc.



Fig. 10 • Exemplos de capas de álbuns feitos pelo designer e artista Roger Dean

3.11. Vaughan Oliver

Vaughan Oliver nasceu em 1957 em Inglaterra e “é um dos designers gráficos mais consistentemente inovadores e significativos que surgiu nos últimos 15 anos” e “que mudou a face dos gráficos britânicos na década de 1980” (Poynor, nd). O seu trabalho destaca-se sobretudo no mundo da música, introduzindo ao mesmo tempo elementos ilustrativos e brincadeiras com tipografia. Procura o escuro nas imagens em combinação com uma expressividade gestual, onde pretende sempre atribuir “uma sensação de mistério ou ambiguidade no meu trabalho, que eu acho que deixa um pedaço aberto para que o espectador possa trazer sua própria interpretação” (Computer Arts, 2009). Está ligado aos estúdios 23 Envelope e v23, e os seus trabalhos mais conhecidos encontram-se nos The Pixies, Scott Walker, Heidi Berry, Ultra Vivid Scene, Cocteau Twins, entre outros, e para a editora de música 4AD em Londres, onde desenvolve capas de álbuns e cria para os músicos uma identidade e marca completamente diferente na música contemporânea.

Motion Graphics • são na verdade gráficos que utilizam filmagens em vídeo e animação, som e tecnologia electrónica, para transmitir uma transformação visual de algo, trazendo sensação movimento;

3.12. Why Not Associates

Trata-se de um estúdio lendário em Londres constituído por David Ellis, Andy Altmann e Mark Penfold, que desenvolve design digital e editorial, identidades gráficas, *motion graphics*, vídeo, multimédia, arte pública e ambiental, etc. Tendo estudado na Royal Academy of Arts em Londres, os três fundadores completam-se, sendo Greenhalgh o adorador por *motion graphics* e vídeo, enquanto os outros dois são mais interessados em tipografia e design.

Uma grande característica deste estúdio liga-se sobretudo ao seu espírito aberto pela novidade e mudança, numa procura pelo novo, evitando uma só teoria, estilo ou filosofia. Torna-se curioso pela sua mentalidade que se vai diversificando, assim com os seus trabalhos, procurando sempre em praticar o que lhes parece interessante. Como tal, a própria combinação entre a ilustração e muitas outras áreas diferentes não é posta de lado, mas torna-se útil. “Sim, somos conhecidos por empurrar as fronteiras. Mas as nossas experiências vêm sempre servir o propósito dos nossos clientes, e é por isso que muitos deles continuam a voltar para nós projeto após projeto” (Why Not Associates, 2011). Possuem clientes como a BBC, Samsung, Audi, Grace Jones, Victoria and Albert Museum, etc.



Fig. 11 • Mesmerization, Why Not Associates

Mouse • é um equipamento de entrada (tal como o teclado), que auxilia no processo de entrada de dados, com a função de movimentar o cursor no ecrã do computador;

4. A Ilustração Contemporânea: Contexto dos Anos 90

Nos anos 90 todas as formas e técnicas que os ilustradores e designers gráficos conheciam e haviam utilizado até então para a construção dos seus trabalhos, sofreram uma grande transformação e alteração tecnológica.

4.1. O Computador

Em 1984 surgiu o primeiro computador pessoal que marcou a época da revolução digital, criado por uma empresa norte-americana multinacional chamada Apple, fundada por Steve Wozniak e Steve Jobs. Este novo aparelho inovador e original intitulava-se de Macintosh, com uma *interface* gráfica baseada na navegação de ícones, pastas e janelas, onde lhe foi adicionado também o dispositivo *mouse*.

Ainda, associado ao Macintosh, surgiu mais tarde o *PostScript* da Adobe Systems (uma linguagem de comunicação entre computadores e impressoras, e que permitiu o surgimento do formato de fontes vectorial, ou seja, as primeiras fontes digitais para além das bitmap), e a partir deste, surgiu também o *Portable Document Format*, mais conhecido como PDF, sendo considerado um formato eficiente de envio de ficheiros para a impressão.

Mais tarde, o Macintosh tornou-se mais acessível aos seus interessados a nível de custo e com programas e aplicações melhoradas, incluindo o programa PageMaker (programa edição de *layout* de páginas), que mais tarde foi substituído pelo Adobe InDesign. São programas que conseguiram afectar bastante o mundo da produção gráfica, da publicidade e do jornalismo.

“A tecnologia digital e *software* de ponta também expandiram o potencial criativo ao possibilitar a manipulação inédita de cor, forma, espaço e imagens” (Meggs & Alston, 2009, p.627). Com isto, os designers e ilustradores gráficos com os seus computadores pessoais em casa, começaram a explorar, através desses equipamentos digitais, as suas áreas com técnicas diferentes. “A linguagem do design gráfico através da utilização do computador levou à experimentação de ideias Modernistas, Pós-Modernistas, estilos retro, explorando diferentes técnicas digitais, criando pluralismo e diversidade na profissão” (Lacerda, 2007). Podiam recortar imagens e fotografias, manipulá-las, alterar tamanhos, cores, texturas, posições, construir novos *layouts*, seleccionar espaços, corrigir, criar e editar, imprimir, modificar manualmente, digitalizar, etc.

Tudo isso influenciou os designers gráficos e ilustradores dos dias de hoje, no incentivo de explorar novas formas de criar ilustração e design gráfico, e combinando as duas coisas. Temos o exemplo de April Greiman, que foi uma dos grandes designers gráficos revolucionários, que soube das possibilidades que o computador e as novas tecnologias digitais poderiam dar, sendo uma das pioneiras da sua utilização e integração com o design gráfico. Ela explorou a combinação entre tipografia e arte, a palavra e a imagem, e procurava reinventar o espaço permitido através

Adobe InDesign • aplicação da Adobe Systems desenvolvido para trabalhar com a organização e edição de *layout* de documentos, com recurso a grelhas;

PageMaker • aplicação no campo da produção gráfica, de material publicitário e jornalístico, comprada pela Adobe Systems e substituída pelo Adobe InDesign;

de colagens, introdução de elementos digitais, pixilização e digitalização. “Na tradição do design gráfico no século XX, tinha que se ser um grande tipógrafo, um grande ilustrador, designer ou fazer um grande cartaz. Agora somos confrontados com imagens em movimento, a World Wide Web, e aplicações interactivas. O mundo mudou e está a mudar o campo para enfrentá-lo” (AIGA, 1998).

4.2. A Internet

Nos anos sessenta foi na empresa DARPA – Department of Defense Advanced Research Projects Agency – nos Estados Unidos, que foi criada a ARPAnet, o primeiro nome que definia o objectivo da Internet, conseguindo interligar computadores através de uma rede, transferindo dados mais facilmente. Mais tarde, em 1986, esta última foi substituída pela NSFNET, dependente da NSF – National Science Foundation – que interligava super-computadores pelos Estados Unidos.

Foi então que em 1991, finalmente chamada de Internet, começou a ser espalhada para um público mais amplo, como escolas, faculdades e empresas. A partir de 1997, existiram cada vez mais aderentes a este serviço, chegando a milhões de utilizadores, criando uma “comunidade mundial electrónica” (Meggs & Alston, 2009, p.645). Ainda, com isto, também foi desenvolvido o chamado WWW – World Wide Web – por Tim Bernes-Lee em 1990, juntamente com o HTTP – Hypertext Transfer Protocol –, o HTML – Hypertext Markup Language –, e ainda o URL – Uniform Resource Locator. Tudo isto ajudou para que a informação na Internet fosse mais alcançável, acessível e fácil de utilizar, aumentando com uma rapidez incrível o número de utilizadores.

Actualmente, praticamente em todo o lado e em todo o mundo surge Internet, assim como aumentou ainda mais o número de utilizadores. Revolucionou a forma como as pessoas se comunicam, trouxe acessibilidade e simplicidade no encontro de informação, inovando e trazendo a cada dia novos conteúdos interactivos que evoluem cada vez mais, ligados seja por texto, vídeo, imagens e som. A internet trouxe grandes ideias, facilidades e inovações, onde o seu “crescimento explosivo ao longo do final dos anos 1990 abriu novos horizontes para o design gráfico com os profissionais e indivíduos que a utilizam para produzir *sites*” (Meggs & Alston, 2009, p.647). Não só, mas também foi útil para os ilustradores, que começaram a explorar a ilustração de outra forma, criando imagens digitais, combinando técnicas mistas do virtual e material, aprendendo novos programas de manipulação, edição e criação, também utilizando 3D, procurando por novos estilos. Mesmo para quem não sabe muito de ilustração, ou sobre um determinado estilo ou conceito ligado a esta área, basta um clique para que essa pessoa consiga chegar à informação que precisa e começar a aplicá-la.

Uma grande vantagem que a Internet trouxe aos designers gráficos e ilustradores foi também a possibilidade de, não só um melhor acesso e difusão de informação e novas ideologias, ou pela ajuda que trouxe em criar e melhorar a qualidade de ensino nestas áreas, mas também porque permitiu que conseguissem trabalhar individualmente com mais facilidade, sem terem a necessidade de ter mais profissionais de outras áreas para criar os seus projectos, para o bem ou para o mal. “Nos anos 1990, a tecnologia digital possibilitou que uma única pessoa operando um micro-computador controlasse a maioria – ou mesmo a totalidade – dessas funções” (Meggs & Alston, 2009, p.627).

4.3. Imagem Digital

Com o surgimento do computador Macintosh, a evolução de novos programas e aplicações, aparecimento da Internet e maior acessibilidade de comunicação e informação, houve uma grande alteração na forma e nos meios dos ilustradores criaram as suas imagens. “Essas montagens electrónicas incomuns dos anos 1980 eram prenúncios da posterior revolução na edição de imagens, quando milhares de designers, ilustradores e fotógrafos passaram a utilizar quotidianamente computadores com programas de desenho, pintura e manipulação de imagens” (Meggs & Alston, 2009, p.644).

Na altura dos anos 50 e 60, em que a fotografia era considerada como um grande expoente material, um testemunho e documento da realidade, deixou de ser louvada a partir dos anos 90, perdendo totalmente o seu valor. Os ilustradores deram conta que, com o surgimento do computador, de programas de manipulação e criação de imagens digitais, poderiam expandir as suas ideias e transformá-las de forma mais fácil. Deixou de existir o problema de falta de acesso a equipamentos necessários (principalmente pelo seu preço), ou o limite que existia entre a fotografia, a ilustração e o design gráfico, uma vez que a partir desse momento uma única pessoa poderia concretizar todas essas funções no seu próprio computador. Juntamente com a disponibilização da Internet e da World Wide Web, quebrou-se ainda mais as barreiras do acesso à informação e comunicação, permitindo a transmissão e procura de curiosidades e mensagens a outros profissionais.

Foi tudo isso que levou a surgir as primeiras imagens digitais. Foram elas distinguidas em dois tipos: a *bitmap* e a vectorial. As imagens *bitmap* ou pixelizadas são construídas através da formação de *pixéis* (uns quadrados muito pequenos). “Embora a produção digital de hoje pode ser um simulacro perfeito do que a mão produz, durante o início dos anos 2000 surgiu o estilo Digital – ou pixelização – que presta homenagem ao que poderia ser chamado de *primitivismo do computador*” (Heller & Chwast, 2008, p.172). As vectoriais são baseadas em vectores matemáticos, e não perdem qualidade quando a imagem é aumentada. Como exemplo de programa que trabalha

com o primeiro tipo de imagem é o Adobe Photoshop, e para o segundo, o Adobe Illustrator, ou Corel Draw. Existe também o chamado processo de vectorização, que consiste em transformar uma fotografia em uma imagem vectorial digital.

Ainda, para além de tudo anteriormente referido, também surgiram outros *softwares* que permitiam a criação e modelação de Imagem 3D (dando a ideia de profundidade e perspectiva aos objectos criados), e novos dispositivos como as *tablets* gráficas, que permitem ao ilustrador desenvolver a sua imagem com uma maior liberdade de traço, directamente em frente a um monitor, aproximando o gesto do desenho à mão. Assim, a ilustração procurou mostrar que se tornou numa área que procura explorar diversos processos digitais, e que se adapta.

Com o tempo e nos dias de hoje, a ilustração tem conseguido transformar-se num elemento pictórico que ultrapassa a sua função tradicional tornando-se independente do texto, e para além disso, uma área com ligações históricas à banda desenhada e ao cinema de animação.

Parte Teórica

B • Ilustração Contemporânea Portuguesa: Testemunhos

Não existe ainda uma história da ilustração portuguesa completamente definida. A informação disponível encontra-se muito espalhada e fragmentada, mas sabe-se que “os magazines eram um campo de experimentação ideal para os novos ilustradores marcarem a sua estética.” (Ler, 2010), conseguindo assim trazer mais facilmente a entrada do Modernismo para Portugal.

O que se tem a certeza, é que a área de Ilustração em Portugal encontra-se, tal como muitas outras áreas intelectuais, ainda por explorar e ser definida cultural, conceitual, contextual e historicamente, com clareza e apreciação, situando a ilustração portuguesa em geral na História de Arte.

Apesar de tudo, faz-se a referência a uma personalidade portuguesa que, para além de estar a realizar pesquisas e recolha de materiais para criar uma História da Ilustração Portuguesa, foi também ilustrador e hoje é mencionado como uma grande referência na fusão do design e da ilustração, tal como os exemplos anteriormente referidos de designers e estúdios, sendo um designer gráfico português que melhor representa a utilização e a valorização da ilustração: Jorge Silva.

Workshop • define-se como uma actividade ou reunião de pessoas interessadas pelo mesmo assunto e área, para discussão ou ensino desse mesmo campo;

I. Personalidade Portuguesa: Jorge Silva

Jorge Silva tem o curso Complementar de Artes Gráficas da Escola António Arroio, e frequentou por seis anos a ESBAL. Possui uma bagagem profissional bastante dedicada e ligada à direcção de arte de publicações periódicas, e à ilustração editorial. Exemplos de publicações que se manifestou como director de arte encontram-se: *O Combate*, entre 1978 e 2003; *O Independente* de 1991 até 2000; suplementos do *Y e Mil Folhas* do *Público* de 2000 a 2001; *20 Anos* de 1997 a 1998; *Ícon* de 1999 a 2001; do Grupo Editorial LeYa, de 2007 a 2010; a revista *Pública* de 2002 a 2004; a revista *Ler* e a revista *LX Metrópole* do Parque Expo SA.

Foi também director criativo do Salão Lisboa de Banda Desenhada e Ilustração de 1998 a 2001, organizada pela Bedeteca de Lisboa. Em associação ao Salão, foi responsável pelo design pelos Catálogos de Ilustração Portuguesa em todas as suas edições (1998, 1999, 2000, 2001, 2002 e 2004), que foram desenvolvidos por concursos, no qual também Jorge Silva participou como júri. Ainda, desenvolveu o design do livro *Colecção Imagens de Bolso* sobre André Ruivo e André Carrilho, *El Alma de Almada El Impar*, sobre Almada Negreiros, *Combate Ilustrado* com a história da ilustração presente neste jornal durante 21 anos, entre outros.

Foi ilustrador de 1986 e 1994, onde publicou trabalhos no *O Combate*, no *Contraste*, *O Independente*, o *Expresso* e *O Jornal*. Também organizou várias exposições, nomeadamente, sobre as ilustrações do *Combate* em duas exposições, na Livraria Assírio e Alvim em 1990 e na Galeria Monumental em 1990; no Salão Lisboa em 2004, a exposição Anos 90; uma exposição individual na Casa da Memória em 1991, etc.

Para além disso, tem ganho inúmeros prémios. Entre eles: 26 prémios atribuídos pela SND – Society for News Design – em 2002, pela direcção de arte dos suplementos *Y e Mil Folhas* do jornal *Público*, referentes a 2001; “um gold award, um silver award, 16 Awards of Excellence e um Judge’s Special Recognition para a categoria de Entertainment Page Design, um gold Award para a categoria de Illustration Individual Portfolio e 6 Awards of Excellence para a categoria de Illustration Single” (Universia, 2008), entre muitos outros.

Actualmente encontra-se a trabalhar e a orientar a empresa Silva|designers desde 2001, e a exercer ensino na disciplina de Design no Mestrado de Edição Infantil da Universidade Católica, em *workshops* e cursos de pós-graduação em escolas de Lisboa e no Porto. Procura sobretudo interligar o ensino com a área de direcção de arte, estando esta também direccionada para a ilustração. Por fim, como já foi referido, este encontra-se actualmente a desenvolver um repositório de materiais ilustrativos e referências de ilustradores portugueses, procurando publicar uma obra que consiga definir a História da Ilustração Portuguesa. É ainda membro da AGI, uma selectiva associação internacional de designers presidida pela designer Paula Sher, e é o editor e coordenador da colecção *D*, dedicado ao design e aos designers portugueses publicada pela Imprensa Nacional, Casa da Moeda.

É considerado um dos melhores designers portugueses e um ilustrador bastante versátil, algo visível pelas suas ilustrações editoriais, sendo o responsável pela abertura do *O Combate* à ilustração. O seu trabalho também é bastante valorizado pela sua “capacidade de adequar o trabalho de um ilustrador às características tipográficas de uma determinada publicação” (The Ressabiator, 2008), de expressar a sua área e o seu trabalho criticamente, sobre o estado mais alargado deste tipo de profissões que desempenha, consciente da história e das tendências actuais do design gráfico e da ilustração.

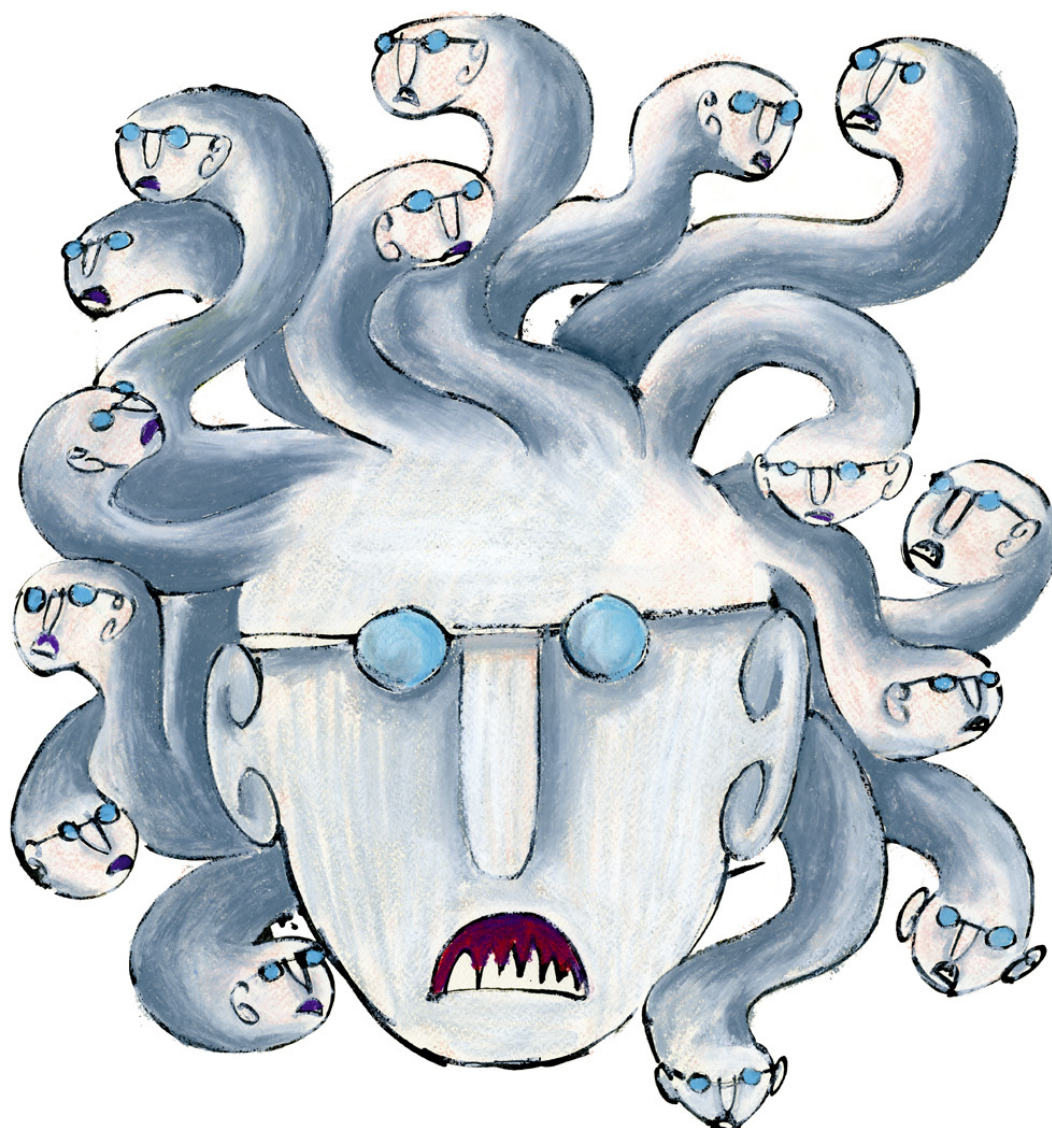


Fig. 12 • Ilustração de Jorge Silva “O Capital com rosto, Heitor de Sousa, *Combate* 130, Maio 1990, tinta da china e pastel de óleo” (Silva, 2012)

2. Bedeteca de Lisboa

A Bedeteca de Lisboa surgiu por volta de 1996, integrada no Palácio de Contador-Mor nos Olivais, em Lisboa, onde se encontra também a Biblioteca Municipal dessa mesma freguesia. Como João Paulo Cotrim afirma, foi criada “na sequência de várias colaborações entre a revista *LX Comics* e o Pelouro da Cultura, sob responsabilidade de João Soares, surgiu a ideia de aproveitar o acervo de BD que estava disperso por várias bibliotecas da rede municipal para criar uma biblioteca especializada com um programa de animação, exposições e edição” (Pina & Cleto, 2006).

Como objectivo, “tendo em vista a importância da educação artística na formação das crianças e dos jovens, a Bedeteca de Lisboa pretende desenvolver e divulgar a prática da banda desenhada e da ilustração como ferramentas pedagógicas para serem utilizadas pelos agentes educativos, com os seguintes objectivos: motivação à leitura, desenvolvimento de competências para a análise e interpretação de textos, transformar, adequar a linguagem escrita em linguagem visual, conhecer autores clássicos e contemporâneos das áreas de BD e ilustração.” (Bedeteca de Lisboa, 2002).

Definida como uma biblioteca totalmente associada e dedicada à ilustração e banda desenhada, nela encontravam-se por volta de 5000 a 8000 volumes com vários géneros da BD (que vai desde novelas gráficas a ficção científica, aventuras, super-heróis, western, policial, adaptações literárias, erótico, alternativo, infantis, históricas, fanzines, etc.). Todos os seus recursos vinham desde os anos de 1920 até à actualidade. Apoiou a edição de novos autores de banda desenhada e de ilustradores, realizou exposições e encontros e o Salão Lisboa de Banda Desenhada e Ilustração, grande impulso para novos valores da banda desenhada e ilustração contemporânea.

Dirigia-se a crianças (a partir do 1º ciclo), adolescentes, jovens adultos e adultos em geral, um público abrangente, para que ganhassem o hábito de leitura na área da Banda Desenhada, totalmente eclética, desde Portugal estendendo-se pela Europa, os Estados Unidos, o Japão, e muito mais. Ainda, encontrava-se integrada com outras Bibliotecas de forma a conseguir alcançar o seu objectivo de promover um maior interesse de leitura de BD: Bibliotecas LX, Bibliotecas da Rede Nacional de Bibliotecas Públicas, como a Biblioteca Ideal, Destaques e Recortes (Revelar LX, 2003). Promovia também trabalhos de investigação sobre a área de BD e Ilustração, disponibilizando documentação.

O ideólogo e primeiro director da Bedeteca de Lisboa foi João Paulo Cotrim, que se manteve desde 1996 até 2002, tendo como seu director de arte o designer Jorge Silva. Mais tarde foi Rosa Barreto que ficou como responsável da Bedeteca, de 2002 a 2010.

No entanto, desde o momento que Rosa Barreto saiu da Bedeteca de Lisboa, esta instituição começou a ter problemas a nível de verbas e um maior declínio na programação cultural, com manutenção e funcionários reduzidos. Passado um tempo, foi indicado que a Bedeteca deixou de existir como equipamento cultural.

Apesar disso, ainda existem indicações de que esta seria reestruturada e integrada como um serviço especializado na Biblioteca Municipal dos Olivais, segundo a autarquia de Lisboa. No entanto, esta reestruturação ainda conta com várias críticas e controvérsias, uma vez que poderá extinguir-se a autonomia da instituição, relativamente à criação de exposições de autores de banda desenhada e de ilustração, aos espaços de debate e encontros entre autores desta matéria, trabalhos, projectos e outros planos.

2.1. João Paulo Cotrim

João Paulo Cotrim nasceu em 1965 em Lisboa, e “é um escritor e roteirista, assim como um investigador (na área de desenhos animados, ilustração e banda desenhada)” (Spam Cartoon, 2012).

Desempenhou o cargo de guionista em filmes de animação como *Algo importante* em conjunto com João Fazenda; *Um degrau pode ser um mundo* com Daniel Lima, e *Diário de Uma Inspectora do Livro dos Recordes* com Tiago Albuquerque. Ainda, teve a função de autor em trabalhos como André Carrilho – *O Rosto do Alpinista* em 2007; Fotobiografia de Rafael Bordalo Pinheiro em 2005; *Tango*, com colaboração do ilustrador Murai Toyonobu e do fotógrafo Rafael Navarro; *Afrontamento* em 2005, entre muitos outros. Também colaborou em histórias infantis, como a *A História Secreta de Pedro e o Lobo* em 2007, com João Fazenda; *Viagem no Branco*, com Miguel Rocha em 2004; *História de um Segredo* em conjunto com André Letria, em 2003, entre outros. Para além disso, colaborou em inúmeras publicações nacionais e estrangeiras, como a revista *Ícon*, TSE, *Cosmopolitan* e no jornal *Expresso*, como coordenador da revista *Ler*, entre outros. Actualmente é coordenador da Casa de Leitura do Gulbenkian e consultor do Centro Cultural de Belém.

Como grande incentivador de investigação na área da ilustração, foi João Paulo Cotrim que fundou a Bedeteca de Lisboa e a dirigiu desde o seu início, em 1996 até 2002. Com isto, também foi ele que comissariou as exposições dos Concursos de Ilustração Portuguesa no Salão Lisboa de Ilustração e Banda Desenhada, sendo o director desta última, e que publicou os Catálogos de Ilustração Portuguesa.

2.2. Catálogos de Ilustração Portuguesa

Os Catálogos de Ilustração Portuguesa são descritos como um grande testemunho português de enorme valor cultural, que procura “um panorama do que de melhor se tem produzido no campo da ilustração portuguesa, divulgar e promover os autores portugueses, criar e formar novos públicos para esta arte que, por excelência, articula o texto e a imagem” (Barreto, 2004). Associados à Bedeteca de Lisboa, foram desenvolvidos a partir de concursos anuais, desde 1998 a 2004 (exceptuando o ano de 2003) organizados no Salão de Lisboa de Ilustração e Banda Desenhada. Tinham como principal objectivo impulsionar o interesse de um público como

editores, designers gráficos, directores de arte e criativos, pela ilustração portuguesa dos dias de hoje, e ainda, promover o nome de vários ilustradores portugueses e o seu lançamento

Os concursos tinham por base um processo de selecção que começava com o envio de convites a ilustradores portugueses. Podiam participar com várias ilustrações, em processo de publicação ou inéditas, associadas ao ano anterior à publicação do catálogo. Também poderiam participar ilustradores que não fossem solicitados pela organização. A selecção era feita por um júri, normalmente composto por três a quatro pessoas, e sempre com um ilustrador convidado. Os trabalhos seleccionados tinham que seguir critérios como domínio técnico, originalidade, coerência formal e contemporaneidade. Depois, o júri tinha todo o direito de apresentar as ilustrações escolhidas nos catálogos e em exposição no Salão Lisboa. Assim, ficariam registados os melhores trabalhos da ilustração portuguesa daquele ano, marcando-os como um “testemunho único da história da ilustração portuguesa contemporânea” (Barreto, 2004). Essas ilustrações, colocadas nos catálogos, surgiam sem qualquer texto à sua volta para se articular, mas apenas criavam narrativas com a sua forma, a imagem ao todo, sem precisar de um contexto literário. Têm como objectivo servir como um grande instrumento de trabalho, não só para interessados nesta área, mas também para design, publicidade, propaganda, e outros meios de comunicação como a multimédia.

Entre os grandes impulsionadores destes concursos e da criação dos respectivos Catálogos de Ilustração Portuguesa encontram-se João Soares, João Paulo Cotrim e Jorge Silva (designer anteriormente descrito, como responsável pelo design dos Catálogos de Ilustração Portuguesa de 1998 a 2004, director de arte do Salão de Lisboa de Ilustração e Banda Desenhada de 1998 a 2001, e ainda júri).

Importa referir que estes mesmos catálogos e concursos foram realizados de acordo a uma grande influência: o homólogo *American Illustration*.

2.2.1. American Illustration

O *American Illustration*, é na verdade, um concurso anual sobre ilustração contemporânea, que dá depois origem a uma espécie de livro com as ilustrações seleccionadas por um júri, e um índice com todas as informações sobre as ilustrações em si, autores, agências, publicações, créditos, etc.

Tem como principal objectivo procurar mostrar uma outra forma de ver a ilustração, como um campo abrangente e em constante mudança, bastante utilizado nos meios de comunicação. Combina no mesmo meio grandes profissionais na área com estudantes ou pessoas menos experientes, que podem conseguir atingir algo novo ao serem seleccionados. “Por mais de um quarto de século, directores criativos no top usufruíram deste livro

para busca de inspiração e ao atribuir os melhores ilustradores do negócio. Dos artistas estabelecidos para estudantes, *American Illustration* apresentou as imagens que definem o nosso tempo. Ao longo dos anos cada ilustrador notável foi celebrado nestas páginas, de Sue Coe, Milton Glaser, Al Hirschfeld, e Andy Warhol, a Gary Baseman, The Clayton Brothers, Maira Kalman e Mark Ryden” (*American Illustration*, 2001).

Esses livros, foram reconhecidos e venerados por vários concursos de design (50 Books/50 Covers AIGA, The Art Directors Club, The Society of Illustrators e Print Regional Design), e bastante comentados entre profissionais na área de ilustração, design e directores de arte: “*American Illustration* tem sempre tomado uma visão oblíqua refrescante do seu assunto, mas a passagem do tempo indicou que a obra mais inovadora dos últimos 20 anos tem aparecido em suas páginas.” Milton Glaser (*American Illustration*, 2001).

2.2.2. Catálogos de Ilustração Portuguesa – Dados e Júri

A) Ilustração Portuguesa 1998

Neste catálogo João Paulo Cotrim faz uma retrospectiva do valor e brilho que uma ilustração pode ter, comparando-a com uma estrela, no seu texto *Tempo Perdido*.

Foca-se no facto que há medida que uma pessoa olha para o horizonte perdida nos seus pensamentos, o tempo não pára de andar e fugir. “É tempo perdido: sem orientação ou utilidade” (Cotrim, 1998). Tal como procurar descobrir o sentido da composição das estrelas no escuro da noite ou apenas admirar a sua beleza. É algo fascinante, mas perde-se tempo.

Então, para ele, se uma ilustração é tão bela como uma estrela, então também merece esse tempo perdido. E no Catálogo de Ilustração Portuguesa de 1998 existem dezenas de imagens reunidas através de um grande esforço. No entanto, estas não se encontram ligadas a um serviço de comunicação, mas “confirmam a sua participação num teatro do mundo” (Cotrim, 1998), e deixam o seu registo, a sua marca.

Neste catálogo participam ilustradores bastante profissionais e outros mais amadores ou desconhecidos. Existem nele ilustrações feitas com todo o tipo de técnicas, cor e conteúdo, compondo narrativas e identidades sem serem encomendadas. “Há de tudo e mais poderia haver” (Cotrim, 1998).

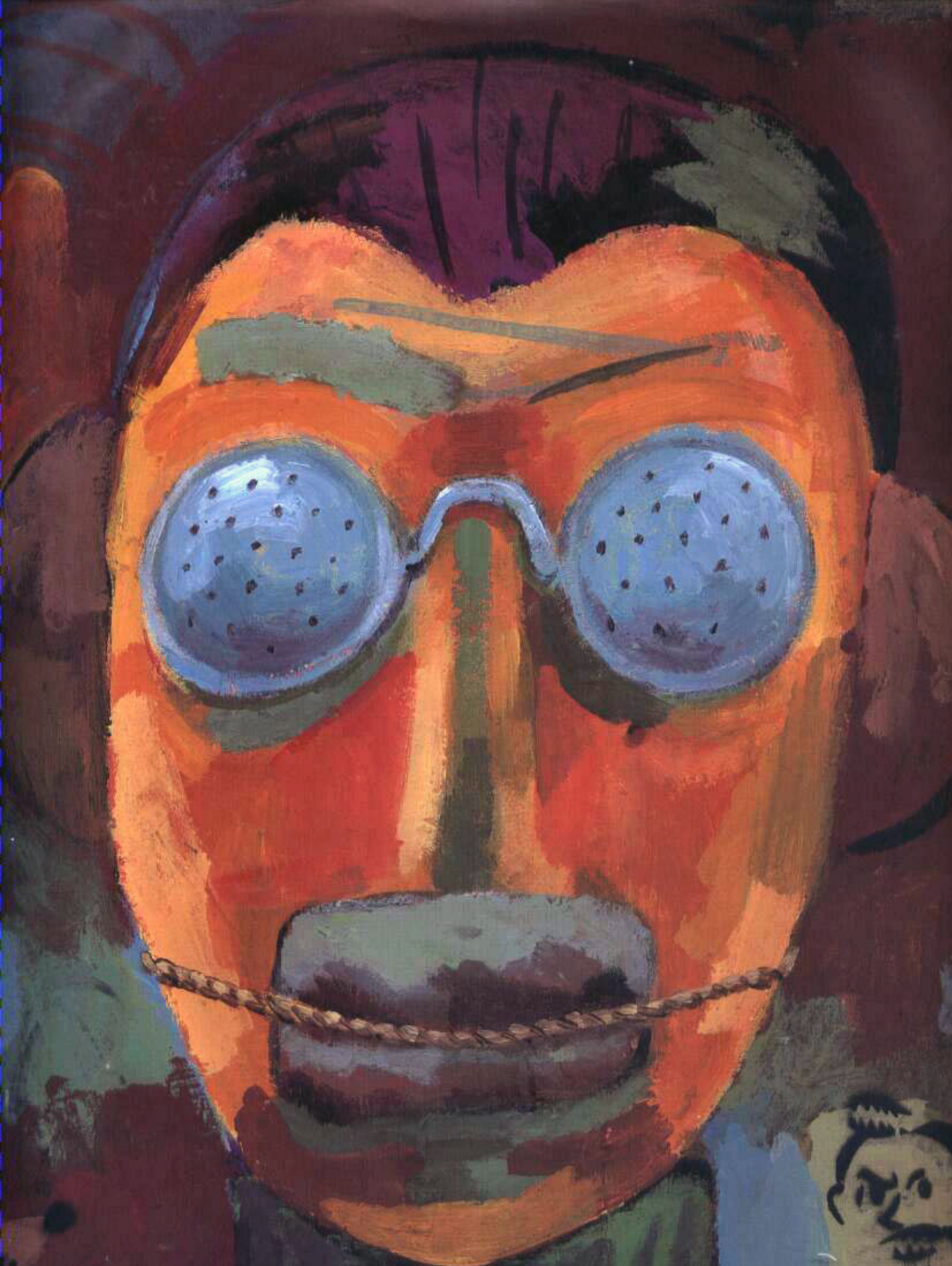


ilustração portuguesa 1998

Mas mesmo as ilustrações que utilizam várias experiências sentem o passar do tempo e o surgir de novidades, que as envelhece e ultrapassam. Apesar disso, continuam a emergir novas ilustrações a cada dia e novas técnicas com o passar do tempo. A ilustração continua sempre a surgir.

Neste catálogo participaram por volta de 82 ilustradores, com mais ou menos 286 ilustrações. Existem delas de vários tipos, principalmente a nível da sua utilidade. Por exemplo, se foram publicadas (em jornais, revistas, artigos), se são inéditas para o concurso ou foram feitas para livros, entre outros. Estima-se que neste catálogo estão presentes cerca de 154 publicações, 27 inéditas, 42 para livros e 6 para *sites*. Ainda, existem poucas delas feitas para CD-Rom e coreografia.

Gonçalo Pena

Gonçalo Pena é um artista plástico português que aplicou esse gosto pela pintura na ilustração. Nasceu em 1967 e formou-se em Belas Artes-Pintura em 1993 na Escola Superior de Belas-Artes em Lisboa, e no Mestrado de Ciências Da Comunicação na Universidade Nova de Lisboa. A sua carreira como ilustrador ficou marcada sobretudo pelos anos 90, onde desenvolveu vários trabalhos editoriais para jornais, semanários e revistas, como *O Independente*, *O Público*, *Ler*, *Egoísta*, entre outros.

“O seu trabalho, de grande densidade gráfica e matérica, cita frequentemente a tradição e história eruditas das artes plásticas, da música e da literatura” (Almanaque Silva, 2011).

Ganhou em 2001 um Single Illustration Award pela Society for News Design. Foi, de 1995 a 2005, professor de Desenho, Projecto e Pintura na Escola Superior de Arte e Desenho das Caldas da Rainha. Também tem desenvolvido e participado em várias exposições desde os anos 90, onde se integra no 1º Salão Lisboa de Ilustração e Banda Desenhada, pela Bedeteca de Lisboa, em 1998. O seu nome e trabalho foram seleccionados para a capa do Catálogo da Ilustração Portuguesa 1998.

Actualmente, deixou de praticar ilustração, vive e trabalha em Lisboa, e tem desenvolvido trabalhos de vários campos, sobretudo na pintura.

B) Ilustração Portuguesa 1999

Neste catálogo, João Paulo Cotrim reflecte no seu texto *O Olhar das Vozes* sobre a ilustração na actualidade, e define que as ilustrações (incluindo as presentes no catálogo) podem ser vistas como alegorias (levam a várias leituras e interpretações) e alegrias (mesmos as ilustrações mais escuras e frias, enriquecem os nossos dias).

Intensifica o facto das ilustrações presentes estarem mais concentradas no mundo editorial e infanto-juvenil, embora ainda surjam inéditas.

Nos jornais e revistas dessa actualidade, as ilustrações tendiam para o humor (caricaturas), mas também começavam a representar e explorar o abstracto, composições pessoais, indirectas, que obrigavam o leitor a pensar, não indicando logo o seu significado. Já no mundo infanto-juvenil, surgia cada vez mais a utilização de novas experiências, fossem mais complexas e extravagantes, e cheias de pormenores. Ainda existiam outras ilustrações, que continuavam a preferir os elementos planos e limpos, ou até o mais banal.

Cotrim destaca ainda a realidade de o computador ser cada vez mais utilizado na criação e manipulação de ilustrações, assim como também começaram a surgir mais trabalhos e ilustradores originais. São trabalhos que utilizam as técnicas tradicionais (colagem, paleta de cores), mas distinguem-se muito dos verdadeiros trabalhos manuais, e não deixam de ser interessantes e ricos por isso.

Destaca ainda a importância da cor, e a presença feminina na construção de corpos, onde “por via de temáticas e estilos, de opiniões e ondas, a mulher revela-se um olho que corrige o olhar” (Cotrim, 1999). Ainda, destaca a utilização do tema sexo e da sexualidade presente nas imagens do catálogo.

Por fim, revela que as imagens neste catálogo surgem como o *rostro* no topo do final do século. “Nem paisagem, nem quotidiano, o traço comum é esse lugar de múltiplas expressões” (Cotrim, 1999). O traço e estilo de cada ilustrador, e os seus temas, procuram transparecer os dias de hoje e os sentimentos presentes. São *rostos* da actualidade, e do que sentem perante e no encontro com ela.

Neste catálogo participaram 72 ilustradores com cerca de 245 ilustrações. Entre elas, por volta de 100 foram publicadas, 62 foram tidas como inéditas, mais 36 foram editadas em livros, e ainda, muitas mais foram utilizadas para cartazes, revistas, exposições, *fanzines*, *sites*, CD's, vídeos, campanhas, etc.

António Marques

António Marques nasceu em 1959 e define-se como pintor/ilustrador. Tirou o curso de Pintura nas Belas Artes de Lisboa por volta dos anos 80, uma época de renovação da ilustração e de excelência com um grande grupo de ilustradores de revistas. Foi o primeiro ilustrador, juntamente com Fernanda Fragateiro, a dar aulas de ilustração na Ar.Co – Centro de Arte e Comunicação Visual – em Lisboa, e a iniciar essa área no ensino. Para além disso, foi sempre um ilustrador bastante marcado por desenvolver cartazes para festivais de jazz no Estoril nos anos 80 (todas as informações anteriormente descritas foram citadas pelo próprio ilustrador por telemóvel).



Fig. 14 • Capa do Catálogo de Ilustração Portuguesa 1999

C) Ilustração Portuguesa 2000

No texto deste catálogo de João Paulo Cotrim, *Diário de Expedição*, foca-se o facto de ser a terceira edição que se consegue desenvolver estes Concursos da Ilustração Portuguesa e o catálogo em si. Embora tarde, continuava a ser um grande testemunho cultural português a ser desenvolvido.

Neste texto Cotrim compara a ilustração, e este mesmo catálogo, a um jardim botânico, e o observador como se tratasse do explorador em busca de espécies. Para ele continuava a haver as mesmas tendências e técnicas na ilustração, mas também surgiam novas *espécies de plantas*, diversas novidades.

No *jardim botânico* (este catálogo), as espécies captadas e descritas “foram caçadas-recolhidas a partir de critérios de originalidade, domínio técnico, consistência, capacidade de leitura e de sugestão, entre outros” (Cotrim, 2000). O Explorador surge como a personalidade surpreendida perante a qualidade, quantidade e carácter destas ilustrações, procurando retirá-las da sua única função como elemento complementar ao texto. Ainda, define que a apresentação das ilustrações do catálogo surgem como folhas soltas, ou seja, não têm um fio condutor na sua exposição. No entanto, as imagens, por si só, contam histórias, têm narrativas e leituras.

João Paulo Cotrim foca o facto de certas ilustrações não possuírem grandes fronteiras umas com as outras, embora sejam individualizadas. Mas, ainda divide o *jardim* em seis áreas:

Corpo-mundo: “só acedemos ao mundo através dos corpos” (Cotrim, 2000). Refere-se aos objectos, produções, experiências e sentimentos, o que envolve a construção de uma ilustração.

Corpo-pedaço: intenções ou significados são definidos através de pequenos detalhes e pormenores originais, sejam estes cheios de movimento ou abstracção, reinterpretação de estilos ou utilização de elementos surreais, etc.

Corpo-coisa: existem elementos que são transformados em símbolos. Através de corte e colagem, surgem figuras e situações que possuem formas instáveis e justapostas.

Corpo-doente: imagens viradas para o mundo do mal e doentio, com elementos deformados ou situações suavemente chocantes.

Corpo-actor: as imagens surgem como actores, ou seja, como representação e apresentação de si mesmas. Todas elas indicam o que são, o que acham e o que sentem. “É como se não fossemos capazes de falar senão através da pele”.

Neste catálogo participam 58 ilustradores com 263 ilustrações. Entre elas, cerca de 120 e tal são publicadas, mas 77 são inéditas, 33 pertencem a livros, entre outras que surgem em revistas, catálogos, CD's, sites, outdoors, cartazes, postais, etc.

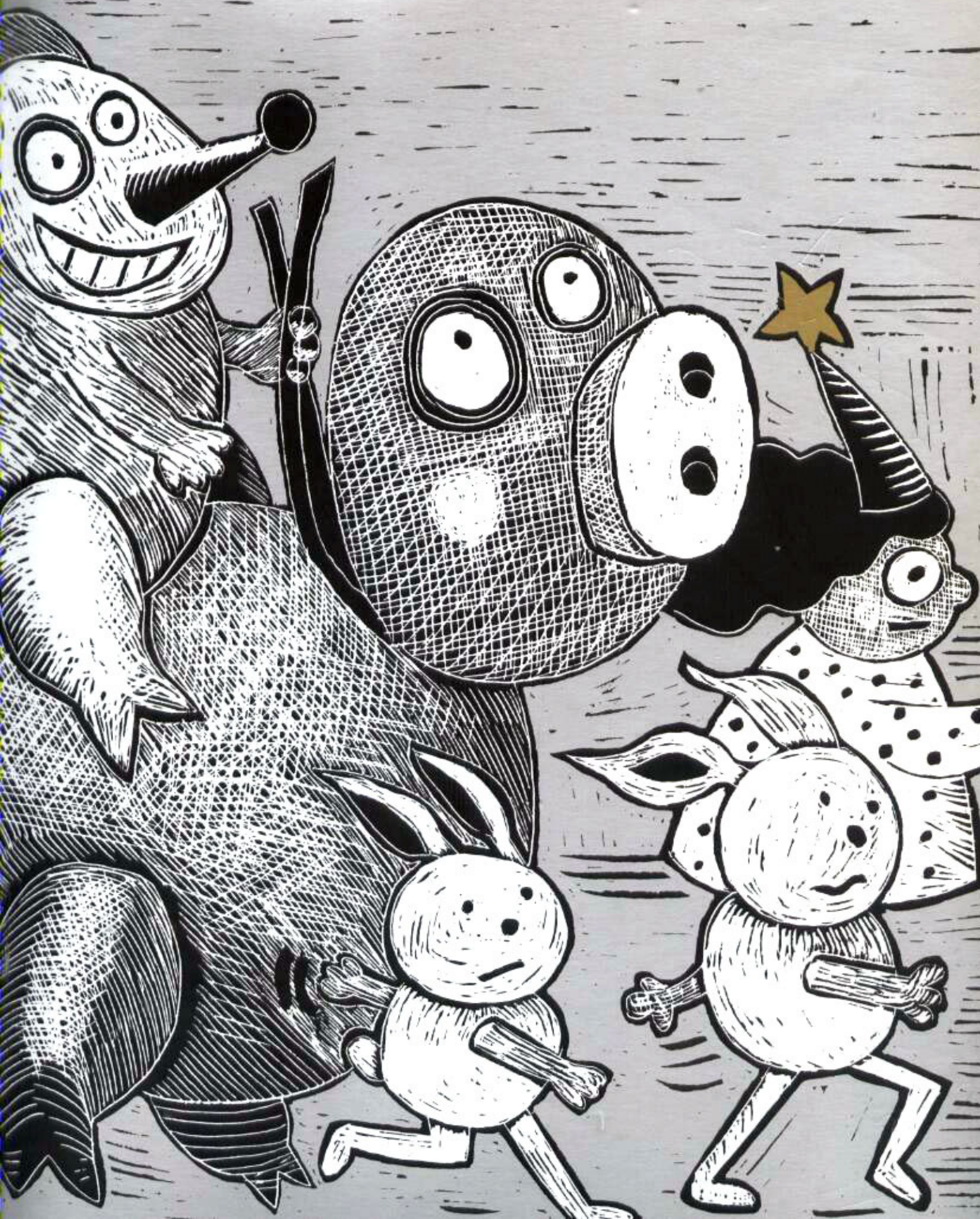
Alice Geirinhas

Alice Geirinhas nasceu em 1964, em Évora. Tirou a licenciatura entre 1984-89, nas Artes Plásticas-Escultura na Faculdade de Belas Artes de Lisboa; Mestrado em Práticas Artísticas Contemporâneas na Faculdade de Belas Artes do Porto e curso de cinema de animação da Fundação Calouste Gulbenkian. Foi premiada em 1990 no Cinanima, Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho com o prémio Jovem Cineasta Português com o filme de animação *Uma História de Amor*.

Foi professora de ilustração na Fundação Calouste Gulbenkian (1995-1997) e na escola de arte Ar.Co (2000-2005). Foi programadora e coordenadora da área de formação na Bedeteca de Lisboa (2001-2005). Actualmente é professora convidada de Desenho no curso de Design e Multimédia da Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra.

A sua primeira exposição individual *A Nossa Necessidade de Consolo É Impossível de Satisfazer*, foi realizada na galeria Zé dos Bois, uma associação de jovens artistas e lugar emblemático da geração de 90. Criou nesse ano, juntamente com João Fonte Santa e Pedro Amaral, o colectivo artístico, Sparring Partners e inauguraram o colectivo e o novo espaço da galeria Zé dos Bois com a exposição *Low*. A título individual, também expôs *Alice* na Bedeteca de Lisboa (1998); *Como Cozer um Ovo Em 3 minutos* no Circulo de Artes Plásticas de Coimbra (CAPC, com João Fonte Santa, em 1999); *Thieves like us* (com Sparring Partners) numa casa particular desabitada em Lisboa; *A Nossa Necessidade de Consolo é Impossível de Satisfazer #2*, Galeria Marta Vidal, Porto (2002); *A Nossa Necessidade de Consolo é Impossível de Satisfazer #3*, Galeria António Henriques, Viseu (2003); *pthtm yeesp*, Galeria MCO, Porto (2007); *Ce sex qu'est pas un*, Museu do Neo-Realismo, Vila Franca de Xira (2008). De entre as exposições colectivas que integrou destacam-se: *Zapping Ecstasy*, Circulo de Artes Plásticas de Coimbra (1996); *Anatomias Contemporâneas*, Hangar K7, Fundação de Oeiras (1997); *X-Rated*, Galeria ZDB (antiga loja Olai), Lisboa (1997); *Sparring Partners VX Töne Scientist*, CAPC, Coimbra (2001); *Falar das Coisas Como Elas São*, Salão Olímpico, Porto; *Coimbra C*, CAPC, Coimbra (2003); *Re-produtores de Sentido*, SESC Rio, Rio de Janeiro, Brasil, (2004); *Portugal:30 Artistas Under 40*, The Stenersen Museum, Oslo, Noruega (2004); *Tóxic, o Discurso do Excesso*, Hangar K7, Fundação de Oeiras, (2005);

ilustração portuguesa 2000



Mini-Comic • uma publicação em formato livro de quadradinhos, fotocopiados e agrafados ou com uma ligação feita à mão, muitas das vezes com um orçamento pequeno;

Sketches • significa esboço ou croqui, é baseado no improviso em mão livre de desenhar, criando trabalhos que são geralmente concebidos como obras não acabadas (pode representar uma ideia ou um estudo);

Parte Teórica • B

Performances, Galeria MCO, Porto; *Antimonumento*, Galeria António Henriques, Viseu (2007); *Tudo o que é sólido dissolve-se no ar*, Museu Berardo, Lisboa (2010); *A Filosofia do Dinheiro*, Museu da Cidade, Lisboa (2010) ambas como Sparring Partners, e *If I Can't Dance, I don't Want to Be Part of Your Revolution*, Plataforma Revólver, Lisboa (2010).

Simultaneamente à apresentação do seu trabalho nestas diversas mostras, Alice Geirinhas desenvolveu outros projectos na área da ilustração e banda desenhada, como comissária e como ilustradora. Dos livros publicados destacam-se *Alice* (Bedeteca de Lisboa, 1999) que reúne parte da sua obra gráfica, como ilustradora de imprensa, *Isto de Estar Vivo* de Luiz Pacheco (Contraponto, 2000) e *A Nossa Necessidade de Consolo é Impossível de Satisfazer #2* (Mimesis, 2003). Toda esta informação foi disponibilizada pela própria Alice Geirinhas.

D) Ilustração Portuguesa 2001

No texto *Horizontes que dançam*, João Paulo Cotrim abre com o tema *Idas e Voltas*, onde foca a questão da ilustração ser uma área de experiências e contrastes, que tanto se torna popular como se reforça de outras artes, que tanto vai entrando em decadência como vão aparecendo novos autores, que tanto é digital ou apresentado em papel, tanto procura ser perfeita ou simplesmente pictórica, ou seja, uma área que possui um horizonte, mas que “navegamos na sua direcção, determinados ou à bolina, e ela não nos deixa nunca aproximar, teimando na fuga e ainda assim atraindo-nos como lugar de todos os desejos” (Cotrim, 2001).

Seguidamente, este faz comparações entre todos os trabalhos e os ilustradores participantes no catálogo com conceitos de *Cor versus Preto e Branco*, *Figuração versus Composição*, *Descrição versus Alegoria*, *Transparência versus Densidade*, *Glamour versus Sujidade*.

Paulo Patrício

“Paulo Patrício é um designer gráfico *freelancer*, um escritor de livros de banda desenhada e o editor de *Le Sketch*, um mini-comic grátis com pequenos *sketches* de ilustradores e cartoonistas contemporâneos no top” (Patrício, 2012). Nasceu em Angola, formou-se no curso de Pintura na Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, e desde então dedicou-se à banda desenhada e à ilustração.

Desenvolveu trabalhos de ilustração para muitas agências de publicidade, jornais, revistas e instituições, como: Antena 3, Bedeteca de Lisboa, Câmara Municipal do Porto, FNAC, *O Independente*, Porto Editora, *O Público*, entre outros.

Teve os seus trabalhos integrados em “importantes mostras e colectâneas de desenho e ilustração, entre as quais, *Ilustração Portuguesa, Pictoplasma e 1 Século, 10 Lápis, 100 Desenhos – Viarco Express*” (DAGIL, n.d.).

Recebeu vários prémios, como o Melhor Argumento Álbum Português em 2002 do FIBDA, com desenhos de Rui Ricardo em *Canção Bandido*.

Foi professor na pós-graduação de Banda Desenhada e Ilustração do IADE, em Lisboa, e continua a ser convidado normalmente para continuar a orientar cursos e *workshops*. Ainda, continua a fazer pequenas histórias e séries para jornais e revistas portuguesas e internacionais, como *O Expresso, Complot, Die Wochenzeitung, Quadrado*, e *Strapazin*. Desenvolveu a colectânea *Uma Revolução Desenhada – O 25 e Abril*, e *Oupus*, editado pela editora francesa L’Association.

“Paulo Patrício tem-se dedicado à banda desenhada e à ilustração, tendo participado nas diversas edições da mostra Ilustração Portuguesa promovidas pelo Salão Lisboa de Ilustração e BD desde 1999” (Bedeteca de Lisboa, 2002), onde foi um dos júris no ano de 2001 nos Concursos de Ilustração Portuguesa, e aquele que desenvolveu a capa e contra-capas para os catálogos desse mesmo ano.

E) Ilustração Portuguesa 2002

A direcção da Bedeteca e da organização dos Concursos de Ilustração Portuguesa passou a ser de Rosa Barreto nesta edição.

Rosa Barreto em *Encontro Marcado* foca na luta e persistência que os Concursos de Ilustração Portuguesa continuam a ter para sobreviver, sendo esta a 5ª edição em que se realizam. Apesar disso, em 2002 a Bedeteca de Lisboa e a realização desses concursos começavam a atravessar uma crise, resultando o abandono do Salão de Lisboa, “assim o entendeu a equipa da Bedeteca de Lisboa na convicção que a Ilustração Portuguesa se tornou incontornável” (Barreto, 2002), tendo então a exposição se realizado no Oceanário do Parque Expo.

Enquanto isso, Jorge Silva no seu texto *Cinco anos*, reforça o valor que a Ilustração Portuguesa possui devido à reunião de vários ilustradores e dos seus trabalhos, tendo sido a sua selecção uma tarefa bastante árdua, sendo essa mesma que exclui ilustrações que poderiam chamar outros olhares e mostrar ao público muitos mais trabalhos interessantes. O catálogo vai “tentando ser justo, aberto e exclusivo” (Silva, 2002), apesar de acabar numa solidão de possuir apenas algumas das ilustrações participantes.

Ainda, reforça a importância do facto de ensino no âmbito da ilustração ter aumentado, mas critica a realidade de existir um grande número de ilustradores para uma indústria tão pequena e que a área da ilustração mesmo assim continua a ser deixada de lado. “Queremos um olhar mais atento e entendido de designers e directores de arte, e, já agora, de jornalistas, editores e promotores culturais. Que floresçam mil catálogos de ilustração portuguesa” (Silva, 2002).

André Letria

André Letria nasceu em 1973 em Lisboa e formou-se no curso de Pintura na Faculdade de Belas-Artes de Lisboa. Activo na actividade de ilustração desde de 1992, já desenvolveu trabalhos para jornais e revistas como *O Independente*, *O Jornal de Letras*, *Livros*, *Visão* e *Ícon*. Para além disso “confirma o gosto e o gozo que tem em ser ilustrador de histórias infantis” (Galvão, 2006), ilustrando regularmente livros para crianças, e tendo trabalhado para a obra do seu pai, José Jorge Letria. Ainda, pratica cenografia e animação, trabalhando para a Companhia Teatral do Chiado de 2000 a 2005, onde “realizou a curta metragem *Zé Pimpão, o Acelera*”, baseada no livro com o mesmo nome, de José Jorge Letria, com a qual ganhou o prémio Melhor Filme Português no Festival Animatu 2007, e realizou e escreveu a série de animação *Foxy & Meg*, baseada numa colecção de livros e personagens com o mesmo nome” (Letria, 2011), ganhando o 2º Prémio Zon de Animação Digital. Também ganhou prémios como o Prémio Nacional de Ilustração, em 2000, o Prémio Gulbenkian em 2004, e um Award of Excellence for Illustration, pela Society for News Design.

Ainda, o Farol dos Sonhos – Encontro sobre o Livro e o Imaginário Infantil, foi criado e organizado por ele. Participou também em várias exposições, como o *Illustrarte* em 2003, 2005 e 2009, a Bienal de Bratislava, em 1995 e 2005, a exposição *Ilustração Infantil e Juvenil Portuguesa* na Feira do Livro em Frankfurt em 1997, e, entre muitas outras, participou ainda vários anos no Salão Lisboa nos Concursos de Ilustração Portuguesa, tendo pertencido ao júri de 2002.

F) Ilustração Portuguesa 2004

No início do Catálogo de Ilustração Portuguesa 2004, no seu texto *Iluminar*, Rosa Barreto procura definir o objectivo do concurso, do catálogo, e da própria ilustração. Agarrando no texto de Vicente Ferrer, *Tertúlia*, Rosa afirma que ilustrar é um acto de iluminar textos, enriquecendo-os e tornando-os efémeros.

ilustração portuguesa 2004



Afirma ainda que este catálogo continua com a mesma função que todas as edições anteriores, servindo-se como uma “espécie de contra-senso ao retirar algumas centenas de imagens do seu contexto narrativo e ao apresentá-las na solidão da sua natureza criativa e plástica” (Barreto, 2004). Embora as ilustrações se encontrem autónomas em relação ao texto, elas podem ser à mesma lidas e interpretadas pelo observador, através das histórias que elas contam.

Defende que estes catálogos são ferramentas importantes para quem pratica profissionalmente a área de design, publicidade e comunicação, mostrando o que de melhor se desenvolve no campo da ilustração portuguesa nos dias de hoje, imaginando como pode ser aplicada e em que meios. É na verdade, um vestígio importante e único na história da ilustração portuguesa contemporânea.

Neste catálogo encontram-se 383 ilustrações de 76 ilustradores, profissionais na área ou não. Entre essas ilustrações, por volta de 122 foram para publicações, 85 foram inéditas para o concurso, 71 vieram de livros, e outras mais de exposições, fanzines, objectos (cartas para jogos), desdobráveis, cartazes, revistas, eventos, clientes, *sites*, CD's e web.

Cristina Sampaio

Cristina Sampaio nasceu em 1960 em Lisboa e licenciou-se no curso de Pintura na Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa.

É uma ilustradora e cartoonista portuguesa desde 1986, onde já trabalhou para livros infantis e para vários jornais e revistas portuguesas e internacionais, tais como *O Público*, *O Expresso*, *Diário de Notícias*, *Wall Street Journal*, *New York Times*, *Courrier International*, *Boston Globe*, entre outros.

Recebeu prémios como o “Award of Excellence 2002, 2005 e 2009 da Society of News Design, EUA. Medalha de prata da SND, Espanha, 2009. Prémio Stuart de Desenho de Imprensa, categoria Cartoon, 2006 e 2010. 1º Prémio de cartoon editorial do World Press Cartoon, 2007 e Menção Honrosa, 2009” (Sampaio, 2009), e ainda, na categoria de Melhor Ilustração para Livro Infantil no Festival Internacional de Banda Desenhada da Amadora em 2009.

Também participou em todas as exposições dos Concursos de Ilustração Portuguesa do Salão Lisboa de Ilustração e Banda Desenhada, tendo pertencendo ao júri na última edição, e desenvolvido a capa e contra-capas do último Catálogo de Ilustração Portuguesa.

Parte Teórica

C • Tecnologias e Sites de Referência

Os seguintes tópicos abordarão temas relacionados com a plataforma da Ilustração Contemporânea Portuguesa em si. Apresentam-se pesquisas, descrições, análises e comparações entre tecnologias que podem ser utilizadas para a construção do *site*.

Apresenta-se ainda toda a organização de *websites* que servem de inspiração para a aplicação *on-line* deste projecto. Por exemplo, que categorias podem ser utilizadas, que cuidados se deve ter a nível de usabilidade e interacção humano-computador, os seus objectivos e público, etc.

I. Tecnologias para Construção de Sites

Como já foi dito anteriormente, neste projecto será desenvolvido um portal multimédia *on-line*, com o objectivo de distribuir informação e expandir o valor cultural e artístico da ilustração contemporânea portuguesa. Pretende-se criar uma plataforma acessível, partilhada e com boa usabilidade, sem limitações espaço-temporais. Desta forma, será possível aos utilizadores conseguirem chegar às informações e imagens dos Catálogos da Ilustração Portuguesa (desmaterializando, tornando-os mais alcançáveis ao público), permitir que consigam aprender processos de ilustração, incentivá-los a praticar esta área e a descobrir mais sobre ela.

Tornou-se necessário pesquisar tecnologias que permitam o desenvolvimento de uma plataforma multimédia e saber quais as suas vantagens e desvantagens. Para facilitar e acelerar o processo de construção do portal, decidiu-se que o *site* seria feito a partir de um CMS (Content Management Systems), que em português significa Sistemas de Gestão de Conteúdos.

I.1. Tipos de CMS

Um CMS é um sistema que permite criar, administrar e publicar um *site* e a sua informação, com uma total autonomia e de forma dinâmica, sem se ter muita experiência em programação.

Com o surgimento da internet e o evoluir das tecnologias, o mundo virtual torna-se num lugar de eleição para busca de informação. É cada vez mais constante a necessidade de criação de plataformas e conteúdos *on-line*, com actualização garantida e informação credível. Os CMS procuram fazer com que os utilizadores consigam construir um *site* versátil e fácil na sua construção, com custos mínimos, e permitir que desenvolvam a sua gestão e manutenção de conteúdos sem a dependência de terceiros ou de grandes empresas. Um CMS é ainda um sistema “que permite criar áreas de informação abertas e áreas de informação restritas, e possibilita ainda a realização de todas estas tarefas a partir de qualquer computador ligado à Internet” (Santos, n.d., para. 2).

Nas secções seguintes serão apresentados quatro tipos de CMS, como opções para a construção da plataforma deste projecto. Será feito a cada um uma pequena descrição, análise dos recursos e vantagens que permitem usufruir, mas também, as suas desvantagens.

I.2. Análise Comparativa das Tecnologias

O seguinte esquema tem como objectivo comparar vantagens e desvantagens das variadas tecnologias CMS pesquisadas e seguidamente apresentadas:

		WordPress	Joomla	Drupal	ProcessWire
Tecnologias	PHP	●	●	●	●
	MySQL	●	●	●	●
	APACHE	●	●	●	●
	API	●	●	●	●
	jQueri	●	●	●	●
	WorkFlow	●	●	●	●
	Tumblr	●		●	
Serviços	Comunidade	●	●	●	●
	Recursos PT	●	●	●	●
	Sites Pequenos	●	●	●	●
	Sites Profissionais	●	●	●	●
	Intranets	●	●	●	●
	Dispositivos Móveis	●	●	●	●
	Custom Fields	●	●	●	●
	E-Commerce	●	●	●	●
	Fóruns	●	●	●	●
	Temas	●	●	●	●
	Módulos	●	●	●	●
	Funcionalidade	●	●	●	●
	Actualizações	●	●	●	●
	Áudiovisuais	●	●	●	●
	Traduções	●	●	●	●
	Enquetes	●	●	●	●
	Multicategorias	●	●	●	●
	Galerias de Fotos	●	●	●	●
	Hierarquia Grupos	●	●	●	●
	Flexibilidade	●	●	●	●
Segurança	●	●	●	●	
Dificuldade	●	●	●	●	

Possui/Permite
 Avaliação Positiva
 Avaliação Intermédia
 Avaliação Negativa

Open-source • refere-se ao direito de utilização e distribuição livre de uma aplicação, que permite partilha no seu desenvolvimento, distribuição do seu código fonte e documentação e licenciamento gratuito;

Posts • são publicações, ou entradas de texto cronológicas em *websites/blogs*;

Plugins • é uma espécie de aplicação ou funcionalidade específica que é adicionada a outras aplicações maiores;

1.3. CMS para o projecto - WordPress

Como se pode verificar pelo esquema apresentado anteriormente, comparativamente com todos os outros CMS pesquisados para este projecto, depara-se que um deles se destaca com melhores vantagens, qualidade, avaliação positiva e características a oferecer: o WordPress.

WordPress foi co-fundado por Mike Little e Matt Mullenweg, e na liderança do seu desenvolvimento esteve também Ryan Boren. Foi lançado em 2003 e é um CMS *open-source*, ou seja, de utilização livre. Nele existe a possibilidade de se alterar as suas funcionalidades através de adição de *plugins* (funcionalidades adicionais a uma aplicação). É desenvolvido e suportado em PHP e base de dados MySQL, e é uma plataforma que permite ao utilizador estabelecer-se como administrador dos conteúdos do *site* que cria. “O WordPress é uma plataforma semântica de vanguarda para publicação pessoal, com foco na estética, nos padrões *web* e na usabilidade. (...) Em outras palavras, o WordPress é o que você usa quando você quer trabalhar e não lutar com seu *software* de publicação de *blogs*.” (WordPress, 2008).

Como aplicação, é definido como uma tecnologia com extrema facilidade de utilização e adaptação aos gostos do administrador. Possui várias actualizações, chegadas de novos *plugins*, surgimento e disponibilização de novos temas (ou melhor, *templates*) e a existência de uma grande comunidade de fãs. Assim, torna-se numa aplicação bastante acessível no desenvolvimento de plataformas multimédia, com bastante ajuda na resolução de dúvidas (através de vários fóruns e informações existentes sobre esta tecnologia) e disponibilidade de novidades de funcionalidades. Deste modo, o utilizador pode adoptar o seu *site* à forma que quiser e com as funcionalidades que desejar (desde a publicação de artigos/*posts*, a sua organização por categorias, a disponibilização de sistema de comentários, entre outros). Ao mesmo tempo permite a importação de dados de outras plataformas que também efectuem publicação de dados (como por exemplo o Blogger).

No entanto, o WordPress é definido como uma plataforma de desenvolvimento de *blogs*. Sobre isto, alguns indicam que “o que começou como um simples sistema para *blogs*, hoje (...) está consolidado como um CMS bem completo” (Agni, 2011), sendo utilizado também para construção de *sites* de comércio electrónico, para jornais e revistas, portfólios, directório de eventos e outros projectos e conteúdos que as suas funcionalidades e *plugins* permitem fazer. Enquanto desvantagem, muitos ainda criticam que continua a ser pouco flexível, e no fim uma plataforma parece sempre um *blog*. Para além disso, possui alguns problemas a nível de segurança (se acontecer algo estranho na sua conta, ela e o *site* são suspensos) e tem uma má organização de *plugins* (Makiyama, 2011).

SEO • trata-se da optimização de *sites* e buscas, ou seja, o melhor posicionamento de um *site* nos resultados de de um motor de busca) (Marketing de Busca, n.d.);

Template • é um documento que serve como modelo ou estrutura visual que define uma página de um *site*, ficando essa página adaptada a essa estrutura;

Contudo, este tipo de CMS foi o escolhido para o desenvolvimento do portal do presente projecto, uma vez que com o passar do tempo e através de várias experimentações foi-se percebendo cada vez melhor como esta aplicação funciona, e que se ganha bastante por ser tão acessível, com uma grande comunidade e quantidade de informação, fóruns e fãs, que permite uma melhor ajuda, resolução de dúvidas e disponibilização de funcionalidades. Mas mais do que tudo, esta aplicação foi a escolhida porque existem inúmeros temas e *templates* disponibilizados que vão de acordo com os objectivos e design desejado para o *site* deste projecto. Não só o facto de existirem deles que dão um destaque à interactividade e às imagens gráficas e visuais (sem muito texto), mas também porque alguns deles se disponibilizam prontos para suportes e dispositivos móveis, sendo um ponto de interesse para o desenvolvimento deste portal.

1.4. Outras pesquisas de CMS

1.4.1. Joomla

Joomla é um CMS criado a partir da aplicação Mambo (um CMS criado pela empresa Miro International em 2000), e foi colocado em prática em 2005. Semelhante ao WordPress, é *open-source* (sem custos), é desenvolvido em PHP e base de dados MySQL, com a adição de ser executado no servidor APACHE. É também uma aplicação baseada em sistemas de modelos e que possibilita ao utilizador a sua organização de conteúdos e publicação dos mesmos (mesmo para quem não é perito na área), e o adicionar das funcionalidades que precisar, que já estão pré-programadas. Como exemplos encontramos a utilização de galerias de fotos, sistemas de tradução, orientação de publicidade nos banners, login de usuários, etc. “Grande parte dos componentes são gratuitos (GNU GPL), porém alguns possuem licença comercial (geralmente são de baixo custo).” (CPJ, 2011).

Desvantagens

Em relação ao WordPress, o Joomla é um pouco mais criticado por ser uma aplicação mais difícil de aprender e manipular. Ainda, possui alguma falta de flexibilidade na disposição dos elementos visuais, e dificulta que um conteúdo faça parte de mais de uma categoria. Para além disso, possui um SEO mais pobre que o WordPress.

O Joomla ainda esteve em experimentação para a criação do portal *on-line*, muito antes do WordPress. Embora seja uma aplicação que já tem muitos recursos de origem (como os sistemas de comentários, fóruns, a permissão de utilizadores efectuarem login e publicarem artigos, ect.) e com isso não existe o risco de haver falhas com acumulação de plugins (como acontece no WordPress), e ainda de permitir a criação de *sites* mais profissionais (e não em formato *blog*), este acabou por não ser utilizado. Esta última situação não se deve apenas ao facto de ser mais complicado de compreender e de utilizar que o WordPress, mas também porque simplesmente não foi encontrado um *template* que satisfizesse os objectivos pretendidos, que se enquadrasse no design de *layout* do *site* que se tinha em mente, e principalmente, porque não facilitava a modificação desse *layout* e uma execução flexível a vários suportes e dispositivos móveis.

1.4.2. Drupal

Semelhante aos dois casos anteriores, existe o Drupal, também um CMS que permite ao utilizador tornar-se administrador de uma plataforma *on-line*, que cria, gere os seus conteúdos e manipula o seu *layout* e funcionalidades. É um sistema desenvolvido em PHP, e requer um servidor APACHE e a base de dados mySQL. É também uma aplicação livre, *open-source*, que permite a criação de *blogs* (suportando a API do Blogger), o gerir de ferramentas e conteúdos (histórias, imagens, fóruns, downloads, etc.), registar e gerir contas de utilizadores, criar perfis pessoais, galeria de fotos, sistemas de comércio electrónico, entre outros. Tem como objectivo tornar-se fácil de instalar e configurar, e ser útil e intuitivo ao utilizador. “Com o Drupal, é possível criar todo o tipo de produtos *web*, desde um simples *blog* ou página pessoal, com um ou múltiplos autores, até sítios *web* de grandes empresas, passando por portais, intranets, comunidades, fóruns, etc., tudo com detalhe e escala arbitrárias” (ADP, 2010).

Desvantagens

Existem porém algumas desvantagens sentidas pelos utilizadores do Drupal, que indicam que se trata de uma aplicação mais difícil de aprender e de instalar do que as outras CMS. Também existem bastantes problemas desta aplicação com os programadores, que indicam que esta aplicação não utiliza uma programação orientada a objectos (OOP), o que lhes desagrada. Para além disso, em relação aos outros CMS, possui menos escolha de temas e módulos, e poucos suportes e manuais em outras línguas, nomeadamente o português.

I.4.3. ProcessWire

Este tipo de CMS, semelhante a todos os outros apresentados, é uma aplicação *open-source* de gestão de conteúdo. Possui campos personalizados, é construído através de PHP e conta com a ajuda de uma API inspirada em jQuery, que permite que o utilizador tenha ferramentas para criar e alcançar os seus dados e posicioná-los ou marcá-los nas páginas. Permite “o controlo mais simples e mais forte sobre as suas páginas, campos, *templates* e marcações em qualquer tamanho (...) A gestão e o desenvolvimento de um *site* em ProcessWire é chocantemente simples – e divertido – comparado com o que pode estar habituado.” (ProcessWire, n.d.). É indicado como um CMS com uma aprendizagem muito rápida, sem complexidade, e é construído para se adaptar aos gostos e maneiras de trabalhar do utilizador.

É declarado como um CMS para construção de pequenos e grandes *sites*, que permite facilmente a modificação de escala de elementos, transmite usabilidade e grande disponibilidade de conteúdos, a colocação de módulos e a personalização de campos (editar, adicionar ou remover) sem limite de quantidade de páginas, modelos ou campos. Ainda, procura indicar que o design e o processo de desenvolvimento de uma plataforma devem ser construídos para que o utilizador adapte tudo à sua maneira de fazer as coisas. “ProcessWire dá-lhe as ferramentas para chegar aos seus dados, mas você faz a marcação. Nunca terá que criar um *site* para o ProcessWire e o sistema não vai impor qualquer limitação no design do seu *site* ou no designer” (ProcessWire, n.d.).

Desvantagens

No entanto, esta aplicação foi criada apenas por um único desenvolvedor, pelo que não existe uma grande comunidade capaz de disponibilizar muita informação. Embora haja um esforço para criar uma comunidade crescente, ainda é pequena o suficiente para não resolver os problemas necessários. Acresce que não existem recursos em português.

2. Estudo e Análise de Plataformas de Referência

As seguintes plataformas são referências para este projecto, na medida em que serviram de inspiração para a estrutura e categorias a utilizar para o portal *on-line* da Ilustração Contemporânea Portuguesa. Ao mesmo tempo, serviram para exemplificar erros que são cometidos a nível de usabilidade, interacção humano-computador e design visual, casos que se deve evitar na construção do *site* deste projecto. Entre elas encontramos algumas internacionais, com idioma inglês ou brasileiro (todas têm a ver com o tema ilustração contemporânea, ou então esta última em conjunto com outras áreas), mas também são referidos dois *sites* portugueses que chamaram a atenção.

2.1. Plataformas

2.1.1. Coconino World

Criado desde 1998, é um projecto filantrópico que tem como objectivo a publicação e desenvolvimento da história do design gráfico e da narrativa contemporânea. Trata-se, praticamente, do primeiro *site* que surgiu com o objectivo de permitir o acesso a um grande património histórico através do mundo digital, desmaterializando banda desenhada e ilustrações para ficarem disponíveis ao público através da internet. Acaba por se tratar de um repositório de livros, ilustrações, bandas desenhada, tudo o que se utiliza como material de numa narrativa gráfica, com vários géneros, estilos, formatos, etc. “Estas publicações históricas chegam a todos os continentes, com todo o tipo de gráficos, num período que varia de 1700-1940” (Coconino World, 1999). Os autores confiam os seus trabalhos a esta entidade, que publica e guarda tudo o que é contemporâneo ou antigo, procurando fazer com que esta plataforma (para além de servir de publicidade a autores e imagens) seja dedicada à contemplação desses trabalhos. Este projecto surge ligado à Coconino & Co em Angoulême, uma associação conhecida pelos seus projectos filantrópicos de serviço à comunidade. Coconino Worl pode ser visitado através do *link*: <http://www.coconino.fr/>.

Torna-se um exemplo de grande importância, uma vez que se trata de um arquivo multimédia de trabalhos contemporâneos e antigos, ligados ao mundo da banda desenhada e ilustração. Nisto, relaciono o facto de se pretender desenvolver uma plataforma, que tenha uma divisão que faça referência aos Catálogos de Ilustração Portuguesa e aos seus trabalhos. Tratar-se-á, deste modo, de um repositório de trabalhos contemporâneos, em semelhança ao objectivo do Coconino World.



Fig. 17 • Coconino Worl

Aspectos Negativos

Neste *site* a crítica dirige-se sobretudo à organização da plataforma e à quantidade de informação visual que esta disponibiliza. Apesar de possuir uma grande identidade a nível de *layout* e design, possui demasiada informação gráfica. É preciso o utilizador andar à procura das categorias e descobrir qual o verdadeiro objectivo do *site*. Ainda, em cada clique no acesso a uma categoria abre-se uma nova janela, confundindo o utilizador. Não está muito bem pensado a nível de usabilidade e interacção humano-computador. “Quanto mais simples, melhor” (Nielsen & Loranger, 2007, p.114).

2.1.2. Illustration

Illustration trata-se de uma plataforma baseada em portfólios/galerias de trabalhos de vários ilustradores. Mas mais do que isso, pretende servir de amostra a quem procura um determinado estilo de ilustração ou um determinado ilustrador. “Bem como a detecção de talentos para ilustradores de todo o mundo, oferecemos experiência e recursos para ajudar a encontrar o ilustrador perfeito para corresponder às suas necessidades” (Illustration, 1997). Ou seja, procura servir de promoção de ilustradores a interessados, que podem ser encontrados ou descobertos por um determinado estilo de ilustração. Pode ser visitado em: <http://www.illustrationweb.com/About.aspx>.

Aspectos Negativos



Apesar de mostrar simplicidade na página inicial e no seu *layout*, com uma barra de ferramentas sempre no mesmo local e um fundo branco e plano, existe por vezes páginas que sugerem alguma desorganização. Na categoria *Styles*, ao se escolher um estilo de ilustração, surgem portfólios onde são apresentadas três imagens que definem esse mesmo portfólio. Mas seria melhor estes estarem apresentados só com uma imagem, senão parece que nos estão a querer mostrar tudo o que possuem dentro num espaço pequeno. Acaba por ser informação visual a mais.

Na categoria de *Illustrators* a situação melhora, mostrando os portfólios só com uma imagem de apresentação. Mas o que confunde muito este *site* é o facto da informação estar toda organizada para o lado esquerdo, com um enorme espaço branco no lado direito. E depois, na categoria *About*, nesse espaço direito, surge uma frase famosa de alguém que nos obriga a mexer na barra horizontal para a lermos. “Parte dessas informações será cortada e visível apenas depois de uma rolagem horizontal, (...) os usuários odeiam rolagem horizontal e sempre depreciam quando a

Browse the style galleries to find the right illustrator

Choose a style ▾

3D / CGI Rendering

<p>CARSTEN BINNE <i>FAV</i></p>  <p>+ ZOOM ADD + ZOOM ADD + ZOOM ADD</p>	<p>CHRIS BOYD <i>FAV</i></p>  <p>+ ZOOM ADD + ZOOM ADD + ZOOM ADD</p>
---	--

Helping you to find the perfect illustrator

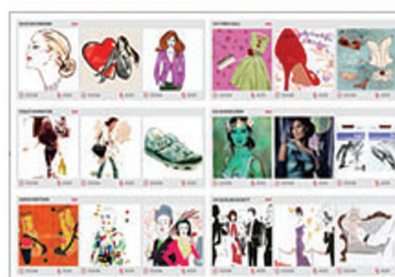
If you need so
one of our exp
on +44 020 7

As well as talent spotting for illustrators around the world, we provide expertise and resources to help you find the perfect illustrator to match your needs



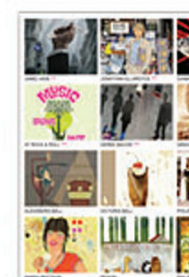
We have been representing leading illustrators since **1929** which makes us the world's most established illustration agency

Find by Style

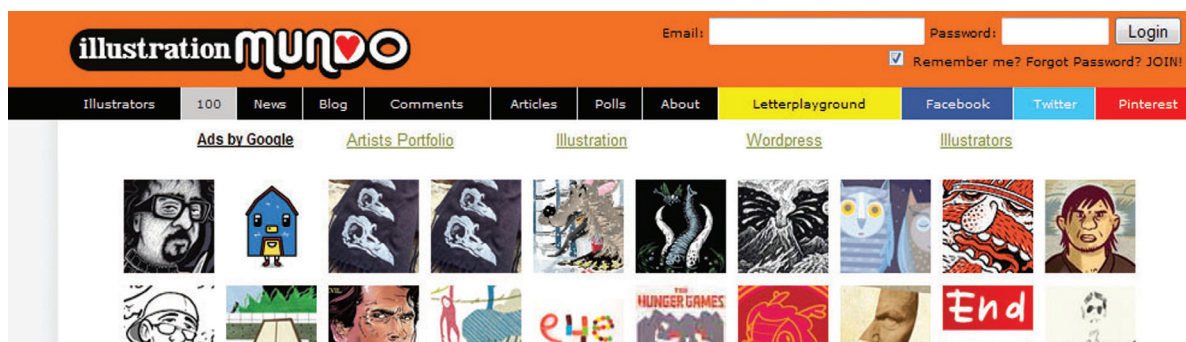


Have an idea of the kind of style you are after? Then the quickest way to narrow down the search is to use the

Find by Name



If you know the name of the illustrator you want to browse or search for, you can find them by name



encontram.” (Nielsen & Loranger, 2007, p.93). Já o *blog*, aberto noutra janela, também tem a informação muito apertada para o lado esquerdo. Acho que o problema desta plataforma trata-se mais a nível de organização de espaço.

2.1.3. Illustration Mundo

O Illustration Mundo também surge como um arquivo de portfólios e trabalhos de vários ilustradores, de forma a poderem ter a oportunidade de se tornarem conhecidos ou serem encontrados por alguém que procura um determinado estilo de ilustração. Mas também se trata de um *site* de incentivo ao conhecimento da área da ilustração, através de disponibilização de notícias, um *blog* dedicado à ilustração e entrevistas a quem se dedica a esta área. Ainda, permite a partilha de notícias, artigos, trabalhos e comentários entre quaisquer utilizadores que se registem no *site*. É definido como “um lugar onde a ilustração recebe todo o amor” (Illustration Mundo, 2006). O *site* pode ser visitado através do seguinte *link*: <http://www.illustrationmundo.com>.

Aspectos Negativos

O problema desta plataforma é a repetição de informação. Na categoria de *Ilustradores* existem inúmeras formas de escolher os seus portfólios, que apesar de permitir várias formas de visualização pode confundir o utilizador. De reparar que quando se clica na categoria *Editor's Favorites* surge em baixo todos os *links* repetidos para visualizar os portfólios. Para além disso, é automático ao utilizador clicar na imagem para ver o portfólio e informações do ilustrador, mas em vez disso abre-se uma página nova que leva ao *site* do utilizador. Neste *site* surgem páginas inesperadas, com informações separadas (comentários estão numa categoria à parte). “Quando a navegação muda drasticamente de uma página para outra, as pessoas precisam desviar a sua atenção do uso do *site* para descobrir como utilizá-la. (...) Uma boa navegação é previsível e faz com que as pessoas se sintam confortáveis em explorar o *site*.” (Nielsen & Loranger, 2007, p.178).

2.1.4. Illustration.Org

Esta plataforma trata-se mais especificamente de um *blog*, com divulgação de várias matérias relacionadas com áreas artísticas (animação, jogos, tecnologias, fotografia, arte conceptual, etc.), onde se encontra também a área de ilustração. Ao contrário de muitos outros *sites* que já analisámos, neste *site* o utilizador não cria um portfólio e promove os seus trabalhos, mas

Rebus book signing with James Jean

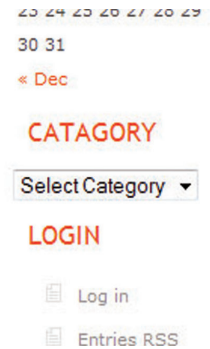


Fig. 20 • Illustration.org

apenas são publicadas várias notícias sobre diferentes categorias, que podem interligar-se umas nas outras. Por exemplo, é um portal que procura não só incentivar a aprendizagem e consulta de informação sobre a ilustração, tendo também entrevistas, notícias de eventos que ocorrem na área, tutoriais, etc., mas também coloca ao mesmo tempo vídeos e notícias de interesse sobre tecnologias que surgem e dão jeito a utilizar na área da ilustração. “Desde design gráfico à animação, das belas-artes à moda, e claro, a ilustração e as artes visuais em geral, nós estaremos a falar de tudo” (Illustration.org, n.d.). Página do *site*: <http://illustration.org/>.

Aspectos Negativos

Apesar de parecer um *blog* simples e com temas interessantes, este tenta implementar-se como um portal, com várias informações e categorias. O grande problema é descobrir como chegar a essas mesmas categorias. É necessário o utilizador descer o *blog* muito para baixo, dirigindo-se para as publicações mais antigas, e com sorte descobre que se encontra no lado direito uma pequena opção que permite a escolha dessas categorias.

2.1.5. Illustration Served

Esta plataforma faz parte de uma colecção de *sites* vinda da rede Behance, “a plataforma líder mundial para profissionais de criação em todos os sectores” (Illustration Served, 2006). Este *site* é dedicado à ilustração (são excluídas todas as outras áreas) e apenas são destacados portfólios e trabalhos de utilizadores inscritos no Behance que produzem ilustração. Estes são seleccionados por uma equipa para serem adicionados ao *site*. Torna-se, na verdade, num repositório de ilustração contemporânea de vários ilustradores espalhados pelo mundo. Para além disso, serve como uma amostra de trabalhos e ilustradores a quem procura por um determinado estilo. Permite a busca por trabalhos na área e a colocação de comentários a quem participa no Behance. O *site* pode ser visitado em: <http://www.illustrationserved.com/>.

Aspectos Negativos

Talvez a única coisa que alteraria neste *site* seria a acumulação de publicidade, pois chama demasiada a atenção e ocupa espaço no *site*. “Ter espaço em branco adequado ao redor de agrupamentos direcciona a atenção dos usuários para pontos mais importantes sem forçar a visão.” (Nielsen & Loranger, 2007, p.347).

2.1.6. Escape From Illustration World

Este *site* foi desenvolvido por um conjunto de ilustradores e artistas que criaram um espaço e uma comunidade ligada a um único tema: a ilustração. Nesta plataforma estão disponíveis vários recursos como entrevistas a profissionais na área, livros, tutoriais, *workshops*, artigos e conselhos sobre negócios, criatividade e inspiração. É uma “biblioteca de recursos com mais de 200 ligações para materiais de ilustração” (Escape From Illustration World, n.d.), entre outros.

Neste *site* é possível ao utilizador fazer login e partilhar informações com a comunidade que faz parte desta plataforma. Trata-se de um portal que pretende mais do que tudo difundir informação e recursos de ilustração. Pode ser visitado em: <http://escapefromillustrationisland.com/podcast/>.

Aspectos Negativos

Aqui o problema dedica-se sobretudo ao excesso de informação, como por exemplo, a demasiada publicidade no lado direito do *site*, chamando a atenção do utilizador. E embora exista um menu horizontal em cima, encontram-se mais categorias por baixo de toda a publicidade do *site*. Ou seja, não estão logo visíveis nem alcançáveis.

Na categoria *Articles* não se percebe que na imagem de apresentação existem *links*, mas parece que apenas se trata de uma representação estática. E ao clicar nesses *links*, o conteúdo está organizado só por texto, enquanto que nas outras categorias havia texto e uma imagem associada. Ainda, a categoria *Resources Library* poderia estar organizada por um menu ligado a essa mesma categoria. “As pessoas estão habituadas a elementos dinâmicos como menus suspensos e mesmo menus hierárquicos que abrem alguns níveis em cascata.” (Nielsen & Loranger, 2007, p.103).

2.1.7. Illustration Friday

Este portal desafia ilustradores e artistas de todos os níveis a enviarem as suas ilustrações para o email da plataforma, onde semanalmente uma ilustração é seleccionada e publicada no portal (daí Illustration Friday, por serem publicadas a cada sexta-feira). É colocado um tema semanal no *site*, e a partir daí quem quiser pode enviar as suas ilustrações que têm de ir de acordo com esse tema. Esses mesmos temas também podem ser sugeridos pelos participantes. A ilustração semanal é escolhida aleatoriamente a partir da semana anterior. “Acreditamos que cada pessoa tem um pequeno osso criativo no seu corpo. A Illustration Friday apenas dá uma desculpa sem pressão e divertida de usá-lo. Nenhum cliente à procura de uma coisa em particular. Ninguém julga o resultado do trabalho. É



Featured Projects

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | Next ▶



Filter Gallery by



Most Recent

ESCAPE FROM ILLUSTRATION ISLAND

RESOURCES AND INSPIRATION FOR ILLUSTRATORS

Home Podcast eBooks / Audiobooks **Articles** Tutorials Resource Library About Contact Illustration Age >>

Articles

JOIN OVER 18,000 SUBSCRIBERS TO EFII



Select a category to explore articles and links for creative professionals.

Creativity



Business



ILLUSTRATION FRIDAY .COM

WELCOME ABOUT PARTICIPATE SUBMIT A TOPIC LINK BACK BLOG DONATE SHOP RESOURCES ARTIST INTERVIEWS ART FORUM

01.23.2012
This week's topic is:

twirl

Suggested by Tia Mushka

[View Previous Topics](#)

Did you illustrate this topic?

Enter Your Link! [Link Viewer](#)

[View All](#) - [View Categories](#)

Browse by Medium:

Digital

ARTIST INTERVIEWS



ABOUT US
CALLS FOR ENTRY
BOOK ORDER
JURIES | DESIGNERS
ARCHIVE
CONTACT US
HOME
THE PARTY
DART
AI ON FACEBOOK
AP ON FACEBOOK



AMERICAN ILLUSTRATION AMERICAN PHOTOGRAPHY

uma chance de experimentar e explorar e brincar com a arte visual” (Illustration Friday, n.d.). Ainda, organiza as ilustrações vencedoras em categorias e guarda-as no portal, para serem visualizadas.

Para além disso, este portal possui um fórum onde participa uma enorme comunidade para debater questões criativas e mostrar os seus trabalhos. Ainda, possui um *blog*, referências de *sites* de eleição, livros e revistas da área e entrevistas. Pode ser encontrado em: <http://illustrationfriday.com/index.php>.

Aspectos Negativos

Este *site* é bastante limpo e visualmente simples, com uma organização credível no seu menu. Talvez se separava a informação relativa aos concursos semanais dos outros recursos. Criava-se uma categoria no menu principal com as opções sobre a informação do concurso, permitindo o envio da imagem, a sugestão de um novo tema, etc. Ao lado, estaria o resto das categorias: *blog*, entrevistas, loja, fórum, etc. Mas de resto, é um *site* bastante organizado.

2.1.8. AI – AP

Este é o portal do *American Illustration* em conjunto com o *American Photography* (tendo os mesmos organizadores). Como foi descrito anteriormente, o *American Illustration* é um concurso anual de ilustração contemporânea, que depois leva à edição de um catálogo com todas as ilustrações seleccionadas por um júri. Nesta plataforma é possível aceder a todas as ilustrações que se encontram em cada catálogo publicado, de cada ano. Não só, mas também todas as ilustrações que participaram nestes concursos e que não foram aceites ou seleccionadas pelo júri.

Para além disso, publica novidades e informações em relação aos novos concursos e catálogos que estão por chegar. Permite ainda saber quem fez parte do júri em determinado ano e ainda possibilita a compra desses catálogos.

Semelhante ao Coconino World pela sua função de repositório de imagens e informações, este portal torna-se importante de referir, uma vez que não só se tratou de uma influência para o desenvolvimento dos Catálogos de Ilustração Portuguesa, mas como também o será para a plataforma deste projecto. O portal da *Ilustração Portuguesa Contemporânea* terá um espaço dedicado aos Catálogos de Ilustração Portuguesa, onde se visualizam as imagens participantes e outras informações.

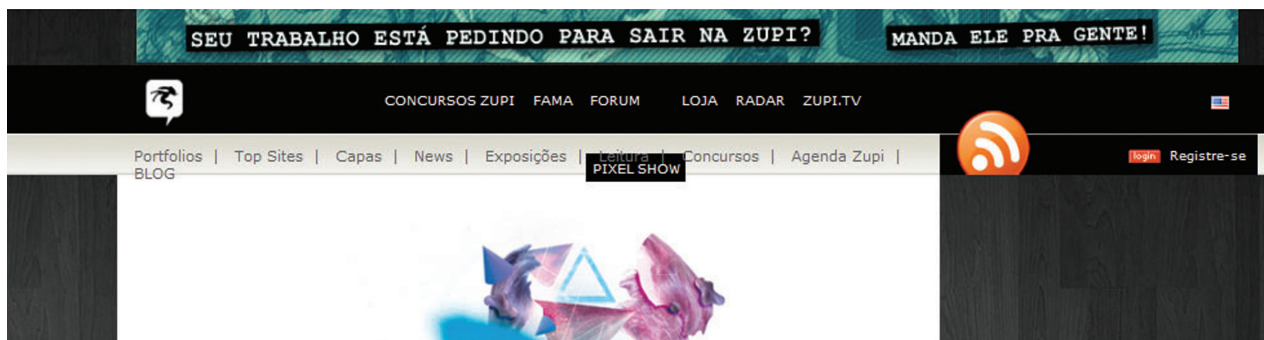


Fig. 23 •Zup

Aspectos Negativos

Ao início pode parecer estranho ao utilizador o facto da mesma página *web* estar dividida em dois conteúdos que falam informações diferentes de casos diferentes, mesmo um ao lado do outro. No entanto, até é uma identidade e design que está bem concebida e que acaba por resultar. Talvez criticaria o facto de que em cada página utilizam alinhamentos diferentes de texto.

2.1.9. Zupi

“A Zupi é uma marca criada pelo artista gráfico Allan Szacher, visando mostrar o que há de melhor em termos de arte, design, ideias e tendências no Brasil e no mundo” (*Blog da Zupi*, 2011). Foi desenvolvido em 2002, deu origem a uma revista com a sua marca e surge com o objectivo de mostrar o que se pode encontrar na arte contemporânea, não se dirigindo só para ilustradores, mas também artistas, designers gráficos, directores de arte, estilistas, *web* designers, artistas de rua, entre outros. E não só se dirige para artistas mais famosos e originais no momento, mas também pretende promover estudantes e novos talentos e transmitir as tendências da actualidade.

Permite ao utilizador efectuar login, criar o seu portfólio, mostrar os seus trabalhos e publicar comentários; indica *sites* que merecem ser visitados, seja pelo seu tema curioso mas sobretudo pelo seu design e ilustrações que utiliza; tem um espaço dedicado só à publicação de capas (CD's, livros, etc.); um espaço para notícias e curiosidades; informa e aconselha livros; identifica e avisa concursos e eventos; disponibiliza um fórum para a sua comunidade, uma loja, vídeos e entrevistas. Encontra-se em: <http://zupi.com.br/index.php>.

Aspectos Negativos

O primeiro facto que me incomodou ocorreu quando decidi visualizar os portfólios dos utilizadores inscritos, e, por acaso, em vez de clicar na imagem da publicação, cliquei no nome da personalidade, que se encontrava mais ao centro. O meu espanto foi quando descobri que se podia clicar na imagem e no texto descritivo para aceder às suas informações, mas não no nome da personalidade ou no tema principal. É algo que pode trazer confusão, pois por vezes é um acesso óbvio e automático. O benéfico deste *site* é o facto de estar muito bem organizado a nível de informação. Pode possuir talvez algum exagero a nível de informação visual, embora não seja um total exagero. Deve possuir “não mais de quatro cores diferentes e três fontes nas principais áreas do seu *site*, ou então ele parecerá desestruturado e amador.” (Nielsen & Loranger, 2007, p.235).



2.1.10. Abduzeedo

Abduzeedo surgiu em 2006 pelo brasileiro Fabio Sasso e é definido como um *blog* sobre design. Para além de ilustração destaca outras matérias como arquitectura, fotografia, tipografia, logótipos e *sites*, ou seja, temas que procuram servir de inspiração a interessados. Para além disso mostra tutoriais de aplicações conforme os temas que o utilizador se envolve (Photoshop, Illustrator, etc), disponibiliza entrevistas sobre as várias áreas e destina-se à possibilidade de partilha de notícias, artigos e imagens (por qualquer pessoa, através de um login). “Um dos objectivos do Abduzeedo é ser um canal aberto com a comunidade de design, incentivando a troca de ideias e opiniões.” (Abduzeedo, n.d.). O *site* pode ser visitado através do seguinte *link*: <http://abduzeedo.com.br/>.

É um portal de grande interesse uma vez que tem o objectivo de partilha de trabalhos entre utilizadores que se registam no *site*, e que procuram mostrar as suas inspirações para a concretização desses trabalhos. Não só, mas este *site* incentiva a aprendizagem de ilustração e de integrá-la no design, através de tutoriais, amostra de projectos e entrevistas com conhecedores da área.

Aspectos Negativos

Uma grande crítica que tenho a oferecer a este *site* é o facto de obrigar o utilizador a ler texto branco em fundo preto. “Texto preto sobre um fundo branco, ou algo semelhante, é mais fácil de ler. Em geral, cores escuras são melhores para texto, e cores dessaturadas são melhores para o fundo.” (Nielsen & Loranger, 2007, p.240).

2.1.11. Portal do Ilustrador

É sobretudo uma plataforma dirigida para ilustradores brasileiros. “O intuito aqui é reunir os ilustradores de todo o país. (Portal do Ilustrador, n.d.)”. Aqui o utilizador pode inscrever-se, fazer login e criar o seu portfólio através de um pequeno perfil que permite a publicação dos seus trabalhos. Para além disso, o utilizador pode criar ou pertencer a um determinado grupo (ou mais) dentro da plataforma, e comunicar com o resto da comunidade através de um fórum (publicando ou comentando um tópico). Também existe a opção *Raking do Dia* que pretende mostrar quais os utilizadores que mais movimentam as suas contas dentro do *site*, servindo como uma espécie de competição. Ainda, disponibiliza informações sobre eventos, vídeos, um *blog* e um espaço só para divulgação de ilustrações. Pode ser visitado em: <http://ilustradores.ning.com/>.

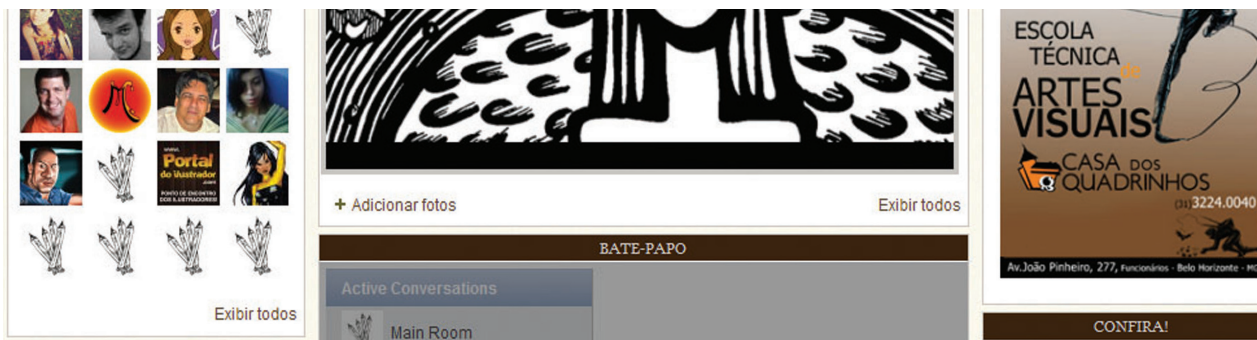


Fig. 25 • Portal do Ilustrador

Aspectos Negativos

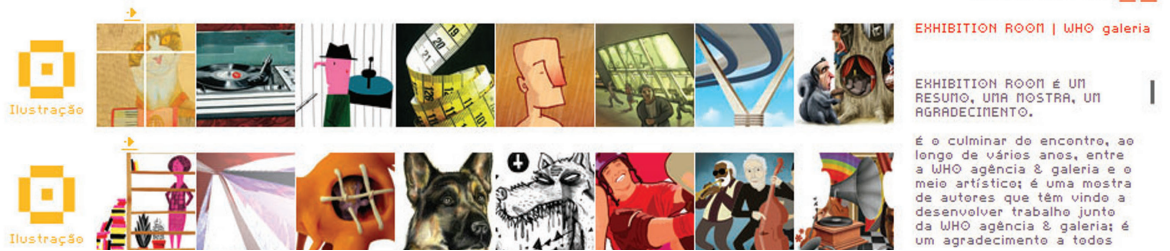
Este portal tem um grande problema: pretende mostrar tudo ao mesmo tempo. Logo na página inicial temos uma passagem e amostra de imagens, publicidade, um espaço dedicado à conversa, a disponibilização de fotos de membros e dos vários grupos que existem no portal, últimas actividades, etc. Assim, os utilizadores parecem estar “constantemente bombardeados com tentativas de capturar a sua atenção e desviá-la dos seus próprios objectivos. (...) De facto, qualquer coisa que seja muito grande e colorida corre o risco de ser ignorada, particularmente se incluir animação.” (Nielsen & Loranger, 2007, p. 76). Pretende dar informação a mais, seja por imagens ou texto.

2.1.12.WHO

Esta plataforma serve como exemplo de inspiração portuguesa para o *site* que se pretende desenvolver neste projecto. “A WHO, Agência de Talentos Criativos pioneira em Portugal e com cerca de 13 anos de actividade como agente de criativos, iniciou um novo ciclo em 2009, expandindo a sua marca para a WHO Galeria, espaço autónomo, cuja missão reflecte sobre a construção de um diálogo permanente entre a comunidade criativa e o público.” (WHO, n.d.).

Esta marca e plataforma dirige-se a ilustradores, fotógrafos, designers de moda, designers gráficos, a escrita criativa e artes plásticas, onde pretende transmitir conhecimento e incentivar à experimentação e orientação das novas tendências. É uma marca que cria também exposições de trabalhos e de artistas (sejam principiantes ou não), transforma-se num agente de talentos, para mostrar o que de melhor se faz a nível de criatividade e originalidade em Portugal.

Nesta agência o utilizador pode inscreve-se e criar o seu portfólio em qualquer categoria. A partir daí é permitido ao novo talento publicar os seus trabalhos e mostrar o que de melhor sabe fazer. A plataforma mostra também portfólios de pessoas conhecidas, até mesmo internacionalmente. Para além disso, disponibiliza a pesquisa de imagens por categorias, informa sobre eventos, promove os seus catálogos vindos de galerias organizadas pela WHO, e mostra notícias recentes sobre a agência. O *site* encontra-se em: <http://www.who.pt/#/home/home/>.



Aspectos Negativos

O site contém uma boa organização de conteúdos e de disposição de elementos no espaço, onde as cores também ajudam a identificar os temas (embora por vezes demasiada cor pode gerar confusão, ao tentar chamar a atenção do utilizador em vários espaços). É importante “convencer os usuários de que o site merece a sua atenção (fazendo com que contenha boas informações e facilitando a localização destas) e tornar fácil para os usuários encontrar mais informações interessantes depois de chegarem ao seu destino para que não precisem ir a outros locais” (Nielsen & Loranger, 2007, p. 54). Talvez a única coisa que teria a apontar nesta plataforma é o primeiro impacto de tentar compreender o menu que se disponibiliza sempre no lado esquerdo (nomes de artistas, estilos de ilustração, etc). O que não ajuda muito na fácil identificação deste menu é a tipografia com cor amarela. É preferível uma cor escura em fundo branco, como no principal menu da categoria *Notícias*.

2.1.13. Computer Arts Portugal

Ainda, como referência portuguesa, escolheu-se o portal da Computer Arts Portugal, (embora seja uma vertente nacional da verdadeira plataforma e marca Computer Arts).

Esta plataforma procura transmitir as “mais recentes tendências criativas de design gráfico, ilustração, tipografia, *motion graphics*, 3D e OnLine, publicidade, animação, artes gráficas, jogos, empreendedorismo e marketing, mas também referências breves a outras formas de expressão, como cinema, música, literatura, teoria cultural, sempre relacionada com o nosso conteúdo *core* (computers and arts).” (Computer Arts Portugal, n.d.).

O site procura informar e inspirar o utilizador, divulgar nomes, levar ao desenvolvimento de novas ideias e estilos, técnicas e talentos, procurando sobretudo mostrar o que de melhor se constrói em Portugal. Informa através de notícias e artigos, disponibiliza entrevistas e tutoriais, indica eventos e tendências, destaca designers e bons trabalhos, fala de novas tecnologias, lança passatempos, incentiva ao envio de trabalhos, permite a aprendizagem através de aulas por vídeo, etc. O seu URL é o seguinte: <http://www.computerarts.com.pt/>.



Fig. 27 • Computer Arts Portugal

Aspectos Negativos

Mais uma vez a *homepage* tenta mostrar no mesmo espaço e ao mesmo tempo todas as informações que existem dentro da plataforma. Ainda, a disposição da barra de ferramentas horizontal está directa, no entanto, parece ter categorias a mais, e existem delas que parecem tratar do mesmo assunto. *Agenda* e *Destaque* assemelham-se como categorias que pretendem mostrar ao utilizador as últimas notícias e o que está para vir a nível de eventos. Possuem funções diferentes, mas ao primeiro impacto são muito parecidas. E depois existe a categoria *Notícias*, que também repete informação que surge na *Agenda* e *Destaque*. *Galeria* e *Inspiração* também são categorias muito parecidas, e até repetem os mesmos artigos. É redundância a mais. “Reserve *links* directos a partir da *homepage* a um pequeno número das tarefas mais importantes do usuário.” (Nielsen & Loranger, 2007, p. 211).

2.2. Análise Comparativa entre Plataformas

Depois da descrição das plataformas e análise dos seus aspectos positivos e negativos, foi desenvolvido o seguinte esquema, com a comparação das categorias que as plataformas oferecem:

		Cocominho Worl	Illustration	Illustration Mundo	Illustration.org	Illustration Served	Escape F.I.W.	Illustration Friday	AI-AP	Zupi	Abduzeedo	Portal do Ilustrador	WHO	Computer Arts PT
Categorias	Notícias	●	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●
	Portfolios	●	●	●		●				●	●	●	●	●
	Blog		●	●	●			●		●	●		●	
	Login		●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●
	Fórum							●		●			●	
	Comentários		●	●	●	●	●	●		●	●		●	●
	Estilos de Ilustração	●	●					●				●		
	Eventos/Agenda				●			●		●		●	●	●
	Entrevistas			●	●		●	●		●	●			
	Tutoriais				●		●				●			●
	Learning				●			●						●
	Livros/ Catálogos						●		●	●	●		●	●
	Informação Empregos					●					●			

● Possui/Permite

Tabela 3 • Análise Comparativa entre Plataformas

É de reparar que a maioria delas permite ao utilizador registar-se no site e criar uma conta que permite a publicação de comentários e o acesso a outras informações. Para além disso, praticamente todas procuram ter uma opção onde são disponíveis notícias e novidades. Ainda, são poucas as que não têm *blog*, ou que não são dirigidas para a criação de portfólios de ilustradores e amostra de trabalhos. Muitas destas plataformas podem apresentar vários recursos, mas depois falham em certos temas, seja a falta de tutoriais, entrevistas, um fórum disponível, informação sobre empregos, a divisão da ilustração por estilos, entre outros.

O facto é que as categorias disponibilizadas pelas plataformas mudam conforme o seu objectivo. É o exemplo da Coconino World e da AI-AP, que servem como repositório de imagens de livros e concursos, ou então do Illustration Friday que é constituído por ilustrações que participam num concurso semanal.

Agarrando nestas referências e em todos estes aspectos que disponibilizam, decidiu-se utilizar as seguintes categorias para o portal de Ilustração Contemporânea Portuguesa: *Homepage*, Catálogos Ilustração Portuguesa, Concursos, Multimédia (dividido em tutoriais e entrevistas) e Sobre (Sobre o projecto, o autor do mesmo e contactos).

A nível de design, usabilidade e interacção humano-computador, ter-se-á em conta a simplicidade, com máximo três cores (pode ser uma graduação de uma só cor) e dois tipos e tamanho de letra. Procura-se organização na disposição dos elementos visuais, com consistência na colocação de espaços, pouco texto e destaque nas imagens visuais. Claro que estes aspectos serão muito melhor apresentados e explicitados na parte prática do projecto.

Parte Prática

D • Entrevistas e Personalidades da Ilustração Portuguesa

A parte prática deste projecto começou logo com a *aventura* de conseguir desenvolver as entrevistas planeadas e descritas na parte teórica. Para já, pretendia-se focar nas personalidades que foram as principais intervenientes nos Catálogos de Ilustração Portuguesa, como o director de arte e designer Jorge Silva, e os ilustradores convidados a fazerem parte do júri de cada concurso.

O objectivo destas entrevistas liga-se à criação de um repositório de informação sobre cada ilustrador que participou nos Catálogos de Ilustração Portuguesa, repositório esse que estará disponível no *site* deste projecto. Essas entrevistas surgem em formato de vídeo e pretendem transmitir os conhecimentos e as mentalidades de quem é bastante experiente na área da ilustração, para actuais e futuros interessados da mesma.

A grande limitação desta tarefa deu-se ao facto das entrevistas serem marcadas num espaço de tempo muito dispersado, e de, por exemplo, um dos ilustradores estar no estrangeiro. A certa altura aproximou-se a época em que se deveria dar uma maior dedicação à parte prática relacionada com a construção do *site*, e devido à escassez do tempo decidiu-se que se ficaria apenas pelas entrevistas apresentadas de seguida e conseguidas até ao momento. Desta forma, as entrevistas que não desenvolvidas foram a de António Marques, André Letria e Paulo Patrício.

De qualquer modo, tenho a concluir que foram experiências muito inovadoras e enriquecedoras, que me obrigaram a viajar e a descobrir novos lugares (basicamente, criar umas aventuras por Lisboa) e pelo facto de conseguir comunicar com pessoas com tanta experiência na área da ilustração, recebendo os seus conselhos e opiniões e abrindo os meus horizontes.

Foram realizadas entrevistas às seguintes personalidades:

I. I. Jorge Silva



Fig. 28 • Designer Jorge Silva

A entrevista ao director de arte e designer Jorge Silva deu-se em 01 de Fevereiro de 2012. O local da entrevista foi na zona do Chiado em Lisboa, perto do Largo do Carmo, no *atelier* Silva!designers, co-orientado e criado pelo próprio entrevistado. A entrevista durou certa de 70 minutos, num local específico do *atelier* dedicado para entrevistas. Algumas das questões utilizadas para o designer e no qual respondeu com bastante interesse foram as seguintes: O que mais o apaixonava, ou não gosta de ver, numa ilustração? Defende o bom casamento que pode existir entre o design gráfico e a ilustração? Fale-nos do seu novo projecto e *blog* sobre a história da ilustração em Portugal. O que lhe chama a atenção num ilustrador mais recente? O que pensa do futuro da ilustração portuguesa?

Resumindo algumas das opiniões de Jorge Silva às perguntas anteriores, o gosta mais de verificar numa ilustração, mas ao mesmo tempo num ilustrador, profissional ou mais amador, é que tenha uma linha de caracterização do seu estilo. Ou seja, o que este gosta de descobrir quando um ilustrador mostra o seu trabalho é que existe um estilo pessoal nesse indivíduo, característico, no qual em todos os seus desenhos surge essa mesma identidade gráfica. Claro que não descarta de todo que exista uma evolução, ou seja, tolera muito bem e sabe distinguir quando um ilustrador está a aperfeiçoar e a progredir essa identidade, fazendo com que o seu estilo inicial vá se alterando (mas sem aparecer com diversos desenhos de vários estilos).

Quanto à ligação entre o design gráfico e a ilustração, este indica que a ilustração portuguesa é uma área que tal como o design português tem dificuldade em definir as suas balizas históricas, e que existe um desconhecimento profundo das raízes e da riqueza histórica e complexa que tem as artes visuais portuguesas (que envolvem a ilustração e o design). Ainda, indica que o design gráfico (sendo uma área recente), absorve completamente a ilustração, acompanhando-a para todo o lado, onde procura dar um significado visual a um texto. Por isso, reforça que os designers sempre fizeram ilustração. Ainda, foi neste contexto que veio a ideia de: porque não criar um projecto que procure recolher dados e criar uma história da ilustração portuguesa? Isso é o que Jorge Silva está a desenvolver ainda hoje, no seu *blog Almanach Silva*, onde resume nomes de vários ilustradores e coloca os seus trabalhos (mesmos artistas desconhecidos, em livros que encontra ou vai recuperando em alfarrabistas), para evitar o esquecimento e desaparecimento do nome e da identidade de verdadeiros criativos. Apesar deste designer não gostar de qualquer tipo de ilustração, nesta busca por ilustrações perdidas diz-se se torna um *omnívoro* e aceita-as muito mais facilmente, deslumbrando-se com cada descoberta.

Quanto ao futuro da ilustração, este defende que está marcado pelas novas tecnologias, e que mesmo por isso, apesar do livro ir perdendo algum valor, não deixará de ser um objecto excêntrico e de excelência para muitas pessoas, e assim ainda irá persistir.



Fig. 29 • Entrevista com o designer Jorge Silva no seu *atelier*

1.2. Gonçalo Pena



Fig. 30 • Artista Plástico Gonçalo Pena

A segunda entrevista desenvolvida foi em 21 de Março de 2012, na zona do Bairro alto, na galeria Zé dos Bois - <http://www.zedosbois.org/>. Actualmente Gonçalo Pena apenas se apresenta como pintor plástico, deixando de lado o conceito de ilustrador (ou seja, já não se dedica à área de ilustração). Na altura em que se desenvolveu a sua entrevista estava a organizar a sua última exposição na galeria Zé dos Bois, e apesar disso e de ter bastante trabalho por fazer, participou com total disponibilidade e gosto, *pintando* as nossas ideias para além da sua roupa vestida. Demorou por volta de 50 minutos e algumas das questões foram as seguintes: Que oportunidades surgiram e que o levou a fazer, nos anos 90, a área de pintura como ilustração? Seria apenas um hobby ou tornou-se uma profissão? Que influências estilísticas e formais possui? Defende a comparação da ilustração com uma pintura de arte? Acha diferente estes conceitos? Que temas adorava focar nas suas ilustrações?

Respondendo à primeira pergunta, este explicou que já costumava fazer alguns trabalhos de pintura (baseadas em outros materiais sem ser acrílicos) e que acabou por ser ilustrador para jornais através de uma oportunidade que lhe surgiu misturada de sorte. Basicamente este já era conhecido pelo designer Jorge Silva e foi este último que o chamou para trazer um portfólio com alguns trabalhos, que acabariam por ficar guardados. Foi isso que acabou por levar à descoberta das imagens de Gonçalo Pena, onde foi de seguida chamado, para que os seus trabalhos fossem utilizados para determinados jornais e revistas complementares. Gonçalo Pena é da opinião que Jorge Silva é um grande impulsionador e interessado na área da ilustração portuguesa, e que esta área necessita muito dessa personalidade nos dias de hoje.

Afirmava que tivera uma época em que vivia apenas da área da ilustração. No entanto, chegavam depois fases em que já não tinha pedidos, era pouco chamado, e que o *destino* que rejeitava as suas ilustrações indicou que deveria deixar de continuar a ilustrar. Desistiu então de continuar a trabalhar na área e dedicou-se à pintura.

Para ele, há que distinguir muito bem o que é ilustração, que é um meio de representação que pretende acompanhar o texto e dar-lhe um sentido (mesmo que seja irónico), e que a pintura permanece num suporte e é baseada num espírito muito mais liberto, sem ter que seguir um conceito dado por um texto. Adorava e adora sobretudo desenhar retratos, e por exemplo, odiava desenhar ilustrações com temas sobre futebol, que envolvem sempre os mesmos elementos (um campo, um futebolista e uma bola). Para ele, há que criar alguma ironia e transformação nas ilustrações, não serem demasiado directas, pois isso é que tem piada.

Quanto ao futuro da ilustração e dos ilustradores portugueses, este indica que, ou se é realmente muito bom, ou então faz-se trabalhos para o estrangeiro, ou então vai-se mesmo aventurar para o estrangeiro, pois a ilustração em Portugal principalmente com o desenvolvimento das novas tecnologias está a perder protagonismo. Apenas a ilustração infantil é o que está no auge e pode ser uma boa aposta dentro do território nacional.

Relativamente aos Catálogos da Ilustração Portuguesa, este não fez parte do júri mas foi convidado para fazer a capa do catálogo de 1998, o primeiro ano de todos. Lembra-se que foi uma experiência interessante e motivadora, no qual na altura nem sequer sabia o que fazer na ilustração para entregar aos interessados dos catálogos. Basicamente este começou a inventar o que mais gosta de fazer, um retrato, deformado, adicionado elementos que desejava ao mesmo tempo que avançava na ilustração. Da mesma forma, foi um ilustrador sempre presente nos Catálogos de Ilustração Portuguesa, excluindo o ano 2004.

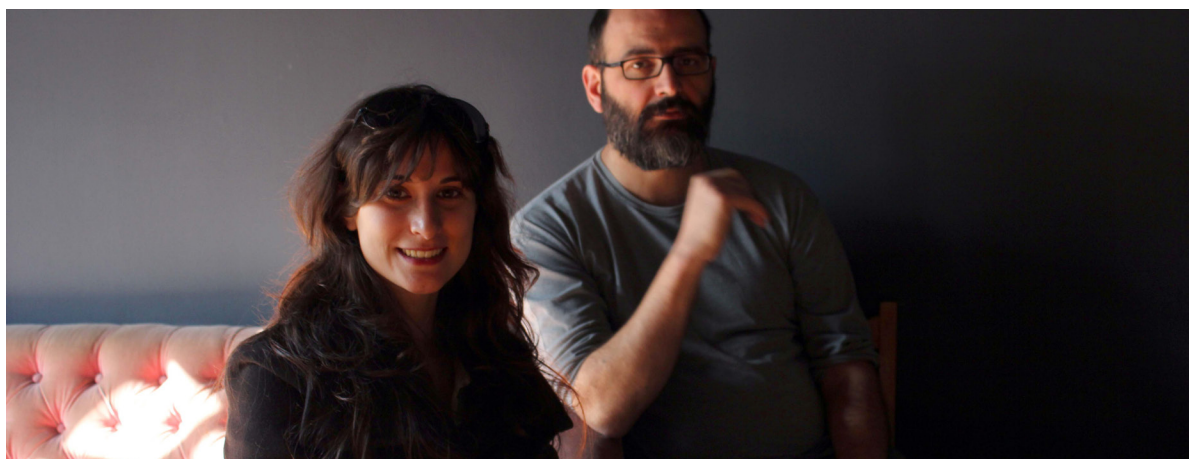


Fig. 31 • Entrevista com Gonçalo Pena na galeria Zé dos Bois

1.3. Cristina Sampaio



Fig. 32 • Ilustradora Cristina Sampaio

A entrevista da ilustradora Cristina Sampaio deu-se em 02 de Abril de 2012, na residência da própria, na zona da Mouraria em Lisboa, em Calçada de Santo André. Cristina Sampaio ainda se define como ilustradora portuguesa activa e faz bastante trabalhos para projectos dentro o país, mas também para o estrangeiro. A sua entrevista durou cerca de 45 minutos, seguida de uma visita guiada pelo seu *atelier* e por vários livros do seu trabalho. A entrevista envolveu algumas questões tais como: O que a influenciou para fazer da ilustração uma profissão? Foi pioneira na utilização da ilustração vectorial em Portugal? Como descobriu ou chegou a essa técnica na altura? Que influências estilistas e formais possui? Que diferenças existem entre o cartoon e a ilustração? O que os distingue?

Esta indica que começou a fazer ilustração numa altura em que o jornal *Público* andava a fazer profundas alterações a nível estilístico, o seu *layout* estava a ser modificado e também iniciava-se a criação do seu *site*. Foi então que necessitavam de alguém que mexesse em programas de desenho vectorial, para criar certos trabalhos com este estilo formal e criar também algumas ilustrações. Foi assim que apresentaram o programa Freehand a Cristina Sampaio, que mais tarde haveria de utilizar o Adobe Illustrator, adaptando o seu estilo completamente a uma influência formal digital, e tornando-se característico com um estilo único e cheio de identidade. As suas ilustrações são todas desenvolvidas em técnicas vectoriais, tendo adaptado ideias características suas baseadas na necessidade de adaptação (as mãos das suas personagens são sempre o mesmo tipo de mãos, abertas e com quatro dedos afastados entre si, para facilitar o desenho desta parte

humana, segundo ela, mais difícil de desenvolver). A sua grande influência formal foi a banda desenhada *TimTim*, que diz sabê-la praticamente de cor por memória.

No entanto, para além de ilustração, Cristina Sampaio faz Cartoon. Esta distingue bastante estas duas áreas, na medida em que o cartoon é virado mais para o sentido de transmitir um objectivo ao leitor, ou seja, ter uma mensagem subliminar, irónica, conseguir afectar o público através do humor e criticar algo. A ilustração já é uma prática limitada por um conceito dado por um texto.

Esta indica que hoje em dia é muito importante que se consiga ter contactos no estrangeiro e criar trabalhos para lá fora, na medida a que um ilustrador não deve ficar preso ao que Portugal permite. No entanto, acredita que a ilustração não acaba, pois tal como já aconteceu no passado, as tecnologias e os meios vão-se modificando, mas a ilustração também vai-se adaptando aos novos contextos. Portanto, esta irá acompanhar a evolução das tecnologias e se adaptar, ganhando talvez alguma animação. De qualquer forma, tem a certeza que o livro não irá acabar, pois um ecrã não é o mesmo que umas folhas palpáveis com alguma textura.

Quanto à sua participação nos Catálogos de Ilustração Portuguesa, esta indica que foi uma experiência que correu muito bem, sendo tudo muito espontâneo de sem problemas. Fez parte do júri no ano de 2004, em conjunto com Alice Geirinhas e o convidado espanhol Vicente Ferrer, e que entre os três as opiniões e selecção das imagens fluíram tudo muito bem. Indica o difícil que é escolher entre milhares de imagens diferentes (ainda por cima num ano em que participaram bastantes ilustradores comparado com todos os outros), mas como o júri estava em sintonia, correu tudo muito bem. Foi uma experiência agradável, depois de ter participado em todos os Catálogos da Ilustração Portuguesa.



Fig. 33 • Entrevista com Cristina Sampaio, no atelier na sua residência pessoal

I.4. Alice Geirinhas



Fig. 34 • Ilustradora e Professora Alice Geirinhas

A entrevista da ilustradora Alice Geirinhas deu-se em 03 de Abril de 2012, na sua residência pessoal, no Largo do Carmo na zona do Chiado, em Lisboa. O local escolhido foi a sua sala de estar, onde se encontram reunidas várias ilustrações de Jorge Silva (da altura em que ainda praticava ilustração), outras de Alice Geirinhas, entre muitas outras ilustrações. A entrevista durou cerca de 50 minutos e algumas das questões envolvidas foram: O que a influenciou para fazer da ilustração uma profissão? Que influências estilísticas e formais possui? Porquê animais? Que técnicas e materiais costuma utilizar? Gosta de animação. Foi a ilustração que também a influenciou para essa área? E que conselhos procura dar aos novos ilustradores e iniciantes na ilustração?

O lançamento do trabalho e do nome de Alice Geirinhas como ilustradora, numa situação semelhante ao do pintor plástico Gonçalo Pena, foi através da descoberta. Por volta dos finais dos anos 80, para além de ilustrar para o jornal *Combate*, também alguns dos seus trabalhos ficaram guardados numa espécie de arquivo onde se encontravam muitos trabalhos de outros ilustradores, e na altura, o jornal *Independente* decidiu agarrar numa das suas ilustrações e aplicá-la num artigo. Para além disso, Alice Geirinhas também trabalhou, ilustrou e fez cinema de animação para programas como a Rua Sésamo, espalhando assim o seu nome.

As suas grandes influências são sobretudo a grupo francês de estética punk BaZOOka, e as xilogravuras expressionistas, onde adora transformar o tema e as personalidades em animais, tudo bastante zoomórfico. Diz que dessa forma não tem que desenhar uma pessoa ou um tema em concreto, mas através desses seres transformados pode brincar com conceito, transmitindo alguma

sátira no meio. Inicialmente, para criar as suas ilustrações, utilizava materiais de aguarela, guache, em papel, entre outros, mas que desde sempre desejava por um material que só se encontrava na altura no estrangeiro: *Grattage*. Trata-se de um material com 3 a 5 mm, que permite ser facilmente *escavado*, deixando surgir no meio de um preto um branco que desenha e dá forma às suas ilustrações, que depois são digitalizadas. É um material que poderá se tornar bastante frágil se for demasiado escavado.

Na sua opinião, a ilustração portuguesa, sobretudo editorial, está em decadência devido à preferência actual pelos meios digitais. O trabalho nesta área começou a descer de uma forma que Alice deixou de ser ilustradora praticante. No entanto, indica que, semelhante aos outros ilustradores entrevistados, a ilustração portuguesa apenas tem que se adaptar a um novo contexto e meio, e que poderá evoluir, quem sabe, para um novo estilo ou movimento, para se adaptar às tecnologias digitais. De qualquer forma, defende que realmente o toque e a visualização de uma ilustração, por exemplo, num iPad, não é o mesmo que sentir o toque de um livro, de uma página com textura. Hoje em dia, criam-se livros que pretendem cativar o leitor, levá-los a ter uma perdição e excentricidade pelo meio material. Ou seja, livros que surgem com uma textura em relevo, mesmo nas ilustrações, um determinado tipo de papel, um cheiro diferente, etc. O livro, sem dúvida, irá persistir, nem que seja enquanto excentricidade.

Quanto à sua participação e experiência nos Catálogos da Ilustração Portuguesa, Alice Geirinhas foi participante e júri. Ainda, com a saída de João Paulo Cotrim da Bedeteca de Lisboa e com a reformulação do pessoal dentro da mesma, Alice Geirinhas ficou responsável pela co-organização dos catálogos e dos concursos em 2002 e 2004, fazendo parte do júri enquanto responsável, incluindo inovações para esses mesmos concursos e devida selecção. Para além disso, criou também a capa do catálogo do ano 2000. Indica que foi uma experiência enriquecedora, e que era realmente uma época de ouro dos ilustradores portugueses.



Fig. 35 • Entrevista com Alice Geirinhas na sala de estar da sua residência pessoal

1.5. Análise Crítica

Em todas as entrevistas efectuadas os objectivos pretendidos foram conseguidos e a satisfação foi garantida. Para além de receber sempre um *feedback* positivo e um à-vontade por parte dos ilustradores, sem quaisquer problemas, foi uma experiência pessoal que levantou toda a motivação para o desenvolvimento e continuação do presente projecto, onde a vontade de aprender mais e conhecer mais personalidades é abundante. Todos foram incrivelmente acessíveis, responderam-me a praticamente todas as perguntas que desejava (principalmente as que eram mais importantes), e conseguiu-se criar conversas que duravam cerca de 60 minutos. Trocou-se conhecimentos, vivências, experiências e informações bastante enriquecedoras, fazendo com que hoje consiga falar sem receios sobre o tema da ilustração portuguesa, e em alguns casos reconhecer à primeira vista um estilo e um nome de um ilustrador num outro conteúdo e contexto. Basicamente ficou-se a conhecer mais aprofundadamente o mundo da ilustração e de quem a pratica dentro do território nacional, para grande sucesso deste projecto.

Talvez os únicos problemas que tenho a apontar em relação a estas tarefas e a esta fase de trabalho tenha sido o facto de não ter conseguido gravar os vídeos em HD - *High Definition* (devido a problemas técnicos e a material insuficiente). Ainda, o facto de, por exemplo, na entrevista do designer Jorge Silva e também um pouco na de Gonçalo Pena, existirem sons de fundo que atrapalham e confundem a conversa, e vão desorientar de alguma forma a atenção do espectador, apesar do tema tratado no momento ser interessante. Para além disso, também o facto de não ter conseguido concluir todas as entrevistas que desejava.

De qualquer forma, conclui-se que todos os entrevistados vieram de uma época de ouro do mundo editorial e da impressão, onde muitos deles aplicaram os seus trabalhos ilustrativos. Com o desenvolver das tecnologias e o passar dos anos, os seus trabalhos e estilos foram se adaptando e se aproveitando de determinadas vantagens, no entanto, os pedidos e encomendas desciam à medida que a preferência pelo digital e o *on-line* aumentava. Indicam que a ilustração portuguesa poderá persistir e talvez voltar a ter o seu auge, se ganhar uma outra forma e se procurar se transformar com os meios digitais. Para além disso, o livro persistirá, nem que seja enquanto objecto exótico.

Finalizando, verifica-se que os Catálogos de Ilustração Portuguesa são para todos os entrevistados um grande motivo de orgulho e marca de uma época de excelência na área da ilustração, que envolve vários nomes de quem a pratica. Foi basicamente um sonho concretizado, reunindo os melhores a nível nacional, divulgado a ilustração em Portugal e procurando cativar entidades e personalidades sobre que tipos de trabalhos ilustrativos existem, à procura de serem chamados. Desse modo, desenvolver este projecto foi uma boa notícia, pois assim os seus trabalhos ficam guardados num meio digital, evitando que tais testemunhos desapareçam, continuando os seus objectivos, espalhando o nome dos ilustradores de Portugal e do seu trabalho.

2. Autorizações dos Direitos de Autor das Ilustrações

Como as ilustrações e informações dos Catálogos de Ilustração Portuguesa publicados pela Bedeteca de Lisboa possuem direitos de autor, e como essa mesma entidade acabou enquanto equipamento cultural, surgiu uma dúvida sobre a quem se deveria dirigir para se pedir a autorização da utilização dos seus conteúdos.

Visto que o *atelier* Silva!designers disponibilizava todos os materiais necessários (com as ilustrações dos catálogos com boa qualidade) e o designer Jorge Silva dera a devida autorização da sua parte, tal como João Paulo Cotrim (os dois co-organizadores e comissariados dos Concursos e dos Catálogos de Ilustração Portuguesa), já se tinha de algum modo um *feedback* para a utilização do conteúdo. No entanto, mesmo assim, não era através destas personalidades que se iria obter a autorização total dos direitos de autor dos catálogos.

Então, foi indicado que se deveria questionar tal situação à Câmara Municipal de Lisboa. Ao mesmo tempo, a ilustradora e professora Alice Geirinhas e o designer Jorge Silva interpelaram por tal assunto na Câmara, e ninguém conseguia responder concretamente a quem se deveria dirigir. Por vezes chegaram a indicar personalidades que poderiam responder a tal problema, onde essas mesmas acabavam por retorquir ao mesmo tempo que não sabiam como tratar de tal assunto, tornando a pesquisa um ciclo sem respostas. A mesma dificuldade aconteceu, por exemplo, no Gabinete de Direitos de Autor do Ministério da Cultura, que respondeu que esta situação envolvia uma grande dificuldade jurídica.

Chegou a ser comentado que, tal como muitos designers fazem hoje em dia, não haveria problema sobre os direitos de autor das imagens dos catálogos caso se tirasse fotos às mesmas, segurando o livro e focando-o na zona do tronco do corpo. Ou seja, eu não apareceria, mas somente as minhas mãos, apoiando os catálogos com as páginas abertas a mostrar as ilustrações. No entanto, para colocar somente essas fotografias no *site*, com centenas de ilustrações que existem dentro dos catálogos, e o facto de não poder organizá-las à vontade dentro da estrutura e do *layout* da aplicação, tornava o projecto um bocado desmotivador.

Mais tarde, foi dado o contacto da Assessora Jurídica da Vereadora da Cultura da Câmara Municipal de Lisboa, Ana Rosmaninho, para falar de tal situação e conseguir uma resposta mais definida. Acabou por responder o seguinte:

Cara Ana Mateus,

A situação que me expõe é juridicamente complexa e não disponho desde já de todos os dados necessários a fim de proceder a uma avaliação correta.

Irei entrar em contacto com os serviços responsáveis e tentarei dar uma resposta durante a próxima semana.

Um bom fim de semana.

Att, Ana Rosmaninho, Assessora

No entanto, a resposta nunca mais surgia, o tempo passava e torna-se cada vez mais urgente tratar de tal assunto. Voltou-se a questionar sobre a situação, ao que algum tempo depois responderam o seguinte:

Exma. Senhora

Peço-lhe desde já desculpa pelo atraso mas ainda não consegui entrar em contacto com a responsável, à data, pela edição dos Catálogos de Ilustração Portuguesa publicados pela Bedeteca de Lisboa, cujos esclarecimentos são essenciais para que possa ser possível dar resposta ao V. pedido, considerando as diversas implicações jurídicas que estão na base de Catálogos como os mencionados.

Assim que conseguir entrar em contacto com a Dr.^a Rosa Barreto informá-la-ei da resposta que me foi dada.

Att

Ana Rosmaninho

Assessora

Posto isto, a situação voltava a andar em círculos, pois a ilustradora Alice Geirinhas muito antes já havia conversado com Rosa Barreto e a resposta dada foi para nos dirigirmos ao Gabinete dos Direitos de Autor da Secretaria de Estado da Cultura, que do mesmo modo falou na complicação jurídica que envolvia esta questão.

Foi então que depois disto tudo (e já muito antes de receber a segunda resposta da Assessora Ana Rosmaninho), decidiu-se colocar as *mãos à obra* para contactar todos os ilustradores que participaram e publicaram os seus trabalhos nos Catálogos de Ilustração Portuguesa. Muitos deles, até agora, ainda não se conseguiu arranjar contactos, pois não têm informação *on-line*. Em contrapartida, houve também muitos outros que se conseguiu adquirir as informações, algumas delas solicitadas pelo *atelier* Silva.designers e por Alice Geirinhas.

A grande satisfação e recompensa desta tarefa foi o facto de terem dado todas as respostas como positivas, com a devida autorização que precisava, e ao mesmo tempo com um apoio cheio de entusiasmo sobre o projecto a ser desenvolvido. Transmitiram bastante força e votos de confiança e chegaram a glorificá-lo (sem exagero no sentido da palavra), principalmente por trazer à voga os catálogos. Pediram inclusive que quando o *site* estivesse *on-line* que lhes indicasse e que também enviariam imagens com boa qualidade caso precisasse. Basicamente, acabou por ser uma grande motivação para o projecto, principalmente para que este ficasse *on-line* e mantivesse um futuro.

Até agora existe um número de autorizações e ficou-se por esse mesmo, visto que a pesquisa de contactos de ilustradores ainda pede algum tempo e dedicação, e desse modo outras partes do projecto necessitavam de ser avançadas. De qualquer forma, o objectivo será depois continuar a contactar todos os ilustradores (e familiares daqueles que já faleceram), para colocar *on-line* todo o conteúdo dos Catálogos de Ilustração Portuguesa.

Quanto às autorizações dos ilustradores, até agora, existem de:

1. Alain Gonçalves
2. Alberto Faria
3. Alice Geirinhas
4. André Carrilho
5. André Letria
6. André Ruivo
7. António Jorge Gonçalves
8. António José Lopes
9. Alejandro Gozblau
10. António Marques
11. António Salvador Carvalho
12. Bárbara Rof
13. Bela Silva
14. Carla Pott
15. Carlos Guerreiro
16. Catarina Patrício Leitão
17. Cristiano Salgado
18. Cristina Sampaio
19. Diniz Conefrey
20. Esgar Acelerado
21. Fernando Guerreiro Martins
22. Filipe Abranches
23. Francisco Sousa Lobo
24. Francisco Vidal
25. Gémeo Luís
26. Gonçalo Pena -
27. Gonçalo Viana
28. Hauke Vagt
29. Inês do Carmo
30. Ivone Ralha
31. João Fonte Santa
32. João Vaz de Carvalho
33. José da Fonseca
34. Jorge Colombo
35. Jorge Mateus
36. Júlio Dolbeth
37. Maria João Worm
38. Mário Cameira
39. Marta Monteiro
40. Paulo Leal
41. Pedro Amaral
42. Pedro Burgos
43. Pedro Proença
44. Pedro Zamith
45. Richard Câmara
46. Rui Ricardo
47. Rui Silveiras
48. Rui Vitorino Santos
49. Tiago Albuquerque
50. Tó Trips

Parte Prática

E • Análise e Desenvolvimento do *Website*

Nos próximos tópicos serão abordados temas que se dedicam e se focam especialmente no estabelecer de requisitos e no desenvolver da aplicação *on-line* deste projecto. Para além dos objectivos e da estrutura do *website*, pretendeu-se fazer uma espécie de descrição narrativa dos estudos e protótipos do projecto, a definição do seu sistema e as alternativas a nível de design e navegação, até ao resultado final.

I. Público-Alvo e Classes de Utilizadores

Para este tipo de projecto é importante definir o público-alvo de modo a se conseguir pensar nele para estudos a nível de design, usabilidade, da interacção e *interface* da aplicação pretendida, de forma a satisfazer os nossos *consumidores*. Neste caso, considera-se que o público-alvo envolve sobretudo artistas e ilustradores experientes ou amadores (pode-se tratar de pessoas profissionais na área ou então no início de carreira), designers gráficos (sobretudo aqueles que procuram adoptar o campo de design gráfico com a ilustração), e também indivíduos que se envolvem com o mundo da multimédia e que pretendem explorar esta área de estudo. Para além disso, temos aqueles que têm somente o papel de visitante e os que se encontram na área da comunicação e da publicidade, que procuram por novos talentos ou surgem como críticos, sendo mais consumidores de conteúdos que produtores.

Sendo assim, delineou-se de seguida algumas classes de utilizadores (basicamente trata-se de categorizar os tipos de utilizadores que podem usar a aplicação, identificando-os de forma resumida, e assim, focando o *website* somente neles). Construiu-se o seguinte esquema sobre as classes que podem definir o público-alvo, tornando possível obter novas perspectivas sobre o projecto e lançar um novo olhar sobre os requisitos do mesmo.

I.1. Classes de Utilizadores

	Ilustrador Experiente	Ilustrador Amador	Designer Gráfico	Editor Gráfico	Crítico	Visitante
Idade	30-60	14-30	19-60	35-60	45-60	14-60
Tipo de Profissão	No topo da carreira, onde trabalha com ilustração, e outros	Estudante ou Freelancer, ou Amador na área	Pode ser um profissional na área ou um estudante	Profissional na área editorial e de imprensa	Qualquer profissão, ligado mundo gráfico e multimédia	Qualquer profissão, ou um estudante
Experiência de Computador	De Média a Muita Experiência	De Média a Muita Experiência	De Média a Muita Experiência	De Média a Muita Experiência	De Baixa a Média Experiência	De Baixa a Muita Experiência
Interesse no tema Ilustração	De Médio a a Muito Interesse	De Médio a a Muito Interesse	Médio Interesse	Médio Interesse	De Média a Muita Experiência	De Baixa a Média Experiência
Motivação	Colocar portfólio, e aconselhar os outros	Colocar portfólio, e conseguir chamar a atenção	Encontrar estilos de design e ilustração, e participar	Encontrar portfólios e ilustradores para trabalharem	Crítica e avaliação de portfólios e de opiniões	Verificar o conteúdo do site, visualizar material e notícias
Atitude	Alguém bastante perito no tema, que faz da aplicação um part-time	Participação activa nos concursos, e adoração pelos mais experientes	Participação nos concursos e visualização de Portfólios	Visualização de Portfólios	Visualização de Comentários, Notícias e Portfólios	Apenas para pesquisar ou conhecer o site, sem motivo de participação

Tabela 4 • Identificação das Classes de Utilizadores da aplicação deste projecto

1.1.1. Ilustrador Experiente

Nesta classe podemos identificar o utilizador que se encontra normalmente entre uma faixa etária mais alta, com idades compreendidas entre os 30 e os 60 anos. Este utilizador já não estuda e frequenta a aplicação como forma de provavelmente expor o seu portfólio e trabalhos, ou então de o utilizar como um hobby, exprimindo-se criativamente e aconselhando utilizadores menos experientes. É alguém que por vezes pode ter ou não muita experiência ou um à-vontade com o computador e a Internet. Ao mesmo tempo, será um consumidor de conteúdos ou ocasionalmente um produtor, tendo a área de ilustração como profissão ou apenas como um part-time. Apesar de tudo, é alguém bastante perito.

1.1.2. Ilustrador Amador

Este tipo de ilustrador pode envolver apenas alunos interessados na área, aplicando-a como um hobby, ou então envolve pessoas de início de carreira que incluem algum espírito cooperativo com gosto de aprender mais e aplicar de outra forma a área da ilustração. Encontra-se sobretudo numa faixa etária maioritariamente jovem, entre os 14 e os 30 anos, e trata-se de um indivíduo que pode ou ainda não ter concluído os seus estudos, sendo por vezes um estudante (na maioria ligado às artes) ou um entusiasta que cultiva uma adoração pela ilustração. Deste modo, este tipo de utilizador irá sobretudo valorizar as notícias e publicações, tutoriais e outras ferramentas para aprender mais, e ainda utilizar as imagens de ilustradores experientes disponíveis no *site* como símbolo de inspiração.

1.1.3. Designer Gráfico

Neste tipo de utilizador pode-se englobar, tal como nos ilustradores, uma classe experiente e uma outra amadora. Como tal, a sua faixa etária torna-se muito mais alargada, mais ou menos entre os 19 e os 60 anos. Pode ser um designer gráfico amador e ainda em evolução, um estudante, que possui algum interesse em adoptar o seu estilo gráfico com algumas vantagens e características da ilustração. As imagens disponíveis no *site* podem cativá-lo e servir de inspiração para os seus projectos. Ao mesmo tempo, para o designer experiente, este pode não só procurar um determinado estilo de ilustração para servir também de inspiração, mas também pode pesquisar por um ilustrador específico para os seus trabalhos. Ainda, estando disponível um concurso que no *site* que integra as áreas de tipografia e de design gráfico em conjunto com a ilustração, este torna-se o principal público-alvo desse mesmo concurso.

Stakeholders • refere-se a uma pessoa, uma entidade ou organização, ou seja, os intervenientes e interessados no nosso serviço, que o apoiam, e ficam a ganhar algo com ele em troca;

I.1.4. Editor Gráfico

Nesta classe englobam-se sobretudo aqueles que são chamados os *caça-talentos*, ou então, os *Stakeholders* (ou seja, pessoas interessadas em utilizar e apoiar um determinado serviço, produto ou trabalho). Entre eles podemos considerar todos os indivíduos que se inserem na área da publicidade, multimédia e comunicação, ou mesmo do design gráfico, que pretendem encontrar um determinado tipo de ilustrador ou estilo gráfico, para ser contratado e utilizado nos projectos que desenvolvem. Encontram-se entre a faixa etária de 35 a 60 anos e buscam por novidade, inovação, mas também inspiração.

I.1.5. Crítico

Este trata-se do típico utilizador que não produz nada, mas gosta de visualizar o trabalho dos outros e enquadrá-los na sua opinião enquanto indivíduo experiente. Estando numa faixa etária mais alta, este tipo de utilizador é tipicamente mais velho, por volta dos 45/60 anos, já com alguma experiência, mas mais consumidor de conteúdos do que produtor. Demonstra então mais interesse pela comunidade em volta da aplicação e as ferramentas de discussão, comentários e busca. Frequentemente faz críticas às criações de outros utilizadores, e somente produz conselhos e tutoriais para o uso de outros.

I.1.6. Visitante

O visitante é o utilizador habitual que apenas tem a função de consumidor de conteúdos. Pode ser alguém que tem interesse na área de ilustração ou de uma outra área qualquer que se ligue a esta última, mas apenas gosta de visualizar o que se passa, o que existe e o que vai aparecendo, as notícias e os trabalhos dos outros, sem nunca participar. A sua faixa etária não é completamente definida e é demasiado abrangente, uma vez que pode ser um utilizador que entra pela primeira vez no *site* e que não tenha o hábito de o visitar nunca mais.

2. Estabelecimento de Requisitos do Sistema

Fez-se uma pequena avaliação dos requisitos funcionais da aplicação *on-line* deste projecto, de acordo com as categorias pensadas para a mesma e a classificação das classes de utilizadores anteriormente identificados. Como tal, definiu-se uma tabela, onde é possível verificar as funcionalidades desejadas para o produto final e de que forma se encontram organizadas. Estes requisitos dividem-se por funcionais, não funcionais, de dados e de ambiente.

REQUISITOS FUNCIONAIS	Pesquisa e navegação pelo Menu principal
	Seleção e navegação de Portfólios e Páginas de Conteúdo
	Visualização de Imagens e Vídeos
	Clicar em tags disponíveis pelas páginas
	Fazer “Gosto” nos Social Plugins (do Facebook por exemplo)
	Partilhar páginas da aplicação para outras redes Sociais
	Pesquisa por imagens, assunto e localização por texto
	Visualização de Posts e sua pesquisa por categorias
	Preenchimento de formulários
	Contactar e enviar opinião para o email da aplicação
	Aplicação que se adapta aos dispositivos Móveis
	Visualização datas e de vencedores de concursos
	Visualização de temas dos concursos
	Introdução de comentários
REQUISITOS DE DADOS	Armazenamento de Ilustrações na base de dados e no WordPress
	Armazenamento dos vídeos no Vimeo
	Outros dados do serviço armazenados na base de dados interna
	Contagem de “gostos” e sua deslocação para o Facebook da aplicação
	Armazenamento dos comentários e posts no WordPress
	Armazenamento das informações por formulários no email
REQUISITOS DE AMBIENTE	Físicos - Criação de ilustrações no mundo real, com materiais físicos
	Sociais - Partilham informações através das Redes Sociais
	Sociais - Verificam os vencedores, incluem espírito de competição
	Sociais - Os utilizadores participam e discutem através de comentários
	Organizacional - Ter a ilustração pronta para ser enviada
	Técnico - Conexão com a Internet para enviar ilustração
REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	Resposta a Emails
	Seleção das Ilustrações Vencedoras dos Concursos
	Colocação das ilustrações vencedoras, portfólios, vídeos, posts, conteúdos

Tabela 5 • Análise e Identificação dos Requisitos do Sistema da Aplicação

Nesta tabela pode supor-se (de acordo com os tipos de utilizadores apresentados e os objectivos do *site*) todas as operações e acções que os utilizadores podem efectuar ou que o sistema da aplicação executa. De tal modo, podemos verificar em relação ao presente projecto que: os requisitos Funcionais se referem a tudo o que é executado pelo *website* no momento, ou seja, tudo o que este permite ao utilizador efectuar, as acções desenvolvidas e repostas recebidas logo pelo sistema; os requisitos de Dados, tal como o próprio nome indica, relaciona-se com o que a aplicação permite fazer com dados, sejam eles submetidos ou apenas consultados, onde existe um armazenamento desses mesmos dados; os requisitos de Ambiente ligam-se aos factores físicos, sociais, organizacionais e técnicos que a aplicação envolve; quanto aos Não-Funcionais relacionam-se com tudo o que se desenvolve no *backstage* do sistema, ou seja, os processos de suporte que se destinam ao melhoramento do *site* (como o design e usabilidade, o adição de novos conteúdos e o desenvolvimento e andamento dos concursos), envolvendo ao mesmo tempo um tempo de resposta (ou seja, não é uma acção imediata, como por exemplo, responder a um email de cliente).

3. Design de Interface

O próximos tópicos vão-se focar sobretudo em estudos e protótipos e o desenvolvimento da *interface* do utilizador, procurando definir o aspecto visual da aplicação deste projecto, de acordo com princípios de design e usabilidade.

3.1. Identidade Visual

A questão da identidade do *site* e deste projecto teve várias transformações, ideias e rumos.

Quando se pensou pela primeira vez na identidade visual, a linha de pensamento dedicou-se sobretudo ao sentido da palavra *ilustração*. Focou-se no simbolismo de ser um área que desde há muito tempo está em constante evolução, inovou estilos e acabou por absorver muitos outros, fossem originais ou tradicionais. Patenteou o popular e o quotidiano, mas ao mesmo tempo o abstracto e irreal. É uma linguagem versátil, em constante mudança, que cria novos estilos e absorve outros. Mesmo pensando em ilustração contemporânea e fazendo a relação que nos encontramos numa época que se define como uma evolução do Modernismo (seja uma outra fase do Modernismo, o chamado Pós-Modernismo ou Hiper-Modernismo) é uma época em que a ilustração não é estaque no seu estilo (combinando a assimilação do que é popular e tradicionalista com as tendências de hoje), nem em combinação com outras áreas tão destacadas como o design gráfico, o mundo editorial e de massas, multimédia, e até de moda, entre outros.

Então, começou-se a desenvolver os primeiros esboços e estudos do logótipo do *site*, que pretendia transmitir um ciclo que se transformava e ao mesmo tempo voltava atrás desse ciclo.

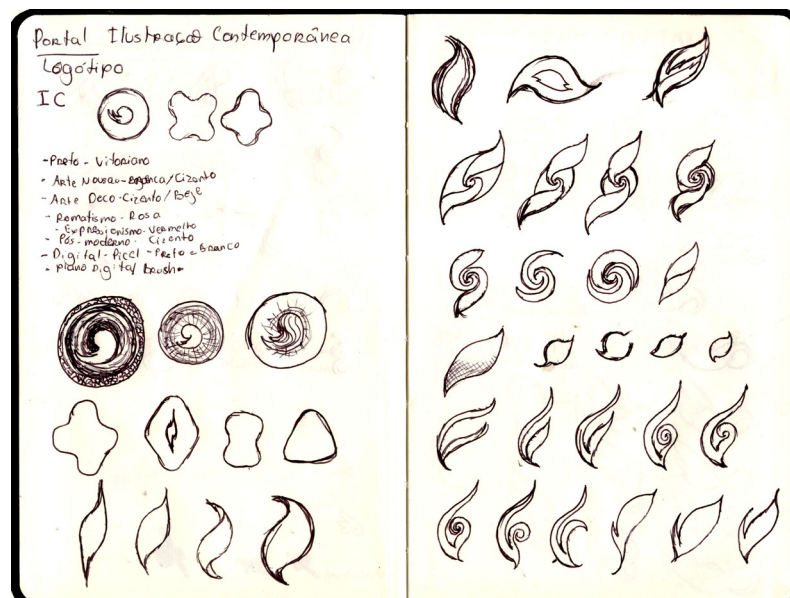


Fig. 36 • Primeiros rascunhos e brainstorming do logótipo para o *website* deste projecto

E deu-se um tratamento digital àqueles que pareciam ser mais interessantes, com uma grande variedade de cores (que pudessem transmitir ao mesmo tempo o efeito de adopção da ilustração a uma grande variedade de estilos).

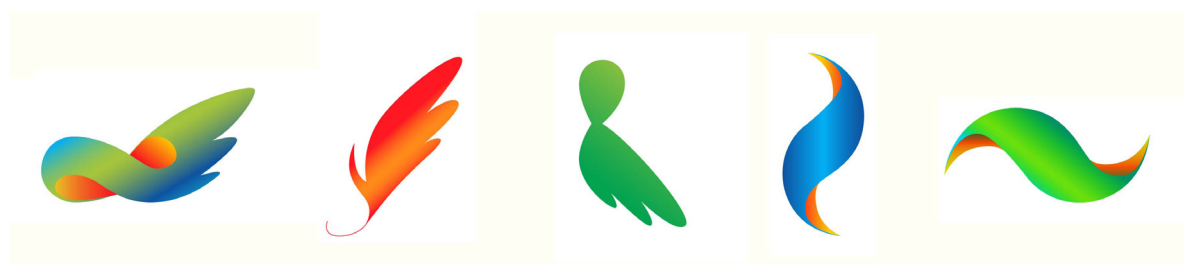


Fig. 37 • Tratamento digital e de cor dos primeiros rascunhos do logótipo

No entanto, depois de desenvolvidos os estudos anteriores e de se ter feito uma pequena avaliação sobre estes, decidiu-se que se deveria procurar uma outra abordagem para a identidade visual deste projecto. O facto é que apesar de os logos em estudo terem na sua forma uma linha de pensamento que vai de acordo com as transformações e adaptações da ilustração a vários estilos, e que por vezes ainda os reutiliza voltando atrás no ciclo, estes logos não parecem transmitir à primeira vista o conceito de ilustração. Nem transformando a forma do logótipo num gesto de pincelada, como se pode verificar pelos mesmos estudos. Aliás, na verdade, para além de ser difícil criar uma imagem que define o conceito de ilustração, a própria é um estilo que, para além de uma grande variedade de tendências estilísticas, também possui o mesmo em relação às técnicas que utiliza. O facto de os logos em estudo terem uma vertente e aspecto tão *digital*, apesar de contemporâneo, não reflecte em si todo o estilo da ilustração, que apesar de tudo também engloba muitos outros estilos senão o meio digital e também utiliza materiais e técnicas que não são tão perfeitas (ou seja, também transmite o imperfeito, o rabiscado e o espontâneo).

Então, decidiu-se seguir a identidade do *site* para uma vertente mais neutra e não tão selectiva de estilos e cores: através da utilização da tipografia. Se formos a ver, o próprio nome do *site* Ilustração Contemporânea Portuguesa é um bastante grande. Então, em vez de se criar um símbolo com um grande logótipo (nome do *site*) ao lado, decidiu-se apenas brincar com as palavras e as letras que o compõem.

Foi então que se desenvolveu outros esboços:

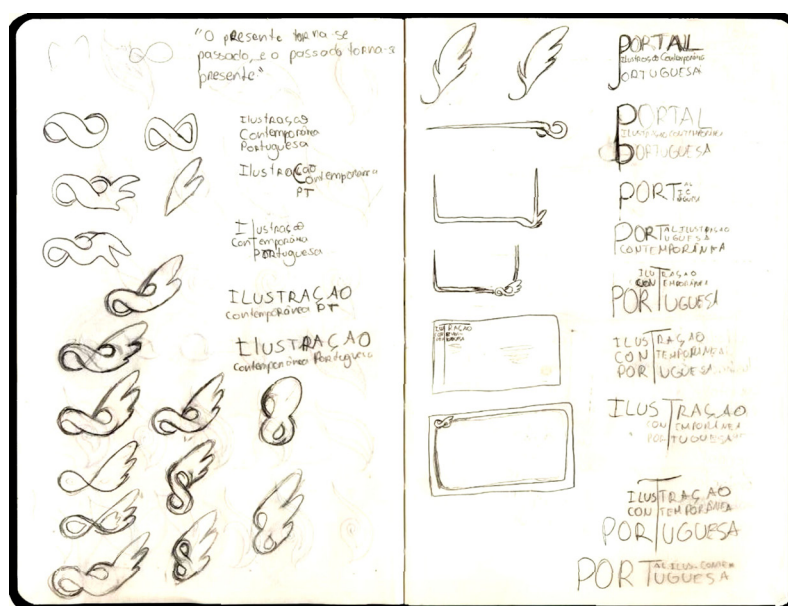


Fig. 38 • Mais rascunhos e estudos do logótipo

E de seguida, esses estudos foram tratados e finalizados:



Fig. 39 • Tratamento e finalização dos estudos

Os estudos agora apresentados compreenderam as seguintes ideias: dar principal destaque à palavra *ilustração*, uma vez que é esta a área de estudo e de grande notoriedade deste projecto; conseguir combinar e uniformizar as três palavras numa só, ligando-as através de uma letra em comum, e, por fim, procurar definir um logótipo que acabasse, tal como a área de ilustração, por ser versátil e dinâmico, ou seja, generativo, onde em vários meios adopta formas diferentes, mas de acordo com uma linha de design e estrutura principal.

Foi então que conseguindo combinar mais ou menos os três conceitos anteriores, se desenvolveu o seguinte logótipo à mão:



Fig. 40 • Estudos do logótipo feito à mão

Resumindo, este logótipo demonstra dinamismo pela sua mudança de palavras (onde cada uma poderia crescer e as outras diminuía quando houvesse uma mudança de página) e consegue interligar as palavras num só meio através de uma letra. E o facto de o seu desenho ter sido feito à mão trouxe a ideia de como a ilustração não é uma área perfeita e lineada, mas em constante mudança e transformação, com pequenos defeitos e linhas *não direitas*.

Numa outra fase, começou-se a pesquisar por tipos de letra que transmitissem esse conceito e aspecto do logótipo ter sido desenhado e escrito à mão. Temos os seguintes exemplos:



Fig. 41 • Estudos do logótipo feito à mão, mas com tipografia digital

O tipo de letra escolhido foi o *King Cool KC*, como o mais natural, agradável e menos decorativo:



Fig. 42 • Tipo de letra *King Cool KC*

Por algum tempo determinou-se ser este último estudo e o logótipo final. No entanto, levantou-se outras questões. O seu aspecto, com formas *irregular* e feitas à mão e o facto de se tratar de tipografia, junto com o conteúdo do *site* baseado em imagens, determinava uma espécie de associação com a área da banda desenhada, uma opinião também transmitida por pessoas externas. O *site* procura transmitir um ambiente baseado na ilustração, destacando a imagem visual e não associar-se a uma outra área diferente (mas ao mesmo tempo semelhante) que é a banda desenhada. Para além disso, houve a crítica de que a letra *T* que interligava as palavras do logo, na verdade, parecia ao mesmo tempo adoptar um sentido de separação entre as duas partes das palavras, do lado direito e do lado esquerdo. Isso sugeria a divisão entre o que é antigo e o que é actual (no qual a ilustração nunca os separou, mas já as combinou e reutilizou).

Como tal, decidiu-se tornar o logótipo do *site* ainda mais neutro, baseado na simplicidade comparado com todos os outros exemplos. Sendo assim, o tipo de letra já não procurava transmitir a sensação de que o logo seria escrito à mão, mas definiu-se que apenas transmitiria alguma contemporaneidade e simplicidade, aliado ao aspecto e estrutura do *site*.

Criou-se os seguintes estudos:



Fig. 43 • Estudos do novo logótipo com o tipo de letra Open Sans

E chegou-se a um consenso e uma escolha, com o tipo de letra *Open Sans* (anexo B):

Ilustração
Contemporânea Portuguesa

Fig. 44 • logótipo com o tipo de letra Open Sans

Neste logótipo procura-se destacar a área de interesse e de estudo deste projecto, seguido do conceito de contemporaneidade, também marcado pelo aspecto simplista e neutro que o tipo de letra consegue transmitir. Ainda, brincou-se e procurou-se indicar que nos focamos à prática da ilustração dentro do território nacional (pela separação da cedilha da letra Ç separando a *Ilustração Contemporânea da Portuguesa*), conseguindo fazer a associação de que o que tratamos e nos focamos neste projecto, sim, é sobre a ilustração contemporânea, mas atenção, somente a portuguesa.

No entanto, esta questão e etapa da identidade visual do *site*, apesar de acabar com a escolha deste último logótipo, na verdade vai continuar a ser reformulada, sendo este logo apenas temporário e utilizado para uma inicial identificação do *site*. O facto é que, existe na aplicação deste projecto um concurso com o objectivo de chamar a atenção aos utilizadores, sobretudo na classe dos ilustradores e designers gráficos, para a concretização de um novo logótipo para o *site* de acordo com um contexto e uma data lançada no concurso. Deste modo, o vencedor terá o seu logo a substituir o antigo. Esta ideia torna-se assim na mais aproximada e semelhante aos objectivos e definições da ilustração, com o conceito perfeito para o desenvolvimento do seu logótipo, sempre em mudança e com várias tendências estilísticas e técnicas (exemplo anexo C).

3.2. Brainstorming e Protótipos de Baixa Fidelidade

Depois de se ter pesquisado e visualizado um grande repositório de exemplos de *sites on-line*, dirigidos para o mesmo público-alvo e área que envolve este projecto (referenciando os exemplos dos *sites* pesquisados e descritos na parte teórica), começou-se a pensar na estrutura do *layout* e do design de *interface* do *website* deste projecto.

Como tal e indo de acordo com os prós e contras dos *sites* anteriormente exemplificados, adoptou-se uma perspectiva de simplicidade, com destaque e valorização da imagem visual, pouca proeminência de texto (apenas para explicar o essencial) e a presença de espaços brancos. Desenhou-se os primeiros esboços e protótipos de baixa fidelidade do *site* deste projecto.

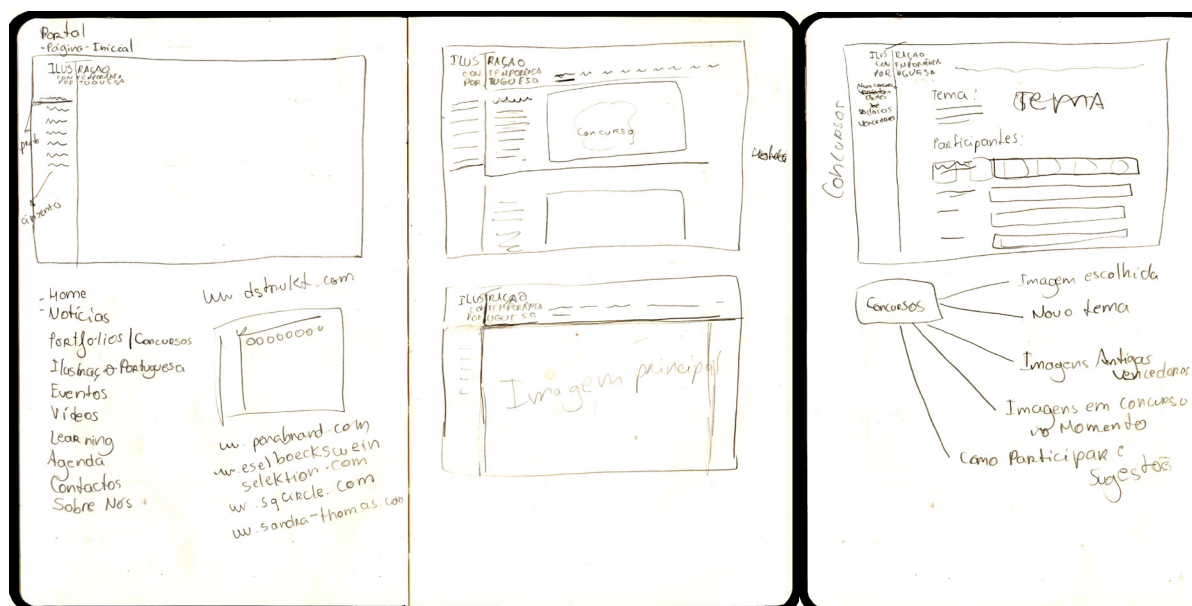


Fig. 45 • Estudos da interface do website

Na primeira instância, o objectivo destes estudos de *interface* baseava-se em situar o menu principal na parte superior do *site* (abrangendo apenas essa zona), numa posição horizontal, para que todo o conteúdo do projecto pudesse ocupar o resto do espaço do *site* na zona central. Deste modo e pensando já num *layout* que se adapta aos dispositivos móveis, quando se visitasse a aplicação, por exemplo, num telemóvel, o menu estaria apenas a ocupar uma pequena percentagem superior do *site*, sem incomodar o conteúdo.

De seguida, quanto ao conteúdo, pretendia-se sobretudo destacar nessa zona central as imagens e as ilustrações, onde o texto ocuparia um pequeno espaço por baixo de cada material visual. “Os utilizadores passam mais tempo a ver o que pode interessar do que a ler os textos descritivos de produtos. A máxima – uma imagem vale mais do que mil palavras – nunca fez tanto sentido como na *web*.” (UserExpertiser, n.d.). A cada imagem estaria associado um título, e a cada *post* de notícias também teria uma pequena descrição, textos esses que serviriam de *links* para aceder à página onde estaria essa imagem e o resto do texto.

3.3. Wireframes e Protótipos de Alta Fidelidade

Foi então que, agarrando no logótipo do *site* que se tinha seleccionado e desenvolvido na altura em que se criou os protótipos de baixa fidelidade, construiu-se de seguida alguns *wireframes*, desenvolvidos digitalmente e com alguns apontamentos de cores e de ideias. “O nome *wireframe* vem da junção de duas palavras em inglês: *wire* (linhas) e *frames* (ecrãs). Ou seja, são ecrãs de baixa resolução e com um aspecto gráfico muito pobre que servem apenas para indicar onde devem estar localizados os objectos e menus de interacção. O *wireframe* serve para mostrar a funcionalidade e não o aspecto gráfico de uma aplicação” (Gomes, 2005). Apesar destes tipos de protótipos desenvolvidos para o projecto aparecem com alguma cor, não se baseando somente em linhas e caixas de texto, creio que se pode definir à mesma como um *wireframe* “pois podemos usar a cor para distinguir certos objectos da interacção e zonas de aviso ao utilizador” (Gomes, 2005). Neste caso, utilizou-se cor apenas para destacar o que seria suposto ser uma imagem ou ilustração.

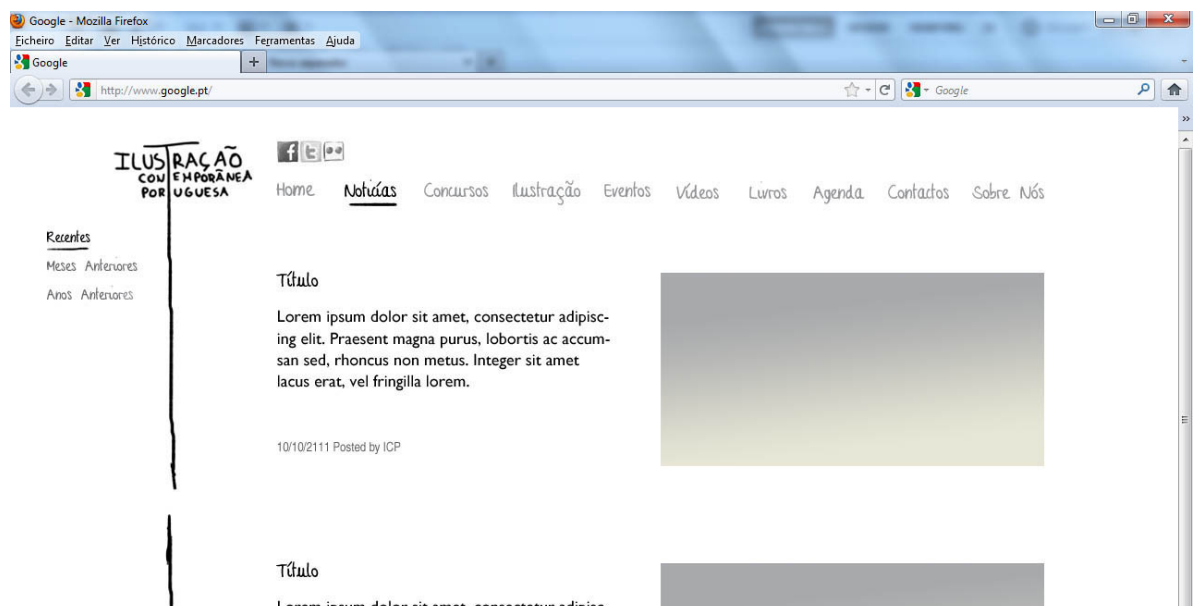


Fig. 46 • Wireframe da interface do website

Numa ideia de aproveitar o dinamismo que o logótipo provocava, agarrou-se na letra *T*, que continuou a percorrer toda a página como se esse logo fosse escrito à mão por alguém, que ao mesmo tempo decidiu continuar a desenhar e a riscar o *site* até ao fim.

Depois, seguindo os protótipos de baixa fidelidade, colocou-se um menu *esboço* na parte superior, e, no meio da aplicação, os conteúdos com uma imagem e um texto sempre associado. Chegou-se até a brincar com este *layout*, e visto que existia um grande espaço branco no lado esquerdo da aplicação (antes do risco vindo do logótipo) colocou-se aí subcategorias do menu principal, lembrando a referência do *site* WHO, que utiliza um menu superior e outros submenus no lado esquerdo.

Depois, foi quando se procurou aperfeiçoar este estudo e torná-lo num protótipo de alta-fidelidade, já com o logótipo modificado e seguinte ao anteriormente mostrado (onde a estrutura e ideia deste continua a mesma, mas agora é construído através de um tipo de letra digital e não feito à mão). Neste protótipo já surgem pormenores de cor, com adicionamento de sugestões de funcionalidades (como as redes sociais) e presença de imagens.

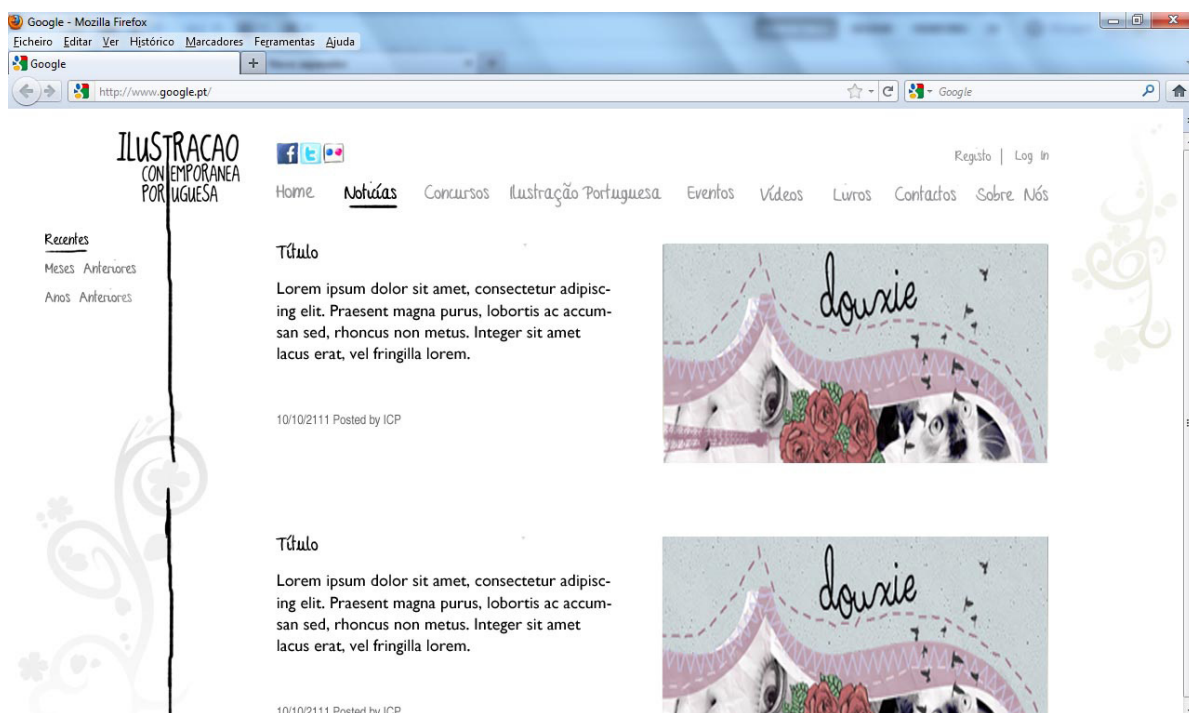


Fig. 47 • Primeiro Protótipo de Alta-Fidelidade

No entanto, apesar de tudo o que se havia feito até agora, muita coisa voltou a ser alterada, de forma a se estruturar os conteúdos no espaço do *site* e trazer uma melhor simplicidade. O logótipo manteve-se, mas quanto à *interface* tinha se organizar melhor os elementos e retirar o menu do lado esquerdo (evitando criar alguma confusão visual e de navegação). “A apresentação deve ser simplista e com informação curta mas eficaz” (UserExpertise, n.d.).

Então, para começar a construção da *interface* em alta-fidelidade, decidiu-se primeiro adaptar o *layout* do *site* a uma grelha visual, recorrendo-se ao sistema 960gs (960 grid system - <http://960.gs/>) que faz uso de dimensões comumente usadas para *interfaces* de aplicações, numa área de 960 *pixels*, adequado para resoluções de 1024x768 e maiores. O sistema 960gs tem variantes de 12, 16 e 24 colunas. Para o desenvolvimento do *layout*, optou-se pelo sistema de 16 colunas.



Fig. 48 • Protótipo da *homepage*

De seguida, a meta seria uma concentração no design da *homepage*. O menu horizontal superior manteve-se e o logótipo no canto superior esquerdo também. Então, como a imagem visual é o elemento de maior importância no projecto, e como precisamos de um conteúdo que consiga informar as notícias mais destacadas e os vencedores dos concursos, decidiu-se que mal o utilizador entre no *site* encontre um grande campo visual, ou um *slideshow*, que destaque as novidades de maior importância, não só para o inserir mais facilmente no contexto, mas para conseguir cativá-lo visualmente sem ter que ser necessariamente através de texto.

De seguida, sendo a *homepage* não só a página principal que apresenta ao utilizador o *site* e os seus objectivos, mas também é a base de navegação para outras páginas e conteúdos, estruturou-se a mesma em duas partes por baixo do grande campo visual. Aí inserem-se, por exemplo, notícias recentes sobre a área da ilustração e novas aquisições e conteúdos dentro do *site*, e, também, uma pequena agenda, que pretende informar eventos e acontecimentos em Portugal que envolvem esta área. Estes dois tipos de informações estariam apresentados sob a forma de quadrados, associados ao termo *thumbnail*, que é “uma pequena imagem na representação de uma imagem maior, geralmente destinada a tornar mais fácil e mais rápida a procura ou gerenciamento de um grupo de imagens maiores” (Rouse, 2005), tornando mais acessível o processo de as reconhecer, poupando espaço no *site* e colocando o conteúdo muito mais organizado.

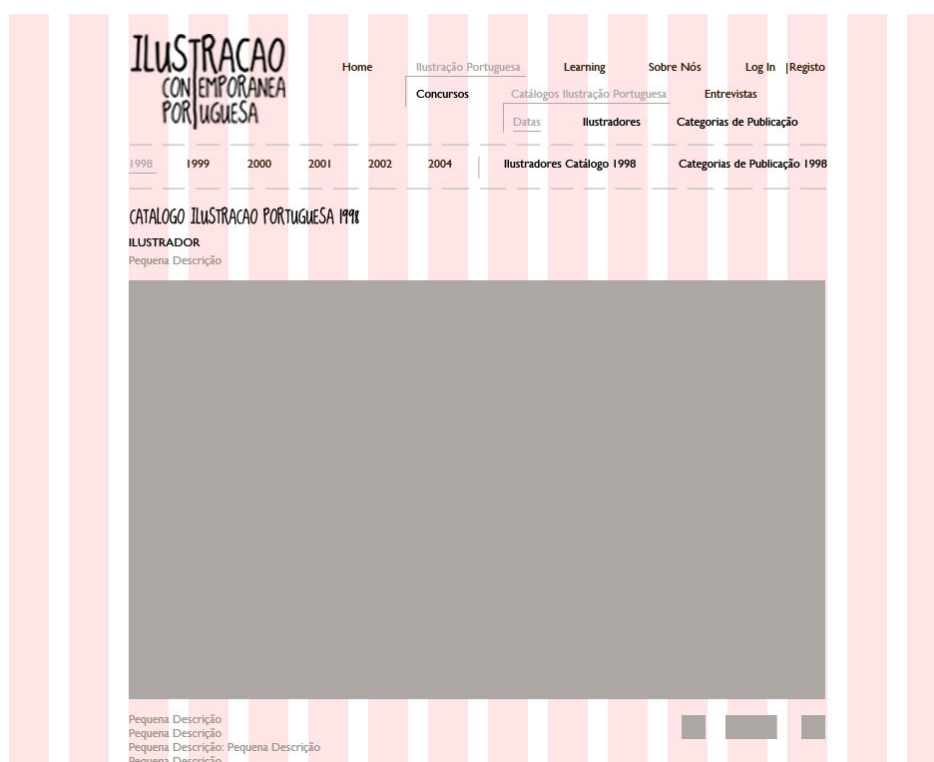


Fig. 49 • Protótipo da página dos Portfólios

Header • trata-se simplesmente do cabeçalho do *site*, onde se pode encontrar o menu principal. Quando se fala em *header*. na linguagem informática, é onde se situam informações suplementares de programação.;

Também se desenvolveu um protótipo de alta-fidelidade das páginas onde apareceriam os trabalhos dos ilustradores quando escolhido um portfólio. O *header* (cabeçalho do *site*, onde se encontra o menu e o logótipo) acaba por ser o mesmo de sempre, e inicialmente tinha-se a ideia de uma pesquisa em cascata, a partir do *link* *Catálogos de Ilustração Portuguesa*, para se poder aceder a três modos de pesquisa que os catálogos se dividem: as datas, em que estes foram editados; os ilustradores que participaram e publicaram as suas ilustrações nesses catálogos, e as categorias de edição, pois muitas das ilustrações foram editadas em meios e suportes diferentes.

Então, para além desta página ter que possuir um modo de pesquisa diferente e uma navegação flexível para se conseguir chegar ao conteúdo desejado dos catálogos, também aqui se dará um maior ênfase às imagens visuais, ilustrações e trabalhos dos ilustradores. As ilustrações ocuparão a maior parte do espaço do conteúdo, com apenas uma pequena descrição e legenda e uns botões de retroceder ou avançar para o próximo portfólio.



Fig. 50 • Protótipo da página dos Concursos

Para além da página de portfólios e dos catálogos, também foi feito um protótipo de alta-fidelidade para a página dos concursos. Mais uma vez o *header* é o mesmo, e a área de conteúdo é dividida pelos seguintes elementos: o tema do mês (uma vez que os concursos são lançados mensalmente, também se baseiam por um tema mensal, para que o indivíduo participe com a sua ilustração de acordo com esse mesmo tema); o vencedor mensal (onde mostra a ilustração vencedora do mês passado e associa o nome do seu autor); os antigos vencedores (ou seja, os portfólios daqueles que venceram nos meses anteriores) e os anteriores concursos mensais (os portfólios que mostram todos aqueles que participaram nos concursos mensais mais antigos). Pretendia-se que numa página o utilizador verificasse toda a informação em relação a este tópico, para poupar tempo de pesquisa e navegação e conseguir, tal como na *homepage*, encontrar tudo o que precisa.



Fig. 51 • Protótipo da página de Sobre e Contactos

Widget • é uma funcionalidade ou um pequeno aplicativo, que complementa a *interface* do utilizador num *site*, e que fornece funcionalidades específicas e adiciona novos elementos visuais;

Por fim, o último protótipo de alta-fidelidade trata-se da página “Sobre Nós”, onde é capaz de se encontrar a maior parte de informação textual, que pretende clarificar os objectivos do *site*, qual o conteúdo deste projecto, os contactos e o autor do mesmo.

3.4. Template Escolhido

Depois de mais ou menos pensado e *desenhado* como se pretendia o *layout* do *site*, foi então que se começou a efectuar pesquisas de *templates* para WordPress. Os *templates* são modelos de página de internet que podem ser customizados, ou seja, podem alterar a estrutura visual que define uma página de um *site*, ficando essa página adaptada a essa estrutura.

Tal como foi explicado anteriormente, o WordPress foi o CMS escolhido para o desenvolvimento do *site* deste projecto. Este CMS baseia-se em *templates* para permitir a construção de uma *interface* de um *website*. Para além disso, apoia-se em *widgets* (pequenos aplicativos que permitem ao utilizador obter certas funcionalidades na sua aplicação, como por exemplo, o campo de pesquisa, ou melhor, o *search*), e os *plugins* – basicamente são programas que complementam um outro maior, ou seja, “tratam-se de programas, ferramentas ou extensões que se encaixam a outro programa principal para adicionar mais funções e recursos a ele” (Prada, 2008) – para ajudar o utilizador na construção da *interface* gráfica, adicionando-os ao *template* escolhido.

No meio de tanta pesquisa e procura pelo *layout* mais idêntico às ideias desejadas e aos protótipos de alta-fidelidade criados, e ainda, de acordo com as funcionalidades que se pretendia atribuir a essa mesma aplicação, eis então que se encontrou o seguinte tema:

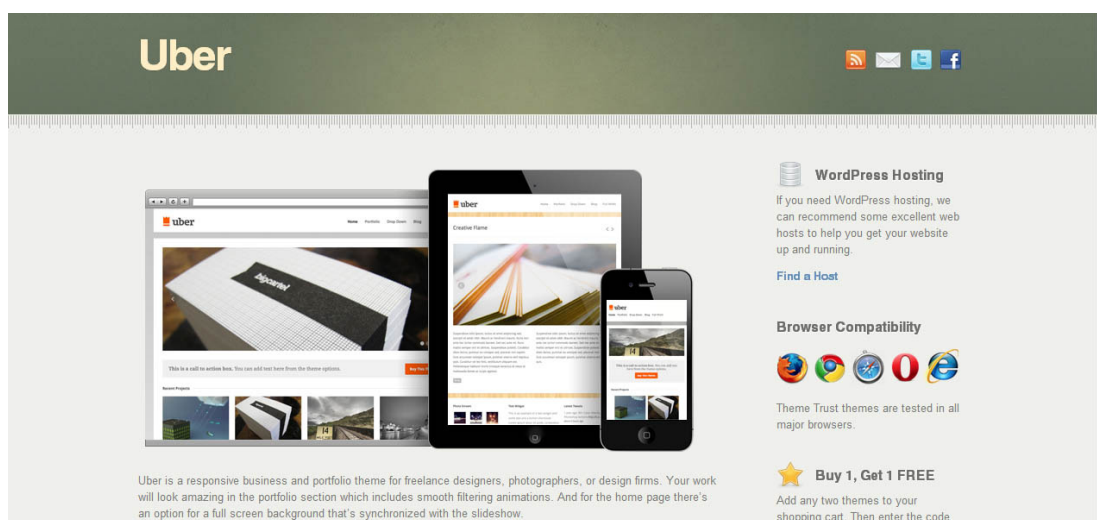


Fig. 52 • Template/Tema WordPress Uber

Este *template* foi lançado pela Theme Trust - <http://themetrust.com/> - que constrói e vende *Templates Premium*, destinadas ao CMS WordPress, procurando juntar a beleza com a função, tornando essas mesmas aplicações bonitas e fáceis de usar.

A Theme Trust chama Uber à aplicação escolhida, definida como “uma resposta de negócio e um tema de portfólio para designers, fotógrafos *freelancers*, ou empresas de design. O seu trabalho vai ficar incrível na área de portfólio, que inclui suaves animações de filtragem. E para a *homepage*, há uma opção para um fundo em *fullscreen* que está sincronizado com o *slideshow*”. Encontra-se caracterizada por possuir um *layout* responsivo e interactivo, que permite uma apresentação em *slideshow* na *homepage*, possui páginas de portfólios, apoiados por *thumbnails* e por animações de filtragem, permite a liberdade de escolha do tipo de letra e das cores a serem utilizadas no *site*, a integração de *widgets*, de *plugins*, e de um logótipo à escolha, a criação de um *blog*, etc. Ou seja, possui inúmeras características que se desejava para realizar e construir o *website* deste projecto. Não só, mas o próprio *layout* do Uber vai completamente de acordo com as ideias, rascunhos, conceitos e protótipos de alta-fidelidade anteriormente apresentados. Na *homepage* existe o menu horizontal e o logótipo na parte superior do *site*, seguindo de um conteúdo de apresentação dos destaques do *site* (*slideshow*) que ocupa grande espaço da área central, ainda com uma divisão de conteúdos, onde esses últimos são apresentados por imagens em miniatura, organizados. Para além disso, existe uma página de portfólio, que poderá servir perfeitamente para apresentar os portfólios dos ilustradores dos catálogos, e de quem participa nos concursos do *site*. Quando se clica num portfólio, a imagem ou vídeo (o *template* Uber permite também a adição de arquivos audiovisuais e multimédia) surge em tamanho grande, ocupando todo o espaço da área de conteúdo, permitindo ao utilizador verificar e visualizar grandes pormenores. Ainda, este *template* encontra-se apoiado por publicação de comentários, sem que o utilizador seja obrigado a efectuar login dentro do *website*. Quanto a isso, apenas terá que escrever algumas informações básicas (como o seu nome e email), e o seu comentário surge publicado. Também se consegue estruturar um *blog*, onde são apresentadas todas as notícias e novidades na área da ilustração contemporânea portuguesa, podendo ser esses *posts* divididos por categorias.

Por fim, mais do que as funcionalidades que esta aplicação permite e o facto do seu *layout* ir de acordo com o desejado e programado, é baseada num design bastante simplista e límpido, com respeito por espaços brancos e uma boa organização de conteúdos.

4. Funcionalidades e Aplicações de Apoio

Na construção do *website*, foram adicionadas e utilizadas algumas funcionalidades, com as seguintes características e para os seguintes fins:

4.1. Publicidade – Redes Sociais

Para já, a aplicação desenvolvida conta com um apoio a nível de Marketing, utilizando propaganda e publicidade através das redes sociais, como o Facebook.

O objectivo é a criação de uma página ligada ao *website*, onde tudo o que fosse colocado a nível do *blog*, notícias e novidades, novos vencedores dos concursos, novas entrevistas, ou seja, novos conteúdos, essa página no Facebook fosse actualizada ao mesmo tempo com as mesmas informações. Assim, caso o utilizador não tenha muito o hábito de se dirigir ao *website* em si, pode apenas *gostar* da página do Facebook da Ilustração Contemporânea Portuguesa, e assim, vai recebendo novas actualizações desta última. Pretende-se também com isto, ganhar mais público e fãs da aplicação, trazer participantes para os concursos, verificar estatísticas de quem procura o *site* e o utiliza, e espalhar o nome deste projecto.

Pensando ainda a nível da participação dos concursos, quando se utiliza mais a página do Facebook, o utilizador tem que se sentir obrigado, ou para se dirigir ao *website*, preenchendo o formulário e adicionando o ficheiro, ou então, apenas retirar o email principal do *website* a partir da informação disponibilizada no Facebook, e enviar o ficheiro a concurso em anexo.

A página desta aplicação no Facebook é a seguinte: <http://www.facebook.com/ilustracaoportuguesa> (ainda não está disponível para o público visualizar).

Para o desenvolvimento desta mesma página, teve-se que criar uma nova aplicação no Facebook, a partir do endereço <https://developers.facebook.com/>. Este endereço tem como finalidade permitir ao utilizador associar funcionalidades e características do Facebook a um *website* (Social *Plugins*, Social Design, Open Graph), e desenvolver aplicações compatíveis com o mesmo.

Por fim, ainda está a ser avaliado se se cria uma página no Twitter para o *website* deste projecto, e ainda uma página no Wikipédia.

4.2. Plugins

Para melhorar o sistema e as operações disponíveis pela aplicação deste projecto, foram adicionados os seguintes *plugins* ao *template* WordPress:

- Social Discussions

Basicamente trata-se de um *plugin* que pretende adicionar “botões sociais para o seu *site* e publicação automática de conteúdo para redes sociais” (LinksAlpha, 2012). Ou seja, este *plugin* tem a grande característica de possibilitar que num *website* se disponibilize botões de partilha para outras aplicações (por exemplo, se alguém quiser partilhar uma página do *site* com um portfólio de um ilustrador e as suas imagens, pode clicar no botão e escolher a rede social que deseja, como por exemplo, Google +, Facebook, etc.), e, ao mesmo tempo, cria botões *gosto* (com contagem de actividade), que se pode colocar manualmente numa determinada página.

O objectivo seria utilizar todas estas vantagens do *plugin*, para associar a aplicação deste projecto à sua página do Facebook, permitir uma verificação de quantidade de *gostos* de uma determinada página ou portfólio do *site*, e permitir com facilidade que os utilizadores partilhem conteúdos do mesmo, possibilitando uma maior expansão e propaganda do projecto.

Este *plugins* possibilita a utilização de botões sociais, tais como: Google +1, Facebook Like, Twitter button, LinkedIn Share, Pinterest, StumbleUpon, Digg, Reddit, Email. Ainda, permite a partilha, por exemplo, em: Facebook, Twitter, LinkedIn, MySpace, Yahoo, Blogger, Tumblr, entre outros.

4.3. Widgets

O objectivo seria utilizar todas estas vantagens do *plugin*, para associar a aplicação deste projecto à sua página do Facebook, permitir uma verificação de quantidade de “gostos” de uma determinada página ou portfólio do *site*, e permitir com facilidade que os utilizadores partilhem conteúdos do mesmo, possibilitando uma maior expansão e propaganda do projecto.

Dos *widgets* adicionados, dois deles encontravam-se disponíveis pelo *template* Uber, e o outro adicionou-se de acordo com as informações dos *social plugins* do Facebook:

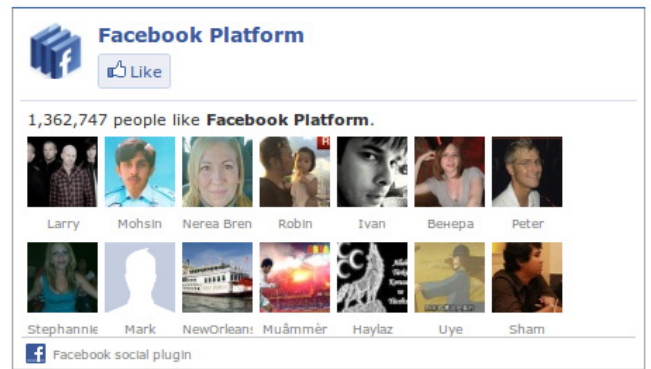


Fig. 53 • Social plugin do Facebook - Like Box

- Pesquisa: porque é importante uma liberdade e um controlo de pesquisa por parte do utilizador, foi adicionado este *widget*, para que através da introdução de um tema ou nome neste campo, o utilizador possa encontrar a informação que deseja de forma mais selectiva. Este elemento encontra-se na página do *blog*, devido a uma questão estética e de organização de conteúdos. Uma vez que o conteúdo em todo o *site* e toda a zona por baixo do menu principal se encontra preenchido com as imagens dos portfólios e outros materiais (para haver um ênfase desse mesmo tipo de conteúdo, e pensando na organização da *interface* quando adaptada a dispositivos móveis), no sidebar do *blog* (espaço no lado direito, disponível para *widgets*) existe um espaço em branco que permite colocar agradavelmente o “Pesquisa”, sem interferir com os *posts* ao lado. Desta forma, para além do *blog* disponibilizar todos os conteúdos, novidades e notícias, permite que o utilizador faça uma pesquisa detalhada não só deste mesmo, mas também, de todo o *site*.

- Categorias: este *widget* permite a visualização de categorias, onde toda a informação do *blog* se encontra organizada. Desta forma, cada *post* adicionado ao *blog* é identificado por uma categoria, facilitando o acesso e pesquisa de um determinado assunto que o utilizador desejar.

- Like Box: na página <https://developers.facebook.com/docs/plugins/>, é possível verificar que o Facebook disponibiliza funcionalidades que podem ser utilizadas numa aplicação a ser criada. Entre elas encontramos os *social plugins*, onde se encontram elementos que permitem verificar quem gostou, comentou ou partilhou o nosso *site* e páginas. Ao mesmo tempo, essa página disponibiliza um código gerado, onde o utilizador pode escolher e retirar (de acordo com as características da funcionalidade que desejamos) para adicionar o *plugin*. Dessa forma, foi adicionado ao *website* deste projecto o *Like Box*, que se identifica como um campo com um botão *gosto*, que os utilizadores podem clicar, e onde é depois identificado que pessoas já fizeram o mesmo (os amigos do utilizador, através de fotografias). Desta forma, verifica-se mais ou menos quem já esteve no *site*, quantos utilizadores já visitaram, e faz publicidade, uma vez que chama a atenção se alguém já tiver um amigo que gosta desta aplicação. Apesar de tudo, identifica-se este elemento como um *widget*, porque para obter este *Like Box*, tem que se adicionar manualmente ao *site* através de código. O que se fez foi criar um *widget* de texto no *footer* (parte de baixo) do *template* do WordPress, e adicionar para esse mesmo campo o código. A partir daí, esta funcionalidade esteve disponível no *footer* da aplicação.

4.4. EmailMeForm

“EmailMeForm é uma ferramenta HTML livre de construção de formulários *on-line*, que ajuda a criar facilmente formulários *web* e pesquisas” (EmailMeForm, n.d.). Esta aplicação permite desenvolver formulários, especificando os campos a preencher como obrigatórios ou não, permite a sua escolha em vários tipos (checkbox, escolha múltipla, endereço, telefone, calendário, etc.), entre outras características.

Foi utilizada na medida que se necessitava construir um formulário para as páginas dos concursos e de contactos. Uma vez que se pretendia uma selecção e filtragem de informações e conteúdos enviados para o *website* (incluindo das imagens a concurso), decidiu-se construir uns formulários para que o utilizador enviasse as suas ilustrações e os seus dados para o email deste projecto. Para além disso, se o utilizador quisesse contactar o serviço para dar opiniões, pedir ajuda ou reclamar uma outra situação, tinha a opção de enviar um email para o contacto da aplicação, mas também se pretendeu criar um formulário que permitisse ser um contacto directamente com a mesma, expondo as informações desejadas.

Acabou por ser uma ferramenta muito útil, uma vez que, para além de ajudar a construir o formulário com campos obrigatórios, e enviar a informação totalmente correcta para o email da aplicação, ainda permite o adição de um ficheiro, ou seja, das imagens a concurso.

Acabou por se poupar bastante tempo neste tipo de questões e problemas com a utilização do EmailMeForm.

4.5. Conta no Vimeo

Como existe na aplicação deste projecto uma categoria só dedicada à multimédia e audiovisuais, onde se pretende disponibilizar conteúdo em vídeo, então teve-se que criar uma conta numa aplicação que aloje esse mesmo tipo de material. O escolhido foi o Vimeo, não só porque já se tem alguma experiência de utilização do mesmo, mas também porque, ao contrário do Youtube, que só permite o *upload* de vídeos com o máximo de 12 minutos (exceptuando alguns casos, como grandes empresas e contas antigas), o Vimeo é um serviço que apenas limita o armazenamento de 500 MB por semana, mas não dá limite de tempo (sendo que alguns vídeos que vão ser colocados ultrapassam os 15 minutos). Para além de que “o *site* Vimeo tem uma *interface* simples, fácil e organizada de se manipular. Muitos animadores, ilustradores e designers têm os seus conteúdos postados, existe também uma premiação realizada pelo próprio *site*, envolvendo várias categorias tais como: *short films*, *motion graphics*, documentários e tudo mais voltado para artes visuais, incluindo animação. Óptima maneira de mostrar seu portfólio de animação, visualizar ótimas referências e incentivo para produção e melhoria como profissional, no entanto o ideal é ter uma conta no Youtube (a nível de divulgação ou para vídeos aleatórios), e uma conta no Vimeo (a nível profissional, de contatos e aprendizado)” (Soares, 2012). O objectivo é que se associe o *website* a uma ferramenta o mais profissional possível, e por isso escolheu-se o Vimeo. O endereço deste projecto no Vimeo é o seguinte: <https://vimeo.com/ilustracaocportuguesa/>.

Web-hosting • trata-se de um tipo de serviço disponibilizado, por exemplo, por empresas, que fornecem um espaço e um servidor para que utilizadores possam “hospedar” o seu serviço na internet, tornando-o acessível através da World Wide Web;

4.6. Flexinetworks

O *website* deste projecto acabou por utilizar o Flexinetworks. Trata-se de um serviço de *web-hosting*, que tem como objectivo alojar serviços como um *website*, permitindo o seu lançamento, alojamento e gestão de dados.

A funcionar desde 2004, encontra-se situada e inserida dentro do mercado nacional como uma das empresas top de *web-hosting*, com um grande número de clientes em Portugal, possuindo mais de 2000 *websites* alojados nos seus servidores. Contém uma tecnologia rápida, fiável e eficiente, com serviços e soluções *web* a preços competitivos (grande vantagem para a sua escolha no alojamento da aplicação deste projecto), e permite uma área reservada aos cliente na gestão dos serviços, a consulta e desenvolvimento de dados como pagamentos, gerir domínios, encomendar novos serviços, etc. “A Flexinetworks disponibiliza um serviço de suporte ao cliente dos mais avançados do mercado nacional, com verdadeiro suporte 24/7 e uma área de Helpdesk de qualidade superior, permitindo que os seus clientes se sintam satisfeitos e com a certeza de que receberão sempre resposta às suas dúvidas e necessidades. (...) A Flexinetworks aposta em tecnologias inovadoras, sendo a única empresa a facultar serviços de *web-hosting* em discos SSD, 10x mais rápidos que o *web-hosting* tradicional” (Flexinetworks, n.d.).

5. Avaliação da Aplicação - Usabilidade e IHC

Para verificar se a aplicação apresentada é avaliada e definida com uma boa usabilidade e interacção, e uma *interface* compreensível e agradável ao utilizador, que facilita nas suas acções e é eficiente no executar dos seus objectivos (em conseguir concretizar determinadas tarefas e compreender o *website* em si como funciona), decidiu-se recorrer a questionários a alguns utilizadores.

5.1. Objectivos da Usabilidade e de Interação Humano-Computador

Quando se fala na usabilidade, tem a ver com a capacidade, facilidade e a eficiência que um utilizador tem de conseguir desempenhar uma lista de tarefas de um serviço. Com isto, tem que existir uma interacção entre o utilizador e o computador, ou o sistema que está a utilizar.

É através de uma boa usabilidade que se verifica o quanto interactivo e flexível o sistema é para o utilizador conseguir desempenhar determinadas tarefas. É necessário que a aplicação seja fácil de aprender, eficiente e eficaz de utilizar, fácil de memorizar (para voltar a utilizar a aplicação de novo), que aconteçam poucos erros e tenha uma boa utilidade: “As regras de design mais abstratas são princípios gerais, que podem ser aplicadas ao desenhar um sistema interactivo, a fim de promover a sua usabilidade. (...) Nesta secção apresentamos um conjunto de princípios de usabilidade. (...) Os princípios que apresentamos são inicialmente divididos em três categorias principais: Aprendizagem – a facilidade com que novos usuários conseguem começar uma interacção eficaz e atingir o desempenho máximo; Flexibilidade – a multiplicidade de formas pelas quais o usuário e sistema troca de informações; Robustez – o nível de suporte fornecido ao usuário na determinação de sucesso realização e avaliação de metas” (Dix et al, 2004, p. 260).

Para além disso, existem princípios de design, que ajudam e apoiam os designers na sua ideia e pensamento de criar um serviço para um utilizador com boa usabilidade, para saber o que fornecer e evitar numa *interface*, para que a interactividade seja bem-sucedida, e que o utilizador consiga desempenhar as suas tarefas. “Um número de princípios de design foi desenvolvido. (...) Aqui está uma breve descrição de alguns dos mais comuns: Visibilidade, *Feedback*, Restrições, Consistência e *Affordance*” (Sharp et al., 2004, p.26). Quando falamos de Visibilidade, falamos de colocar as funções, botões e controlos do serviço à vista do utilizador (ou seja, evitar que este tenha que procurar e adivinhar onde se encontra o que necessita, e deste modo, há que seguir um standard de cores, posições e estrutura dos elementos do *site*); ter *Feedback* indica que um serviço foi projectado para “fornecer informações adequadas aos utilizadores para garantir que eles sabem que fazer nas suas tarefas” (Sharp et al., 2004, p.25), ou seja, este princípio é importante, por exemplo, na medida em que através de uma interacção visual da aplicação, nem que seja na mudança de uma cor, sente-se uma espécie de resposta de que se pode efectuar uma determinada actividade; Nas Restrições, refere-se sobretudo à limitação de um utilizador aos tipos de interacção que pode ocorrer num dado momento (por exemplo, menus desactivados, previnem por vezes a selecção incorrecta de opções e assim reduz que ocorra um erro ou engano,

ou então, o proibir o acesso a certos dados privados sem uma senha, etc.); quando falamos em Consistência, refere-se não só para que o serviço tenha operações e elementos semelhantes, para que exista um realizar de tarefas semelhantes (assim o sistema torna-se fácil de memorizar), mas também se fala a nível da *interface* e do *layout* da aplicação, para não seja diferente a cada página, abra novas janelas, entre outros, para não confundir o utilizador; e, por fim, *Affordance*, que “é um termo utilizado para se referir a um atributo de um objecto que permite aos utilizadores saber como utilizá-lo” (Sharp et al., 2004, p.29), ou seja, é a qualidade de um objecto que permite que o indivíduo realize uma acção, como por exemplo, ao se olhar para uma barra vertical de “rolagem”, torna-se intuitivo puxá-la para baixo ou para cima.

Já a nível da interacção humano-computador, é uma disciplina que se “preocupa com o design, avaliação, e implementação de um sistema de computação interactivo para uso humano, e com o estudo dos fenómenos mais importantes que os rodeiam” (Sharp et al., 2004, p.10). Tem que sempre existir os conceitos de interacção entre um utilizador e um computador, que se relacionam através de uma execução de tarefas por parte do utilizador, para atingir os seus objectivos com a aplicação em uso. Um serviço é bem-sucedido sempre que um utilizador consegue desempenhar com eficácia e eficiência, pelo menos, uma lista de tarefas (por vezes através de formulários e inquéritos). A interacção humano-computador apoia-se numa boa usabilidade, design e interactividade.

5.2. Processos de Avaliação – Questionários

Existem vários métodos na avaliação da *interface* de um serviço ou aplicação (como entrevistas, observação directa e indirecta, discussões em grupo, etc.), no entanto, optou-se por utilizar a técnica de questionários, uma vez que pode envolver indivíduos de características diferentes (pessoas de diferentes idades, sexo e escolaridade) que podem responder às questões seja *on-line* ou no mundo real, em diferentes contextos de espaço e tempo. Desta forma, torna-se mais fácil para essas *entidades avaliadoras* preencherem os mesmos questionários sem pressão. Eventualmente, pode acontecer que enquanto estas tentam executar tarefas pré-definidas na exploração da aplicação, seja também possível através de observação (caso esteja presente) retirar notas a nível das dificuldades encontradas e do seu sucesso ou insucesso na execução das tarefas. Da mesma forma, poderei dar apoio em qualquer questão ou dificuldade encontrada. “Estes testes permitem identificar potenciais problemas de usabilidade e observar o comportamento dos utilizadores durante a navegação no *website*, bem como perceber o motivo pelo qual escolhem seguir determinados caminhos no *website* em detrimento dos caminhos considerados *normais*” (Gomes, 2008).

Resumindo, é um método rápido, sem demoras, sem custos, e atinge muitos utilizadores, que podem ser analisados com mais rigor e sem pressas, com vários tipos de perguntas. O único cuidado a tomar é que precisa de ser um questionário cuidado na sua informação e nas perguntas seleccionadas.

Para além disso, um questionário trata-se de uma técnica muito útil na colecção de dados sobre uma determinada aplicação, que não exige demasiados meios tecnológicos nem suportes para a sua concretização, e que no fim nos ajuda a colectar informação e estatísticas qualitativas e quantitativas sobre o serviço.

Será direccionado pelo menos para três a cinco utilizadores. “Quanto mais utilizadores puder incluir nos testes melhor, mas um número entre 8 e 16 por cada teste é aceitável. No entanto, apenas com 5 utilizadores já se conseguem identificar os principais problemas de usabilidade” (Gomes, 2008).

Ainda, nos tipos de utilizadores para que estes questionários se direccionam, pretende-se questionar utilizadores experientes ou amadores na utilização de computadores e da internet, e talvez indivíduos profissionais na área de design, usabilidade e interacção humano-computador, e até informática.

Os questionários desenvolvidos envolvem as seguintes categorias e questões (anexo A):

- **Dados Pessoais:** aqui questiona-se ao utilizador qual o seu sexo, que idade possui, a sua profissão, que quantidade de experiência tem na utilização da Internet e com que frequência utiliza esta última (numa escolha de Muita a Nenhuma).
- **Lista de Tarefas:** é pretendido que o utilizador, ao ter a aplicação na sua frente, execute uma lista de tarefas que lhe é dada, e ao mesmo tempo, aponte o grau de dificuldade que vai tendo ao desempenhar as mesmas (de Impossível a Muito Fácil).
- **De seguida,** depois de uma pequena liberdade em passear pelo serviço, é então que são colocadas questões a nível da: navegação e erros (se teve facilidade em navegar pelo *site* e executar algumas tarefas, e se encontrou algum erro ou não); clareza visual e consistência (se o design do *site* parece agradável, funcional, flexível e eficaz, com uma coerência na sua *interface*); linguagem, controlo e *feedback* (se o *website* possui uma linguagem simples, é legível, se é flexível nas acções do utilizador, tem um *feedback* positivo e suficiente).
- Por fim, será disponível ao utilizador um campo de texto para escrever algumas observações.

Quanto a estes questionários, os seus resultados serão mostrados na apresentação final do projecto.

6. Resultado Final do Website

A *interface* do *website* Ilustração Contemporânea Portuguesa apresenta apenas a utilização de um tipo de letra: *Open Sans*. Após várias experimentações de tipos de letra livres e disponibilizados pelo Google Web Fonts (associado também ao WordPress e ao template escolhido para a aplicação), e mesmo experimentando fontes diferentes para os títulos do *site*, acabou por haver uma maior preferência, simplicidade e consistência na utilização do mesmo tipo de letra que o texto, sendo apenas alterado o seu tamanho e grossura da linha na sua utilização nos títulos. “Deve ser limitado a utilização de diversos estilos de letra, aplicando-os consistentemente” (UserExpertise, n.d.).

A *Opens Sans* “foi desenhada com uma tensão vertical, formas abertas e uma aparência neutra, mas simpática. Ela foi otimizada para impressão, *web* e *interfaces* móveis, e tem características de legibilidade excelentes nas suas letras” (Matteson, n.d.), para além de ser um tipo de letra sem-serifa, mais aconselhado para *websites*. Desta forma, esse estilo simplista e *simpático* pretende transmitir suavidade ao leitor na legibilidade e facilidade de leitura do texto, bem como transmitir uma aparência agradável à *interface* da aplicação.

Quanto ao alinhamento do texto, optou-se por utilizar apenas uma coluna com alinhamento à esquerda, onde “os designers usam esse alinhamento quando querem respeitar o fluxo orgânico da linguagem e evitar o spacejamento irregular que infesta as colunas estreitas do texto justificado” (Lupton, 2006, p. 84), sendo do mesmo modo difícil editar o texto justificado no WordPress.

Quanto a cores, o objectivo foi utilizar e resumir o *site* a apenas três cores principais: o branco, o cinzento e o azul, predominando os dois primeiros, estando o segundo destacado mais para palavras *cliváveis* no meio do texto ou de uma página. De resto, essas cores intensificam-se ou escurecem de acordo com a interação que o utilizador tem com os elementos gráficos compostos pelas mesmas. O branco domina o fundo do texto (transmitindo leveza e limpeza no *layout*, dando destaque às imagens e facilidade de leitura ao texto), enquanto que este último se encontra a cinzento, com o objectivo de trazer neutralidade perante as imagens, mas também porque transmite qualidade. “Se bem utilizado, o cinza oferece equilíbrio e flexibilidade por ser o equilíbrio entre o preto e o branco. Cinza é a expressão de neutralidade.” (Significado das Cores, 2012). Normalmente, a “cor com maior contraste e maior legibilidade é o tradicional preto em branco. A isto não contraria por inteiro a mistura de outras cores, mas sempre com especial atenção. Tal como na utilização de estilos de letra, as regras para as cores mantêm-se, poucas cores, mas bem utilizadas” (UserExpertise, n.d.).

O *link* do *site* é o seguinte: <http://ilustracaocportuguesa.com/>.

Deste modo, a aplicação deste projecto acabou por ficar definido na sua estrutura, menu, *links* e *interface*, pelas seguintes principais categorias:

6.1. Homepage

Trata-se da página de apresentação e a primeira que aparece mal o utilizador entre no *website*. Está dividida por cinco categorias ou temas de interesse, apesar de se ter havido uma grande preocupação para que o utilizador não se sinta incomodado nem confuso com demasiada informação, sobretudo visual. Essas cinco partes são:

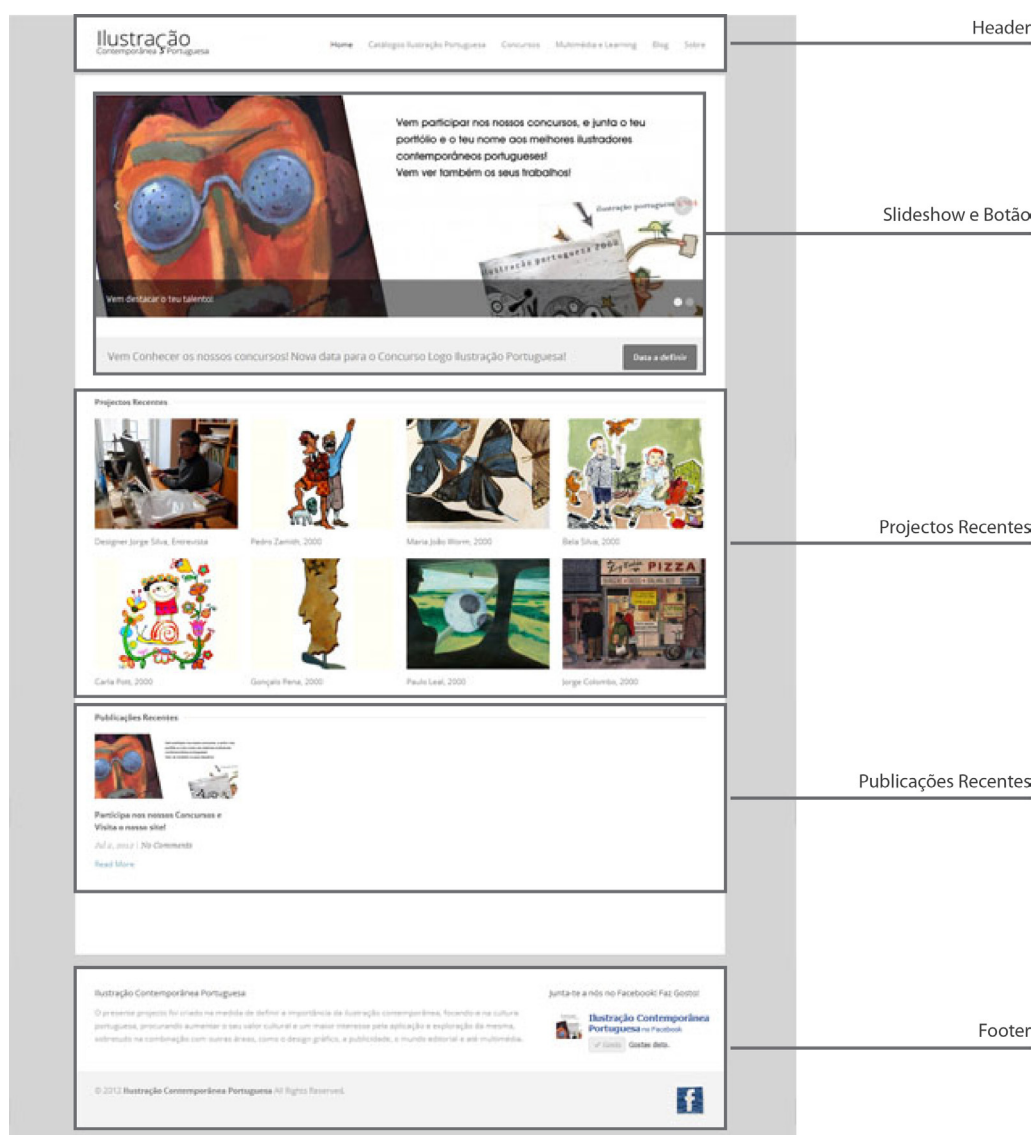


Fig. 54 • Printscreen e descrição da estrutura da homepage

- O *header*: apesar de se apresentar aqui como uma secção da *homepage*, trata-se daquela que também será sempre visualizada em todas as outras páginas pela sua enorme importância. Surge com a identificação do *website* e do projecto (o logótipo no canto superior esquerdo) e com o menu, onde o utilizador pode seleccionar as categorias da aplicação e efectuar todas as suas acções dentro do *site* para chegar a todas as outras páginas.

- Apresentação do *site* e dos concursos: encontra-se depois um *slideshow*, com a apresentação de vários temas e projectos que acontecem e circulam dentro do *site* (procurando captar a atenção do utilizador sobre acontecimentos recentes, novos vencedores dos concursos, notícias importantes), e ainda um pequeno botão por baixo, acompanhado de um texto, que tem como objectivo informar o utilizador de novas datas em relação a concursos, neste caso, sobre o Concurso do Logo de Ilustração Portuguesa.

- Projectos Recentes: nesta secção são apresentados os projectos e portfólios de ilustradores mais recentemente adicionados ao *site*, sejam dos vencedores dos concursos, sejam da adição de novos portfólios de ilustradores que participaram nos Catálogos de Ilustração Portuguesa e que foi obtida a autorização da sua publicação. Aqui também serão apresentadas novas entrevistas adicionadas.

- Publicações Recentes: uma secção que se dedica sobretudo ao *blog* do *site*, apresentando as novas publicações que vão sendo adicionadas, tornando uma identificação mais fácil e acessível aos utilizadores de novas notícias e acontecimentos que surgem.

- *Footer*: para além de ter uma pequena identificação do projecto e da data em que este foi criado, encontra-se também uma pequena descrição do seu objectivo, tornando mais fácil ao utilizador identificar o conceito do *site*. Ainda, existe uma *Like Box* e um botão que direcciona o utilizador para a página da aplicação no Facebook, servindo de publicidade ao projecto e criando fãs do mesmo.

6.2. Catálogos de Ilustração Portuguesa

Esta categoria é considerada senão a mais importante de todo o *site*, com uma informação bastante valiosa. Tal como dito anteriormente, o objectivo deste projecto passava também pela disponibilização e desmaterialização dos Catálogos de Ilustração Portuguesa para um suporte digital *on-line*. Então, é nesta secção que se encontra todo o seu conteúdo (pelo menos o que já foi autorizado a ser utilizado e publicado, até agora).

A grande funcionalidade desta página é permitir ao utilizador pesquisar o conteúdo desses catálogos, através de três categorias:

- **Datas:** os catálogos existem de 1998 até 2004, exceptuando o ano de 2003. Uma vez que se tratam de seis grandes repositórios de imagens, para o utilizador poderá ser mais fácil seleccionar apenas um ano de interesse, efectuando a sua pesquisa e visualização dos portfólios e das imagens dos catálogos de forma mais organizada. Importa ainda salientar que ao se escolher uma determinada data de um catálogo, na página *web*, surgirá uma descrição por cima dos botões de pesquisa e dos portfólios. Essa descrição estará de acordo com o ano do catálogo escolhido, que se trata do texto que abre cada catálogo, como por exemplo, os textos de João Paulo Cotrim, onde intensifica e descreve a importância de tal concretização e material, e procura mostrar o quanto a ilustração portuguesa é importante. Já agora, é de reforçar que todo o texto presente no *site*, excluindo estes textos dos catálogos retirados dos próprios, estarão conforme o Acordo Ortográfico Português.

- **Ilustradores:** não só os catálogos se organizam em datas, mas também se apresentam por ilustradores. A fazer as contas, dezenas deles participaram nos catálogos. Portanto, será muito prático para o utilizador escolher apenas um ilustrador para ver os seus trabalhos, do que andar à sua procura no meio de tantos outros e em anos diferentes. Os seus nomes estarão organizados por Abecedário.

- **Categorias de edição:** para além de datas e ilustradores, as ilustrações dos catálogos também se encontram identificadas por diferentes de categorias de edição. Entre elas encontramos:

- ilustração para a Infância (todas as ilustrações dirigidas para livros, objectos, trabalhos e suportes, de cariz e para público infantil);

- inéditas (são todas as ilustrações que não foram publicadas em nenhum suporte ou meio, mas que foram desenvolvidas noutros termos, como por exemplo, para um objectivo pessoal, ou por não conseguiu ser editada, ou foi feita de propósito só para participar nos concursos de Ilustração Portuguesa);

- editorial (todas as ilustrações que tiverem uma finalidade editorial, por exemplo, sendo publicadas em determinados jornais e revistas);

- livros (as ilustrações que foram editadas em livros);

- objectos (tratam-se de ilustrações utilizadas em suportes diferentes sem ser em papel, como por exemplo, cartas de jogos);

- *web* (as ilustrações que foram publicadas em *websites* e outras aplicações *on-line*);
- outros (todas as ilustrações que não se relacionam com os objectivos anteriores);

A partir destes três principais modos de pesquisa é possível ao utilizador efectuar a busca que desejar. Depois, vão surgir *thumbnails*, ou seja, portfólios com as ilustrações que estão nos catálogos e que aparecem ao utilizador de acordo com a busca que este escolheu.

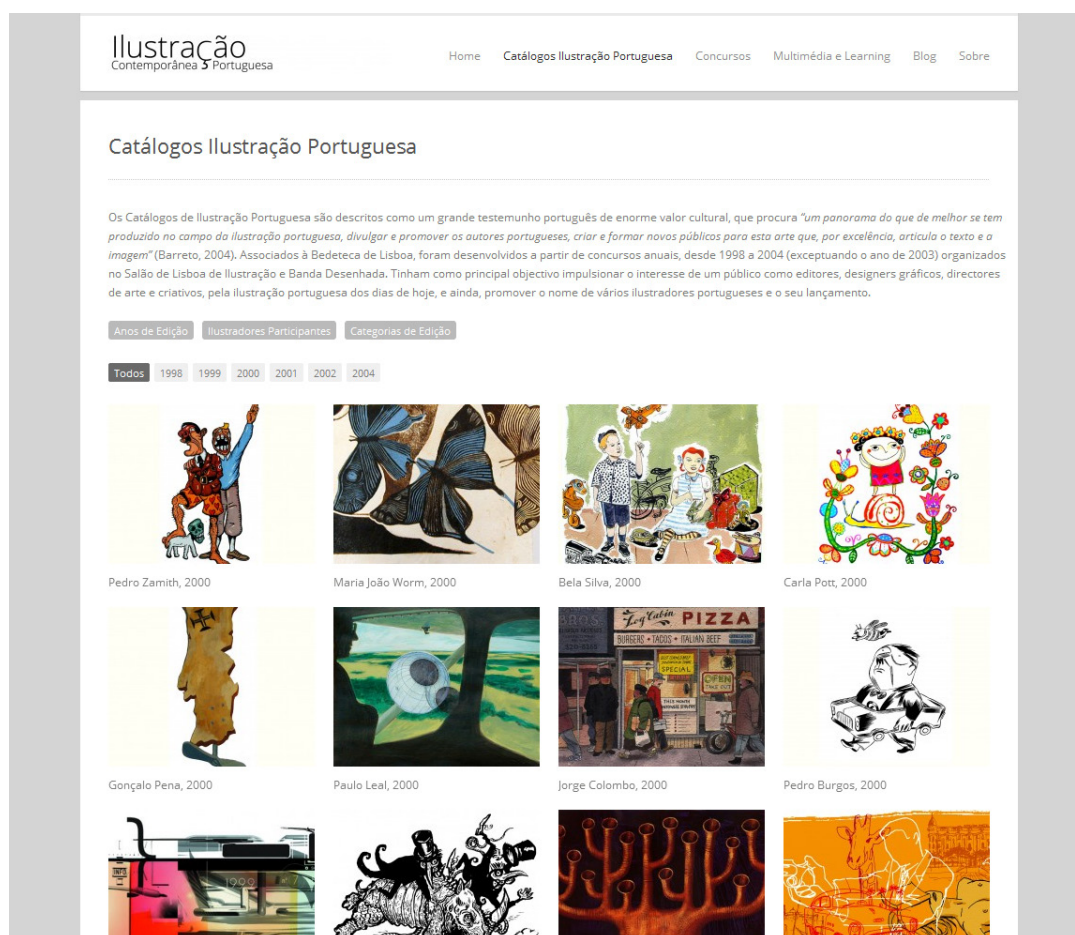


Fig. 55 • Printscreen da página Catálogos Ilustração Portuguesa

6.3. Portfólios dos Catálogos de Ilustração Portuguesa

Quando se escolhe um portfólio que inclui um ilustrador e as imagens que pertencem ao trabalho desse mesmo, ou a um determinado catálogo, aparece a seguinte página:

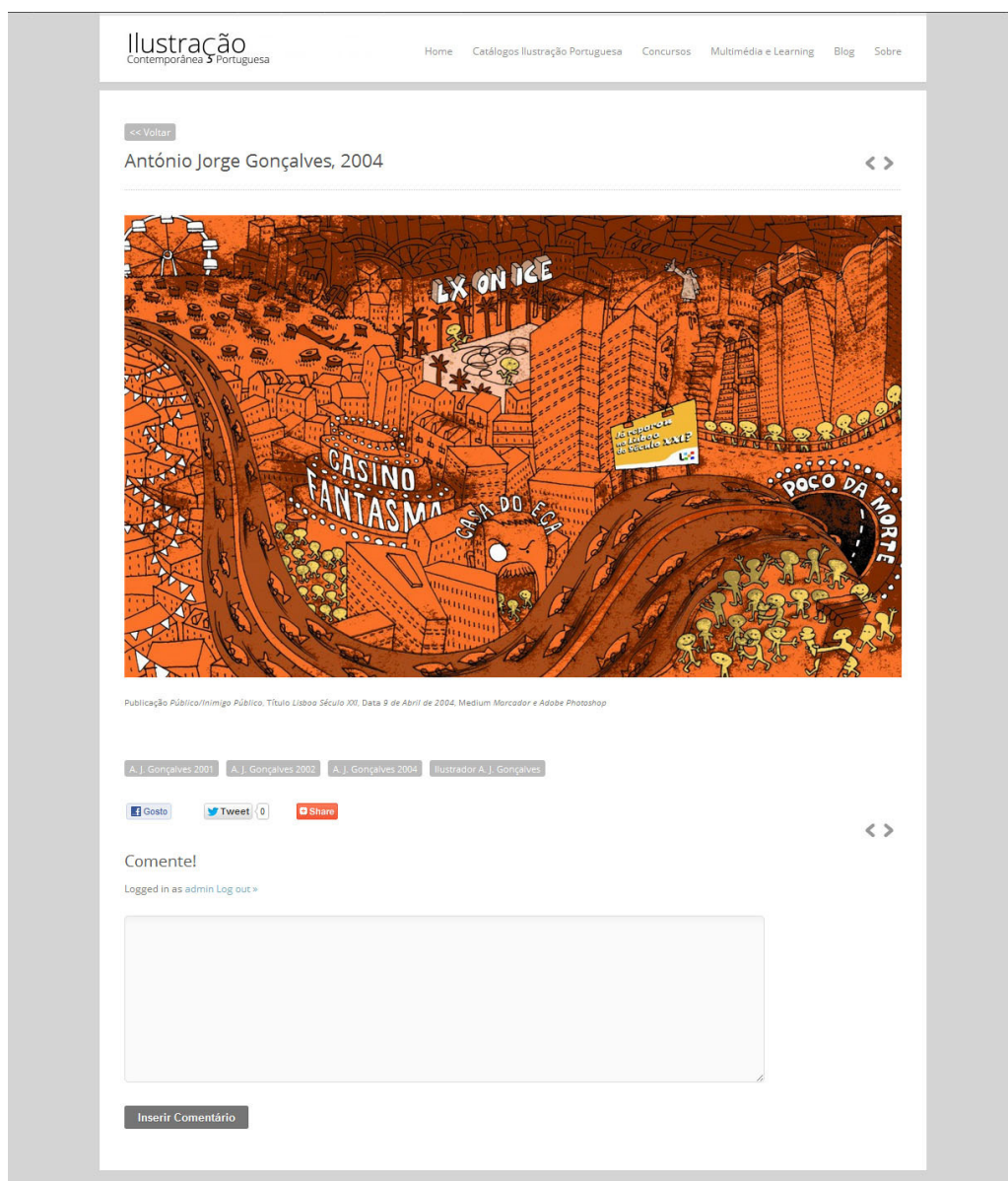


Fig. 56 • Printscreen da página dos portfólios

Nesta, no topo, consegue-se identificar o nome do ilustrador, o ano do catálogo e ainda, encontram-se disponíveis os botões que permitem ao utilizador voltar atrás onde se encontrava, ou pesquisar pelos portfólios seguintes ou anteriores.

Por baixo encontra-se a apresentação das ilustrações em questão, onde todas estão devidamente identificadas com uma legenda (a mesma que se encontra presente no catálogo, por exemplo, definindo a categoria da ilustração, datas, materiais de construção, entre outros dados).

No fim, encontram-se disponíveis várias *tags* que associam o projecto escolhido a outras páginas com outros trabalhos e conteúdos do mesmo ilustrador. Para além disso, encontram-se disponíveis botões *count*, onde o utilizador pode clicar para fazer um *like*, num objectivo de contagem do sucesso da ilustração de acordo com uma rede social. Ainda, existe mais um botão, que permite o utilizador partilhar o portfólio escolhido em várias aplicações e redes sociais.

De seguida, quanto possível, será disponibilizada informação sobre o ilustrador escolhido, ou seja, *links* para o seu *website*, *blog*, entre outros. Desta forma, será possível criar uma maior divulgação do nome do mesmo, caso alguém se interesse pelo seu estilo e deseje fazer uma encomenda. Finalizando, o utilizador, sem ter que necessariamente fazer login, pode colocar um comentário em relação à página.

6.4. Concursos

Existem dois tipos de concursos:

6.4.1. Concursos Ilustração Portuguesa

Este tipo de concursos destina-se à competição entre o público do *site*, que pretende participar com ilustrações pessoais de acordo com um tema lançado mensalmente, e onde é atribuído um vencedor em cada mês, ficando o seu trabalho destacado e podendo ser visualizado por todos.



Fig. 57 • Printscreen da página dos Concursos de Ilustração Portuguesa

É uma categoria dividida pelas seguintes sub-categorias:

- Tema do Próximo Mês: depois de ser terminado a competição anterior e ser anunciado o vencedor dessa mesma, é então que nesta secção é lançado o tema do concurso para o mês seguinte, inserido numa pequena caixa de uma só cor, neutra, de forma a não transmitir qualquer sensação e inspiração ao competidor sobre o tema.

- **Como Participar:** aqui é que se encontram todos os dados em relação a esta competição, como por exemplo, explicitar como funciona este tipo de concurso, a quem se destina e com que objectivo, as datas que são lançadas e o júri que delibera o concurso. Ainda, existe um pequeno formulário onde o utilizador envia o seu trabalho ilustrativo para participar no concurso, e os seus dados, para o email do autor do *site*, permitindo uma selecção e filtração de informação.

- **Vencedor do Mês:** esta categoria tem como finalidade publicar a ilustração vencedora de um determinado mês e tema, e identificar o autor da mesma, divulgando o seu trabalho.

- **Antigos Vencedores:** aqui são expostos os portfólios dos antigos vencedores dos meses anteriores. Ou seja, é uma página dedicada apenas aos vencedores de todos os concursos lançados pelo *site*. É aqui que estes ficam destacados, podendo ser ainda revisitados e visualizados vezes sem conta.

- **Antigos Concursos:** apesar de haver um grande destaque e uma selecção de um vencedor, foi decidido criar-se uma secção que permite visualizar todas as ilustrações que participaram num determinado concurso mensal e tema. Assim, destaca-se ainda mais o vencedor desse mês e tema, pois no meio de tantos visualizados, aquele foi o que teve mais impacto e sucesso.

6.4.2. Concursos Logo Ilustração Portuguesa

Basicamente, a estrutura e objectivos das páginas que se agregam a esta categoria são as mesmas que os Concursos da Ilustração Portuguesa. No entanto, a grande diferença, encontra-se no conceito deste concurso, que se baseia no logótipo do *site*. Ou seja, tal como o outro concurso, aqui é lançado um tema e um vencedor, com páginas que explicam como participar no concurso e permite o preenchimento de um formulário com o envio do trabalho, e ainda, existe a publicação dos antigos vencedores e antigos concursos. No entanto, este concurso tem como objectivo a procura de um vencedor que substitua de tempos em tempos o logótipo do *site*. Deste modo, cria-se uma competição não só dirigida para ilustradores, mas também para indivíduos de outras áreas, como a tipografia e o design gráfico, e até programação e 3D (exemplo anexo C).

Para além disso, a grande diferença destaca-se nas datas de realização e entrega dos trabalhos. Temos o exemplo do Google, em que devido a determinadas datas, acontecimentos e contextos modifica o seu logótipo com formas completamente diferentes, mas de acordo com um tema (por exemplo, se for dia de S. Valentim, o logótipo do Google aparece alusivo a essa mesma data). A esses logótipos modificados chamaram de Doodles. “Os Doodles consistem em mudanças no visual do logótipo do Google para celebrar feriados, aniversários e as vidas de cientistas e artistas famosos. Seja o primeiro dia da primavera, o aniversário de Albert Einstein ou os cinquenta anos da descoberta do DNA, a equipe do Doodle sempre encontra um jeito de celebrar esses eventos únicos com arte” (Google 4 Doodle, n.d.). Podem ser visualizados os mais diversos Doodles na página <http://www.google.com/doodles/finder/2012/All%20doodles>.

Assim, definiu-se que este concurso não seria mensal, e como tal, na *homepage* do *site* será sempre avisado o lançamento da nova data, para que os utilizadores não se percam, e saibam sempre dessa informação.

Esta ideia também surgiu a partir do momento que se levantou várias questões quanto à identidade visual do presente projecto e do *site*. Uma vez que a ilustração é uma área versátil, sempre em mudança, que cria novos estilos e absorve outros, então, a própria identidade do *site* poderia estar em constante mudança e não se tornar estaque, mas sim, uma identidade divertida, generativa e curiosa ao público-alvo.

6.5. Multimédia

Esta categoria distingue-se de todas as outras, na medida em que o seu conteúdo inclui páginas com materiais e elementos audiovisuais, ou seja, vídeos, tornando-se única. Fica apenas dividida pelas seguintes opções:

6.5.1. Entrevistas

Aqui serão apresentados vários *thumbnails* onde o utilizador pode seleccionar uma entrevista em vídeo de um ilustrador específico. Tal como foi reforçado anteriormente, as entrevistas são feitas aos ilustradores que participaram nos Catálogos de Ilustração Portuguesa, mas também poderão ser incluídos futuramente muitos outros ilustradores que não participaram, e que estão em voga, ou que praticam a ilustração enquanto uma área profissional e de grande gosto e prática.

Nestas páginas onde se visualizam os vídeos, também é possível ao utilizador escolher as entrevistas seguintes e anteriores, colocar um *like* e partilhar nas redes sociais, deixar um comentário e visualizar uma descrição do ilustrador de forma resumida (voltando a reforçar, texto esse que estará conforme o Acordo Ortográfico Português).

É possível que, caso não se consiga realizar uma entrevista a um ilustrador através de vídeo, mas apenas por texto, então esse mesmo conteúdo textual será também incluído nesta categoria das entrevistas, pois é esse o seu objectivo e característica.

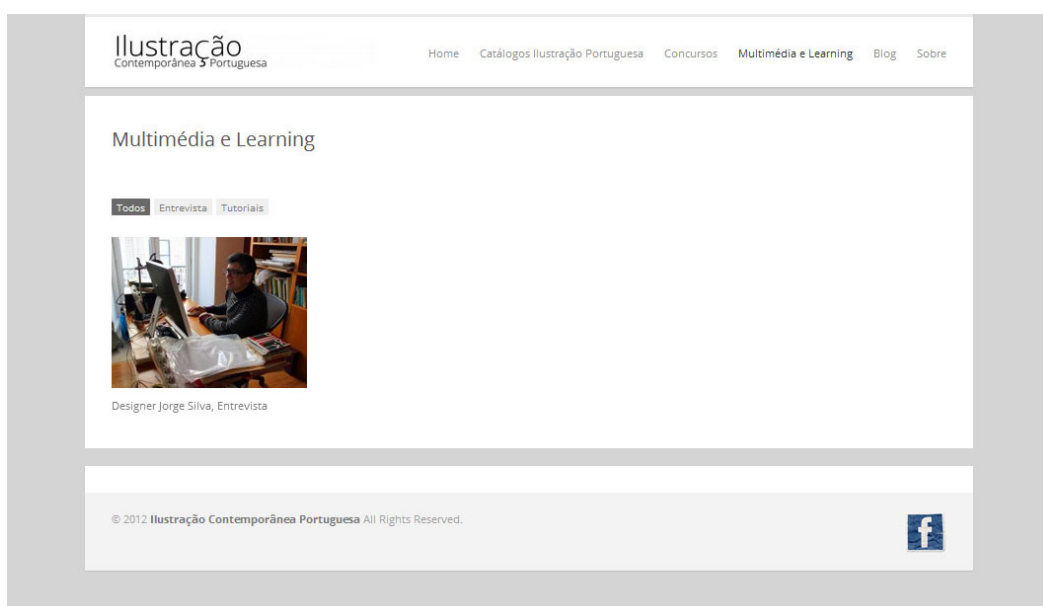


Fig. 58 • Printscreen da página de Multimédia, na secção das entrevistas

6.5.2. Tutoriais

No caso dos tutoriais disponíveis pelo *website*, pretende-se que os utilizadores e participantes do mesmo tenham um espírito de partilha de informação. Portanto, este tipo de conteúdos não vai ser totalmente desenvolvido pelo autor (pode ter um ou outro vídeo feito pelo mesmo), mas sim frequentado e privilegiado por quem gosta de ensinar ilustração e possui material com esse objectivo. Também se poderá colocar publicações existentes na internet que sejam livres (quer vídeo ou texto). Desta forma, vai ser desenvolvido um formulário, onde os utilizadores podem enviar os seus tutoriais em vídeo, ou em imagens e texto. Assim, não haverá problemas a nível de direitos de autor, e esta categoria tornar-se-á numa repositório de material de aprendizagem importante para quem quer evoluir e conhecer mais a área de ilustração.



Parte Prática • E

Fig. 59 • Printscreen da página do blog, com uma publicação

6.6. Blog

O *blog* serve, tal como qualquer outro, para a colocação de publicações sobre notícias, eventos, destaques, acontecimentos e novidades relacionados com a área da ilustração, e também desta em conjunto com outras áreas como o design gráfico, comunicação, multimédia, etc. Aqui também é permitido fazer *likes* e a adição de comentários por parte do público-alvo, sem se terem que necessariamente se registar no *site*.

6.7. Sobre

Aqui também está explicitado o mapa do *site*, e decidiu-se apresentar esta categoria ainda em outras duas sub-categorias:

6.7.1. Sobre o Projecto

Uma vez que se torna de grande interesse a explicitação de como se desenvolveu este projecto, o porquê do estudo da área da ilustração, porque é que esta se torna uma área de interesse e a destacar, o objectivo do *site* e das suas funcionalidades, decidiu-se criar uma página apenas de carácter textual e teórico para que os utilizadores possam compreender toda a base deste projecto.

6.7.2. Sobre Nós

Separou-se a informação sobre o projecto dos contactos e das participações neste último. Nesta página surgem então informações sobre o autor do projecto, quem colaborou e o apoiou para que este se tornasse concretizável, e ainda, um pequeno formulário, onde o utilizador pode enviar sugestões e comentários, ou qualquer outro assunto em relação ao projecto.



Fig. 60 • Printscreen da página sobre nós, com os contactos

Pode-se verificar melhor a apresentação hierárquica das categorias do *site* no seguinte esquema e mapa do *site*:

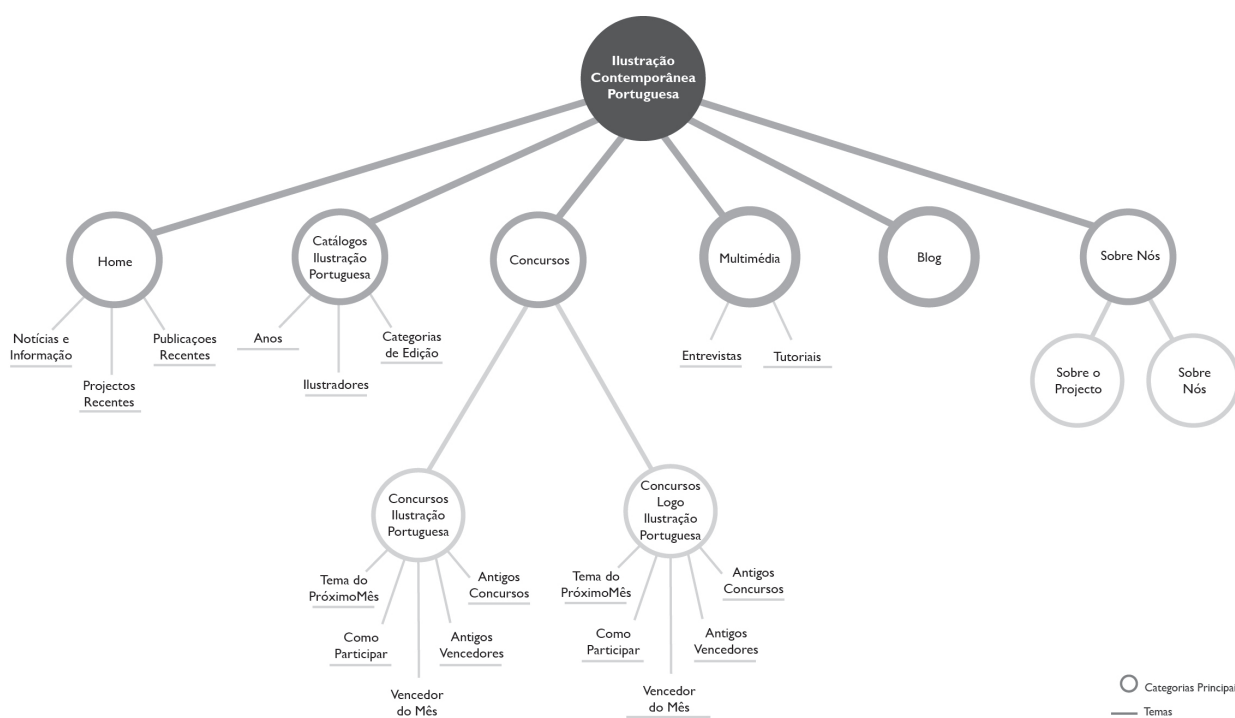


Tabela 6 • Mapa do *site*, estudo do menu e da organização hierárquica das categorias do *website*

Parte Prática

F • Conclusões e Análise Final

O objectivo do presente trabalho foca-se em desenvolver um crescente interesse por partes dos portugueses pela área da ilustração contemporânea. Sendo esta pouco estudada e explorada na história da cultura visual portuguesa, que por volta dos finais dos anos 90 e com o aparecimento das novas tecnologias teve uma produção mais rápida e menos enaltecida, trazendo ao mesmo tempo um maior desinteresse, verificou-se uma necessidade de fazer renascer essa atenção, cultura e gosto pela mesma, sobretudo nacional, focando-a como uma área de expoente. Assim, desenvolveu-se um projecto com o objectivo de enaltecer essa área decandente, fortalecendo a importância de ser valorizada e procurada, sobretudo em conjunto com outras áreas, e desta forma, procurar construir de forma criativa um trabalho que incentivasse os portugueses contemporâneos a um maior utilização e exploração da ilustração portuguesa.

Do mesmo modo, um outro objectivo que este projecto envolve relaciona-se com a utilização de uns testemunhos materiais, que trazem um grande valor a nível de contexto histórico e sócio-económico, onde muitos ilustradores contemporâneos portugueses foram reconhecidos e gravados para sempre numa época de expoente da área da ilustração: os Catálogos de Ilustração Portuguesa. Criados por concursos organizados pela Bedeteca de Lisboa de 1998 a 2004 (exceptuando 2003), estes possuem um conteúdo de grande valor cultural e artístico, onde estão presentes os melhores ilustradores portugueses naqueles anos e também nos dias hoje. Como tal, pretendia-se desmaterializar estes mesmos materiais para um suporte virtual, onde se encontrassem disponíveis e divulgados ao público.

Neste contexto, este projecto baseia-se num recolher de informações e conhecimentos no âmbito da ilustração contemporânea portuguesa (também através de entrevistas com ilustradores, sejam activos ou já não, actuais ou antigos), e foca-se na realização de um *website*, que pretende passar esta mensagem da valorização da ilustração dentro do território nacional e ao mesmo tempo tornar-se num repositório dos conteúdos dos Catálogos da Ilustração Portuguesa, evitando o seu esquecimento. Ainda, pretende-se incentivar a relação entre a ilustração com outras áreas, nomeadamente o design gráfico, a área editorial, publicidade, multimédia, etc.

Sente-se que as dificuldades e problemas sentidos em relação ao projecto deveram-se sobretudo à falta de alguns equipamentos e suportes técnicos (sobretudo para uma gravação com sucesso das entrevistas), e ainda, à limitação a nível do à-vontade com a linguagem de programação no resolver de certos detalhes dentro do *website*.

Quanto às entrevistas, apesar de não se encontrarem no formato de vídeo pretendido e de não se ter conseguido realizar as inicialmente programadas, não deixaram de ser um ponto bastante importante neste projecto e cheio de sucesso. Para além de se pretender desenvolver estas

mesmas entrevistas numa relação com as personalidades de importância e com uma participação de interesse nos Catálogos da Ilustração Portuguesa, procura-se também transmitir testemunhos reais que se integram ou participam com total reconhecimento na área da ilustração portuguesa, e se preocupam com a sua continuação. Mais do que isso, estas entrevistas foram experiências pessoais gratificantes e especiais, que fez vontade de reunir e possuir ainda mais material, procurar e trocar conhecimentos e conhecer mais pessoas.

Quanto à aplicação *on-line* desenvolvida para este projecto, o seu objectivo e direcção inicial acabou por dar uma pequena viragem, onde não só se torna um repositório *on-line* dos trabalhos e conteúdo dos Catálogos de Ilustração Portuguesa, tornando-os disponíveis a qualquer um, mas também, procurou converter-se para uma vertente que conseguisse chamar a atenção do público através da criação de concursos. Criou-se dois tipos: o Concurso de Ilustração Portuguesa (limitado pelo lançamento mensal de um tema, a partir de onde os utilizadores criam uma ilustração) e os Concursos Logo Ilustração Portuguesa (dirigido sobretudo para quem trabalha com ilustração, mas também em conjunto com outras áreas, como o design gráfico e tipografia). Estes últimos pretendem trazer público que não só louvam a ilustração, mas também outras áreas que se possam integrar com a mesma, sendo uma grande preocupação e meta deste projecto.

Desta forma, apesar de pequenos contratemplos, conseguiu-se desenvolver a aplicação Ilustração Contemporânea Portuguesa com sucesso, onde se encontram: disponibilizadas as imagens, dados, textos, todo o conteúdo dos Catálogos de Ilustração Portuguesa, permitindo a sua pesquisa por anos, ilustradores e categorias de edição; ao mesmo tempo, são disponibilizadas informações sobre os ilustradores participantes nos catálogos, permitindo assim uma divulgação do seu nome e reforço do seu trabalho; foram desenvolvidos os concursos anteriormente descritos, disponíveis a qualquer um a participar, desde que seja de nacionalidade portuguesa, ou possua a linguagem ou aspectos que o interliguem ao contexto português; encontram-se disponíveis as entrevistas aos ilustradores, sejam activos ou não-activos, interligados com os catálogos ou não, já realizadas e que se vão realizando; irão ser disponíveis notícias, eventos e acontecimentos sobre a ilustração portuguesa e esta mesma em conjunto com outras áreas; de reforçar mais uma vez, que todo o texto do *website* está conforme o novo Acordo Ortográfico, fortalecendo assim o contexto contemporâneo do *site*, etc.

No concluir da realização deste projecto e da Ilustração Contemporânea Portuguesa, identifica-se o mesmo como um trabalho não só de realização pessoal, mas também um suporte que consegue acrescentar algo mais à valorização e projecção da importância que a ilustração nacional possui (e que não deve cair no esquecimento), preocupando-se em trazer novo público, descobrir talentos, chamar a atenção de pessoas de outras áreas, seguindo ao mesmo tempo o mesmo objectivo que os Catálogos de Ilustração Portuguesa possuíam, combinando o actual com o que foi desenvolvido há anos atrás.

Desta forma, também se pretende incentivar à realização de projectos com o mesmo objectivo (na procura da valorização e expansão da ilustração dentro o território nacional), chamar a atenção de interessados e talvez, mais para a frente, conseguir criar uns *futuros* Catálogos de Ilustração Portuguesa, envolvendo as ilustrações vencedoras dos concursos realizados pelo *website*.

Bibliografia

Livros e Artigos

- Bal**, Mieke. (2003). Essentialism and the Object of Visual Culture. *Journal of Visual Culture*, 2 (1), 5-32
- Barreto, R.** (2002). Encontro Marcado. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.8). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Barreto, R.** (2004). Iluminar. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.10). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Barthes, R.** (1998). *O Rumor da Língua*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Chwast, S., Heller, S., & Glaser, M.** (2004). *The Push Pin Graphic: A Quarter Century of Innovative Design and Illustration*. San Francisco: Chronicle Books. pp4-19
- Cotrim, J. P.** (1998). Tempo Perdido. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.8). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Cotrim, J. P.** (1999). O Olhar das Vozes. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.8). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Cotrim, J. P.** (2000). Diário de Expedição. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.8). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Cotrim, J. P.** (2001). Horizontes que dançam. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.6). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Ferrer, V.** (2004). Tertúlia. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.12). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Foucault, Michel.** (2002). *O que é um autor*. Lisboa: Passagens/Vega.
- Gell, A.** (2001). *A rede de Vogel: armadilhas como obras de arte e obras de arte como armadilhas* (M. M. Campos & L. Bedran, Trans). *Journal of Material Culture*, 1 (1), 15-38. (Original work published 1996)
- Gell, Alfred.** (1998). *Art and Agency: an Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Heller, S., & Chwast, S.** (2008). *Illustration: A Visual History*. New York: Abrams.
- Lupton, E.** (2006). *Pensar com Tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify.
- Meggs, P. B., & Alston, W.I.** (2009). *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify.
- Nielsen, J. Loranger, H.** (2007). *Usabilidade na Web: Projectando Websites com qualidade*. Rio de Janeiro: Editora Campus-Elsevier.
- Silva, J.** (2002). Cinco anos. In *Catálogos da Ilustração Portuguesa* (pp.8). Lisboa: Bedeteca de Lisboa.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J.** (2007). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (2nd ed.). New York: John Wiley & Sons

Documentos e Páginas On-line

- abcDesign.** (2009). *Push Pin: Design de Vanguarda e Contestador*. Retrieved December 24, 2011, from <http://abcdesign.com.br/por-assunto/historia/push-pin-design-de-vanguarda-e-contestador/>
- Abduzeedo.** (n.d.). *Sobre o Blog*. Retrieved January 21, 2012, from <http://abduzeedo.com.br/sobre-o-blog>
- Agni, E.** (2011). *WordPress, Drupal ou Joomla: qual a melhor solução para o seu projecto?*. Retrieved

- January 10, 2012, from <http://imasters.com.br/artigo/22036/cms/wordpress-drupal-ou-joomla-qual-a-melhor-solucao-para-o-seu-projeto>
- Almanaque Silva.** (2011). *Espanto e Horror*. Retrieved January 4, 2012, from <http://almanaguesilva.wordpress.com/2011/08/09/espanto-e-horror/> pág.24
- American Illustration.** (2001). *American Illustration*. Retrieved January 3, 2012, from <http://www.ai-ap.com/about/> pág.21
- American Institute of Graphic Arts.** (1998). *April Greiman: 1998 AIGA Medal*. Retrieved December 29, 2011, from <http://www.aiga.org/content.cfm/medalist-aprilgreiman>
- American Institute of Graphic Arts.** (1990). *Paul Davis: 1989 AIGA Medal*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.aiga.org/medalist-pauldavis/>
- Associação Drupal Portugal.** (2010). *Drupal*. Retrieved January 10, 2012, from <http://drupal-pt.org/drupal>
- Bantjes.** (n.d.). *About me*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.bantjes.com/about-me/bio-and-photo>
- Bedeteca de Lisboa.** (2002). *Introdução*. Retrieved January 2, 2012, from <http://www.bedeteca.com/index.php?pageID=recurso> PÁG.19
- Bedeteca de Lisboa.** (2002). *Paulo Patrício e Isabel Carvalho convidados em Lucerna*. Retrieved January 4, 2012, from <http://www.bedeteca.com/index.php?pageID=recortes&recortesID=500> pág. 27
- Benson, R.** (n.d.). *Hipgnosis – Classic Album Cover*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.digitaldreamdoor.com/pages/benson/Hipgnosis-Album-Cover-Art.html>
- Blog da Zupi.** (2011). *Sobre a Zupi*. Retrieved January 21, 2012, from http://zupi.com.br/index.php/site_zupi/blog_sobre/
- Coconino World.** (1999). *About Coconino World: A propos de Coconino*. Retrieved January 21, 2012, from http://www.coconino.fr/im_mng_v8/pop_apropos/pop_apropos.htm
- Computer Arts Portugal.** (n.d.). *O Projecto*. Retrieved January 21, 2012, from <http://www.computerarts.com.pt/projecto/>
- Computer Arts.** (2009). *Vaughan Oliver*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.computerarts.co.uk/interviews/vaughan-oliver>
- Comunidade Portuguesa Joomla.** (2011). *O que é Joomla*. Retrieved January 10, 2012, from <http://www.joomlapt.com/o-que-e-joomla.html>
- Cruz, C.** (2011, October 11). Alice Geirinhas. *AMIW@VBKOE*. Retrieved from <http://amiw-vbkoe.blogspot.com/>
- Dama Aflita Galeria de Ilustração e Desenho.** (n.d.). *Paulo Patrício*. Retrieved January 4, 2012, from <http://www.damaaflita.com/?p=507> pág. 26
- Dean, R.** (n.d.). *Biography - Overview*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.rogerdean.com/overview/>
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G., & Beale, R.** (2004). *Human-Computer Interaction*. 3rd Edition. Harlow: Prentice Hall
- EmailMeForm.** (n.d.). *The Web's #1 Email Form*. Retrieved June 24, 2012, from <http://www.emailmeform.com/>

-
- Escape From Illustration World.** (n.d.). *About*. Retrieved January 21, 2012, from <http://escapefromillustrationisland.com/about/>
- Flexinetworks.** (n.d.). *Sobre a Flexinetworks*. Retrieved July 07, 2012, from <http://www.flexinetworks.pt/sobre.php>
- Fraga, C.** (n.d.). *Gilles Lipovetsky I*. Retrieved June 18, 2012, from <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/ciberidades/lipovetsky.pdf>
- Freebook.** (n.d.). *Reasons To Be Cheerful: The Life and Work of Barney Bubbles – Sinopse*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.freebook.com.br/ch/prod/21411/932/0/184/Reasons-To-Be-Cheerful-The-Life-and-Work-of-Barney-Bubbles.aspx>
- Google 4 Doodle.** (n.d.). *A História dos Doodles*. Retrieved June 22, 2012, from <http://www.google.com/doodle4google/history.html>
- Galvão, P.** (2006, March 15). André Letria: “Sou um ilustrador infantil”. *Tinta Fresca – Jornal de Arte, Cultura e Cidadania*. Retrieved from <http://www.tintafresca.net/News/newsdetail.aspx?news=e1b4150c-1411-45d1-bd59-84bc7b49ed5a&edition=8>
- Gomes, I.** (2005, December 5). *Wireframes*. Retrieved June 19, 2012, from <http://www.ivogomes.com/blog/wireframes/>
- Gomes, I.** (2008, December 5). *Testes de Usabilidade: uma metodologia rápida e fácil*. Retrieved June 19, 2012, from <http://www.ivogomes.com/blog/testes-de-usabilidade-uma-metodologia-rapida-e-facil/>
- Illustration.** (1997). *About*. Retrieved January 21, 2012, from <http://www.illustrationweb.com/About.aspx>
- Illustration Friday.** (n.d.). *About*. Retrieved January 21, 2012, from http://illustrationfriday.com/about_p.php
- Illustration Mundo.** (2006). *Home*. Retrieved January 21, 2012, from http://www.illustrationmundo.com/illustrators.php?favorites=1699&str_date=random
- Illustration.org.** (n.d.). *About Us*. Retrieved January 21, 2012, from <http://illustration.org/>
- Illustration Served.** (2006). *About Served*. Retrieved January 21, 2012, from <http://www.illustrationserved.com/about>
- Ilustradores & Designers.** (2009). *Cristoph Niemann*. Retrieved June 2, 2012, from <http://ilustraedesign.blogspot.pt/2009/06/christoph-niemann.html>
- Jamie Reid.** (n.d.). *Profile*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.jamiereid.org/about/>
- João Soares.** (2003). In *Infopédia Enciclopédia e Dicionários Porto Editora*. Retrieved January 4, 2012, from [http://www.infopedia.pt/\\$joao-soares](http://www.infopedia.pt/$joao-soares) pág.22
- Lacerda, A.** (2007, October 7). *O Design Gráfico e a Revolução Digital*. Message posted to <http://ualg-tecnologias1.blogspot.com/2007/10/breve-histria-do-computador.html>
- Ler.** (2010). *Ilustração Portuguesa (1910-1940)*. Retrieved December 29, 2011, from <http://ler.blogs.sapo.pt/572838.html>
- Letria, A.** (2011). *Bio*. Retrieved January 4, 2012, from <http://www.andreletria.pt/pt/bio.htm>
- LinksAlpha.** (2012). *Social Discussions – Plugin Directory WordPress*. Retrieved June 24, 2012, from <http://wordpress.org/extend/plugins/social-discussions/>

- Little**, D. (2010, January 16). *High Modernism ans Expert Knowledge*. Retrieved June 25, 2012, from <http://understandingsociety.blogspot.pt/2010/01/high-modernism-and-expert-knowledge.html>
- Makiyama**, A. (2011). *Limitações WordPress.com*. Retrieved January 21, 2012, from <http://wordpresslivro.com/limitacoes-wordpress-com>
- Marketing de Busca**. (n.d.). *O que é SEO*. Retrieved from January 21, 2012, from <http://www.marketingdebusca.com.br/seo/>
- Matteson**, S. (n.d.). Open Sans. In *Google web fonts*. Retrieved July 09, 2012, from <https://www.google.com/webfonts/specimen/Open+Sans>
- MF**. (2006). *Barney Bubbles e David Carson, designers de tipos*. Retrieved June 2, 2012, from <http://olharomundo.blogspot.pt/2006/09/barney-bubbles-e-david-carson.html>
- Natércia**, F., & Valente, L. (2008, September 10). Entrevistas - Gilles Lipovetsky. Com Ciência – Revista Electrónica de Jornalismo Científico. Retrieved June 18, 2012, from <http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&tipo=entrevista&edicao=38>
- Non-Format**. (n.d.). *Profile*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.non-format.com/profile/>
- Olaio**, A. (2000). *Ser um indivíduo chez Marcel Duchamp*. Retrieved January 20, 2012, from <http://br.monografias.com/trabalhos-pdf902/ser-um-individuo/ser-um-individuo.pdf>
- Patrício**, P. (2012). *Info*. Retrieved January 4, 2012, from <http://www.paulopatricio.com/info/> pág. 26
- Pina, & Cleto**, F. (2006, April 23). Bedeteca de Lisboa assinala hoje 10º aniversário. *Jornal de Notícias*. Retrieved from http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=546988 pág. 19
- Portal do Ilustrador**. (n.d.). *Bem Vindo Ilustradores*. Retrieved January 21, 2012, from <http://ilustradores.ning.com/>
- Pós-Modernismo**. (2012, June 19). In Wikipédia. Retrieved June 18, 2012, from <http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%B3s-modernidade>
- Poynor**, R. (n.d.). *Vaughan Oliver – visceral pleasures*. Retrieved June 2, 2012, from http://www.artbooks.de/v23/visceral_pleasures.html
- Prada**, R. (2008, August 28). *O que é Plugin?*. Retrieved June 20, 2012, from <http://www.tecmundo.com.br/hardware/210-o-que-e-plugin-.htm>
- ProcessWire**. (n.d.). *What Differentiates Process Wire*. Retrieved January 21, 2012, from <http://processwire.com/about/what/>
- Ralston**, A. C. (2011). *M/M Paris*. Retrieved June 2, 2012, from <http://ralstonites.blogspot.pt/2011/11/mm-paris.html>
- Revelar LX**. (2003). *Bedeteca de Lisboa*. Retrieved January 2, 2012, from <http://revelarlx.cm-lisboa.pt/gca/?id=1078> pág. 20 ~
- Rouse, M. (2005). *Thumbnail*. Retrieved July 09, 2012, from <http://whatis.techtarget.com/definition/thumbnail>
- Santos**, J.P. (n.d.). *CMS – Sistemas de Gestão de Conteúdos. Ozarfazinars*, (15). Retrieved from http://www.cfaematosinhos.eu/CMS_SGConteudos.pdf
- Sampaio**, C. (2009). *Bio*. Retrieved January 4, 2012, from http://www.cristinasampaio.com/pt/about_pt/about_pt.html

-
- Significa das Cores.** (2012). *Cinza*. Retrieved July 09, 2012, from <http://www.significadodascores.com.br/significado-do-cinza.php>
- Silva, J.** (2012). *As Orelhas do sr. Silva*. Retrieved January 23, 2012, from <http://almanaqusilva.wordpress.com/2012/01/16/as-orelhas-do-sr-silva/>
- Simões, E.** (n.d.). “*A Era do Vazio*” - *Gilles Lipovetsky*. Retrieved June 18, 2012, from http://eunicesimoestal.files.wordpress.com/2009/04/era_do_vazio.pdf
- Soares, F.** (2012, April 20). *Porque é interessante fazer uma conta no Vimeo?*. Retrieved from June 24, 2012, from <http://www.barrosmelo.edu.br/blogs/animacao/?p=370>
- Spam Cartoon.** (2012). *About*. Retrieved January 4, 2012, from <http://www.spamcartoon.com/about/> pág.22
- The Ressabiator.** (2008). *Jorge Silva*. Retrieved January 2, 2012, from <http://ressabiator.wordpress.com/2008/07/25/jorge-silva/>
- Universia.** (2008). *TITAN 2008 - Conversas de Ilustração em Design*. Retrieved January 2, 2012, from <http://noticias.universia.pt/vida-universitaria/noticia/2008/03/22/210286/titan-2008-conversas-ilustrao-em-design.html>
- UserExpertiser.** (n.d.). *A Homepage*. Retrieved June 19, 2012, from <http://www.userexpertise.com/usabilidade/homepage/>
- Why Not Associates.** (2011). *Information*. Retrieved June 2, 2012, from <http://www.whynotassociates.com/en/info.php>
- WHO.** (n.d.). *Quem Somos*. Retrieved January 21, 2012, from http://www.who.pt/#/sobre_a_who/quem_somos/
- WordPress.** (2008). *Home: Bem-Vindo*. Retrieved January 10, 2012, from <http://br.wordpress.org/>

