

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual - Mestrado

A Última Princesa

Pensando a ilustração do livro infantil: Uma Produção em Gravura

Luciana Vasconcelos Macêdo

Goiânia/GO

2010

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação na (CIP)
GPT/BC/UFG**

M141u Macêdo, Luciana Vasconcelos.
A última princesa [manuscrito]: pensando a ilustração do livro infantil, uma produção em gravura / Luciana Vasconcelos Macêdo. - 2010.
207 f. : il., figs, color.

Orientador: Prof. Dr. José César Teatini Clímaco.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, 2010.
Bibliografia.
Inclui lista de figuras.

1. Livros – Ilustração 2. Literatura Infantil 3. Gravura 4. Arte I.
Título.

CDU:766-053.2

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual - Mestrado

A Última Princesa

Pensando a ilustração do livro infantil – Uma Produção em Gravura

Luciana Vasconcelos Macêdo

Suplente do Membro Externo

Profa. Dra. Leda Maria de Barros Guimarães (FAV/UFG)
Suplente do Membro Interno

Dedico esta dissertação à criança que existe dentro de cada um de nós.

Agradecimentos

Aos meus pais, Clóves e Rosa, pela paciência infinita. Ao meu irmão Clóves Jr., pelo companheirismo e cumplicidade, à minha avó Elza, pelas inúmeras noites passadas em reinos distantes. Aos meus familiares e amigos queridos – os que aqui ainda estão e aqueles que já se foram.

Ao meu orientador, ZéCésar. À Ciça Fittipaldi pelo apoio e amizade; à Ieda de Oliveira e Prof. Dr. Edgar Franco pelas palavras sinceras e encorajadoras. A todos aqueles

que, direta ou indiretamente, contribuíram para que este trabalho pudesse ser realizado.

E especialmente ao Bruno, por tudo.

Resumo

Esta dissertação de mestrado trata da ilustração do livro infantil a partir do ponto de vista do ilustrador, enfatizando os aspectos estruturais visuais, assim como a relação das imagens com o texto. A produção de um livro ilustrado, partindo desde a criação do texto até os aspectos finais da produção gráfica, destacando de forma detalhada o processo de concepção e criação das ilustrações, pontua observações e reflexões sobre aspectos específicos deste tipo de imagem. Dentro do texto, são abordados desde a história da ilustração do livro infantil, até seus desdobramentos, passando por aspectos técnicos e focando o discurso nas semelhanças e diferenças dentro dos processos de produção de imagens manuais e digitais e de seu impacto no resultado final do trabalho. Tudo isto

sob o ponto de vista de minha própria experiência como ilustradora.

Palavras-chave

Ilustração, Gravura, Arte, Livro, Literatura Infantil

Abstract

This masters dissertation deals with the children's book illustration from the standpoint of the illustrator, emphasizing the structural aspects of visual as well as the relationship of images with text. The production of an illustrated book, starting from the creation of the text until the final aspects of graphic production, highlighting in detail the process of designing and creating the illustrations, punctuated comments and thoughts on specific aspects of this type of image. Within the text, are approached from the history of children's book illustration, to its development, going through technical aspects and focusing the discourse on the similarities and differences within the processes of production of manuals and digital images and their impact on the final results .

All this from the point of view of my own experience as an illustrator.

Keywords

Illustration, Engraving, Art, Book, Childrens Literature

all girls are
even if they live in tiny old attics
even if they dress in rags

even if they aren't pretty
or smart
or young
they're still princesses
all of us

Frances Hodgson Burnett, A Little Princess (1907)

SUMÁRIO

Lista de figuras	p. 12
Introdução: Uma proposta de trabalho: fazendo (e pensando) ilustração	p. 14
A ilustração como objeto de estudo	p. 20
A ilustração e seus contextos	p.29
A Ilustração e o Livro Infantil	p.46
As peculiaridades do livro ilustrado: a narrativa, o tempo e a relação com o texto	p.55
O tradicional e o contemporâneo: Convergindo pensamentos	p.63
Ilustração e pintura	p.70
A ilustração digital	p.81
Do princípio ao fim, sempre um processo	p.92
Como criar uma princesa: a inspiração dos contos de fadas	p.102
O Diário Gráfico	p.112
Reproduzindo manualmente os princípios de uma estética digital	p.163

O processo digital	p.166
O processo manual	p.185
Chegando ao final do caminho	p.198
Referências Bibliográficas	p.203

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1.** p. 30 Capa da edição original de Where The Wild Things Are, 1963. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 2.** p. 36 Ilustração de Gustave Doré para o conto Chapeuzinho Vermelho, 1883. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 3.** p. 40 Ilustração de John Bauer para o livro Sagovärld, 1917. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 4.** p. 42 Ilustração de Mary Blair para as artes conceituais da animação Alice no País das Maravilhas, 1951. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 5.** p. 73 Pintura de Joseph Noel Paton, A Reconciliação de Oberon e Titânia, 1847. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 6.** p. 74 John William Waterhouse, Hylas e as Ninfas, 1896. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 7.** p. 76 The Day the Cow Sneezed, pg. 14-15. Escrito e ilustrado por James Flora, 1957. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 8.** p. 78 Beatrice Alemagna, Os Corvos de Pearlblossom, texto de Aldous Huxley, 2005. Fonte: Arquivo pessoal.
- Figura 9.** p. 79 Nicoletta Ceccoli – The Girl in the Castle Inside a Museum, 2008. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 10. p. 86 *Print-screens* de *brushes* do AdobePhotoshop, 2010. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 11. p. 90 Ilustração digital de Marc Boutavant, 2001. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 12. p. 96 *Só dois candangos?* Manoela Afonso, carimbo de borracha sobre papel Torchon, 2008. Fonte: Brasília Gravada, Manoela Afonso, 2008.

Figura 13. p. 97 Ilustração de minha autoria para o livro Ratofredo (2008). Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 14 a 62. p. 113 – 161 Fac-símile, diário gráfico, 2009. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 63 a 77. p. 166 – 179 *Print-screens* do processo de ilustração digital, 2009. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 78 p. 181 Ilustrações digitais, 2009. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 79 a 86. p. 186 – 193 Fotos do processo de ilustração com uso de carimbos, 2009. Fonte: Arquivo pessoal.

INTRODUÇÃO

Uma proposta de trabalho: fazendo (e pensando) ilustração

***E**ra uma vez, há não muito tempo, em um reino não muito distante, uma menina que amava histórias. Todas as noites, sua avó sentava aos pés de sua cama para lhe contar o que João e Maria encontraram na floresta, o que o Lobo Mau disse ao segundo porquinho naquele fatídico dia ou porque Branca de Neve deixou a madrasta lhe dar uma maçã envenenada. Deitada em sua cama, ouvindo a voz de sua avó, a menina fechava os olhos e imaginava cada detalhe destas e de outras histórias: pensava na cor dos sapatos de Chapeuzinho Vermelho (seriam também vermelhos?), se indagava que tipo de árvores havia na floresta onde viviam os Três Ursos (deviam ser assustadoras!) e se Branca de Neve precisava passar todo o tempo agachada na casa dos Sete Anões (que dor na coluna!). Cada história se tornava um livrinho dentro de sua cabeça cheio de imagens vivas, com personagens que respiravam e tinham vontades. A menina gostava tanto, mas tanto de histórias, que também inventava as suas próprias. Pegava lápis e papel, dobrava ao meio as folhas, desenhava as figuras, escrevia, e fazia verdadeiras coleções de livros. Era realmente uma menina que amava*

histórias. Então, o tempo foi passando, e a menina cresceu. Mas ela nunca deixou de criar histórias...

A série de ilustrações que compõem o livro “A Última Princesa” foi concebida primariamente a partir do desejo de trazer a discussão sobre a ilustração para o âmbito acadêmico, e mais especificamente, para o campo da Cultura Visual, através da pesquisa em arte. Embora seja reconhecida sua importância dentro não somente da literatura, mas das artes visuais, a ilustração ainda é um ramo das pouco contemplado em termos de produção de reflexões mais aprofundadas não apenas de seu estatuto, sua história e desdobramentos, mas também de seus processos poéticos. A escassa bibliografia especializada se resume em sua maioria a estudos de teor educacional, da relação da ilustração com o texto literário e com o aprendizado. Tais abordagens, embora muito enriquecedoras do ponto de vista destas áreas, pouco contribuem para uma maior compreensão do que é a ilustração em termos de imagem. Juntando-se a isso veio o interesse em documentar e esmiuçar todo o processo de concepção a partir do ponto de vista de meu próprio trabalho, através de uma análise deste no sentido de explicitar em especial os componentes poéticos e seus processos, e também a maneira como se articulam com e em relação ao texto, tudo sob o ponto de vista do ilustrador.

Foi justamente esta busca pela reflexão, *pensar* ilustração sobre o *fazer* ilustração, nesta dissertação que tornou pertinente, sob meu ponto de vista, dar continuidade ao trabalho que tenho desenvolvido fora do âmbito acadêmico. Esta decisão esteve também atrelada à necessidade que senti de não extirpar um possível estudo de meu trabalho em ilustração do contexto no qual vinha trabalhando, ou seja, de um pensamento poético que já se incorporara, de forma a manter a análise coerente com as

condições de produção pré-existentes. A intenção aqui é lidar com as problemáticas do processo criativo seguindo os mesmos parâmetros que utilizo em meus trabalhos habituais, com a diferença da inserção do elemento reflexivo envolvido em uma produção dentro das Poéticas Visuais. Daí a importância que dei à manutenção de todos os procedimentos que adoto quando trabalho em meu dia-a-dia. O fazer ilustração que aqui apresento, e que vem acompanhado pelo pensar, diz respeito a um processo bastante particular, mas que compartilha de etapas necessárias a todo e qualquer sistema de produção de uma ilustração. Ao manter esta mesma metodologia, pude fazer uma aproximação que me permitiu uma comparação bastante interessante entre o fazer manual e o fazer digital, já que dentro do cerceamento da pesquisa está inclusa a manutenção da poética que considero bastante característica em meu estilo. A manifestação deste estilo pode ser resumida em forma de aplicação de padrões e texturas sob áreas de preenchimento, a partir da seleção destas áreas e isolamento das demais. Assim, através da aplicação de camadas de cores/padrões, são construídas as formas dentro do espaço da tela ou do papel.

A propósito desta dissertação, assumi a tarefa de criar uma série de ilustrações para um livro infantil cujo texto é de minha própria autoria, documentando através de fotografias e anotações o passo a passo da criação de cada imagem, através não apenas da pura e simples descrição dos procedimentos, mas especificamente observando, refletindo e contextualizando, a fim de racionalizar e desmistificar a metodologia do trabalho criativo do ilustrador. Assim, torna-se possível atingir uma melhor compreensão do processo como um todo, partindo do ponto de vista da mente criadora. A reflexão durante todo o processo de trabalho através de anotações em um diário gráfico foi uma decisão que tomei não apenas para manter de uma maior aproximação entre teoria e prática, mas também para que uma impulsionasse a

outra, mantendo assim um ritmo de trabalho estimulante. Pois dentro dos diversos momentos de nascimento de uma ilustração, surgem reflexões que às vezes avançam para além do que está posto em termos práticos, retornando em forma de novas idéias, que poderiam nunca ter surgido caso fosse estabelecida apenas uma prática mecânica e irrefletida. Dentro disto, resolvi considerar como princípio do processo de trabalho as primeiras observações feitas no diário gráfico, para então passar à feitura das ilustrações em si. Muitos ilustradores destacam a importância desta valiosa ferramenta de trabalho que é o diário gráfico, que possibilita manter não apenas um registro da evolução do trabalho, mas também experimentar novas idéias em escala menor, fornecendo perspectiva para o trabalho.

Sobre a produção do livro em si, cabe esclarecer que, embora o produto final seja o livro acabado, não pretendo entrar de forma detalhada nas questões envolvidas em sua feitura. Pontos como design, tipografia e diagramação não foram incluídos no objeto de pesquisa, já que seus parâmetros de criação entram em questões não pertinentes ao objetivo desta dissertação. Feita esta primeira delimitação da abrangência do objeto, mais uma decisão precisou ser tomada: ilustrar uma obra existente ou trabalhar em cima de um texto próprio? Um texto pronto teria a vantagem óbvia de demandar menos trabalho, porém um texto original ofereceria a possibilidade de trabalhar temas de minha escolha. Após refletir bastante, optei pelo segundo. O ilustrador que escreve e ilustra o próprio texto tem em mãos a possibilidade de unir de forma interessante o processo criativo de escrita e imagem, pensando ambas não como entidades separadas, mas como um todo. O texto criado foi baseado no universo de contos de fadas, embora não possa de forma alguma ser classificada como tal, pois os contos de fadas possuem características muito específicas, tanto em sua construção quanto na maneira como são criados e

difundidos ao longo dos tempos. Estão intimamente ligados à tradição oral, e suas mensagens falam diretamente ao inconsciente não somente das crianças, mas também dos adultos, de forma bastante pungente. A história por mim criada para ser ilustrada foi baseada na estrutura dos contos de fadas, se apoiando mais em alguns de seus elementos do que em sua sintaxe, já que a idéia não era criar um conto de fadas propriamente dito, mas escrever uma narrativa que possuísse alguns elementos comumente atribuídos àqueles, conferindo assim uma atmosfera de contos de fadas. Assim, a partir do texto gerado nestes parâmetros, criei as imagens que viriam a compor o livro, me utilizando do vasto repertório imagético gerado por anos e anos de reedições dos tradicionais contos de fadas para construir o universo visível da história. As formas dos padrões desenvolvidos para preencher as formas das imagens também foram inspiradas por elementos da vasta visualidade dos contos de fadas, assim como outros aspectos, a exemplo das escolhas de design e tipografia, que embora não estejam no foco da pesquisa, também estiveram sujeitos a esta influência.

O *pensar* ilustração desenvolvido na presente dissertação permitiu elevar o nível de meu próprio trabalho como ilustradora, levando a um amadurecimento na consciência poética que resultou em um avanço significativo na qualidade de meu trabalho. Uma maior compreensão dos mecanismos que regem a criação, assim como o aprofundamento no entendimento de algumas questões fundamentais da ilustração – suas relações com o texto, com o livro e também sua história – abriram um novo horizonte dentro de meu espectro de atuação, modificando sensivelmente o modo como a vejo. Desenvolver esta dissertação, e ter a oportunidade de observar e adotar um ponto de vista sobre os vários aspectos envolvidos na criação a partir do olhar do autor me proporcionou uma imensa satisfação, assim como fez

nascer um grande desejo de continuar a pesquisar não apenas os processos de trabalho, mas tudo aquilo que diz respeito à ilustração do livro infantil como ramo específico dentro das artes visuais.

A ILUSTRAÇÃO COMO OBJETO DE ESTUDO

Alice abriu a porta e viu que dava para uma pequena passagem, não muito maior do que um buraco de rato. Ajoelhou-se e avistou, do outro lado da passagem, o mais belo jardim que já vira. Como adoraria sair daquela sala escura e passear entre os canteiros de flores resplandcentes e as fontes de água fresca! Mas nem sequer sua cabeça entrava naquela passagem “e mesmo que minha cabeça pudesse passar” – pensou a pobre Alice – “isso pouco serviria sem os meus ombros. Ah, como eu gostaria de poder me encolher como um telescópio! Acho que poderia, se soubesse como começar”. (Lewis Carrol, As Aventuras de Alice no País das Maravilhas)

O que é ilustração? Esta é uma pergunta que tenho feito a mim mesma desde o ponto de virada de minha vida, quando, a exemplo de João e Maria, me vi perdida em meio a uma floresta escura, sem sequer migalhas para me guiar, frustrada com minha dificuldade em trabalhar com design gráfico, e me conscientizei de que estava tomando o caminho errado, indo direto para as garras de uma velha e malvada bruxa. Não conseguia perceber uma verdade bastante óbvia para mim agora: minha vocação era outra, e eu não conseguia avançar como designer gráfica por isso. Eu era ilustradora, nasci ilustradora, e simplesmente não conseguiria me encontrar sem encontrar antes meu caminho. Meus impulsos criativos sempre estiveram diretamente ligados à minha necessidade de desenhar à mão livre e a criar histórias e mesmo mundos inteiros com essas imagens. Mundos estes que foram se expandindo, incorporando

elementos de conhecidas histórias, crescendo em minha imaginação¹, desconectado e, ao mesmo tempo, conectado de certa forma ao mundo “real”. Mesmo depois de adulta, conservei em mim este universo particular. Ainda assim, após anos envolvida em uma leitura incessante de livros ilustrados e suas histórias maravilhosas, e, muito depois, com o curso de design gráfico, levei certo tempo para encontrar o fio da meada. Foram alguns anos de insatisfação até que a verdade óbvia se revelasse aos meus olhos. O trabalho como designer parecia por demais inosso, uma tarefa extenuante e aborrecida. Embora eu realmente goste de design gráfico, trabalhar na área exigia um enorme sacrifício, cada novo dia de trabalho se iniciava para mim já perdido, e ainda assim demorei a aceitar, e entender o porque. A constatação, no entanto, foi súbita: minha imaginação precisava de mais espaço! Esse foi o primeiro momento de uma jornada que culminou nesta dissertação de mestrado. Sem saber definir, em um sentido estrito, o que seria ilustração, comecei a criar uma compreensão própria através da prática. Estabelecida então a familiaridade com o processo de criação de uma ilustração, passaram a surgir questionamentos que não podiam mais ser respondidos apenas através do pensamento poético. *Qual é a natureza da ilustração? Como ela surgiu? Qual é sua história? Onde ela se insere dentro da História da Arte? Como ela é construída?* Perguntas como estas começaram a surgir, alimentadas por um interesse quase obsessivo por esta que é, para mim, muito mais do que uma mera profissão. Observar não mais sob o ângulo do empirismo, mas buscar fontes de embasamento: esse foi o caminho que se desvelou para mim. E foi neste momento específico, o do nascer deste desejo de dar um passo adiante, que surgiu a idéia de estudar a ilustração dentro do contexto acadêmico. A isso foi acrescentado um desejo de contribuir para a escassa biografia em português tratando do assunto. O pouco que se tem em geral é, ou uma abordagem

¹ Segundo Flusser , “(...) a imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens”.(1985, pg7)

superficial, dirigida a estudantes universitários e aspirantes a ilustradores, ou uma abordagem da ilustração sob o viés da pedagogia, da literatura ou da psicologia. Claro, tais abordagens teóricas da ilustração dentro de perspectivas que não da área das artes visuais são enriquecedoras, e nos ajudam a compreender seus aspectos comunicacionais e sua capacidade de influenciar a imaginação do leitor. Apesar disso, a deficiência de pontos de vista que lidem com questões inerentes à ilustração, ou seja, questões da visualidade e suas implicações acabam por contribuir para a noção (muito difundida, por sinal), de que a ilustração é uma “arte menor”, ou “arte aplicada”, devido à sua circunstancialidade. O princípio de tudo se deu com idéia errônea de que, por não ser considerada no meio acadêmico - equivocadamente, diga-se de passagem - “Arte” com “a” maiúsculo, e, ao mesmo tempo também não ser apenas mais uma disciplina do design gráfico, o estudo da ilustração no contexto da pós-graduação deveria dar-se em um ambiente mais aberto à multidisciplinaridade. A ilustração como linguagem existe em relação a um texto ou contexto, nunca fora dele, ao mesmo tempo em que dialoga com a arte e o design. Encontrei então na cultura visual uma “bússola” interessante para me guiar neste caminho que, por vezes, parece se misturar e se perder em meio à paisagem. A partir deste momento, me senti confortável para lançar um olhar ao horizonte e seguir em frente, lançando uma visada não apenas teórica, mas sobretudo de alguém que vive a ilustração dia após dia como parte fundamental da própria vida.

Nos meandros deste caminho em busca de uma maior compreensão sobre meu próprio trabalho, encontrei na escassez bibliográfica um primeiro obstáculo. Pude constatar que a imagem impressa em geral, e a ilustração em específico, são pouco contempladas por estudos mais aprofundados, e embora

publicações como catálogos sejam abundantes e possuam em geral textos introdutórios, estes não são capazes de suprir a necessidade de embasamento necessária para a realização de uma pesquisa mais aprofundada. Buscar bibliografia em áreas próximas parecia a melhor maneira de tentar transpor esta dificuldade. Foi exatamente neste momento inicial, procurando soluções para a questão e tendo já me conformado com a necessidade de me embasar em autores de outras áreas, que me deparei, quase que por acaso, com o livro *Pelos Jardins Boboli: Reflexões Sobre a Arte de Ilustrar Livros para Crianças e Jovens*, do ilustrador Rui de Oliveira². Lendo esta obra maravilhosa, senti crescer em mim a confiança necessária para lançar ao meu próprio trabalho novos olhos e transpor esta primeira dificuldade que se apresentava diante de mim. Coincidentemente, a partir deste momento, comecei a obter sucesso em minha pequena *caça bibliográfica*; logo encontraria mais alguns títulos deveras interessantes, formando então uma pequena, porém sólida, *biblioteca ilustrada*, que é como gosto de chamá-la. A sustentação básica teórica estava garantida, percebi com alívio que não seria mais necessário recorrer a autores de outras áreas para abordar ilustração com as lentes da academia. Afinal, como eu viria a perceber depois, a ilustração não pode ser bem compreendida através de outros olhos que não seus próprios. Sua lógica transcende suas características meramente visuais, o que inviabiliza a tentativa de defini-la em termos de artes plásticas ou design gráfico apenas.

O que intento ao perguntar *o que é ilustração* não é de forma alguma encontrar uma resposta clara, simples ou fechada. Definições precisas, dogmas, cartilhas, nada disso sequer faz parte de meu espectro de interesse. O que busco na verdade é compreender melhor os elementos que fazem da

² Rui de Oliveira é ilustrador, animador, Doutor pela ECA-USP e leciona no curso de Desenho Industrial na Escola de Belas Artes da UFRJ.

ilustração – melhor ainda, da boa ilustração - algo tão interessante e mágico. Não existe uma fórmula para tal, e está aí exatamente a graça da coisa toda. O que se tem na verdade é uma mistura de domínio técnico, intuição e imaginação que, dosadas da maneira certa, produzem o que Rui de Oliveira define, de forma muito precisa, como *encantamento*:

(...) o primeiro elo que desperta nosso olhar e transfere a ilustração para nossa memória é um sentimento vago, impreciso, que podemos chamar de *encantamento*, uma qualidade que tem a imagem de nos apaziguar, mesmo que nos inquiete. (...) O cativo desse olhar é muito diferente do chamado *distanciamento estético*, ou de um olhar *desinteressado*, tão caros à análise crítica de nossos dias. (OLIVEIRA, 2008, pg. 36)

É justamente a existência do encantamento o primeiro – e mais importante – indício de se estar diante de uma ilustração. Uma *boa* ilustração. A compreensão de que o sentimento de maravilhar-se diante de um livro ilustrado, tão familiar para mim, poderia ser denominado *encantamento* me abriu a percepção para um novo entendimento da ilustração. Não mais apenas contextualizá-la em relação ao design, observá-la à luz de teorias das artes ou esmiuçá-la em seus aspectos comunicacionais, mas sim retornar àquele primeiro momento de minha infância, em que, com o livro *Chapeuzinho Vermelho* em mãos, meus olhos brilharam e o tempo parou por um instante; o momento mágico em que aquele objeto deixou de ser apenas um livro para ser muito mais do que isso: um bilhete para outro universo. Essa tomada de consciência me permitiu concluir que o encantamento é o aspecto que surge da relação entre a ilustração e aquele que a vê, e surge a partir do momento em que o leitor cria uma ponte imaginária entre o texto e a imagem, sugerindo novos modos de compreensão da história.

A ilustração não referencia somente os espaços do texto: ela reflete todo um universo e um modo de ver particular do ilustrador, que imprime em seu trabalho o seu conhecimento e sua experiência. (BIAZETTO, 2009. Pg.75)

O ilustrador é então aquele que fornece o material que possibilita ao leitor construir essa ponte, através da leitura conjunta do texto e da imagem. Umberto Eco, ao falar sobre o texto ficcional, afirma “(...) que todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça parte de seu trabalho” (ECO, 1994), e digo aqui que não só o texto, mas a imagem – neste caso, a ilustração – “pede” ao leitor uma contrapartida na construção de seu significado. O ilustrador faz sua parte no processo, levando ao leitor aquela imagem específica, junção entre criatividade³, conhecimento técnico e interpretação pessoal. Através destas habilidades, o ilustrador cria o que pode ser chamado de *tradução* em seus próprios termos, o que faz dele “(...) o sujeito que interpreta os signos da palavra e os transporta para outra linguagem” (RIBEIRO, 2009). Dentro destes termos, é possível afirmar que a ilustração possui uma espécie de *ciclo*, que se completa quando o leitor dirige seu olhar para a imagem e realiza sua interpretação dentro do contexto do livro. Ainda que o ilustrador realize sua própria leitura e tradução, em termos imagéticos, do texto, é importante ressaltar que o papel da imaginação do leitor jamais fica (ou deveria ficar) prejudicado pela imagem. É neste momento, quando o leitor introduz o elemento de sua própria imaginação, que é produzida aquela sensação de maravilhar-se, em que portas se abrem a outros entendimentos além do que está posto. Tem-se então o *encantamento*, definido por Rui de Oliveira (2008) como “uma qualidade que tem a imagem de nos apaziguar, mesmo que nos inquiete”

³ Gianni Rodari, no livro Gramática da Fantasia (1973), define a criatividade como *sinônimo de “pensamento divergente”*, isto é, de capacidade de romper continuamente os esquemas da experiência.

(pg. 36), que também é referido por Gombrich (1959), em relação às artes, como “sentido de maravilhamento diante da capacidade do homem para conjurar, graças a formas, linhas, nuances ou cores, aqueles misteriosos fantasmas da realidade visual”. Perry Nodelman (1988) se refere a este *deleite* causado pela ilustração no livro infantil “(...) simplesmente porque elas são versões concentradas de aspectos da realidade física – cor, textura e linha – que tendem a prover prazer nelas e para elas mesmas, mesmo no mundo fora da representação pictórica”⁴. E cabe aqui ressaltar que cada indivíduo, com sua carga emocional, suas vivências e visão de mundo, incutirá significado diferente ao que vê, ou seja, o sentido de encantamento é subjetivo; a interpretação dada por um ilustrador a certo tema seja vista de forma diferente pela pessoa que se encontra do lado oposto do processo.

(...) é isso também o que acontece quando o ilustrador (e todo leitor vivencia isso), de forma igualmente criativa, explora, na leitura do texto, uma *escuta que olha*, buscando no invisível as imagens do texto, transformando o discurso textual em discurso visual. Todo leitor vivencia essa experiência de ver o texto. O ilustrador trabalha sobre essa experiência: uma vez realizada a leitura de todo o ritmo narrativo, refaz seus modos de ler, pesquisando suas escutas e ampliando a experiência de ver o texto, para sondar as características que imprimirá à sua proposta criativa. (FITTIPALDI, 2008)

Vivenciar a experiência de imersão na ilustração; deixar-se levar pelo encantamento por ela produzido; retirar da junção entre texto e imagem um novo entendimento da narrativa. Tudo isso me fez perceber que a ilustração é uma linguagem decididamente popular, pois ainda que ela possua forte caráter artístico, é capaz de uma acessibilidade que não se vê em relação às artes plásticas. O ilustrador não se utiliza apenas de recursos plásticos para criar uma obra que apele à sensibilidade do leitor, mas ele

⁴ Tradução da autora.

incute em seu trabalho uma vasta bagagem cultural que também acaba englobando, em menor ou maior grau, a própria bagagem daquele que está diante do livro. Trabalhando com símbolos do imaginário comum, ou seja, compartilhado por todos os que vivem em determinada sociedade, o ilustrador direciona o sentido da imagem, gerando empatia e familiaridade no leitor. Mesmo depois de adulto, essa familiaridade se mantém. Quem não se lembra de seus livros preferidos quando crianças? Quantos de nós, imersos no mundo sem doce da maturidade, ainda somos capazes de reconhecer na prateleira de uma livraria um livro que nos foi tão caro durante o início de nossas vidas? As ilustrações destes pequenos tesouros ficam gravadas em nossa mente, sentimos familiaridade e somos capazes de nos relacionar com elas. Por outro lado, quantos de nós não se sentem irremediavelmente paralisados frente a um Picasso na parede de um museu? As pessoas não se sentem relacionadas às obras de arte, sejam de que período for, e “a ilustração decifra para muitos aquilo que é inacessível na pintura” (OLIVEIRA,2008, pg.129) e nas artes em geral. A partir desta compreensão da ilustração, em relação ao leitor, pude perceber que sua existência não é determinada pela relação com o leitor, mas que esta relação fecha o ciclo da ilustração. Afinal, ela foi criada para narrar, para sussurrar no ouvido do leitor aquilo que não está dito no texto, mas faz parte do universo deste. Mais do que a técnica, o estilo, a estética, o verdadeiro significado da ilustração vive, como mais um personagem da história, dentro do próprio texto a quem ela se refere e do qual se alimenta. A riqueza de significados de um bom livro ilustrado resulta de um trabalho de amor ao texto, que nasce da vontade do ilustrador de tomar parte na história, e fazer dela algo ainda mais interessante para o leitor. Tomar consciência de que o que faz da ilustração muito mais do que simples desenhos é justamente essa narrativa interna, essa relação de amor com o texto, mudou para sempre a maneira com que lido com meu trabalho, e fez com que a ilustração passasse de profissão

a paixão. Meus passos tornaram-se então mais velozes e ansiosos. Afinal, uma vez aberta a caixa de Pandora, não se pode mais voltar atrás.

A ilustração e seus contextos

Illustration methods and styles throughout the twentieth century have shifted along with changes in art and technology. For example, illustration at the turn of the century was the primary visual storytelling medium, but the popularity of photography at mid-century rendered it supplementary, if not vestigial. In turn, illustration has adapted from being primarily representational to ostensibly symbolic. (HELLER, 2000, pg. 24)⁵

Que a ilustração é uma linguagem autônoma trata-se de fato indiscutível. Ainda que no entendimento da maioria ainda resida certa confusão em torno da real diferença entre ilustração e desenho/pintura, está claro que sua importância é real e sua influência pode ser observada em diversos níveis. Um exemplo bastante claro desta penetração da ilustração de livros infantis no imaginário (neste caso, ocidental e predominantemente anglo-saxão) é a imensa popularidade do livro *Where the Wild Things Are* (Onde Vivem os Monstros), do ilustrador norte-americano Maurice Sendak (Fig. 1).

⁵ “Os métodos e estilos de ilustração no decorrer do século vinte mantiveram-se em consonância com as mudanças na arte e na tecnologia. Por exemplo, a ilustração na virada do século [XIX] era o meio primário de narrativa visual, mas a popularidade da fotografia no meio do século a tornou suplementar, se não vestigial. Por outro lado, a ilustração adaptou-se, passando de primariamente representacional a ostensivamente simbólica”. Tradução da autora.

WHERE THE WILD THINGS ARE



STORY AND PICTURES BY MAURICE SENDAK

Figura 1 – Capa da edição original de Where The Wild Things Are, lançada em 1962.

A popularidade desta obra, ganhadora da prestigiada Caldecott Medal⁶, provou ser insuperável e bastante atual: o filme de mesmo nome, dirigido pelo norte-americano Spike Jonze com a supervisão do próprio Sendak, levou uma legião de antigos – e novos – fãs do endiabrado Max e seus amigos monstros a salas de cinemas de todo o mundo, provando mais uma vez a importância desta obra não apenas para estudiosos e interessados em ilustração e literatura, mas sobretudo para a quem realmente está endereçada: as crianças. O exemplo de *Where The Wild Things Are* mostra o poder da imagem narrativa, e como um livro ilustrado pode superar as barreiras do preconceito existente em relação a esta forma de literatura, para tornar-se uma obra clássica. E apesar desta prova irrefutável, muitos setores mais conservadores dentro da literatura e das artes plásticas ainda se recusam a aceitar que o livro ilustrado – e, conseqüentemente, a ilustração, sejam categorizados como *arte*.

Ariano Suassuna, em seu *Iniciação à Estética* (1979), traça uma linha hierárquica entre artes ditas “maiores” e “menores”. Muito embora minha intenção aqui não seja justificar a própria existência de tal hierarquia, que me parece demasiado tendenciosa, encontrei nesta obra alguns pontos que me ajudaram a clarificar a questão (embora este não seja o foco desta pesquisa de forma alguma) da ilustração dentro da arte. Primeiramente analisando as idéias de Kant sobre a natureza da arte, Suassuna aborda a diferenciação entre artes “belas” e “úteis”, e segundo o filósofo alemão, a diferença fundamental entre as artes chamadas “belas” e as artes chamadas “úteis”, seria uma distinção de natureza, sendo então as primeiras ligadas ao sujeito, e as artes “úteis” ao objeto. A produção da primeira seria fruto da

⁶ A *Caldecott Medal* é concedida anualmente pela Association for Library Service to Children (ALSC), uma divisão da American Library Association, ao artista cujo livro infantil teve maior destaque no ano. Foi nomeada em homenagem ao ilustrador inglês Randolph Caldecott.

necessidade interior do artista de discursar sobre os problemas do mundo, interiores ou mesmo da própria arte.

Generally, fine art is more about form than content; illustration is more about content (and style) than form (although the two should intersect). (HELLER, 2006, pg.vvi)⁷

Ainda lidando com dicotomias relacionadas à utilidade e ao elemento da criação, Suassuna utiliza os termos “artes menores” e “artes maiores”. Na primeira, o elemento de criação seria menos presente do que o da interpretação, divulgação e reprodução, ou seja, o produto final teria como objetivo maior ser agente de reprodução de idéias alheias ao próprio. Embora estas observações tenham despertado meu interesse por dizerem respeito justamente a este ponto delicado que é a inserção da ilustração dentro da arte, devo observar que não acredito se tratar a ilustração de arte “útil” (ou aplicada), ou arte “menor”. Em verdade, a ilustração é arte, insere-se em seu estatuto, possuindo apenas diferenças conceituais em relação a uma pintura ou instalação, por exemplo. Meu interesse nesta comparação de conceitos arte/ilustração se explica simplesmente por um desejo de compreender a ilustração dentro do contexto da cultura, e por sua ligação com a pintura, é natural que haja assim este paralelo com a arte. Ainda sobre as idéias de Suassuna, o que parece pertinente é de fato o entendimento da ilustração como uma forma de arte que existe de forma contextualizada. A principal maneira de se diferenciar uma pintura, por exemplo, de uma ilustração, é observando os contextos. A ilustração, ao contrário da pintura, possui uma forte circunstancialidade, sendo produzida em função de um objeto que lhe antecede, no caso, o texto.

⁷ Tradução da autora: “Geralmente nas Belas Artes a forma é mais importante que o conteúdo; a ilustração diz mais respeito ao conteúdo (e ao estilo) do que à forma (embora as duas se cruzem)”.

(...) a arte de ilustrar se localiza mais na sombra do que nos aspectos simbólicos da palavra. O olhar pergunta mais para o que está na escuridão do que para o que está nos significados dos objetos representados à luz. A ilustração não se origina diretamente do texto, mas de sua aura. (OLIVEIRA, 2008, p.25)

Esta relação da ilustração com o texto⁸ possui caráter interdependente, e as duas linguagens se cruzam, se encontram e se complementam. Os significados de texto e imagem incitam o leitor a uma possibilidade infinita de leituras, pois é este mesmo leitor que incute o sentido do que é visto e lido. Texto e ilustração podem então se relacionar de diversas formas: se combinando, se complementando, criando pontes, construindo-se um sobre outro. As possibilidades são infinitas, dependendo apenas da imaginação e habilidade do ilustrador, do escritor, e é claro, do leitor. É novamente Rui de Oliveira quem define a ilustração, como “(...) uma representação da ausência do objeto”.

Assim como as artes “úteis” de Kant, a ilustração está ligada a um objeto, ainda que seja este imaterial; o objeto da ilustração é a idéia. Mas ainda que haja a pertinência do objeto, não se pode classificar a ilustração simplesmente de arte “útil”, pois ainda que esta se referencie a um objeto, ela ainda assim diz respeito a um sujeito. O ilustrador cria algo novo a partir daquilo que já existe, e assim seu trabalho, ainda que em referência a um texto, é uma obra original, muito embora seja importante ressaltar que o contexto da ilustração é, e sempre deve ser o livro. É somente neste meio, o da narrativa,

⁸ Sem colocá-la em posição inferior, é necessário admitir que existem percepções diferenciadas da ilustração perante a pintura, quer seja no ato de sua criação, sempre relacionada com um texto literário, quer seja na sua circunstancialidade de existir dentro de um livro ao passar das páginas, sem mencionar o seu destino de imagem reproduzida, quase sempre em contradição e infiel ao que o ilustrador criou. Tudo isso, e muitos outros fatores, nos conduz a uma expectativa menor, a uma fruição mais simples e, conseqüentemente, a uma análise sem as complexidades de quando estamos diante da obra de um grande mestre da pintura. (OLIVEIRA, 2008, pg. 30)

que se torna possível observar a ilustração em todo seu potencial. Ela é arte dentro de seus próprios termos, e não é absolutamente superior ou inferior a qualquer outra forma de manifestação artística. A ilustração se define então em um contexto evidentemente artístico, em que, no entanto a criação observa as regras do universo textual em que está inserida. Dentro destes parâmetros, o ilustrador exprime sua técnica e sua personalidade, e embora possa parecer uma limitação, a existência de limites para o que se pode ou não referenciar na imagem é um desafio e um estímulo. Como negar o gênio de ilustradores como Arthur Rackham⁹, criador de obras hoje consideradas clássicas como *Contos dos Irmãos Grimm* (1900) ou *Alice no País das Maravilhas* (1907)? O olhar não resiste ao encantamento de suas pinturas, exemplo maior do primor e qualidade que pode atingir a arte da ilustração. Em alguns casos torna-se impossível pensar o livro sem as ilustrações contidas nele, tanto pelo valor que estas agregam quanto pela própria lacuna comunicacional que pode se formar em sua ausência.

É difícil imaginar um livro infantil – seja literário ou didático; dirigido a crianças em idade pré-escolar ou já alfabetizadas – sem imagens. As imagens dos livros ilustrados ocupam um lugar importante na formação visual dos pequenos, não apenas no sentido didático, mas no lúdico. Possuem um caráter de “imortalidade”, e muitas destas imagens permanecem conosco mesmo depois de passada a infância, e por vezes nos lembramos delas com carinho e nostalgia pelo tempo que se foi. Interessante observar que, de fato, a história da ilustração infantil é a história da literatura infantil. Estão ambos inexoravelmente ligados, e embora muito tenha sido dito sobre o porque dos livros infantis serem necessariamente ilustrados, a verdade é que não existe uma única – e definitiva – explicação para tal fato. Muitas vezes

⁹ Arthur Rackham (Londres, 19 de setembro de 1867 – Surrey, 6 de setembro de 1939) foi um dos mais importantes ilustradores de todos os tempos. Ilustrou obras como *Contos dos Irmãos Grimm* (1900), *Alice no País das Maravilhas* (1907), e *Peter Pan* (1906).

apenas o texto de um livro infantil, isolado de suas imagens, é suficiente para a compreensão da história. As crianças são capazes de ouvir ou ler uma história, e interessar-se por ela sem o atrativo das ilustrações. Porém, historicamente o livro infantil raramente existiu sem imagens que acompanhassem os textos.

Observando a ilustração em seu contexto histórico, fica clara a importância do papel da evolução das técnicas de impressão para a própria popularização do livro ilustrado, tanto para adultos quanto para crianças. Ilustradores clássicos, como Gustav Doré (Fig. 2) desenvolveram um primoroso trabalho imagético a partir da disponibilidade tecnológica da época, neste caso, a xilografia de topo (nr). Quando da invenção dos tipos móveis por Johannes Gutemberg em 1440, já se imprimia livros, livretos, cartazes, panfletos e cartas de baralho, porém as ilustrações eram gravadas juntamente com o texto em um único



Figura 2 – Ilustração de Doré para o conto Chapeuzinho Vermelho (1883)

bloco de madeira, o que tornava todo o processo relativamente lento. A tecnologia dos tipos móveis conferiu maior agilidade no processo de impressão e possibilitou o florescimento do mercado editorial, financiado por uma crescente e próspera burguesia, tendo como consequência o aumento na demanda por ilustrações. As limitações da xilografia, no entanto, faziam com que houvesse uma excessiva padronização, consequência da maneira com que as oficinas de gravura operavam: as ilustrações eram feitas no papel e depois “traduzidas” para a xilogravura por diversos gravadores¹⁰. Apesar disso, a transição do século XVIII para o XIX foi marcada pelo grande volume de novas publicações e pela difusão de processos mecânicos de impressão. Livros, jornais, periódicos e revistas podiam agora ser produzidos em maior velocidade e escala, com a reprodução das ilustrações originais, eliminando a necessidade de se fazê-las através da gravura. Este fato, juntamente com o surgimento da fotografia, contribuiu para dar impulso a uma mudança de rumo na estética dos trabalhos de ilustração. Se antes havia uma dominância do realismo, ainda que com algumas exceções especialmente no campo da caricatura e da ilustração satírica, com o advento da fotografia ocorre uma mudança no sentido pictórico, já que não caberia mais à ilustração, em especial a científica, a tarefa de informar através da fidelidade em relação ao objeto, muito embora à ilustração de livros infantis nunca houvesse cabido a tarefa de recriar com precisão o mundo exatamente como era. A evolução das técnicas de impressão e de reprodução das imagens foi definitiva para a história da ilustração.

Even the earliest books intended for children were illustrated, simply because they were informational: the book most often cited as the first children’s picture book, Comenius

¹⁰ OLIVEIRA, 2008.

Orbis Pictus (circa 1657) is an illustrated catalog using pictures to define the meanings of the accompanying words. Later, when noninformational children's books came into existence, they were illustrated also – presumably because most books were illustrate. (NODELMAN, 1988, pg.2) ¹¹

Embora este primeiro registro de um livro ilustrado direcionado especificamente aos pequenos leitores seja datado de 1657, a ilustração infantil como a conhecemos hoje, tanto em sua forma quanto em seu conteúdo, começou a tomar forma com o advento do período Vitoriano (1819-1901), momento de grande desenvolvimento industrial. A tecnologia disponível na época – a cromolitografia tornava os livros altamente atraentes, com suas figuras em cores vibrantes e imagens fantásticas e cheias de detalhes vivos. Segundo Oliveira (2009), existem três motivos para este período específico ser adotado como o *ponto de partida* para o entendimento da história da ilustração:

¹¹ NT: Mesmo os mais antigos livros produzidos para crianças foram ilustrados, simplesmente porque eles eram informativos: o livro mais comumente citado como o primeiro livro ilustrado infantil, *Comenius Orbis Pictus* (circa 1697) é um catálogo ilustrado utilizando figuras para definir o significado das palavras que as acompanham. Mais tarde, quando livros não informativos para crianças surgiram, eles também eram ilustrados – presumivelmente porque a maioria dos livros o era.

(...) primeiramente, o aspecto industrial – o livro para crianças, como o entendemos hoje em dia, quer do ponto de vista gráfico, quer do conceitual, popularizou-se no período vitoriano, apesar das naturais limitações de um gênero literário que gradualmente se estabelecia e se propagava. (...)

O segundo aspecto (...) é que, neste período, ela começa a estabelecer códigos – e até mesmo convenções em sua linguagem visual – que permanecem até hoje. Vale ressaltar que, naquele século, outros países já realizavam publicações de livros infantis, porém o livro como objeto de arte, como brinquedo e entretenimento, além de veículo de valores morais e educacionais da época, era consequência estrutural direta da Revolução Industrial pelo qual passava a Inglaterra. (...) Outro aspecto que convém ressaltar (...) refere-se aos processos educacionais da época. Apesar do conservadorismo (...), a criança passa a ser aceita e compreendida como um ser único, possuidor de particularidades e necessidades inerentes à sua fase de vida (...)

(...) um terceiro e novo elemento social tornou-se decisivo na expansão dos livros ilustrados para pequenos leitores. Foi o surgimento de uma nova classe de trabalhadores assalariados, mas, acima de tudo, a consolidação de uma classe média que exigiria uma oferta maior de revistas, jornais, livros e publicações próprias para os seus filhos. (OLIVEIRA, 2008, pg. 14/15)

É interessante notar que a história da ilustração evoluiu separadamente da história da pintura. Embora houvesse momentos de influência – caso, por exemplo, da irmandade Pré-Rafaelita¹², que teve grande influência na ilustração da época – o que se observa é uma total separação entre ambas. Ocorre que, na verdade, faz mais sentido relacionar a história da ilustração e seus estilos às tendências da literatura infantil de capa época. O estilo literário dos contos de fadas, por exemplo, fez surgir um tipo bastante característico de ilustração, com grande influência estética e estilística dos anteriormente citados Pré-Rafaelitas e especialmente dos *pintores de contos de fada*, que foram muito populares em sua época.

¹² Os pintores da Irmandade Pré-Rafaelita pregavam que era necessário remontar a períodos anteriores a Rafael “(...) voltar ao tempo em que os artistas ainda eram artífices ‘sinceros e fiéis às obras de Deus’, e se empenhavam em copiar a natureza sem pensar na glória terrena, mas na glória do Senhor. Crentes que, através de Rafael, a arte se tornaria insincera, e em que lhes incumbia a missão de retornar à ‘Idade da Fé’ (...). Por isto o título ‘Irmandade Pré-Rafaelita’” (GOMBRICH, 1950, pg. 512).

Finalmente aportamos nas “terras do Nunca Jamais”, um território mitológico onde habitam as imagens dos chamados *pintores de contos de fada* – um movimento artístico essencialmente inglês, pouco estudado nos livros de história da arte e que teve seu nascimento e apogeu entre os anos 1790 e 1870. Um movimento que veio exercer a maior profunda e duradoura influência na arte de ilustrar para crianças. Qual era seu repertório? Um mundo ideal. Mítico. Uma terra povoada de fadas, príncipes, princesas e duendes, além de temas oriundos do folclore, tendo nas peças de William Shakespeare a sua mais vívida referência. Esses rincões do faz-de-conta, tão presentes nesse gênero de pintura e tão apreciados pela rainha Vitória, parecem caminhar em sentido oposto, quase virar as costas às graves questões sociais advindas da Revolução Industrial. (OLIVEIRA, 2008, pg.28)

Pintores como Richard Dadd (1817-1893), John Anster Fitzgerald (1819-1906) e Sir Joseph Paton (1821-1901), entre outros, criaram mundos fantásticos em suas pinturas, cheios de bela estranheza e fantasia, e foram responsáveis por influenciar muito do que veio depois. Seu legado criou raízes na ilustração, e possibilitou o surgimento do que ficou conhecida como a *era de ouro da ilustração de livros infantis*, fase que abrange o princípio do século XX até o final da década de 1930. Ilustradores como o já citado Arthur Rackham, John Bauer (Fig.3), Walter Crane, Edmund Dulac e Kay Nielsen tornaram-se os grandes nomes do período, tendo herdado o gosto pela abordagem fantástica das imagens e um tratamento poético etéreo e encantador. O universo destas obras extrapolou sua temporalidade, instalando-se no imaginário coletivo ocidental e influenciando profundamente nosso entendimento do que vem a ser o fantástico no domínio da imagem. Durante o curso do século XX, esta evolução tomou um grande impulso, com um aperfeiçoamento contínuo e uma crescente disponibilidade de novas tecnologias. Com isso, as tendências estilísticas, que até a segunda metade do século XIX ainda eram



Figura 3 – Ilustração de John Bauer para o livro Sagovärld (1917).

limitadas pelas técnicas disponíveis, passaram então a se abrir em uma gama cada vez maior de linguagens plásticas plenamente reprodutíveis graficamente.

Conforme mencionei anteriormente, as mudanças e introduções de novos estilos na ilustração nunca estiveram diretamente ligadas àquelas ocorridas nas artes. As revoluções artísticas ocorridas ao longo dos séculos não reverberavam imediatamente na ilustração justamente por estar ela a serviço da comunicação de uma narrativa que lhe é exterior, e não ser resultado de experimentações plásticas ou de novas teorias imagéticas e/ou perceptivas. No entanto, questões envolvendo a pintura com o advento do modernismo nas artes não deixaram de reverberar na ilustração, muito pelo contrário; após os anos 1940, jovens ilustradores começaram a inserir elementos plásticos e conceituais que quebravam a longa tradição realista da ilustração, havendo também um intercâmbio com o cartum e a animação, tradicionalmente mais estilizados e sintéticos. Embora a ilustração editorial tenha sido mais afetada por essa influência modernista, muitos livros infantis da época refletem uma estética que começa a aproximar a ilustração de uma idéia menos figurativa (no sentido tradicional) da narrativa visual. A ilustradora norte-americana Mary Blair (1911–1978) produziu uma série de livros infantis, chamados *Golden Books*, cujas ilustrações refletiam um conceito diferente das tradicionais imagens do século XIX em termos da construção visual da narrativa. A simplificação de formas, a distorção da perspectiva em prol de um aumento na expressividade e o uso de cores chapadas foram resultado direto (ainda que discreto) da apropriação dos conceitos da pintura moderna à ilustração (Fig. 4). Essa tendência conceitualista na ilustração foi mais sentida entre os ilustradores norte-americanos, e em especial no setor editorial, mas ainda assim era percebida na ilustração infantil. Os anos 1960 foram marcados pelo *compromisso em*



Figura 4 – Ilustração de Mary Blair para as artes conceituais da animação Alice no País das Maravilhas (1951).

melhorar a qualidade das obras para crianças (POWERS, 2003), e a popularização das imagens hiper-coloridas da TV ressoou na produção de livros infantis deste período, na forma de um aumento da qualidade da impressão e um uso mais amplo da cor como elemento expressivo dentro da imagem. A ousadia do modernismo finalmente passou a se fazer presente com maior intensidade no trabalho de ilustradores como o norte-americano Ezra Jack Keats (1916 – 1983) e o holandês Leo Lionni (1910-1999), que faziam parte de um grupo crescente de ilustradores que se viam como artistas que exploravam as possibilidades de auto-expressão e comunicação através da literatura infantil. Durante este período politicamente conturbado, muitos ilustradores se viam no dever de contribuir para a formação dos cidadãos do futuro através da criação de imagens estimulantes, instigantes e, acima de tudo, contestadoras – sempre, claro, de forma adequada aos pequenos. Uma obra sintomática criada neste contexto e que ilustra perfeitamente o espírito de mudança, *Snowy Day*, de autoria de Ezra Jack Keats, tem como protagonista uma criança urbana negra, algo bastante incomum para a época. As obras dirigidas ao público infantil continuaram a ser publicadas com grande vitalidade, e a demanda por ilustrações seguiu crescendo, culminando com uma grande valorização da do ilustrador, na década de 70.

A década de 1970 presenciou uma reação conservadora em favor das habilidades tradicionais, entre elas o desenho, embora alguns dos resultados mais renomados sacrificassem o andamento da história a fim de exibir uma arte laboriosa. (POWERS, 2003, pg. 99)

Após este período, a ilustração de livros infantis estabeleceu-se como parte importante da cultura visual do ocidente, por seu grande potencial não apenas informativo e educacional, mas, sobretudo de influenciar os pequenos leitores e neles inculcar o hábito da leitura. No curso dos anos 1980, o

barateamento dos custos de impressão contribuiu para uma elevação na qualidade de impressão, e a partir de então se tornaram mais comuns as edições totalmente coloridas.

A década de 1980 presenciou uma expansão generalizada da ilustração, algo que estava em sintonia com o clima cultural nostálgico e com o surgimento de uma nova geração no final dos anos 1970. Isso foi bem recebido pelas editoras de livros para crianças, e os ilustrados ganharam ainda mais força. Publicava-se muitos títulos para crianças pequenas, visto que a educação infantil se tornava cada vez mais uma experiência que envolvia compra, alinhada ao crescimento generalizado do consumo. (POWERS, 2003, pg. 122)

Os estilos continuaram ecléticos, já que, superado o paradigma do realismo, os ilustradores encontraram terreno livre para trabalhar quaisquer conceitos plásticos que desejassem, fossem eles tradicionais ou não. O mercado continuou crescendo, assim como a demanda por ilustrações, e os anos 1990 foram marcados pelo início do uso do computador não apenas na editoração dos livros infantis (e para adultos), mas na criação de ilustrações. As ferramentas digitais representaram (continuam a representar) uma grande mudança na ilustração, que ganhou uma nova linguagem, completamente diferente do que vinha sendo utilizado há séculos por artistas, artesãos e, mais recentemente, ilustradores. A partir da segunda metade da década, seu uso tornou-se mais comum e mais aceito não apenas pelas editoras, mas pelos júris de premiações relacionadas à literatura infantil, que apesar disso ainda a vêem com bastante reserva. Apesar disto, a ilustração digital continua a arrebatar mais e mais adeptos, entre jovens e também ilustradores mais experientes, muito embora as técnicas tradicionais ainda sejam as estrelas principais da ascensão que ocorreu, desde os anos 90 até a atualidade, dos livros ilustrados de luxo.

A ILUSTRAÇÃO E O LIVRO INFANTIL

Meu desenho não representava um chapéu. Representava uma jibóia digerindo um elefante. Desenhei então o interior da jibóia. A fim de que as pessoas grandes pudessem entender melhor. Elas tem sempre necessidade de explicações detalhadas. (O Pequeno Príncipe, Antoine de Saint-Exupéry,)

É difícil encontrar alguém que não reconheça neste trecho do livro O Pequeno Príncipe um pouco de si mesmo, enquanto criança, tentando se fazer entender pelos adultos. Eu mesma me lembro claramente do sentimento de frustração ao ser sumariamente ignorada pelos adultos, sempre ocupados com assuntos mais “importantes”. A imaginação e a invenção, dizem os grandes, não são tão importantes quanto a seriedade e a eficiência. E assim, aprendi a passar meus dias em outros lugares; cada livro, um novo mundo para desbravar. Estes livros e suas histórias cresceram comigo, e suas imagens ajudaram a formar meu gosto não só pelo desenho, mas pela apreciação do mundo visível. Um par de lentes que ajudaram a enriquecer um mundo que, à primeira vista, parece trivial e aborrecido. Ainda hoje me pego sonhando acordada nos locais menos férteis à imaginação: na sala de espera do consultório médico, no trânsito, na fila do banco. E análogo a este sonhar, está o traçar. Carrego sempre comigo um *sketchbook*¹³, onde rabisco idéias sem compromisso algum; histórias incompletas, conceitos sem sentido, seres desconexos. E tenho consciência de que, na base de minha imaginação, estão, juntamente com muitas outras coisas, os livros de minha infância. Suas figuras, além de narrar histórias, criavam em mim um estado de existência permanente, em que o encantamento persistiu, tornando estas ilustrações parte do meu repertório imaginativo.

¹³ Literalmente “caderno de rascunhos”.

Cada pedacinho de realidade contido em uma ilustração de livro infantil torna-se uma passagem para um mundo que, embora seja ficcional, também é contraditoriamente real, pois sua existência é possibilitada por aquele vestígio de algo que nossos olhos físicos podem ver. A imaginação, despertada pelo fantástico da imagem, encontra nessa conexão com a realidade uma forma de criar um sentido para aquele universo que, a priori, existe apenas enquanto criação da mente. O que o livro ilustrado oferece é a possibilidade de experimentar outra *realidade*, construída através do dito e do não-dito. O texto sugere, e a ilustração alude. A criação dessa realidade dentro da história é possível graças a uma série de características que fazem do livro ilustrado algo único dentro não só da literatura, mas da mídia impressa em geral.

Vale a pena lembrar que o livro ilustrado para crianças veio a se popularizar com a forma que conhecemos hoje durante a Revolução Industrial, e mais especificamente, no período Vitoriano. Até então, os livros eram produzidos de forma relativamente artesanal, já que era impossível realizar grandes tiragens, e as ilustrações eram reproduzidas em forma de gravuras nas páginas, impressas separadamente. Ainda não se pensava o livro ilustrado como um objeto de interesse por si mesmo, e ainda não havia a concepção de ilustração como elemento possuidor da mesma importância que o texto. Comparando-se os livros infantis ilustrados produzidos antes do século XIX com os da atualidade, fica fácil perceber o quanto essas limitações técnicas da época influenciavam o resultado final dos livros impressos. Hoje em dia temos verdadeiras obras de arte disponíveis nas prateleiras das seções infantis das livrarias; livros como *Lampião e Lancelote* (Fernando Vilela, 2006) ou *O Livro Negro das Cores* (Menena Cottin e Rosana Faria, 2006), obras recentes que são exemplos perfeitos do tratamento dispensado por algumas

editoras à suas publicações dirigidas aos pequenos. Nestes livros, o que vemos não são apenas ilustrações e textos displicentemente dividindo, quase que por um acaso, a mesma página. São, ao contrário, livros revestidos de conceito, com um alto nível de comunicação texto-imagem, em que o projeto gráfico é cuidadosamente pensado como parte da experiência da leitura.

A palavra é o *espírito*, e a imagem, seu *corpo*. Portanto, palavra (*espírito*) e imagem (*corpo*) são indissociáveis. Atualmente, é impossível conceber um livro, sobretudo para crianças e jovens, sem considerar seus aspectos formais e até mesmo táteis. (OLIVEIRA, 2008, pg. 45)

A confluência de dois fatores veio a causar o florescimento do mercado editorial de livros infantis na Europa e nos Estados Unidos: a crescente valorização da infância como um período importante no desenvolvimento do ser humano e, conforme já mencionei no capítulo anterior, a Revolução Industrial, que permitiu grandes avanços na qualidade de produção do livro. Até então, o tratamento gráfico dispensado aos livros infantis, e aos livros em geral, era bastante simplório. Alan Powers, em seu *Era Uma Vez Uma Capa* (2003), ao situar a história das capas de livros infantis acaba traçando, por consequência, a própria história do livro ilustrado:

Antes da década de 1820, os livros eram normalmente publicados com capas provisórias, na expectativa de que os compradores as substituíssem por uma encadernação permanente em couro. (...) Do século XVI em diante, um gênero secundário de edição, o *chapbook*, foi produzido para ser comercializado por vendedores ambulantes (os *chapmen*) por poucos pence. O *chapbook* era constituído de uma única folha impressa dobrada em doze ou dezesseis páginas. A folha de rosto normalmente era duplicada como capa, ou então reimpressa em material mais robusto. Seguindo as convenções das edições mais notáveis, a capa era organizada formalmente em linhas centralizadas que detalhavam o título do livro e o impressor-editor. Em muitos casos, havia uma pequena ilustração em xilogravura colocada em posição intermediária,

emoldurada por uma borda decorativa. Esse estilo foi perpetuado com algumas variações e avançou até o século XIX. (POWERS, 2003, pg. 12)

Esta primeira fase da produção gráfica do livro infantil, em que ainda eram utilizados os métodos tradicionais de reprodução das ilustrações por meio de xilogravuras, permitia a reprodução de imagens apenas em algumas páginas de cada livro. Ainda assim, o notável crescimento da demanda por estes, que viriam a se tornar objetos de desejo dos pequenos, propiciou a criação de novas formas de apresentação do livro ilustrado.

Os “livros-brinquedos” (...) foram destaque notável da editoração da segunda metade do século XIX. Com um número de página padrão, e formato maior que o usual, tinham um único caderno de páginas, costuradas com a capa. (...) Desde o início, os livros-brinquedo se caracterizavam por capas coloridas e vibrantes. Os ilustradores começaram a sair do anonimato na metade do século (...) e os livros-brinquedos passaram a ser pensados como se fossem obras de arte. A cromolitografia combinou-se à impressão em blocos de madeira na década de 1880. (...) As ilustrações de Arthur Rackham para o livro *Ingoldsby Legends*, em 1898, assinalaram um momento significativo, quando a impressão em quadricromia, que permitia a reprodução fotográfica de um original colorido, foi apresentada como integrante de uma nova fórmula para obter “livros-presente”, ou seja, itens de luxo. (POWERS, 2003, pg. 13)

Podemos perceber através deste apanhado histórico da evolução na produção gráfica do livro ilustrado infantil, que este foi cada vez mais ganhando importância como objeto de desejo do público, e as editoras da época souberam aproveitar essa crescente onda de interesse para desenvolver projetos cada vez mais ambiciosos para seus livros. Os ilustradores passaram então de artesãos anônimos a artistas bastante solicitados, criando ilustrações que valorizavam – e muito – o livro infantil. Seu formato

também foi sofrendo mudanças, não apenas na forma, mas especialmente no conteúdo. Se antes a relação texto/ilustrações usualmente privilegiava o primeiro, com o passar do tempo a relação foi se invertendo. O advento da cromolitografia e da fotografia tornou possível a reprodução fiel não apenas de ilustrações, mas de qualquer tipo de imagem. Em um curto período de tempo, as imagens passaram a ocupar um grande espaço na cultura ocidental, e as ilustrações para livros infantis não foram exceção: ocupando o espaço do livro de igual para igual, passou de mero “enfeite” para o texto a sua contraparte. Ocupando espaços de significado além daquilo que está colocado pelo texto, as ilustrações infantis oferecem dentro do livro uma abertura ainda maior do leque de possibilidades de entendimento das histórias.

Liberada das amarras técnicas causadas pelas limitações dos processos de impressão, a ilustração infantil pode (assim como a própria produção gráfica do livro) desenvolver-se e crescer tanto como atividade profissional quanto como atividade artística. O estabelecimento do livro infantil como objeto de arte – muito embora esta seja uma concepção que, em se tratando a produção editorial ainda assim de negócio, não possa ser considerada regra para tudo o que é criado dentro da literatura infantil – abriu as portas para ilustradores talentosos criarem obras de indiscutível qualidade visual e gráfica. O esmero dispensado na produção de livros infantis, iniciado antes mesmo da Revolução Industrial, acabou por tornar-se regra das casas de edição. Para ser competitiva, uma editora de livros infantis deveria oferecer o que havia de melhor e mais visualmente interessante possível, de modo a atrair o crescente público leitor. Essa tendência da produção de material de qualidade continuou com a chegada das primeiras décadas do século XX, conforme mais uma vez atesta Alan Powers:

O período entreguerras produziu muitos livros lembrados até hoje. Na década de 1920, a vida moderna se consolidava, os subúrbios se expandiam ao redor das cidades para acomodar novas famílias, cujas casas e jardins tinham estilos e cores que se assemelhavam ao modo como os livros eram apresentados (...). Da mesma forma como a arquitetura dos subúrbios era conservadora e nostálgica, assim eram os livros para crianças dessa época. Similarmente, o gradativo redespertar do texto e da ilustração na década de 1930 mantinha alguns traços em comum com os estilos arquitetônicos modernos. O impulso original vinha principalmente da Europa continental, onde havia uma tentativa de enxergar com maior clareza os problemas sociais do mundo moderno, a fim de oferecer oportunidades a todos. As crianças puderam desfrutar dos riscos que os editores assumiram em benefício delas. (POWERS, 2003, pg. 39)

Com seu espaço garantido dentro da cadeia produtiva editorial, o livro infantil continuou a ser instrumento para que inúmeros escritores e ilustradores talentosos mostrassem seu trabalho, ao longo das décadas estabelecendo e superando padrões de qualidade e originalidade. A busca incessante pela elevação destes padrões propiciou uma grande variedade de estilos – de texto, ilustração e projeto gráfico – de forma a oferecer aos pequenos inúmeras possibilidades de escolha, de acordo com seu gosto e inclinações. O mercado editorial infantil provou ser tão sólido que mesmo as restrições da Segunda Guerra Mundial não foram capazes de apagar seu brilho. Foi durante este período, por exemplo, que foi escrito o clássico Pippi Meialonga, de Astrid Lindgren, que embora possuísse baixa qualidade gráfica, popularizou-se rapidamente, tornando-se um dos preferidos de todos os tempos. Os anos finais da Grande Guerra testemunharam a publicação de alguns livros que viriam a se tornar extremamente populares, como Madeline (1938), de Ludwig Bemelmans e o Pequeno Príncipe (1943), de Antoine de Saint-Exupéry. Ambos foram escritos e ilustrados pelos mesmos autores, prática relativamente comum no meio literário infantil, o que permite ao autor um controle e liberdade criativos nem sempre possíveis

na relação escritor-ilustrador. É possível observar nas singelas ilustrações de Saint-Exupéry um complemento à complexidade escondida na história, que parece ter sido mais dirigida a adultos que a crianças. Após o período da reconstrução no pós-guerra, os Estados Unidos passaram a ocupar lugar de destaque como celeiro de produção editorial infantil de qualidade. A prosperidade econômica que se seguiu ao pós-guerra com certeza muito contribuiu para tal. O crescente número de publicações abriu espaço para novos ilustradores, sendo que um dos maiores (e que viria mais tarde a se tornar também autor) surgidos neste período foi Maurice Sendak.

Sendak não foi o primeiro autor-ilustrador a superar o limite entre o entendimento adulto e os livros destinados a crianças, mas seu sucesso ao fazê-lo assinalou um novo momento no desenvolvimento dos livros para crianças na década de 1960. Se algumas crianças leitoras (ou ouvintes) e adultos com mentalidade convencional consideram as obras perturbadoras, muitos outros apreciam o modo como elas sugerem uma grande quantidade de assuntos, que costumam ser excluídos de outras representações dos mundos físico e mental. Sendak descobriu que podia reconstruir de forma imaginativa os sentimentos suprimidos na primeira infância, indo além das questões de “bom gosto” e relacionando a escrita de livros para crianças a um universo tão amplo quanto o da literatura adulta. (POWERS, 2003, pg. 90)

Trabalhando como ilustrador profissional desde 1951, tendo ilustrado obras como *Little Bear's Visit* (1962), de Else H. Minarik e *Schoolmaster Whackwell's Wonderful Sons* (1962), de Clemens Brentano, Sendak ficou mais conhecido – e agora especialmente – pelo clássico sobre a raiva infantil¹⁴ *Where The Wild Things Are* (1962), escrito e ilustrado pelo próprio. O trabalho de Sendak em *Where The*

¹⁴ POWERS, 2003, pg. 90

Wild Things Are ajudou a sedimentar e popularizar o conceito de *picture-book*¹⁵, em contraposição ao livro ilustrado tradicional, iniciando então uma tradição dentro da literatura infantil que perdura até os dias de hoje, sendo hoje mais popular do que nunca.

¹⁵ Literalmente “livro ilustrado”. “Experts distinguish between “illustrated books”, where the picture complements the text, and “picture books”, where the pictures come first. But in reality the two often overlap, and words and pictures cast a combined spell. The relationship is subtle, and the role of the artist varies”. (UGLOW, 2009)

As peculiaridades do livro ilustrado: a narrativa, o tempo e a relação com o texto

(...) a picture in a picture book confirms and makes more specific a story that is already implied by the context of previous and subsequent pictures and also at least partially told in an accompanying text. The pictures in picture books are literally “illustration” – images that explain or clarify words and each other. But unlike other illustrations in, for instance, informational books for adults, which support a detailed text with relatively few pictures, the pictures in picture books take up most of the space and bear the burden of conveying most of the information. (NODELMAN, 1988, page viii)

Um livro ilustrado é um livro ilustrado. Faço essa afirmação tautológica a mim mesma com certa frequência; é preciso ter em mente que não faz sentido algum tentar analisar o livro ilustrado infantil da mesma maneira que se analisa um livro sem imagens, puramente textual. Assim como um míope em óculos cujas lentes foram prescritas a um hipermetrope, que certamente irá enfrentar dificuldades dignas de um Sr. Magoo, o atrapalhado personagem de desenhos animados que não percebe sua deficiência visual, o livro ilustrado é um gênero à parte dentro da literatura. Tentar explicar sua estrutura, suas relações e mesmo sua existência através de padrões estabelecidos para livros de conteúdo puramente textual resultará certamente em fracasso. O livro ilustrado infantil emana uma aura peculiar, possuindo um modo diferente de se comunicar com o leitor. Muito embora alguns assumam, em uma observação bastante superficial, que o uso de imagens em livros denota um caráter educacional deste tipo de literatura, por se tratar do público infantil – menos “experiente” na leitura e interpretação da palavra escrita, por isso necessitando do auxílio visual – a verdade é que o uso de ilustrações nos livros infantis

de forma alguma é um recurso de auxílio interpretativo. O que se encontra em um bom livro infantil, pelo contrário, é um trabalho que visa justamente tornar mais suaves as fronteiras entre o significado do texto e o da imagem, trazendo o leitor para aquele universo da obra em particular, evitando a redundância da ilustração em relação ao texto ou algum tipo de discrepância ou desencontro entre ambos. Gosto de pensar nesta relação da seguinte forma: em algumas casas, existem desníveis no piso quando se muda de ambiente; quando esse desnível – que assinala esta mudança, do quarto para o banheiro, da cozinha para o corredor – é muito abrupto, a tendência é tropeçarmos. E daí, “sentimos” a mudança de ambiente antes mesmo de dele termos entrado direito. Quando lemos um bom livro ilustrado, pensado como obra e não como simplesmente texto *mais* imagem, não nos sentimos “tropeçando” entre o que diz o texto e o que mostram as ilustrações. Apenas *transitamos* entre ambos. Parte importante do que permite essa transição suave é o domínio dos códigos textuais e imagéticos (muito embora crianças pequenas leiam de forma diferente justamente por ainda não terem adquirido um domínio sobre esses códigos), ou seja, das convenções, diante de uma obra coesa a tendência é a leitura fluir sem que haja momentos de estranheza pela passagem de um código a outro. As convenções permitem ao leitor, seja ele criança ou não, decifrar tanto o texto quanto a imagem, muito embora o processo de compreensão seja um tanto quanto mais complexo, envolvendo aí os relacionamentos que surgem da interação texto-imagem, e os contextos em que estão inseridos. Muitas vezes as ilustrações não estão colocadas de maneira que seu significado em relação ao que diz o texto seja literal – meras traduções visuais. Ao contrário disso, o papel da ilustração deveria sempre ser o de trazer para a história um olhar de um ponto de vista diferente – o do ilustrador – sempre tendo em mente a referência do texto, pois “[o]O ilustrador de livros infantis e juvenis promove descobertas em seu trabalho, jamais enigmas indecifráveis ou incompatíveis com o nível psicológico e

emocional de seu público. (OLIVEIRA, 2008). Assim, o livro ilustrado infantil é capaz de envolver o leitor em sua narrativa, fazendo com que ele navegue pelas páginas e seja capaz de compreender a história que está sendo contada.

O entendimento das convenções textuais e imagéticas, a construção gradual do ver¹⁶ são parte do aparato de que deve dispor o leitor para decifrar as mensagens contidas no livro ilustrado. Embora minha intenção aqui não seja fazer um estudo sobre cognição, é interessante estender um pouco mais esta questão da compreensão que a criança tem do livro ilustrado.

Given their saturation with meaning, it is clear that understanding the subtleties inherent in the picture books takes great skill and much knowledge. But most picture books contain words as well as pictures, and the presence of specific words controls and defines the words we might ourselves provide for a picture; the relationship between them is not always a simple matter of providing a name, a label for an image. Simply because they are two different modes of expression, the relationships of words and pictures are complex and demand much skill of viewers and readers. They depend not just on our understanding of visual competences and codes of signification, not even just on those codes and the equally complex codes of language and of narrative uses of language, but also on intersecting relationships of both with each other. A text may amplify, distort and even reverse the meanings of the pictures it accompanies. (NODLMAN, 1988, pg. 20)¹⁷

¹⁶ OLIVEIRA, 2008.

¹⁷ NT: Dada sua saturação de significado, fica claro que compreender as sutilezas inerentes aos livros ilustrados exige grande habilidade e muito conhecimento. Mas a maioria dos livros ilustrados contem palavras assim como imagens, e a presença de palavras específicas controla e define as palavras com as quais podemos descrever uma figura; o relacionamento entre eles não é sempre uma simples questão de prover um nome, uma etiqueta para uma imagem. Simplesmente porque ambos são dois modos de expressão, as relações entre palavras e imagens são complexas e demandam muita habilidade dos leitores. Eles dependem não apenas do nosso entendimento das competências visuais e códigos de significação, e nem mesmo apenas um destes códigos e os igualmente complexos de linguagem e do uso narrativo da imagem, mas também na interseção do relacionamento de um com o outro. Um texto pode amplificar, distorcer e mesmo reverter os significados das imagens que o

A complexidade da relação imagem-texto no livro ilustrado reside não no que deles se apreende em um primeiro momento, separadamente; são as intersecções de significados, os cruzamentos, aspectos ditados pela subjetividade (e, portanto difíceis – se não impossíveis – de se catalogar) que geram a riqueza interpretativa. O leitor constrói e agrega os significados ao passar de páginas, em um movimento cíclico que alimenta o aparato cognitivo e permite que se atinja a compreensão do que está sendo lido. Esse processo de entendimento é guiado, claro. Existe a lógica da narrativa, uma linha de pensamento que é compreendida por todos aqueles que dominam as convenções, e que leva todo e qualquer leitor do início ao final da história. E existem os aspectos subjetivos da narrativa, detalhes cuja interpretação é pessoal, e que em geral não afetam a compreensão final da história. Cada leitor possui potencial para ver estes pormenores de forma ligeiramente diferente, considerando suas vivências e aspectos psicológicos específicos e inculcando na história um teor único. Quando criança, ganhei de um primo mais velho que, tendo chegado à adolescência, se desfazia de seus livros infantis, o livro *O Menino do Dedo Verde* (1957), de Maurice Druon (1918-2009). O livro, uma história que pregava de forma bastante poética a defesa do meio ambiente e da qualidade de vida e que hoje, mais pertinente do que nunca, teve um impacto significativo em mim. Tendo sido criada entre o campo e a cidade, eu tinha (e ainda tenho!) um amor muito grande pela natureza. As lindas e singelas ilustrações da edição brasileira, feitas por Mary Louise Nery (e que considero melhores do que da edição original em francês), assim como a grande sensibilidade do personagem Tistou, deixaram impressões indeléveis no meu imaginário de criança. O quão atraente era para mim a idéia de possuir o dom de criar jardins! Mas de todos os aspectos que fizeram deste livro um dos meus preferidos, foi um que provavelmente diz respeito a algo bastante

acompanha.

peçoal: a relação entre o menino Tistou e seu pônei Ginástico. Desde muito pequena convivi com cavalos na fazenda de meu avô, e tendo desenvolvido uma relação de amizade com um, para mim o que havia de mais tocante em O Menino do Dedo Verde era de fato a amizade entre Tistou e Ginástico. Esse aspecto específico, pessoal e intransferível, fez com que a história adquirisse um significado para mim que com certeza não é o mesmo para uma pessoa que não tenha tido a mesma vivência. A imagem de Tistou abraçado a Ginástico, uma ilustração tão despreziosa e ainda assim cheia de sentimento me marcou como a imagem pessoal de minha infância e meu relacionamento com os cavalos na fazenda de meu avô. Os significados da história – tal qual pensada pelo escritor (e pela ilustradora, posteriormente) – se cruzaram com minha subjetividade, criando minha própria interpretação da história¹⁸. Vale a pena ressaltar que a interpretação pessoal de um texto de ficção, seja ele ilustrado ou não, só se torna possível através da aceitação do acordo ficcional¹⁹, em que o leitor toma conhecimento do caráter de imaginação da história sem por isso perceber aquilo que é dito como mentiras. Isso também vale para o público infantil, embora a fronteira entre ficção e realidade tenda a ser menos rigidamente definida, pois a criança ainda não está totalmente cerceada pelas normas que ditam as fronteiras entre o real e o imaginário. Talvez esteja aí uma das grandes vantagens – do ponto de vista do ilustrador, claro – em se trabalhar tendo vista a este público: as crianças são muito mais propensas a levar “a sério” o que vêm em uma imagem, a se interessar genuinamente e a permanecer imersas naquele mundo. É um grande prazer para um ilustrador ver o interesse investido pelas crianças em seu trabalho.

¹⁸ Uma observação sobre O Menino do Dedo Verde que julgo interessante fazer, a título de curiosidade: ao reler o livro no original em francês, percebi que minha frase preferida de todo texto era na verdade uma adição do tradutor, Dom Marcos Barbosa, inexistente na versão original do autor. A frase (no caso, sendo a voz do narrador, em terceira pessoa), que está na página 108 do último capítulo, diz respeito ao momento em que o pônei Ginástico percebe que Tistou irá embora, e diz o seguinte: “É preciso prestar muita atenção quando os cavalos choram. É sempre por uma coisa importante.”

¹⁹ ECO, 1994

Quando criança, sentia um grande prazer na leitura de livros, e os que mais me atraíam eram justamente aqueles que possuíam grandes e coloridas figuras, com o texto dentro das próprias ilustrações, com as quais eu estabelecia uma relação próxima. Lembro-me claramente da ansiedade causada pelo virar de página, aquele momento de suspensão em que se confabula qual será o destino de João e Maria, se o Lobo irá se safar com Chapeuzinho e a Vovozinha em seu estômago, e se Branca de Neve irá sobreviver a mais um ataque da madrasta invejosa. Ilustração e texto em consonância são capazes de amplificar não só as expectativas de desfecho ou de clímax, mas ditar um ritmo de leitura que seja agradável e atraente. A imagem do livro ilustrado é uma imagem narrativa, ou seja, possui uma temporalidade, um antes e depois que vai sendo construído como um movimento através do passar das páginas. A história possui lugar no tempo, e assim existe a percepção de sequência dos acontecimentos, percepção essa que é ditada por nós, leitores (adultos ou crianças, em livros tradicionais ou ilustrados), que “adiantamos, atrasamos ou adiamos a sequência narrativa que está em leitura, retrocedemos para reler, rever, retomar algum fio narrativo deixado para trás, conferimos movimentos à narrativa, segundo nossos impulsos e vontade”. (FITTIPALDI, 2008). À narratividade do texto se acrescenta aquela inerente à imagem, assim criando uma miríade de possibilidades interpretativas. A ação vai se desenrolando página após página, o ritmo sendo demarcado pelo leitor de acordo com a velocidade com que lê o todo que está colocado diante de si, e assim vai sendo montado o sentido da narrativa. Na ilustração, ele encontra novos elementos para construir seu entendimento da mensagem textual, e sempre pode deter-se na leitura a fim de observar em velocidade diferente, fora do ritmo da narrativa, o que há na imagem diante de seus olhos. Mas, conforme afirma Perry Nodelman,

(..) is not through actual depiction that such pictures convey the passage of time but, rather, through the use of established conventions – through “typifications” that represent movement. (NODELMAN, 1988, pg. 159)²⁰

Utilizando o movimento de leitura, de cima para baixo e da esquerda para a direita, assim como trabalhando visualmente o peso dos elementos colocados na imagem, o ilustrador consegue recriar a sensação de tempo dentro da narrativa. Também dentro do leque de possibilidades plásticas que se, corretamente manipuladas, resultam em ilusão temporal, está a distorção de corpos e objetos. Um personagem que corre, por exemplo, pode ser propositadamente distorcido em sua forma pelo ilustrador, de maneira a simular velocidade; pode ter seu corpo em formas associadas a algo que remeta à velocidade, como uma bala. A ilusão de velocidade pode também ser criada através de detalhes, como o cabelo ou a ponta da saia que se agita. A convenção de leitura esquerda – direita pode também ser usada, assim como o virar de página, como marcador de tempo dentro da história. Em um livro ilustrado do tipo *picture book*, em que as ilustrações ocupam todo o espaço da página, pode-se trabalhar o passar do tempo através de ações sucessivas ocorrendo primeiramente na página da direita, e depois, na da esquerda. Ainda que a cena ilustrada seja de um único momento, como por exemplo, um jantar em família, é possível ainda assim criar nela momentos em que ações diversas se desenrolam, através de um caminho visual.²¹ A narrativa da imagem vai sendo revelada pelo ilustrador, ajudando a compor com o texto então a história que está sendo contada. É novamente Perry Nodelman que, esmiuçando o relacionamento entre

²⁰ NT: (...) não é através da descrição de fato que tais imagens simulam a passagem do tempo mas, ao invés, através do uso de convenções estabelecidas – através de “tipificações” que representam movimento.

²¹ OLIVEIRA, 2008.

imagem e palavra, afirma que, embora tenhamos essa impressão, a ilustração não é um espelho do texto (e vice-versa), e que na verdade muito se perde na tentativa de compreender separadamente cada um dos dois, tirando-os do contexto do livro. A ilustração oferece um direcionamento no sentido de especificar o sentido do texto, ao mesmo tempo em que as palavras e idéias contidas nele permitem ao leitor situar a imagem dentro do contexto da história.

O TRADICIONAL E O CONTEMPORÂNEO:

Convergingdo pensamentos

Le véritable destin d'un grand artiste est un *destin de travail*. Vient dans sa vie une heure où le travail domine et conduit la destinée. Les malheurs et les doutes peuvent longtemps le tourmenter. L'artiste peut plier sous les coups du sort. Il peut perdre dès

années à une préparation obscure. Mais La volonté d'oeuvre ne sentent pas quand une fois elle a trouve son vrai foyer. (BACHELARD, 1970)²²

Quando meu projeto de dissertação ainda estava em estado embrionário, bastante indefinido não somente em termos do recorte a ser feito, mas dos meios poéticos que utilizaria para sua realização, eu trabalhava nas ilustrações de meu primeiro livro infantil, intitulado Cirilo (2008). Neste momento, eu começava a experimentar com mais liberdade as possibilidades plásticas da ferramenta de minha escolha: o software de criação gráfica *Adobe Photoshop*, e estava descobrindo como expressar plasticamente minha interpretação do texto sem cair na armadilha da literalidade. Até aquele momento, minha trajetória como ilustradora havia sido um tanto fora dos padrões: antes de dominar completamente as técnicas tradicionais, passei ao uso do computador como ferramenta principal em meu trabalho, e em pouco tempo, devido às facilidades oferecidas por este, aos bons resultados e mesmo a demanda por parte de clientes, tornou-se minha ferramenta de escolha. Mas esta escolha, ressaltado, deu-se a princípio em função de uma necessidade criada de forma um tanto “forçada”: ao trabalhar como ilustradora em um jornal diário, no ano de 2006, surgiu a necessidade de desenvolver métodos de ilustrar que atendessem às demandas específicas não só da mídia, mas daquele jornal em específico. Essas demandas eram, além da rapidez na execução, a criação de imagens que pudessem ser impressas segundo as possibilidades do parque gráfico de tal jornal, bastante limitadas, sem perder em criatividade. Era preciso utilizar cores de contraste mais acentuado, e evitar gradientes e variações de tons muito sutis, que tendem a ser perdidos

²² NT: O verdadeiro destino de um artista é o *destino de trabalho*. Justo em sua vida em que o trabalho domina e conduz o destino. Os problemas e as dúvidas podem lhe atormentar continuamente. O artista pode se curvar diante do destino. Ele pode perder anos em uma preparação obscura. Mas a vontade da obra não é percebida uma vez que ela encontra seu verdadeiro abrigo.

na impressão. Este exercício diário, que levou no princípio a alguns erros, em que eu produzia muitas ilustrações ao longo de um único dia de expediente, foi um fator importantíssimo no processo de descoberta do meu “eu” ilustradora, começando a moldar o que viria a ser meu estilo.

O estilo de um artista é o artista, é a própria pessoa, pois é seu modo de ser e de vivenciar as contingências de sua vida. (...) No seu estilo revela-se a íntima verdade do artista, aquilo que sente, aquilo que é. Cabe frisar, portante, que o estilo nunca surge de maneira aleatória ou arbitrária, e que é de todo impossível alguém querer imitar ou simular, inventar, ou programar, ou então decretar algum estilo. Pela expressividade estilística reconhecemos não apenas a personalidade do artista, como também sua postura e os valores existenciais que definem sua visão de vida. (OSTROWER, 2002, pg.27)

Houve a partir deste momento divisor de águas não só em minha carreira, mas em minha vida, o despertar de uma consciência mais ampla do ato de ilustrar. O que antes era apenas um desenhar quase aleatório, sem o entendimento e o domínio de todo o processo que vai desde a leitura do texto até a finalização da ilustração, começava a se tornar ilustração de fato. A meu ver, isso só foi possível através da necessidade de solucionar o problema de se criar uma imagem para um texto, que deu então um significado a tudo aquilo que eu fizera anteriormente. Minhas inclinações em termos plásticos e estilísticos, minha sensibilidade e subjetividade encontraram assim um *modus operandi*, uma maneira de se exteriorizarem de forma consciente e direcionada. Não se trata de racionalizar o que, a princípio, é irracional. É na verdade fazer do desenho ilustração. Saber como lidar com as idéias do texto, transformar a interpretação pessoal em visualidade, objetivar um conteúdo expressivo²³. Realizei então durante este período uma série de experimentações, especialmente com cores, tons, padrões e texturas,

²³ OSTROWER, 1987

no contexto daquilo que criava para este trabalho específico. Foi a partir daí que ficou clara minha preferência pela aplicação de padrões e texturas dentro das formas desenhadas. Passei então a explorar intensamente as possibilidades do uso destes elementos, sempre pensando no resultado final da ilustração, impressa no papel-jornal. Como ilustradora, foi a partir destas experiências que tive a oportunidade de entender na prática um dos princípios mais importantes deste ofício: a ilustração é elaborada, conceitual e tecnicamente, para ser reproduzida (OLIVEIRA, 2008). Não basta pensar a plasticidade da imagem apenas em termos de expressão subjetiva, como se esta fosse a finalidade primária da criação da ilustração. O virtuosismo artístico de nada serve se não é pensado em termos contextuais, ou seja, precisa estar a serviço do texto e ser executado de acordo com as demandas da superfície física onde será reproduzido. Foi extremamente libertador tomar consciência destes aspectos tão específicos, e embora possa parecer justamente o contrário para aqueles não familiarizados com o conceito de ilustração, estar sujeita a essas “limitações” – que prefiro nomear fronteiras – resultou em uma revolução interior, permitindo finalmente que meu trabalho evoluísse em todos os sentidos. Partindo deste ponto, comecei a articular elementos se tornariam recorrentes em meu estilo: padrões e texturas.

Após meu desligamento do jornal em questão, passei a trabalhar como profissional autônoma. E embora eu estivesse tentando retomar algumas técnicas tradicionais de pintura para contrabalançar minha evolução dentro do trabalho produzido digitalmente – muito embora eu hoje seja partidária do digital como ferramenta tão versátil e interessante quanto às ferramentas tradicionais quando nas mãos corretas, à época ainda sentia certa necessidade de me inserir no contexto que parecia o “adequado”, ou seja, das técnicas tradicionais, mas o volume de trabalho acabou impedindo que eu conseguisse manter a

regularidade em meus estudos. E então, fui desenvolvendo continuamente minha maneira de trabalhar dentro dessa variada gama de ilustrações executadas para livros infantis, didáticos, revistas e mesmo estampa. Os elementos visuais anteriormente citados – padrões e texturas – foram se tornando cada vez mais presentes em destaque ou detalhes nas ilustrações, sempre através do uso do programa *Adobe Photoshop* e suas ferramentas. Encontrei meu estilo pessoal depois de passar para um uso mais intensivo do digital, não pela ferramenta em si, mas pelo fato de estar trabalhando constantemente, exercitando meu desenho e minhas habilidades cognitivas. Fui adquirindo uma grande desenvoltura com o processo de pintura digital, conseguindo eliminar aquela estética pasteurizada que tanto estereotipa e “inferioriza” a ilustração digital. Este foco do dia-a-dia de trabalho me manteve um pouco afastada dos exercícios com as linguagens tradicionais; não sentia segurança para adicionar ao meu portfólio aquelas imagens feitas à mão, que claramente demonstravam minhas deficiências no uso destas mídias. Consequentemente, não surgia demanda de clientes para que eu ilustrasse em tais técnicas, e assim eu continuava em meu medo, a evitar as tintas e pincéis. Antes desta experiência com a pintura digital, sentia que meu desenho não estava amadurecido o suficiente, e que não era capaz de articular naturalmente os elementos da linha, forma, cor, etc. Trabalhando digitalmente, aprendi a ter segurança em meu traço – embora seja importante ressaltar que parte de meu processo de trabalho ainda se dá no papel - e a lidar com e combinar cores e texturas. A possibilidade de desfazer erros sem maiores conseqüências, sem “estragar” o resto da ilustração libertou minhas mãos e mente, permitindo que eu realizasse inúmeros experimentos e percebesse que, apesar de todas as diferenças na superfície, os princípios construtivos aplicados à ilustração em mídia tradicional são os mesmos de sua contrapartida digital²⁴. Ao contrário do que seria o

²⁴ Na Informática, o acesso livre a qualquer bit de informação e suas possibilidades de armazenamento permitem, por um lado, superar a unidimensionalidade da linguagem analógica e seu vínculo com o sistema de estruturação linear e, por outro, admitir

previsível, não me deixei acomodar pelas facilidades oferecidas pelo trabalho no computador. Muito pelo contrário, passei a sentir um grande desejo de utilizar materiais considerados tradicionais em busca de uma experiência comparativa, através da aplicação dos mesmos princípios que já utilizados no digital. Passei a experimentar, por exemplo, o uso de canetas hidrocor em todo o processo de pintura, criando texturas riscadas e padrões sobrepostos. Os resultados muito me agradaram, e estas novas ilustrações, ao serem colocadas em meu portfólio, despertaram interesse de uma editora, que comissionou uma série de naquele estilo. Para alguns eu poderia parecer perdida em meu caminho “torto”, mas minha estrada, embora diferente daquela tomada por muitos desde tempos imemoriais, levou-me ao destino esperado, e ao tomá-la, aprendi coisas que talvez nunca aprendesse se não o tivesse feito.

Conforme mencionei no primeiro parágrafo deste capítulo, à época da elaboração dos primeiros esboços do que viria a ser minha dissertação de mestrado, eu trabalhava na criação das quinze ilustrações para o livro infantil Cirilo. Estas ilustrações estavam sendo concebidas digitalmente, através de pintura digital com aplicação de padrões e texturas. Durante o a execução destas ilustrações, comecei a pensar sobre o processo que eu havia desenvolvido e que me levava aos resultados almejados, observando a materialidade da linguagem digital não em um sentido de existência física do suporte, mas da configuração da imagem em si.

Cada materialidade abrange, de início, certas *possibilidades de ação* e outras tantas *impossibilidades*. Se as vemos como *limitadoras* para o curso criador, devem ser reconhecidas também como orientadoras, pois dentro das delimitações, através delas, é que surgem sugestões para se prosseguir um trabalho e mesmo para se ampliá-lo em

a ilimitada recuperação e reprodução da informação. (GIANNETTI, 2002, pg 104)

direções novas. De fato, só na medida em que o homem admita e respeite os *determinantes da matéria* com que lida como *essência de um ser*, poderá o seu espírito criar asas e levantar vôo, indagar o desconhecido. (OSTROWER, 1977, pg. 32)

E foi pensando nas possibilidades e impossibilidades do trabalho digital que eu realizava que amadureci finalmente a idéia de relacionar este com o trabalho dito “tradicional”, ou seja, manual. Os recortes foram surgindo a partir de alguns caminhos que eu percorrera anteriormente, no caso o uso da gravura e a aplicação do elemento padrão/textura. O que ocorreu foi uma gradual compreensão de um *modus operandi* no processo de pintura digital com uso de padrões e texturas que, estruturalmente, era bastante similar ao que poderia ser feito através de materiais “palpáveis”. Mas antes de entrar em detalhes sobre as semelhanças e diferenças entre o manual e o digital, que deixo para o próximo capítulo, julgo necessário discorrer em maiores detalhes sobre ilustração e pintura e ilustração e pintura digital.

Ilustração e pintura

O ato de pintar possui significado diferente para o artista e para o ilustrador. Muito embora as linguagens plásticas utilizadas na execução de uma imagem sejam em suma as mesmas para ambos, existem diferenças tanto de conceito quanto de fruição, além, claro, nos diferentes espaços que cada uma ocupa dentro do contexto cultural. Fixar-me-ei, no entanto, no contexto que diz respeito à linguagem da pintura e sua história a partir do ponto de vista da ilustração.

(...) é necessário admitir que existem percepções diferenciadas da ilustração perante a pintura, quer seja no ato de sua criação, sempre relacionada com um texto literário, quer seja na sua circunstancialidade de existir dentro de um livro ao passar das páginas, sem mencionar o seu destino de imagem reproduzida, quase sempre em contradição e infiel ao que o ilustrador criou. Tudo isso, e muitos outros fatores, nos conduz a uma expectativa menor, a uma fruição mais simples e, conseqüentemente, a uma análise sem as complexidades de quando estamos diante da obra de um grande mestre da pintura. (OLIVEIRA, 2008, pg. 30-31)

A diferença básica entre a pintura e a ilustração se dá no nível do endereçamento. Enquanto o artista busca resolver questões plásticas colocadas por ele próprio, desenvolvendo soluções através da expressão de sua subjetividade, o ilustrador precisa busca solucionar visualmente usando como referência não a si próprio e suas inquietações interiores, mas as questões internas do texto. O artista conta a história da obra que está criando, enquanto o ilustrador está a serviço da comunicação e da narração de uma história, estando ligado à temporalidade desta narrativa, e não apenas da pura expressão de sua subjetividade. Criar uma ilustração não é um jogo estético unicamente; é necessário que o ilustrador comunique ao leitor aquilo que está dito e/ou implícito no texto. A diferença entre uma tela pintada por um artista e aquela pintada por um ilustrador será sempre o contexto. O ilustrador ilustra um

texto; o artista, a si próprio²⁵. Essa expressão da visão pessoal, presente em ambos, é concretizada através da utilização dos mesmos materiais e técnicas para dar corpo a um universo invisível²⁶. O ato de pintar possui, na pintura e na ilustração, as mesmas peculiaridades relacionadas à plasticidade destes materiais, assim como a forma de utilização dos elementos da linha, forma, cor, etc. assim como a exploração de artifícios visuais que despertam a percepção e falam ao leitor/observador. Mas, assim como ocorre na pintura, “(...) a expressividade das formas absorve a tal ponto os aspectos técnicos, que este até parecem tornar-se invisíveis” (OSTROWER, 2003), sendo a expressividade da ilustração intrinsecamente ligada aos elementos presentes no texto ao qual ela se refere. A ilustração diferencia-se também no modo de fruição de suas qualidades e propostas estéticas, já que, *a priori*, a correta apreciação da pintura requer a presença física da obra original, o que não é, conforme anteriormente mencionado, o caso da ilustração, cujo original é na verdade o múltiplo.

Discoveries made in painting (which is the best way to explore them) can be translated into illustration using the printed page as an entry to explore the possibilities of word and image (ARISMAN, 2000, pg. 3)²⁷.

No que diz respeito ao desenvolvimento da ilustração, os aspectos técnicos da reprodutibilidade dos originais prevaleceram como fatores mais importantes na definição dos estilos de época – juntamente com os próprios estilos literários - do que os movimentos estilísticos ocorridos nas artes. As vertiginosas

²⁵ OLIVEIRA, 2008.

²⁶ ARNHEIM, 1980, pg. 452).

²⁷ NT: Descobertas feitas na pintura (que é a melhor maneira de se explorá-las) podem ser traduzidas em ilustração utilizando a página impressa como um meio de explorar as possibilidades da palavra e da imagem.

mudanças ocorridas no estatuto artístico na passagem do século XIX para o século XX, com o surgimento das vanguardas que buscavam subverter e mesmo negar o sentido do figurativismo tradicional, pouco fizeram para afetar estilisticamente a ilustração, que absorve mais lentamente estas mudanças, e seguiu ainda por algum tempo bebendo das fontes tradicionais, operando também em consonância com as tecnologias de impressão disponíveis na época.

Para a ilustração clássica do século XIX, as referências não foram extraídas da pintura realista e socializante de Courbet ou Millet, em nítida oposição ao neoclassicismo, muito menos basearam-se nas experiências mais tarde realizadas pelos impressionistas. O estilo verdadeiramente lhe serviu de modelo foi a estética oficial da pintura acadêmica francesa do século XIX, chamada *pompier*. Pintores como Bouguereau, cabanel, Gérôme, com seu romantismo moral e alegórico, suas revivescências, seus temas exóticos e heróicos, mitológicos e até mesmo eróticos, influenciaram diretamente os ilustradores de livros para crianças. (OLIVEIRA, 2008, pg. 47)

Pintores de temática alegórica e fantástica, como os Pré-Rafaelitas Joseph Noel Paton (1821 – 1901), o já citado John William Waterhouse e William Holman Hunt (1827-1910), os pintores chamados *Nazarenos* – Movimento de pintura alemão do início do século XIX, uma variante do Romantismo - assim como os movimentos simbolistas, art nouveau e também o japonismo foram influências visíveis da pintura na ilustração de livros infantis (Fig. 5). Estes dois últimos trouxeram um estilo mais ligado às artes gráficas, com o uso de cores chapadas e ornamentações que se tornaram bastante populares nas primeiras décadas do século XX, em especial na ilustração publicitário e editorial. Todas estas influências se estabeleceram na ilustração de modo a definir o próprio entendimento que se tem dela, de

seu caráter maravilhoso construído através da criação da ilusão pictórica do real recheada de uma fantasia tornada crível.



Figura 5 - Joseph Noel Paton, A Reconciliação de Oberon e Titânia, 1847.



Figura 6 - John William Waterhouse, Hylas e as Ninfas, 1896.

A pintura figurativa foi então se distanciando conceitualmente cada vez mais da arte, e a ilustração se tornou uma espécie de “recanto” daquela, que passou por um longo período de ostracismo no decorrer do século XX. A arte abstrata e suas derivações não encontraram a princípio aceitação dentro da ilustração justamente pela conceituação formal das duas se oporem diametralmente; a ausência de qualquer referência na arte abstrata que lhe seja exterior, ou seja, figurativismo é um fator que exclui naturalmente a possibilidade dessa influência conceitual. No entanto, embora não se possa falar em ilustração abstrata propriamente dita, alguns outros movimentos artísticos da primeira metade do século XX, como o expressionismo, o fauvismo e o cubismo, entre outros, vieram a influenciar em maior e menor medida a ilustração de livros infantis em um período posterior. Ilustradores que atuaram durante o pós-guerra, como o norte-americano James Flora (Fig. 7), se apropriaram de elementos da estética do cubismo e do expressionismo, que finalmente começavam a permear no universo da ilustração, influenciando a popularização dos elementos das vanguardas modernistas.

By the mid-1950s, modern painting influenced illustration, and a few young illustrators challenged the hegemony of the academic realists. The old school was known for slavishly, though meticulously, rendering exact passages from underlined texts. Conversely, the young illustrators established moods through the expressive application of color and form in painting and drawings that wed realism and abstraction. The human figure no longer had to be an exact replica, backgrounds did not have to be thoroughly researched, and verisimilitude was not necessary for a successful image. (HELLER, 2000, pg. 24-25)²⁸

²⁸ NT: Durante a metade dos anos 1950, a pintura moderna influenciou a ilustração, e alguns jovens ilustradores desafiaram a hegemonia dos realistas acadêmicos. A velha guarda era conhecida por renderizar meticulosamente passagens exatas do texto. Os jovens ilustradores, pelo contrário, estabeleciam o clima através da aplicação expressiva das cores e formas em pintura e desenho que uniam realismo e abstração. A figura humana não mais precisava ser uma réplica exata, planos de fundo não precisavam mais ser meticulosamente pesquisados, e a verossimilhança não era mais necessária para uma boa imagem.



Figura 7 - The Day the Cow Sneezed, pg. 14-15. Escrito e ilustrado por James Flora, 1957.

As estéticas das vanguardas continuaram então a se popularizar entre os ilustradores, em especial os norte-americanos, que, por serem menos ligados à tradição, assimilavam melhor as tendências abstracionistas sintetizantes do moderno em seu trabalho. Atualmente existe um grande número destes se utilizando deste tipo de referência, abandonando o figurativismo tradicional em prol de uma expressão mais livre do traço. Dois exemplos contemporâneos bastante interessantes dessa pluralidade abarcada pela ilustração, são as ilustradoras italianas Beatrice Alemagna e Nicoletta Ceccoli. Compatriotas e contemporâneas, possuem estilos completamente diversos: Beatrice Alemagna é dona de um estilo quase infantil, que evidencia a bidimensionalidade do suporte, utilizando-se para isso de colagens e técnicas mistas, se apropriando das liberdades formais e estilísticas assumidas pelos movimentos artísticos da primeira metade do século XX para criar ilustrações cujo teor fantástico fica evidenciado justamente pela sobreposição entre o figurativo e o abstrato (Fig. 8). Já Nicoletta Ceccoli possui um estilo fantástico-figurativo com forte referência aos próprios pintores de contos de fadas, utilizando-se de uma linguagem mais tradicional da pintura para criar ambientes oníricos e cheios de magia (Fig. 9). Estes são exemplos interessantes de como a ilustração contemporânea abriga uma grande variedade de estilos sem que haja tendências dominantes em certos períodos, como na arte, e de como a pintura tradicional ainda é a linguagem de preferência dos grandes ilustradores.



Figura 8 – Beatrice Alemagna, Os Corvos de Pearlblossom, texto de Aldous Huxley (2005)



When children came to the museum,
they pressed as close as they could to the
glass globe in which the castle quietly sat.

Figura 9 – Nicoletta Ceccoli – The Girl in the Castle Inside a Museum (2008)

A ilustração digital

Much has been made of the “digital revolution” in recent years and its impact on the world of illustration. In the 1980s there was a great deal of talk of “the end of print”, and the decline of the book. As with the arrival of any new technology, overreaction and extravagant, apocalyptic prediction tend eventually to give way to peaceful coexistence. (SALISBURG, 2007, pg. 7)²⁹

Quando se pensa na história, e nas mudanças estéticas da ilustração de livros infantis, logo vem à mente os processos de impressão surgidos e aprimorados ao longo dos tempos, já que a ilustração em sua plenitude, ou seja, como arte narrativa, só pode ser fruída em sua totalidade dentro do contexto do livro. Pois conforme mencionado anteriormente, o original da ilustração é seu múltiplo. As especificidades dos aspectos técnicos da reprodução sempre incidiram diretamente sobre a estética da ilustração ao longo dos tempos, materializando-se seja na forma de certas restrições impostas pelas tecnologias primitivas de reprodução – como o uso de linhas marcantes nas reproduções em xilografia – ou na ausência de limitações gráficas oferecida pela atual tecnologia de impressão – que permite a reprodução fidelíssima da mais intrincada e colorida aquarela. Por incidirem diretamente nos aspectos visíveis da ilustração, as tecnologias de impressão foram, durante um longo período, um importante (senão o mais) agente de mudanças na maneira de se criar a imagem dentro de seu contexto. Apesar disto, as linguagens utilizadas na ilustração continuaram as mesmas durante muito tempo – da gravura como primeiro suporte para a reprodução de originais até a adoção de técnicas de maior complexidade de uso de cores com o advento

²⁹ NT: Muito foi dito da “revolução digital” recentemente no mundo da ilustração. Nos anos 80 houve um grande burburinho sobre “o fim da imprensa”, e do declínio do livro. Assim como ocorre com o advento de qualquer nova tecnologia, reações exageradas e previsões extravagantes e apocalípticas tendem a eventualmente dar lugar à coexistência pacífica.

da cromolitografia – sendo, claro, então o papel seu suporte por excelência. A exploração dos recursos gráficos disponíveis graças ao contínuo aperfeiçoamento das tecnologias de impressão por parte dos ilustradores, que criavam imagens cada vez mais vivas, coloridas e chamativas, foi elevando exponencialmente os níveis de qualidade gráfica do livro infantil. Apesar disto, até aproximadamente duas décadas atrás, o papel ainda era o domínio da ilustração, e as novas tecnologias – incluindo aí o computador e o que dele se derivou - serviam basicamente à reprodução de forma cada vez mais fidedigna as cores e texturas das imagens. Em um intervalo relativamente pequeno de tempo, no entanto, uma nova mídia viria a se estabelecer dentro da ilustração, causando uma série de discussões e inquietações entre os artistas.

The impact of the computer creating new art forms is already in an embryonic form. It probably began yesterday. It will need a name. Since Modernism, post-Modernism, post-Minimalism, Neo-Formalism, neo-Expresisonism, Neoplasticism are taken, I am suggesting Neo-Newism, knowing that it will beg the question, is Neo-Newism new? Whatever the imagery may be, the computer will eliminate the self-conscious concern with technique. (ARISMAN, 2000,, pg xxi)

Os efeitos da revolução que a invenção do PC – *personal computer*, literalmente “computador pessoal” – causaram nas artes visuais e na comunicação ainda não podem ser plenamente apurados, pois ainda estamos no seu epicentro desta revolução, de onde o horizonte ainda é tão distante quanto misterioso. Suas implicações em longo prazo se encontram ainda na esfera das especulações, enquanto assistimos – e participamos – das mudanças drásticas relacionadas à produção, distribuição da imagem e, em especial, de seu paradigma, relacionadas aos direitos autorais até os questionamentos sobre a natureza da produção artística digital. A princípio utilizados apenas de forma secundária pelos ilustradores, para

corrigir defeitos e cores nos originais, além de permitir a aplicação direta do texto, os softwares de criação gráfica hoje são largamente utilizados em todas as etapas do processo de criação. Conforme mencionei anteriormente, o caminho por mim tomado dentro da profissão de ilustradora foi pouco usual. Enveredei-me pelas técnicas digitais por uma questão de sobrevivência, pois ainda não dominava suficientemente as linguagens tradicionais para responder apropriadamente à demanda crescente por trabalhos. A prática diária fez com que, em um espaço relativamente curto de tempo, eu passasse a compreender os princípios que regem a criação digital de ilustrações, conceitualmente os mesmos para qualquer outra técnica considerada tradicional. Os elementos visuais com que se constrói o sentido da imagem são exatamente os mesmos: composição, forma, linha, cor. Não se pode fugir, no caso específico da ilustração, de certas regras da construção pictórica, como a necessidade de algum nível de figurativismo para que exista narratividade dentro da imagem. Os princípios utilizados na criação de uma ilustração são os mesmos não importa o material, a linguagem. O uso de ferramentas digitais, ou seja, de softwares de criação tem gerado, no entanto, certo desconforto por parte de ilustradores tradicionalistas, que tendem a ver a nova linguagem com muita reserva. Um exemplo bastante contundente tem sido a sumária recusa de júris de diversos concursos de ilustração infantil a sequer incluir trabalhos digitais em suas mostras. A relativa novidade que é a ilustração digital, assim como a dificuldade em compreender esse novo paradigma da imagem – sendo sua implicação mais contundente a ausência de um original – resulta em certa dificuldade de se avaliá-la conceitual e qualitativamente, gerando dificuldades para aqueles que se propõem a realizar trabalhos nesta mídia.

Para tentar melhor compreender a ilustração digital como técnica, é preciso antes um entendimento, ainda que básico, sobre a natureza deste tipo de imagem. Muitos autores tem abordado o paradigma da imagem digital, em especial sob o viés da comunicação e das artes, mas infelizmente pouquíssimo foi dito sobre como esse paradigma se dá na ilustração especificamente. Isso reflete o que acontece com a bibliografia em geral: pouco foi escrito – e portanto, esmiuçado, analisado – da ilustração como um todo. A fim de obter perspectiva sobre o assunto, é preciso uma apropriação teórica que auxilie, ainda que com adaptações, a compreensão da natureza deste tipo de imagem. Os três paradigmas da imagem, colocados por Santaella (1997) como etapas do desenvolvimento da imagem e seus meios de produção, podem ser colocados como um ponto de partida para o entendimento da natureza da ilustração digital.

O primeiro paradigma [pré-fotográfico] nomeia todas as imagens que são produzidas artesanalmente, quer dizer, imagens feitas à mão (...). Entram nesse paradigma desde as imagens nas pedras, o desenho, pintura e gravura até a escultura. O segundo [fotográfico] se refere a todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes (...). O terceiro paradigma [pós-fotográfico] diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação. (SANTAELLA, 1998, 157)

O paradigma pós-fotográfico ajuda na compreensão da natureza da ilustração digital, pois ela surgiu já dentro deste paradigma, embora seja importante ressaltar que ela possui peculiaridades que inviabilizam sua classificação estrita como tal. A pintura criada através do uso de softwares gráficos difere daquelas feitas de maneira tradicional – à mão – basicamente pela inexistência do original como o

entendemos. De fato, esta é a diferença mais aparente ambas. A existência do original digital está na esfera do virtual, ou seja, é pura informação, e daí surge a dificuldade em se classificar e valorar a ilustração digital, pois essa “ausência” pressupõe – sob a lógica artística tradicional – uma também ausência de autoralidade.

O suporte das imagens sintéticas não é mais matérico como na produção artesanal, nem físico-químico e maquinico como na morfogênese ótica, mas resulta do casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos. O computador, por sua vez, embora também seja uma máquina, trata-se de uma máquina de tipo muito especial, pois não opera sobre uma realidade física, tal como as óticas, mas sobre um substrato simbólico: a informação. Na nova ordem visual, na nova economia simbólica instaurada pela infografia, o agente da produção não é mais um artista, que deixa na superfície de um suporte a marca de sua subjetividade e de sua habilidade, nem é um sujeito que age sobre o real, e que pode até transmutá-lo através de uma máquina, mas se trata agora, antes de tudo, de um programador cuja inteligência visual se realiza na interação e complementaridade com os poderes da inteligência artificial. (SANTAELLA, 1998, pg. 166)

É exatamente neste ponto em que ocorre a divergência com o conceito de ilustração digital como pertencente ao paradigma pós-fotográfico: ao contrário de outros processos computacionais – a exemplo da programação – citados acima, o ilustrador que produz uma imagem digital não é um programador, muito embora ele domine a ferramenta e saiba dela fazer uso; ele é, ainda, um artista. A imagem construída ainda é em parte pré-fotográfica, na medida em que, embora sua ausência de materialidade seja indiscutível, sua criação conceitual ainda depende inteiramente das habilidades criativas do artista. Os softwares utilizados para a criação de pinturas digitais agem como ferramentas no sentido que o fazem a tinta a óleo, o lápis crayon ou a aquarela; eles reproduzem as propriedades dos materiais “reais”

na medida em que os comandos certos são acionados pelo ilustrador. A maneira como o ilustrador lida com estas ferramentas é, no entanto, intermediada pelo funcionamento do computador, que traduz sequências de números em imagens, ou seja, age intermediando a ação daquele que ativa os comandos do software gráfico. O que o software permite, neste caso específico, é reproduzir certos ditames da representação plástica acumulado por séculos (MACHADO, 2001), mediando aquilo que vemos como simples representação pictórica. Ele busca reproduzir artificialmente, através de algoritmos, a aparência geral, assim como elementos específicos – texturas de papel e pincéis, aparência de determinados tipos de tintas, etc. – daquilo que conhecemos, simulando resultados de forma a emular sensações visuais e mesmo táteis dos materiais tradicionais. (Fig. 10).



Figura 10 – *Brushes* – ou seja, literalmente “pincéis” - do *AdobePhotoshop*.

O novo se origina do velho; porém, não como algo que milagrosamente cai em uma fonte da juventude e sai novo do outro lado. É um processo quase contínuo, sem rupturas, apesar de frequentemente apresentar formas que nada tem a ver com as formas e estilos com as quais se antagonizaram. (OLIVEIRA, 2009, pg.66)

Lanço aqui uma provocação: apesar de “manualidade” inerente da pintura digital, ainda assim seria a ilustração manual oposta – devido à inexistência de um original físico - a ilustração digital? Quando se pensa em manual, fala-se daquilo que é criado através do uso direto das habilidades motoras e cognitivas. Isso acaba valendo também para a sensibilidade do artista, que faz parte desta manualidade. No entanto, a pintura digital, embora seja resultante de um processo computacional, não é pensada pela máquina. As respostas aos comandos sim, são resultado dos processos internos dos softwares, que reagem de acordo com o que lhe pedimos. Se eu utilizo, por exemplo, um *brush* do *AdobePhotoshop* que simula a textura de um pincel de martha em tinta aquarela para fazer a pintura de uma árvore com a caneta do *tablet*³⁰, o resultado final será sempre produto de minha habilidade. O papel do computador fica então melhor definido: o que ele faz é eliminar a preocupação autoconsciente com a técnica (ARISMAN, 2000). Assim, quando seleciono determinada ferramenta de um software para pintar, preciso ter em mente o tipo de resultado que me propiciará o uso de tal, como ocorre na escolha de qualquer ferramenta dentro de técnicas tradicionais. Diferentemente desta, no entanto, as ferramentas digitais, por não possuírem materialidade, eliminam o contato físico com a mídia; não é preciso esperar a tinta secar, diluir pigmentos ou lavar pincéis. Tendo em vista estas características acima destacadas, torna-se importantíssimo ressaltar que, assim como ocorre com as mídias tradicionais, a realização de uma boa

³⁰ O *tablet*, ou mesa digital, é um equipamento que simula com bastante precisão os efeitos de pincéis através de uma caneta que é utilizada no lugar do *mouse* e que deve ser aplicada sob uma superfície que capta não apenas os movimentos, mas a pressão realizada pelo usuário.

ilustração digital pressupõe o domínio do desenho, de regras de perspectivas, uso de cores, etc. Apenas o conhecimento das ferramentas computacionais e a posse dos conhecimentos dos softwares e seus mecanismos, não são suficientes para que seja criada uma imagem digital de qualidade, no caso específico da ilustração. Está aí a linha que separa o antigo do novo, o tradicional do contemporâneo: a pessoa que utiliza as ferramentas digitais para criar ilustrações deve ser, acima de tudo, um artista. O uso do digital dentro da ilustração ainda não eliminou a necessidade de se estudar desenho, passando por todas as etapas do treinamento clássico. Ao contrário, na atualidade, aqueles que possuem o domínio pleno das técnicas tradicionais tendem a ser mais bem sucedidos ao fazer a transição para o digital, pois as ferramentas computacionais pouco fazem por aqueles que não dominam os aspectos estruturais da criação de uma ilustração. A inovação não está no digital simplesmente como uma linguagem cujas características estruturais incidem sob sua estética, tornando-a diferente dessa ou daquela técnica. O digital é, na realidade, uma linguagem do invisível.

O juízo feito de que a ilustração produzida digitalmente possuiria qualidade artística inferior se comparada àquela criada nos moldes “tradicionais” não passa de um mal-entendido, causado pela idéia de que a única possibilidade de produção dentro deste paradigma digital seria o da automação da criação artística, uma visão antiquada e retrógrada, sem embasamento algum. A ilustração digital é ilustração; assim como a ausência de entendimento de conceitos básicos de desenho e pintura nada faz por aquele que possua os mais caros e diversos materiais de desenho, o mesmo vale para o digital. Na ilustração, obviamente não é desejado que a máquina assuma a criação, muito pelo contrário; os softwares destinados à pintura digital por isso também oferecem a opção de emular de forma cada vez mais

eficiente as tintas, papéis e pincéis, imprimindo um aspecto bastante “real” ao trabalho final. Nesse sentido, os softwares específicos para pintura digital tem se desenvolvido visando uma aproximação cada vez maior com a estética do manual, ou seja, do papel e da tinta (ou lápis, crayon, etc.), e muito ilustradores são capazes de criar ilustrações digitais cuja plasticidade é tão real e simula tão perfeitamente técnicas tradicionais que por vezes não se consegue distingui-las de uma pintura física, palpável (Figura 11).

Hoje podemos usar tintas sem sujar nossas mãos, porque os pigmentos são imateriais, meros pontos de luz colorida num monitor. O *mouse* (e as lesões de esforço repetido que os acompanhavam) é coisa do passado. Temos agora as *tablets* e canetas digitais, e com essas ferramentas trabalhamos em programas que simulam digitalmente e com perfeição absoluta técnicas tradicionais, como aquarela, pastel, óleo, etc. (Renato Alarcão, As diferentes técnicas de ilustração, in: O que é qualidade..., pg. 69)

O uso do digital na produção de ilustração tem se tornado cada vez mais amplo, abarcando não apenas a emulação de técnicas tidas como tradicionais, mas também a experimentação com características intrínsecas da imagem virtual, como o acabamento suave e efeitos de luz. Com uma produção cada vez maior, cujo nível de qualidade salta aos olhos, os ilustradores que se utilizam do digital tem conquistado um espaço crescente em todas as modalidades da ilustração – editorial, publicitária, etc. – rompendo pouco a pouco a resistência de alguns nichos para com esta nova ferramenta.



Figura 11 – Ilustração digital de Marc Boutavant.

DO PRINCÍPIO AO FIM, SEMPRE UM PROCESSO

Durante as escuras noites do campo, em que se podia ver o céu pontilhado de estrelas, (algo impossível na cidade, com suas luzes artificiais ofuscantes) minha mente infantil imaginava em detalhes os pormenores de cada cena descrita por minha avó, que sentada ao pé da cama tornava-se apenas uma voz em minha cabeça, narrando as mais fantásticas aventuras, nos mais longínquos reinos, com as mais belas princesas. E como acontecia com o esposo de Sherazade, todas as noites, uma história diferente embalava meu sono, de Cindelera a O gato de botas, passando por minha preferida, Chapeuzinho Vermelho. Cada uma delas dotada, em minha imaginação, de feições próprias. Era como se estivessem vivas, e eu sentia sua presença como algo muito real. Ao longo de muitos anos, fui construindo uma espécie de biblioteca mental, cada conto em seu lugar, cada personagem com seu rosto, cada bosque de cada história com suas árvores, pássaros, pedras, flores. Visitava estes lugares encantados sempre que eu assim o desejasse, acessando as “ilustrações mentais” que eu havia criado. Assim, palavras e imagens se fundiam, e ainda hoje carrego comigo este pequeno “compêndio”, que me influenciou de uma maneira tão profunda que somente agora, ao voltar meu olhar para dentro em busca da compreensão de meu processo criativo, sou capaz de realizar. Tudo aquilo que me parecia especialmente interessante, diferente ou fabuloso ficou comigo, contribuindo para a formação de meu imaginário e, claro, alimentando meu gosto pela leitura. Nos momentos em que não estava a escutar a voz de minha querida avó contando-me aquelas histórias, lia, tendo os livros tornado-se amigos fiéis e inseparáveis. E era capaz de ficar horas absorta na leitura das mais diversas obras, preferindo, como Alice, aquelas que continham figuras. E como me fascinavam! Adorava olhar todas as ilustrações dos livros, mesmo os didáticos, antes de lê-los, e descobrir a proibida sensação de estar bisbilhotando através de uma fechadura; pois se para apreender plenamente as narrativas dos livros ilustrados é preciso ler texto e

imagem, olhar apenas estas era uma forma de obter um gostinho daquilo que estava por vir, sem, no entanto estragar a surpresa.

Foi na verdade neste ponto distante de meu passado que se iniciou a jornada que me levaria ao momento presente, em que busco construir o entendimento de meus processos criativos, olhando não apenas para os procedimentos tomados racionalmente, mas para estes aspectos subjetivos que formam uma importante força inspiradora. Escrever uma dissertação de mestrado a partir da produção artística é um desafio que aceitei com a consciência das dificuldades inerentes em analisar a própria criação com um olhar objetivo. A arte não pode ser mensurada logicamente, não possui parâmetros matemáticos, e sua natureza intuitiva cria uma grande dificuldade de tradução para formas de comunicação verbalizadas. (ZAMBONI, 1998). E, se a parte projetual do processo de criação de um livro ilustrado é passível de uma análise racional – muito embora não seja este o foco deste trabalho - é justamente aquilo que é intuitivo e subjetivo que confere seu valor como obra, ou seja, o que não se mede em palavras. Tendo sempre em mente que este trabalho se trata de uma pesquisa *em arte*,³¹ fixei meu objetivo em obter um produto final que fosse o resultado de esforços em múltiplas áreas – no caso, ilustração, literatura e design – mas mantendo o foco na produção das ilustrações, suas causas, conseqüências e desdobramentos, assunto de maior relevância dentro deste projeto. Assim, registrei de forma mais detalhada a criação das ilustrações, partindo de observações, rascunhos e coleta de imagens de referência em um diário gráfico até a feitura das ilustrações em si, desde a gravação das matrizes de borracha com

³¹ Pesquisa em arte, ênfase de Poéticas Visuais, delimita o campo do artista-pesquisador que orienta sua pesquisa a partir do processo de instauração de seu trabalho plástico assim como a partir das questões teóricas e poéticas, suscitadas pela sua prática. (REY, 1996, pg. 82)

os padrões até a aplicação de detalhes nas ilustrações, através de fotografias tiradas ao longo do processo. Acredito que o registro do processo de trabalho, entendendo-se por processo (...) uma fase da pesquisa na qual, através de ações sistemáticas, procura-se chegar a materialização de uma obra embasada pelas idéias e interpretações da observação (ZAMBONI, 1998, pg.56), seja muito importante para a pesquisa em poéticas, pois permite um controle mais sistematizado das ações tomadas e dos resultados obtidos, permitindo uma observação crítica mais eficaz e acurada.

A idéia de produzir um livro infantil, de texto a ilustrações, surgiu para mim após um período de dúvidas sobre o que viria a ser de fato minha dissertação de mestrado. Na verdade, ingressei no PPGCV com um pré-projeto completamente diverso, relacionado a uma proposta de produção de material artístico com base no conceito de *character design* - “design de personagem”. Eu não havia cogitado a hipótese de trabalhar com ilustração, pois até aquele momento não estava claro para mim se um projeto deste tipo seria viável dentro do contexto da pós-graduação. Depois de alguns meses lutando contra a dificuldade de estabelecer um recorte para aquela temática, conversei com meu orientador, que apoiou minha decisão de recomeçar do zero. Parti então para a idéia de trabalhar ilustrações produzidas através de técnicas de gravura, algo que me pareceu coerente com minha história e minhas motivações. Eu havia participado no ano anterior, como aluna especial do PPGCV, das aulas de Tópicos Especiais em Poéticas Visuais: Gravura, ministradas por meu próprio orientador, Prof. Dr. José César Teatini Clímaco, e produzi uma série de gravuras na técnica de água-forte e água-tinta, e muito embora eu não tenha dado continuidade a esta produção, me interessei pela possibilidade de trabalhar com gravura no contexto da ilustração. Foram dois os fatores que direcionaram meu interesse fato para o que viria a ser minha dissertação.

Primeiro, a pesquisa desenvolvida pela Prof. Ms. Manoela Afonso, intitulada *Brasília Gravada* - na época mestranda do PPGCV e também orientanda do Prof. Dr. José César, com o uso de gravura em matrizes de carimbo (Fig. 12). Seu uso da matriz como módulo cujas significações são trabalhadas a partir da idéia de repetição modular me levou a pensar no uso deste conceito de reprodutibilidade de uma mesma forma através do ato de carimbar como uma maneira de realizar o preenchimento de formas de cores chapadas com padrões em contraste, algo que eu já fazia em meu trabalho digital. Este pensamento só foi possível devido ao meu desejo de integrar o contexto do trabalho que eu vinha desenvolvendo com o uso de padrões repetidos (Fig. 13) com minhas aspirações para a pesquisa a ser desenvolvida no PPGCV. O segundo fator de influência na escolha do uso dos carimbos de borracha e da abordagem de sua característica modular foi o contato com o livro *Lampião e Lancelote*, de Fernando Vilela. As ilustrações criadas para esta obra foram feitas através do uso desta técnica, construindo as imagens através da repetição e sobreposição da forma de cada módulo de carimbo, de forma que pequenos módulos formem figuras complexas de acordo com a combinação dos elementos isolados. O uso de uma linguagem manual que seguisse princípios parecidos – uso de uma imagem modular, que repetida diversas vezes cria um padrão uniforme – e, conseqüentemente, levasse a resultados parecidos, com o que eu vinha desenvolvendo através do uso do *AdobePhotoshop* foi um caminho que decidi tomar para esta pesquisa após repensar meu objeto, tendo também em mente que (...) para se fazer arte de forma consciente é necessário “(...) que se tenha presente o transcurso já realizado por outros artistas e outras escolas.” (ZAMBONI, 1998)

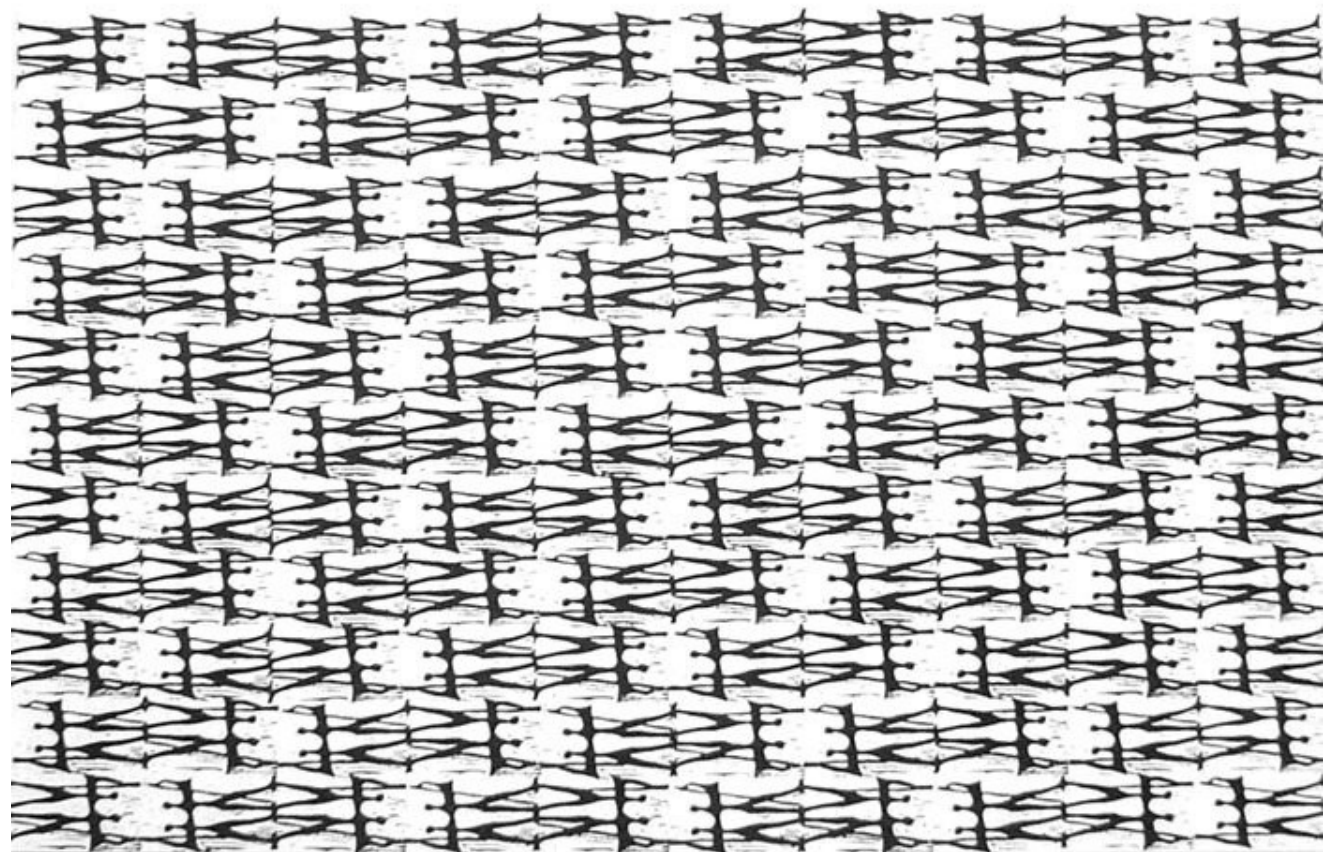


Figura 12 – *Só dois candangos?* Manoela Afonso, carimbo de borracha sobre papel Torchon, 2008.



Figura 13 – Ilustração de minha autoria para o livro Ratofredo (2008).

Tomada a decisão sobre o que seria de fato objeto de pesquisa, passei então para o amadurecimento da idéia do contexto em que este trabalho seria aplicado. A ilustração existe como múltiplo e em função de um texto, e jamais tive a intenção de desenvolver um projeto dentro desta linguagem sem considerar este importante aspecto. Para tal, foi preciso optar entre a escolha de um texto já existente, de domínio público (e que, por isso, pudesse ser livremente trabalhado), e o desenvolvimento de um texto próprio. Cogitei, em um primeiro momento, ilustrar a obra Alice no País das Maravilhas, um texto que me é querido, e que desafia mesmo o mais experiente dos ilustradores devido à complexidade de seu texto. Entretanto, por se tratar de uma história previamente ilustrada inúmeras vezes, com uma grande variedade de interpretações, e apreensiva com a possibilidade de meu trabalho ficar por demais “contaminado” pelas muitas versões de Alice que eu conhecia, resolvi pela criação de um texto próprio. Assim, tomadas as decisões quanto ao recorte de meu objeto de pesquisa, iniciei as etapas de produção, que convencionei dividir, para facilitar a compreensão, da seguinte forma: criação da história, pesquisa imagética, elaboração das ilustrações (rascunhos, raves das páginas e desenvolvimento de personagens, objetos e padrões), execução das ilustrações e design do livro. Estas etapas, exceto pela última, não estão claramente separadas.

O processo de trabalho, principalmente em arte, não é algo linear, é um processo de idas e vindas, de intuição e de racionalidade que se interpõem no caminho da reconstrução representativa de uma realidade. É uma etapa eminentemente criativa, e que dá forma material e organizada a uma série de idéias e fatos coletados de uma determinada realidade. Embora não seja o momento mais característico, é o momento mais importante do desenvolvimento de uma pesquisa em artes, por que é exatamente quando se materializam as idéias. (ZAMBONI, 1998, pg. 57)

Essa materialização de idéias se dá durante todo o decorrer do processo, muitas vezes criando a necessidade de se rever certos procedimentos adotados, em prol daqueles que se mostrem mais adequados para se obter os resultados desejados. Por isto, a divisão das etapas citadas anteriormente serve apenas ao propósito de elucidar os momentos dentro do processo como um todo, a ordem sendo fator secundário. Muitas vezes o trabalho criativo exige um pensamento dinâmico, em que o artista visualize os resultados os quais gostaria de chegar não apenas no contexto final da obra, mas no contexto daquele instante em que realiza esta ou aquela ação. Sendo este meu *modus operandi* habitual, manter este pensamento acabou por se imbricar aos objetivos deste projeto de pesquisa: aplicar exatamente os

mesmos princípios que regem meu trabalho como ilustradora, porém em um novo contexto. Tornou-se importante para eu não permitir mudanças em minha maneira de abordar o trabalho de ilustração, no sentido em que seria importante que o projeto não emanasse aspirações que lhe fossem estranhas. Pois por tratar-se de uma produção dentro de uma universidade, com respaldo acadêmico, o que poderia ocorrer seria uma subversão de seu sentido, se transformando então em uma produção de artes no sentido estrito do termo. Tomei o cuidado de manter o pensamento focado nos objetivos do trabalho de ilustração, e ainda que haja sempre o cunho artístico, jamais perder de vista o horizonte que um ilustrador deve ter: a ilustração pertence ao universo do livro, e assim lhe serve. Antes de criar as imagens, no entanto, é preciso que haja um texto.

Como criar uma princesa: a inspiração dos contos de fadas

O prazer que experimentamos quando nos permitimos ser sensíveis a um conto de fadas, o encantamento que sentimos, não vêm do significado psicológico de um conto (embora isso contribua para tal) mas de suas qualidades literárias – o próprio conto como uma obra de arte. (BETTELHEIM, 2007, pg.20)

"Everybody has a secret world inside of them, all of the people, i mean everybody, no matter how dull and boring they are on the outside, inside them they've all got unimaginable, magnificent, wonderful, stupid, amazing worlds. Not just one world. Hundreds of them. Thousands, maybe." (Neil Gaiman – Fumaça e espelhos, Contos e ilusões)

Os contos de fadas fizeram parte de minha infância de uma forma tão viva e forte, tanto quando contados por minha avó quando lidos em livros, e ainda hoje estão em absoluto entre minhas leituras preferidas. Passei de uma menina sonhadora que lia contos de fadas nos intervalos das aulas, a uma mulher sonhadora que lê contos de fadas entre um trabalho e outro. Meu interesse jamais esmoreceu, e a chegada da idade adulta apenas acrescentou o desejo de compreender mais profundamente o assunto e trabalhar com ele. Todos somos eventualmente expulsos do paraíso original da infância (BETTELHEIM, 2007, pg.294), e a essa altura de minha vida, diziam algumas pessoas de minha família, eu já deveria ter abandonado as fantasias e devaneios infantis, muito embora eu jamais os tenha visto como algo negativo. Pelo contrário, os contos de fadas estão mais presentes do que nunca em meu cotidiano, pois assim o escolhi, e ainda que aquela perspectiva infantil de inocência não possa ser mais a mesma, o

encantamento persiste. Este encantamento é uma das coisas que me permite desempenhar a profissão de ilustradora em meu dia-a-dia. O conjunto de afinidades que sempre senti em relação aos contos de fadas e tudo aquilo que faz parte de seu universo influenciou bastante o desenvolvimento de minha visualidade e meu modo de exprimir em termos de imagem a interpretação textual em meu trabalho como ilustradora, assim como a própria forma com a qual abordo os textos de fantasia dentro do contexto laboral. E ainda, tudo aquilo que produzo fora de meu trabalho diário, ou seja, rabiscos em cadernos de desenho, pinturas feitas sem compromisso ou mesmo para projetos artísticos desvinculados da função de ilustração refletem esta abrangente influência em meu imaginário. Cenários de florestas escuras, animais falantes, príncipes em seus cavalos e princesas de longos cabelos são bastante presentes, assim como conceitos do fantástico ligados a este tipo de ficção (terras distantes, acontecimentos improváveis) e mesmo a herança da visualidade criada para estes contos por ilustradores clássicos, como Arthur Rackham. Por isso, afirmo sem sombra de dúvida, que a leitura (e o escutar) constante de histórias de contos de fadas ao longo de todos estes anos teve um papel importante na formação de meu caráter, e não apenas no que diz respeito ao desenvolvimento de uma expressão artística que reflita tal influência, mas no meu próprio crescimento enquanto ser pensante.

Os contos de fadas, diferentemente de qualquer outra forma de literatura, direcionam a criança para a descoberta de sua identidade e vocação, e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter. Os contos de fadas dão a entender que uma vida compensadora está ao alcance da pessoa apesar da adversidade – mas apenas se ela não se intimidar com as lutas arriscadas sem as quais nunca se adquire a verdadeira identidade. Essas histórias garantem que, se uma criança ousar se engajar nessa busca atemorizante e onerosa, poderes benevolentes virão em seu auxílio e ela será bem sucedida. As histórias também advertem que aqueles que são temerosos e tacanhos a ponto de não se arriscarem à autodescoberta devem se contentar com uma existência enfadonha – se um destino ainda pior não recair sobre eles. (BETTELHEIM, 2007, pg. 34)

Foi uma descoberta repentina, a de que todos estes anos de leitura e imaginação confluíram para a formação da identidade de meu trabalho e da maneira como o penso. Durante os primeiros momentos de reflexão sobre esta dissertação de mestrado, comecei a tomar consciência de que meus interesses para a pesquisa giravam sempre em torno deste fato: ilustrar um livro infantil – ilustrar Alice no País das Maravilhas – ilustrar um conto fantástico. Tudo isso girava em torno desta afetuosidade que tenho pelos contos de fadas tradicionais e pelas histórias fantásticas. E então, me vi de volta ao começo da estrada: eu, que lera avidamente estes livros (e ouvira atentamente quando as histórias eram contadas), imaginando vividamente aqueles mundos onde coisas boas e ruins, incríveis e possíveis, aconteciam, agora me tornara uma criadora destas mesmas fantasias através de imagens. Assim, esta tomada de consciência possibilitou a minha decisão sobre qual direcionamento dar para a parte poética desta dissertação; foi então que escolhi criar um pequeno conto original para ser ilustrado, uma história que refletisse um pouco do meu carinho pelos contos de fadas e o que eles significaram (e continuam a significar) para mim. No entanto, a concepção deste conto não seguiu parâmetros sistematizados ou

qualquer tipo de planejamento linear ou previamente estabelecido. Por não possuir treinamento e conhecimento específicos em literatura, exceto, claro, por minha própria experiência como leitora, julguei melhor seguir um modo mais instintivo de desenvolvimento da história, estabelecendo possibilidades iniciais, e a desenvolvendo da maneira que me é familiar, ou seja, desenhando. Minha intenção era a que as ilustrações fossem uma *extensão do texto*, ou seja, estando circunscritas a ele de maneira a completar ou complementar aquilo que estivesse sendo contado. Para isso, escolhi algumas obras escritas e ilustradas pelo mesmo autor que me despertavam maior interesse, a exemplo de *Where the Wild Things Are*, de Maurice Sendak, *A História de Amor do Cão Chicão*, de Carll Cneut e Lancelote e *Lampião*, de Fernando Vilela, ótimos exemplos do tipo de resultado que eu buscava com minha produção. O ilustrador que trabalha o texto de um autor que não ele próprio possui um ponto de vista sobre a história completamente exterior a certos elementos subjetivos que habitam o universo daquela. O que ele faz é conceder à história sua visão particular, que pode ser bastante diversa daquela do autor. No caso do ilustrador que também é o autor do texto, há uma tendência a se pensar ilustração e textos em maior unidade, ou seja, a história flui em termos textuais e imagéticos simultaneamente, se interconectando com um sentido diferente. Um caso interessantíssimo que exemplifica esta questão é o anteriormente citado *Where The Wild things Are*, de Maurice Sendak. É bastante perceptível o modo como Sendak trabalhou texto e ilustração: ambos existem como um todo na página, o texto sucinto permitindo uma leitura imediata, sem a necessidade da “escolha” do que se ler primeiro. A idéia de ser autora de um livro me acompanha desde o momento em que percebi o desejo de desenvolver alguns enredos que vinham se impondo em minha mente há algum tempo. Embora eu tenha ilustrado livros de

temáticas diversas, ainda não havia tido a oportunidade de trabalhar o contexto da fantasia, ou ainda alguma história que tivesse os contos de fadas como referência em qualquer nível.

O embrião do que viria a ser a história de A Última Princesa nasceu de uma idéia que anotei no início de meu diário gráfico, quando eu ainda tentava desenvolver o conceito de *character design* para a dissertação – idéia mais tarde abandonada e substituída pela produção de ilustrações em gravura para um livro. Julguei interessante a possibilidade de trabalhar dentro disso a idéia de “heroínas de contos de fadas”, levando em conta possíveis atributos estéticos similares, entre outros. Partindo deste ponto, cheguei a flertar com a idéia de substituir o tema das heroínas pelo de Alice (de Alice no País das Maravilhas). Porém, tendo rapidamente descartado o desenvolvimento do projeto de *character design*, voltei à idéia inicial, porém já pensando em termos de criação de um livro infantil. Assim, de “heroínas de contos de fadas” passei para “princesa/rainha” como o ponto de partida de onde surgiriam conceitos para a história e para as ilustrações. Através de desenhos, fui construindo o universo desta princesa/rainha, tendo em mente inicialmente a proposição de um conflito de relacionamento tido como recorrente nos contos-de-fadas, entre mãe/filha ou madrastra/enteada, segundo a abordagem de Bruno Bettelheim em *A Psicologia dos Contos de Fadas*, que a exemplo do conto Branca de Neve, discorre sobre questões de desajuste entre a filha que se torna mulher, a dificuldade da mãe em lidar com o ciúme que lhe acomete e os conflitos que esta fase de mudança desencadeia em pais e filhos.

Em “Branca de Neve”, a luta edipiana da menina púbere não é recalcada, mas sim dramatizada em torno da mãe como competidora. Na história de Branca de Neve, o pai-caçador não consegue tomar uma posição forte e explícita. Não cumpre o seu dever para com a rainha, nem a sua obrigação moral para com Branca de Neve de lhe dar proteção e segurança. Não a mata imediatamente, mas a abandona na floresta, esperando que seja morta por pelos animais ferozes. [...] O ódio e o ciúme duradouros da mãe são as conseqüências da ambivalência do pai, que, em “Branca de Neve” são projetadas na rainha má, a qual, por conseguinte, continua reaparecendo na vida da menina. (BETTELHEIM, 2007, pg.284)

Com este conceito inicial de conflito rainha/princesa em mente, guiada pelas colocações de Bettelheim sobre o tema, e pelo entendimento de Umberto Eco sobre o acordo ficcional³²— que muito me auxiliou na compreensão do funcionamento do sistema ficcional na literatura - comecei a tentar desenvolver uma narrativa. A idéia da inveja de uma rainha, que usurpa de alguma forma o trono da herdeira legítima (filha do rei) e a exila começou a parecer interessante o suficiente para ser desenvolvida. Passei muito tempo tentando imaginar situações de forma a dar corpo à narrativa, e este conceito inicial sofreu ramificações, sendo as duas principais: Um príncipe prometido para uma princesa se apaixona por uma camponesa e se casa com ela, sofrendo a ira da princesa rejeitada; o rei e a rainha tem filhas gêmeas siamesas (a rainha morre no parto), que são separadas (por mágica), sendo uma delas enviada para morrer na floresta. Ambas propostas refletem um teor bastante sombrio, fazendo referência aos aspectos mais obscuros dos contos de fadas – exílio, ciúmes, morte, vingança, etc. Durante as

³² Quando entramos no bosque da ficção, temos que assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que o lobo fala; mas quando o lobo come Chapeuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu (e essa convicção é vital para o extraordinário prazer que o leitor experimenta com sua ressurreição). Imaginamos o lobo peludo e com orelhas pontudas, mais ou menos como os lobos que encontramos nos bosques de verdade, e achamos muito natural que Chapeuzinho se comporte como uma menina e sua mãe como uma adulta preocupada e responsável. Por quê? Porque isso é o que acontece no mundo de nossa experiência, (o) mundo real. (ECO, 1994, pg. 83)

tentativas de desenvolver estas idéias, fundindo-as ou escolhendo um dos direcionamentos possíveis para assim dar continuidade a elas, percebi que eu sentia uma certa dificuldade em transformar estes espectros de narrativa em uma história concisa e coerente. Elementos a serem inseridos surgiam a todo instante durante minhas reflexões, como a presença de florestas encantadas, animais antropomorfizados, encontros com velhas feiticeiras, e, por parecerem a mim válidos e interessantes em suas representações visuais – pois, vale lembrar, todo este processo se deu não apenas em forma de anotações escritas, mas sobretudo visuais – eu terminava por desejar incluir tudo aquilo que julgava relevante. Ainda a metodologia que utilizava para tal, desenvolver o texto através de conceitos de desenhos se mostrou incompatível com a criação de um texto mais complexo. Por fim, tais tentativas de se desenvolver a narrativa a partir destes preceitos imaginados provaram-se infrutíferas; as idéias foram se tornando por demais complexas, os enredos possíveis se mostravam excessivamente lúgubres, indicando a necessidade de um texto mais longo para um formato de livro que romperia com minhas intenções de criar um álbum ilustrado. Afinal, o objeto de estudo desta dissertação é a criação das ilustrações, e não o desenvolvimento de um texto. Com este problema em mente, mais uma vez se fez necessária a revisão dos caminhos tomados até o momento. Voltei àquela primeira seleção de livros escritos e ilustrados pelo mesmo autor, e relendo-os, consegui observar alguns pontos em comum entre eles a serem seguidos para a criação de minha própria história, pensando não apenas no conteúdo do texto em si (e seus significados), mas também que “(...) ler implica em estabelecer relações entre o que é contado por meio da sequência de páginas e como é contado” (MORAIS, 2008), ou seja, neste caso, mais importante do que a mensagem passada pelo texto são as relações que texto e imagem estabelecem entre si (por se tratar de um livro ilustrado). Estes pontos em comum que me chamaram a atenção são dois: alta expressividade

das imagens, sempre ocupando todo o espaço físico das páginas e texto conciso e frases curtas. Ou seja, a característica de ilustração e texto como um todo, possibilitando uma comunicação calcada no intercâmbio constante de significados – o olhar percorre a imagem, que percorre o texto, que percorre a imagem, assim sucessivamente – permite uma leitura não-hierarquizada, enriquecendo o sentido da história. A partir desta constatação, foi possível rever aquilo que realmente era importante manter na narrativa e sendo assim, eliminei os aspectos que julgava difíceis de desenvolver, retornando a um conceito simples de história, mais adequado ao público infantil. Esta dificuldade foi resultado direto, acredito, da falta de familiaridade com o processo de escrita criativa, que foi possível superar através do método de tentativa e erro. Assim, começando novamente a partir da personagem-conceito “princesa”, e através de palavras-chave como “castelo”, “torre”, “chave”, “animais falantes”, “fábula”, isoladas através das referências de rascunhos e desenhos no diário gráfico, comecei a desenvolver a história final de A Última Princesa.

A criação da história propriamente dita, conforme mencionado anteriormente, não foi um processo seguido através de metodologias de escrita. Por não ser este o foco desta dissertação, preferi desenvolver minha própria maneira de abordar o texto de ficção, neste caso através de narrativas imagéticas a partir de coisas que gosto de desenhar (FITTIPALDI, 2008) que viriam a servir como norte na definição da linha de história. Através da criação de miniaturas, ou, *thumbnails* fui capaz de desenvolver o fio da narrativa, partindo por vezes de uma frase, que gerava uma imagem, ou o contrário. Então, para criar o que seria a versão final da história, utilizei apenas este método, afim de manter o foco e evitar a inserção demasiada de elementos, como ocorrera em minhas primeiras tentativas. A premissa

da criação de A Última Princesa é bastante simples: pensando sobre os elementos anteriormente citados – “castelo”, “torre”, “chave”, “animais falantes”, “fábula”, e refletindo sobre os significados destas palavras, expandi as idéias para conceitos. Estes então se tornaram: “castelo de apenas uma torre”, uma “princesa que vive sozinha”, “amigos animais”, “chave escondida” e um “conflito interior”. A partir daí fui estabelecendo uma maior complexidade nestes elementos – “princesa que vive presa no alto de uma torre”, “animais que lhe fazem companhia”, uma “chave escondida/passagem escondida” - que se articularam até que resultaram no fio da história. O resultado foi alcançado através da sucessão de rascunhos em que os conceitos de cada página eram desenvolvidos em conjunto, e o texto ia sendo colocado e modificado conforme o andamento da história. Ao final deste processo, eu tinha em mãos uma história de 35 ilustrações de página dupla, o que ainda era demasiado para minhas expectativas iniciais. A partir deste montante de história/texto/imagem, fui revendo o todo de maneira a enxugar a narrativa e obter apenas o essencial para que o conto fosse de leitura agradável. Foi possível chegar ao padrão de 15 imagens/páginas de texto, muito embora eu tenha sentido a necessidade de um texto ligeiramente mais extenso do que aquilo que eu havia idealizado, no caso o texto de Sendak, que me parecera perfeito como referência. Entretanto, foi preciso aceitar minhas limitações neste sentido, já que se trata de minha primeira incursão como escritora, e admitir a dificuldade de atingir tamanho grau de expressividade em um estilo tão conciso de texto como Sendak o fazia. A Última Princesa se tornou uma história que reflete minhas próprias angústias com relação ao fim da infância e à entrada na vida adulta: a princesa se depara com uma escolha que deve fazer, entre continuar em seu mundinho de conforto e segurança, ou abandonar de forma definitiva tal situação em busca de ampliar seus horizontes. Interessante notar que tal enredo não foi conscientemente direcionado no sentido deste desfecho (e com

estas implicações), e foi surpreendente perceber a importância pessoal de tal questão para mim. O uso da linguagem literária fantástica, com todos seus elementos, exemplifica a força deste tipo de expressão dentro do espectro de minha vida e minhas motivações interiores.

O Diário Gráfico

Na esfera da criatividade, as primeiras idéias, ainda num estado pré-consciente, não surgem de forma clara e cristalina, elas precisam tomar alguma forma apreensível pelo aparato racional para serem trabalhadas, ou seja, é necessário submeter a idéia a alguma forma de linguagem, sejam palavras, fórmulas ou símbolos. Isso acontece porque o mecanismo criativo ocorre de uma forma preponderantemente intuitiva, enquanto o racional necessita de elementos enumeráveis, comparáveis, ordenáveis. (ZAMBONI, 1998, pg. 29)

A aquisição de um caderno sem pauta para o início de um *diário gráfico*, a fim de registrar todo o processo de criação, idéias e pensamentos sobre a dissertação, foi, literalmente, o primeiro passo que dei em direção ao início de meu projeto, após o ingresso no PPGCV. Mantenho diários desde minha mais terna infância, onde cultivava o gosto pela escrita e pelo desenho, os utilizando para remarcar acontecimentos, anotar idéias e, claro, para desenhar. Estes diários, que a princípio tinham uma configuração mais tradicional, ou seja, mais textual, com o passar do tempo foi se tornando predominantemente visuais, e hoje são basicamente *sketchbooks*. Nos últimos, estes diários passaram a ter um teor mais direcionado para rascunhos de idéias, em geral com direcionamento para projetos e trabalhos, mas também contendo pensamentos visuais aleatórios que futuramente podem ser utilizados como referência ou inspiração. Assim, nada mais natural do que documentar todo o processo de criação do livro *A Última Princesa*, as inquietações surgidas, questionamentos, dúvidas suscitadas e resoluções atingidas. E mais importante, documentar o nascimento de um livro, o meu livro. Para isso, tomei a decisão de utilizar, a título de enriquecimento do próprio projeto, a reprodução fac-símile do diário,

como uma tentativa de superar a inevitável generalização da linguagem verbal no que diz respeito a explicações de imagens, pontuada por observações sobre particularidades do processo e, porque não, sobre idéias surgidas no dia-a-dia. Em um primeiro momento, o diário refere-se ao processo de formulação (e reformulação) das idéias gerais do livro em todos seus aspectos. À medida que o projeto começa a tomar corpo, a ser posto em prática, passo a fazer observações sobre os aspectos específicos abordados em cada página, a exemplo do planejamento das páginas com o uso de miniaturas ou da criação de padrões adequados a serem gravados na borracha. Com isto, abro caminho para uma explanação mais clara do processo de produção das ilustrações e dos caminhos que escolhi tomar em termos estéticos e poéticos. Julgo a efetividade do uso deste tipo de recurso como vital para uma dissertação em poéticas visuais, considerando-se a dificuldade de se expor toda a complexidade de um processo de criação de obra visual através apenas de colocações textuais com vistas a “traduzir” as intenções do artista. É importante que as páginas sejam observadas com atenção, pois isto permite que as motivações do projeto sejam compreendidas em sua plenitude, auxiliando na compreensão do projeto como um todo.



Figura 14 - A contracapa e a folha de rosto.

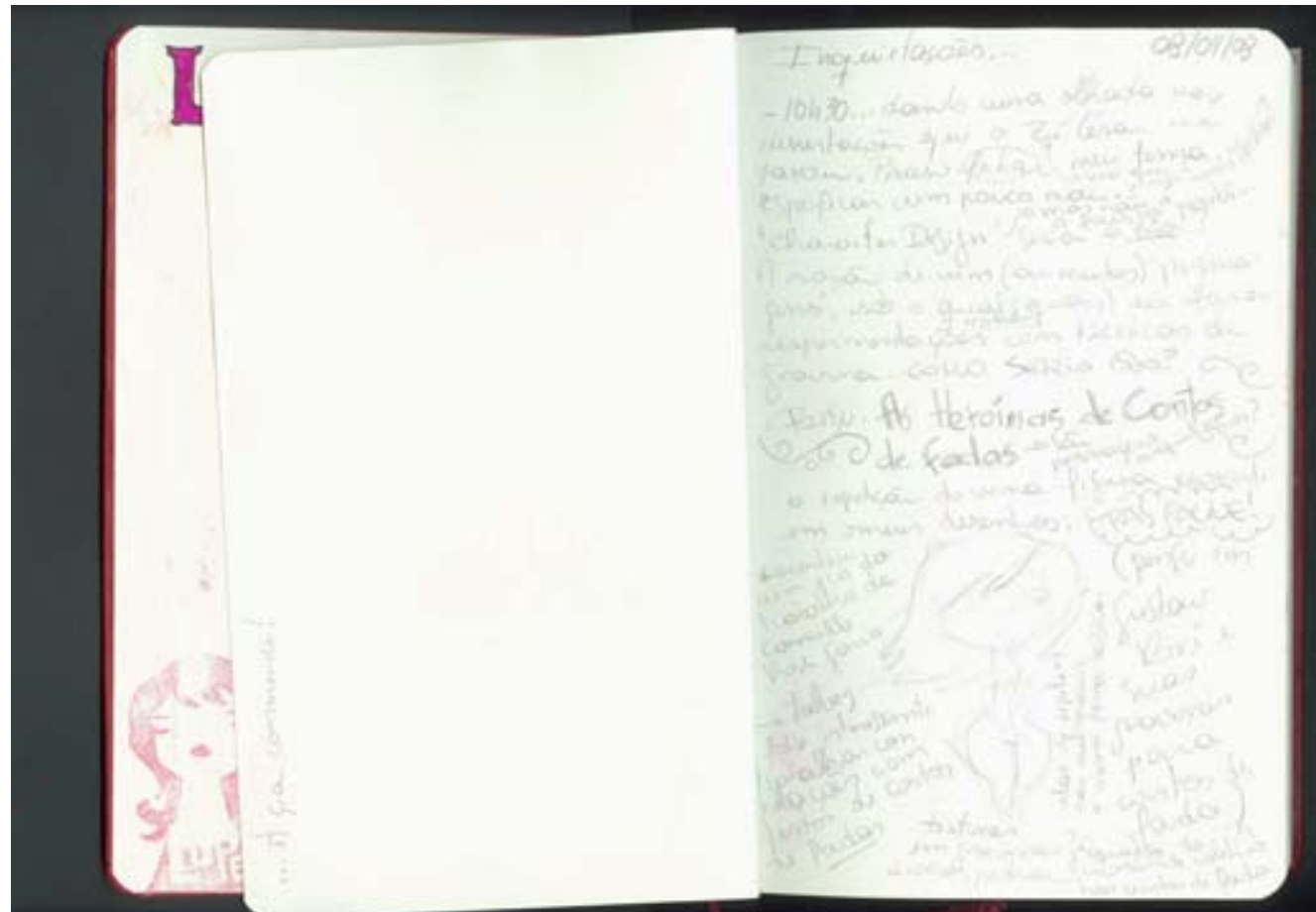


Figura 15 - Anotações das primeiras inquietações relacionadas ao projeto. Neste momento ainda tento organizar o pensamento em torno de uma produção em *character design*, objeto que viria a ser alterado posteriormente. Apesar disto, a temática de contos de fadas já se delinea e se apresenta.



Figura 16 - Continuação das “inquietações”, com colocações sobre possibilidades plásticas.



Figura 17 - Desenhos e reflexões escritas apontam rumos possíveis.



Figura 18 - Imagens de princesas e rainhas mostram sua força em meu imaginário, influenciando assim a temática do objeto de pesquisa.

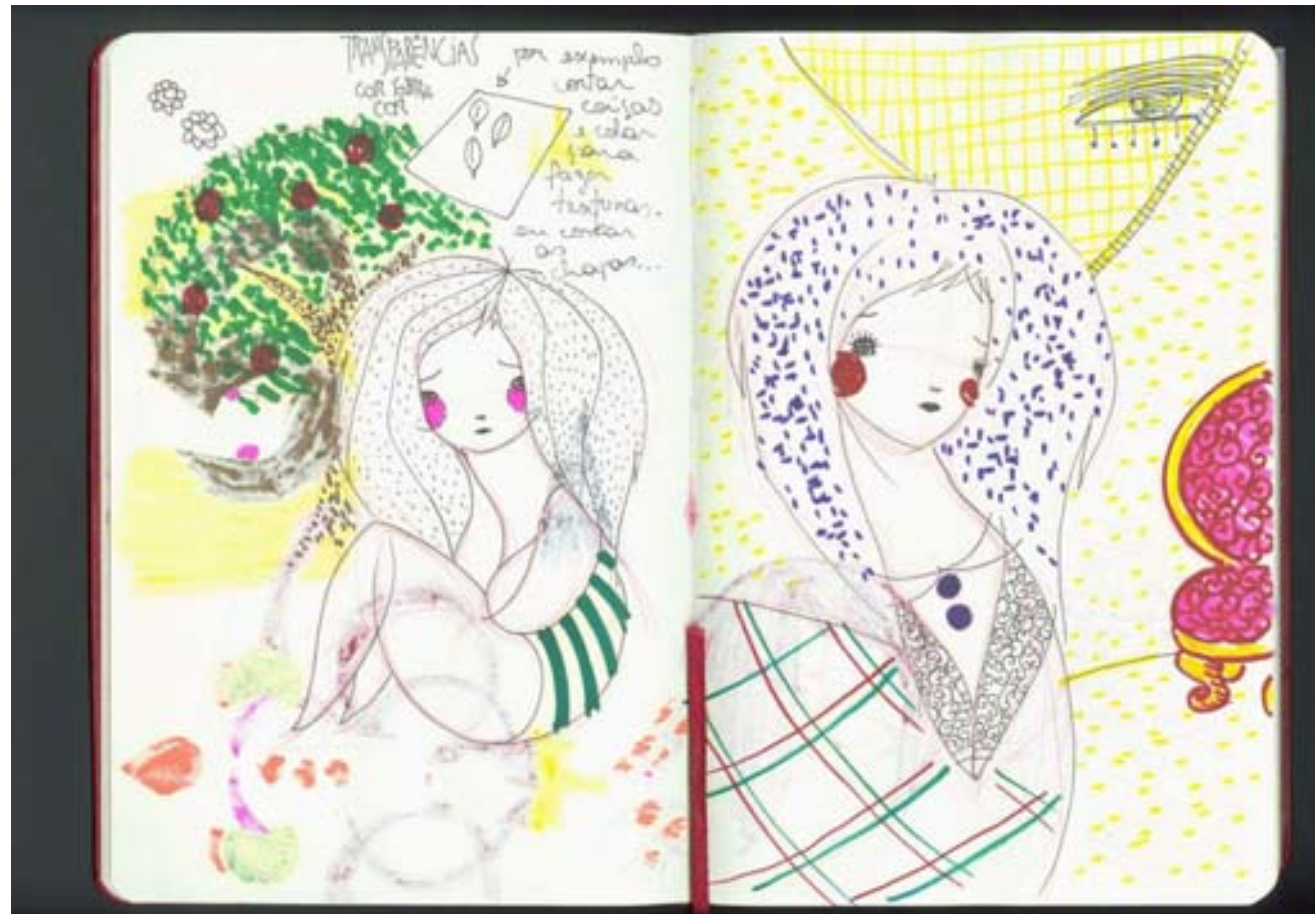


Figura 19 - Desenhos que, sugerindo estéticas, auxiliam no andamento do processo de elaboração do projeto são recorrentes no diário.



Figura 20 - A mudança de rumo é finalmente tomada; o “era uma vez” se impõe, mais uma vez...

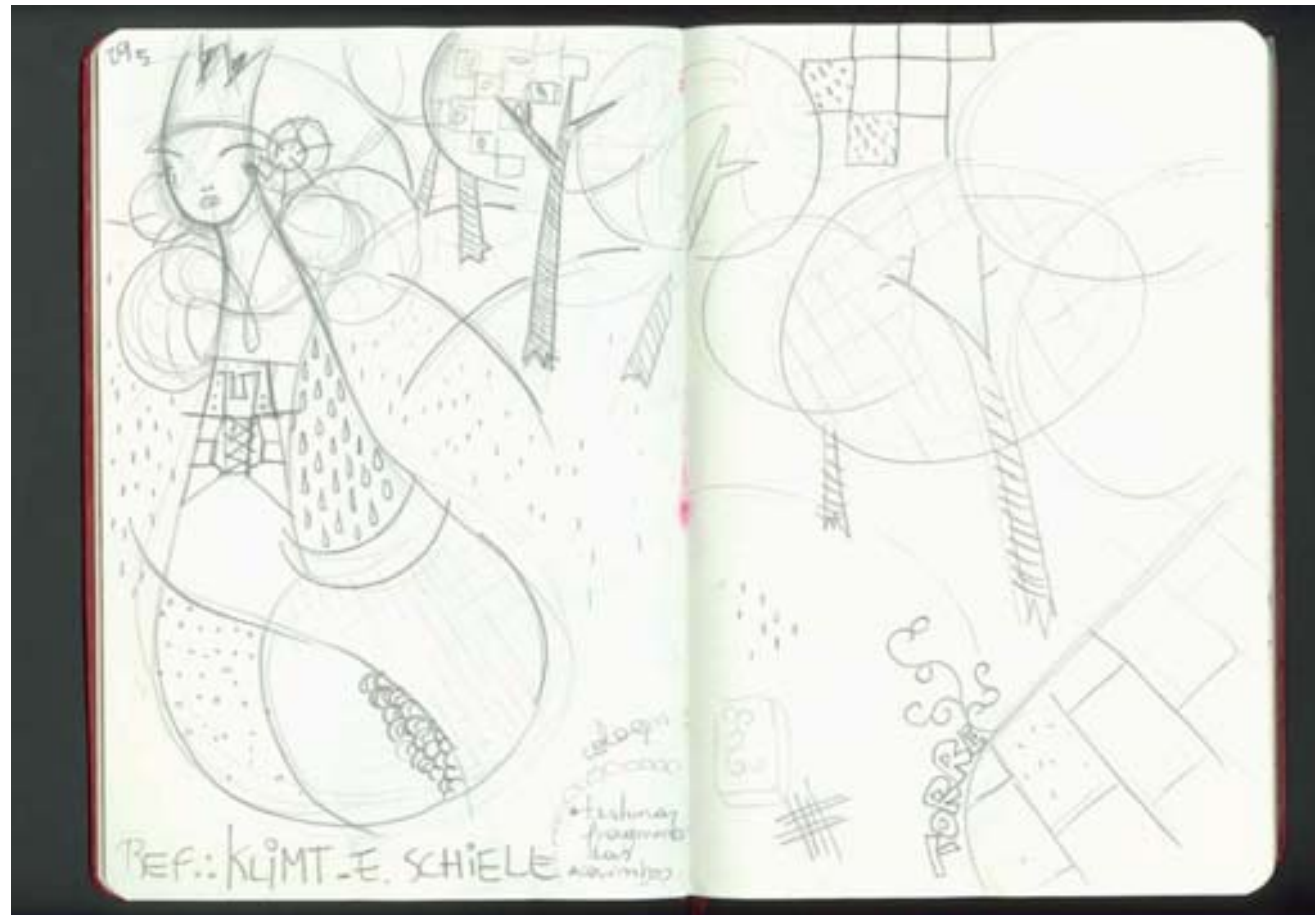


Figura 21 - Estudos de estilo e citações de nomes de artistas que inspiram ajudam no amadurecimento das idéias.



Figura 23 - Primeiros esboços de uma história que se passa numa terra muito distante.



Figura 24 - Brincar com formas e cores no diário gráfico é um exercício de concentração para o artista, auxiliando o processo de elaboração das idéias.



Figura 25 - Aqui, a forma de um rosto inicia o processo de nascimento da personagem, ainda sem contornos definidos, e rabiscos expõem imagens que flutuam entre o consciente e o subconsciente.



Figura 27 - O teste de uma primeira metodologia de produção em gravura (uso da serigrafia), e também dos primeiros carimbos

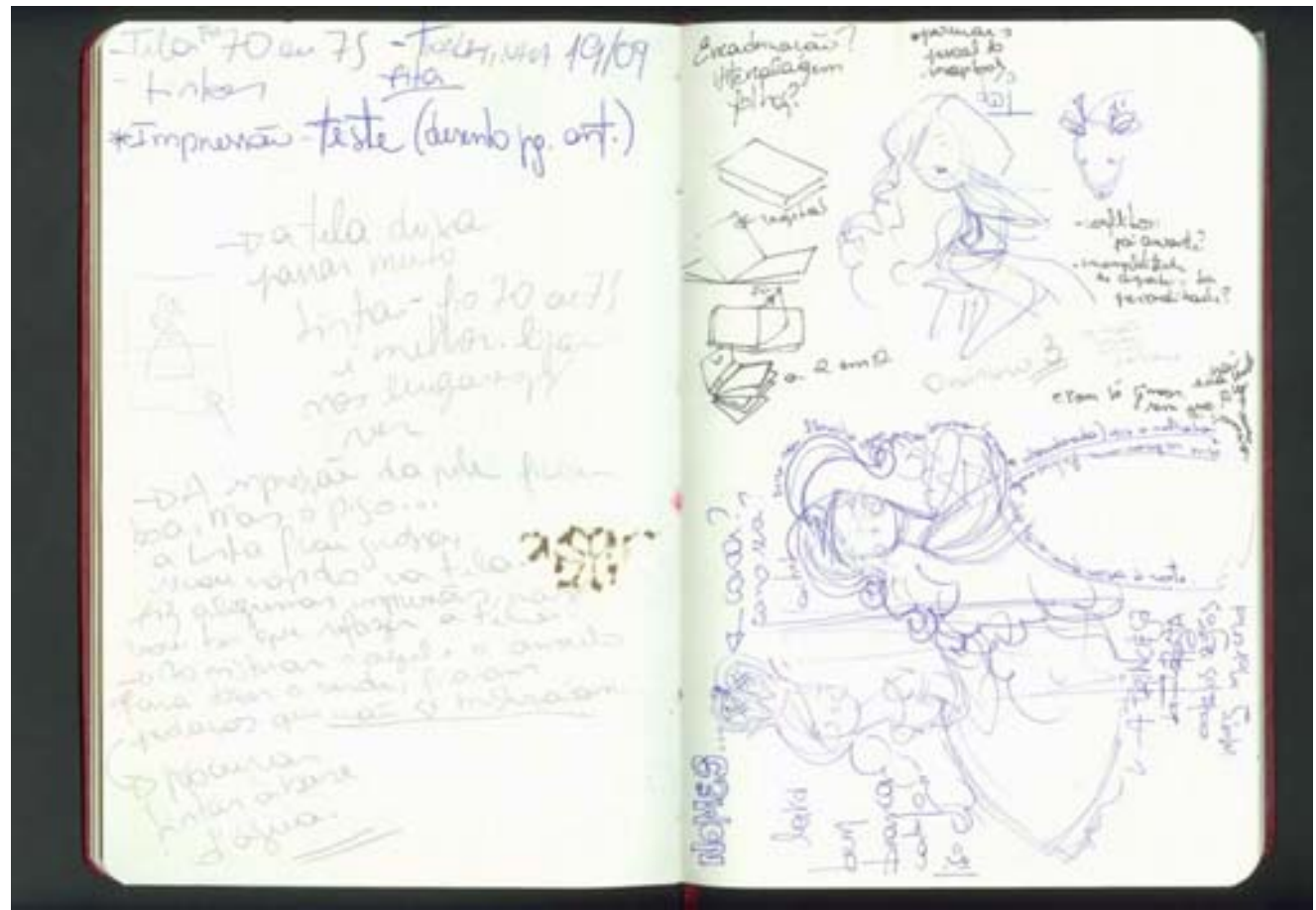


Figura 28 - O primeiro teste revela algumas dificuldades com a serigrafia.



Figura 29 - Mais observações, rascunhos e testes com a aplicação dos carimbos.



Figura 31 - As referências fotográficas e de obras de artistas servem como inspiração para a criação das imagens, em termos de formas e cores.



Figura 32 - O estilo do ilustrador inglês Aubrey Beardsley (1872-1898) serve como inspiração, em especial pelo uso que este faz de detalhes que muito se assemelham a padrões em suas figuras.

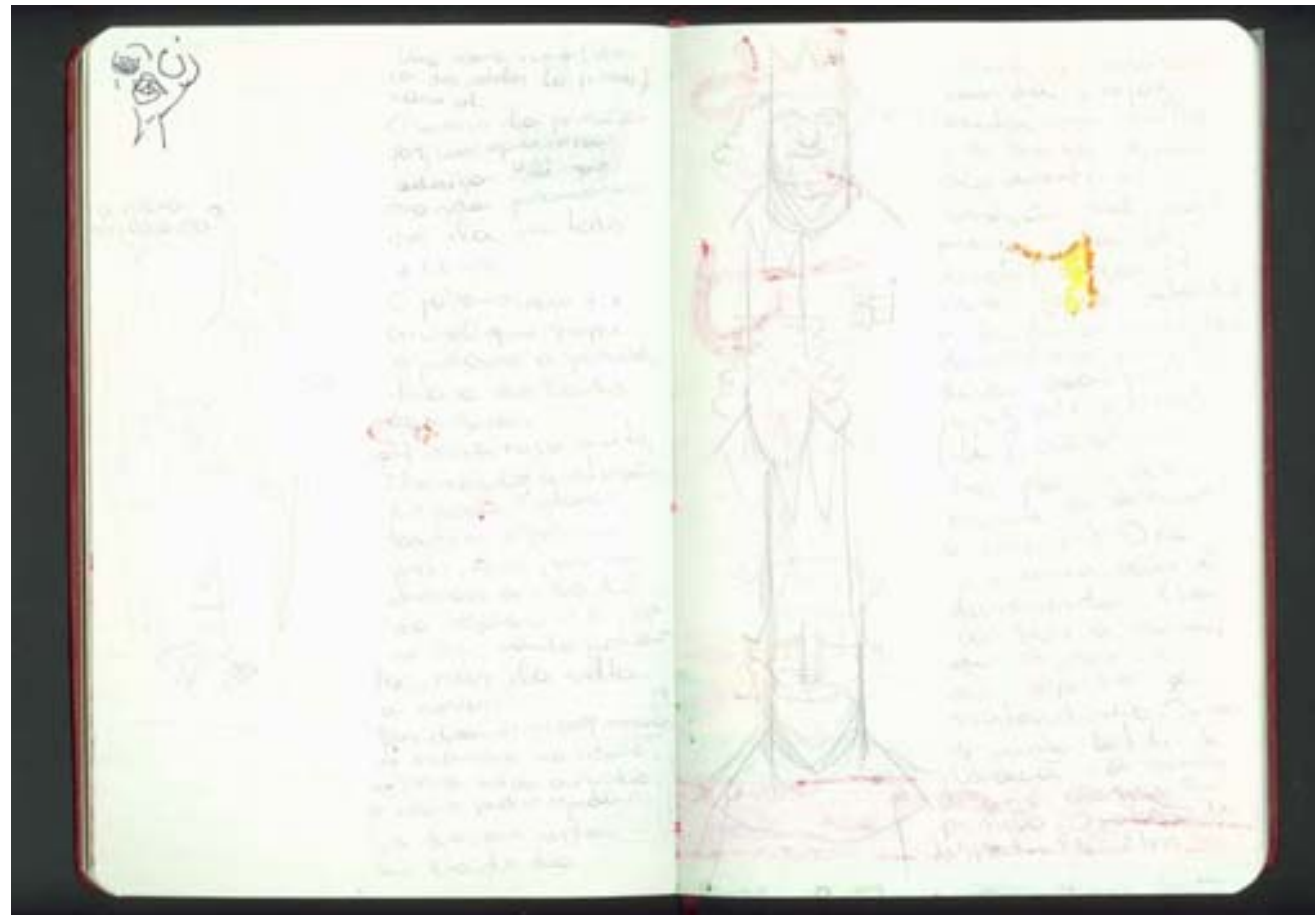


Figura 34 - Continuo então a tentar desenvolver a história, acrescentando em forma de desenho algumas idéias para o personagem de um rei.



Figura 36 - Neste ponto, relato certa dificuldade para lidar com a falta de um prazo, pois por ser ilustradora, estou habituada a trabalhar dentro de uma expectativa de entrega previamente estipulada.

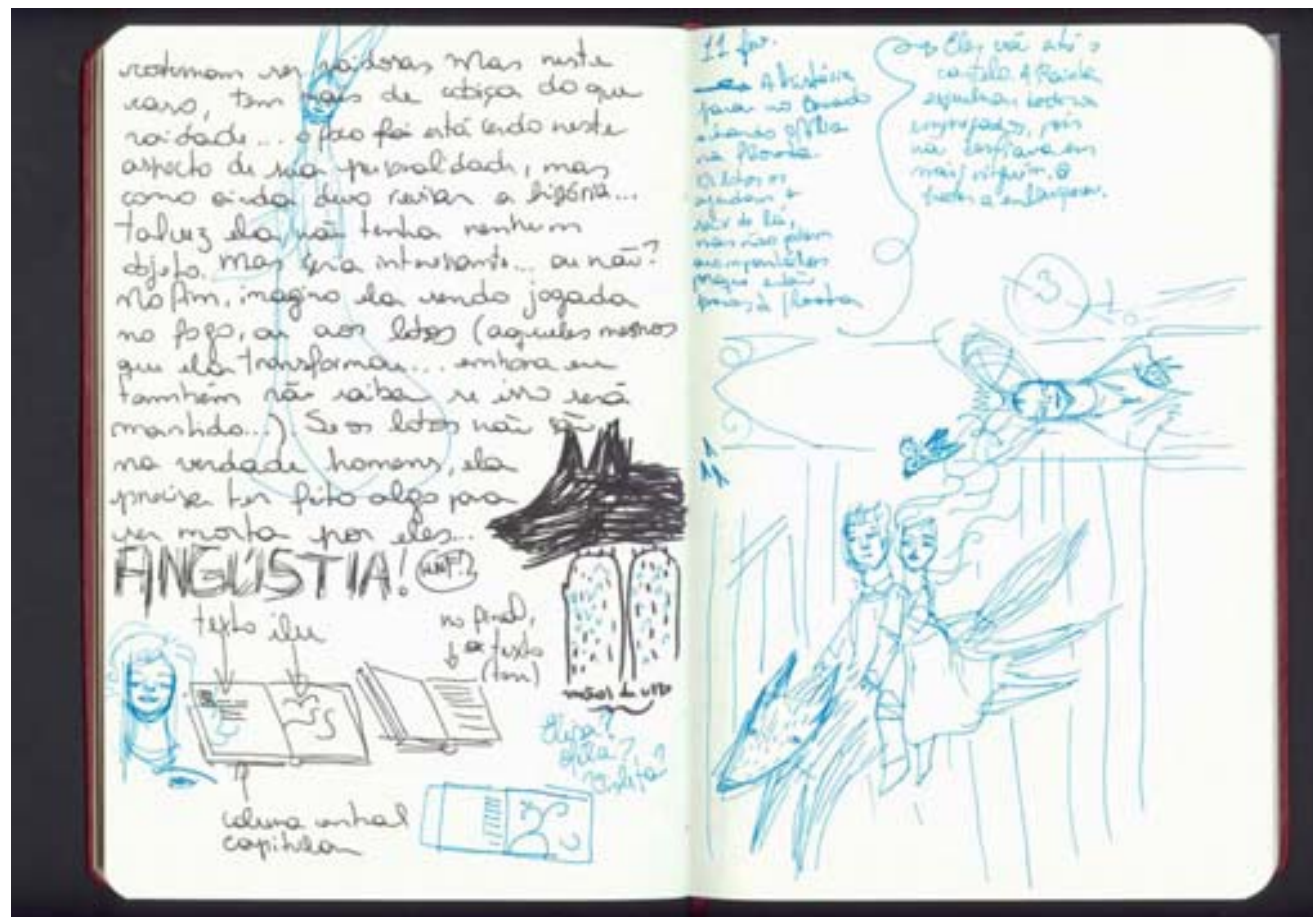


Figura 37 - Continuo então a imaginar o teor da história, através de texto e desenhos.



Figura 38 - Após definir a história, reflito sobre alguns pontos que não ficaram de meu agrado, e decido começar tudo novamente, utilizando finalmente *thumbnails* como forma de me guiar através deste processo.

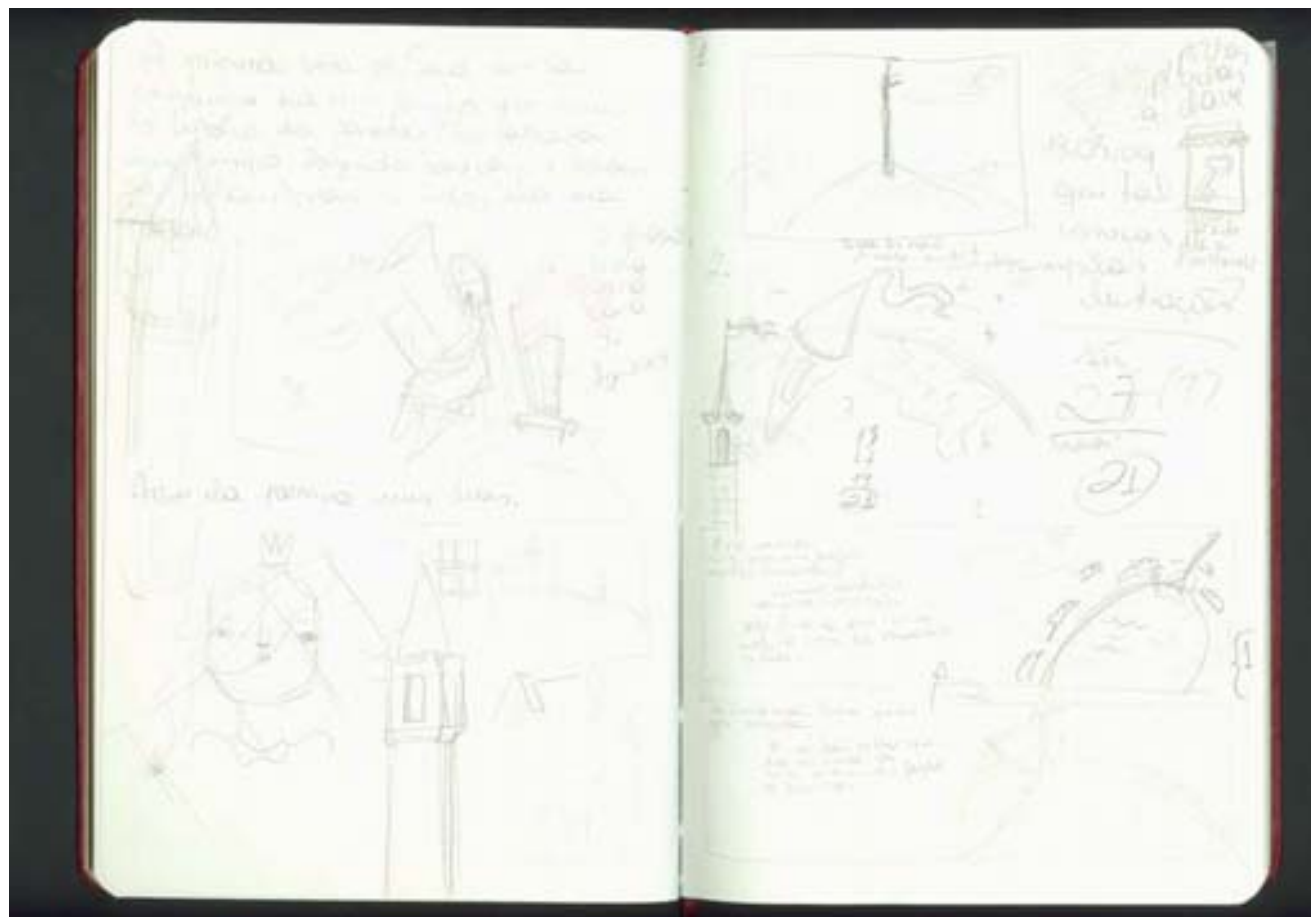


Figura 39 - A partir deste momento, começo a trabalhar as miniaturas como meio de criar ao mesmo tempo a narrativa textual e visual, continuando nas imagens seguintes.

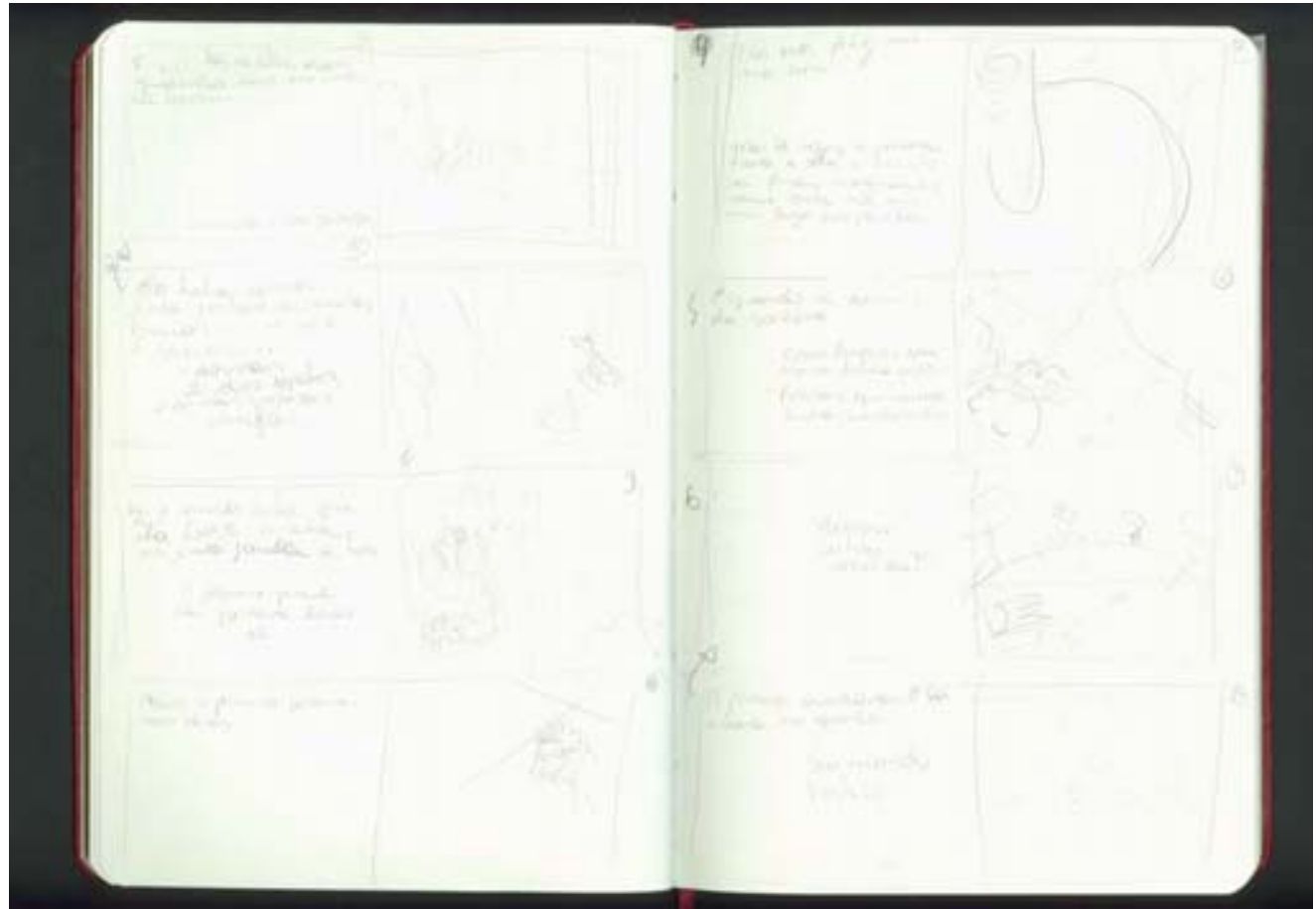


Figura 40



Figura 41

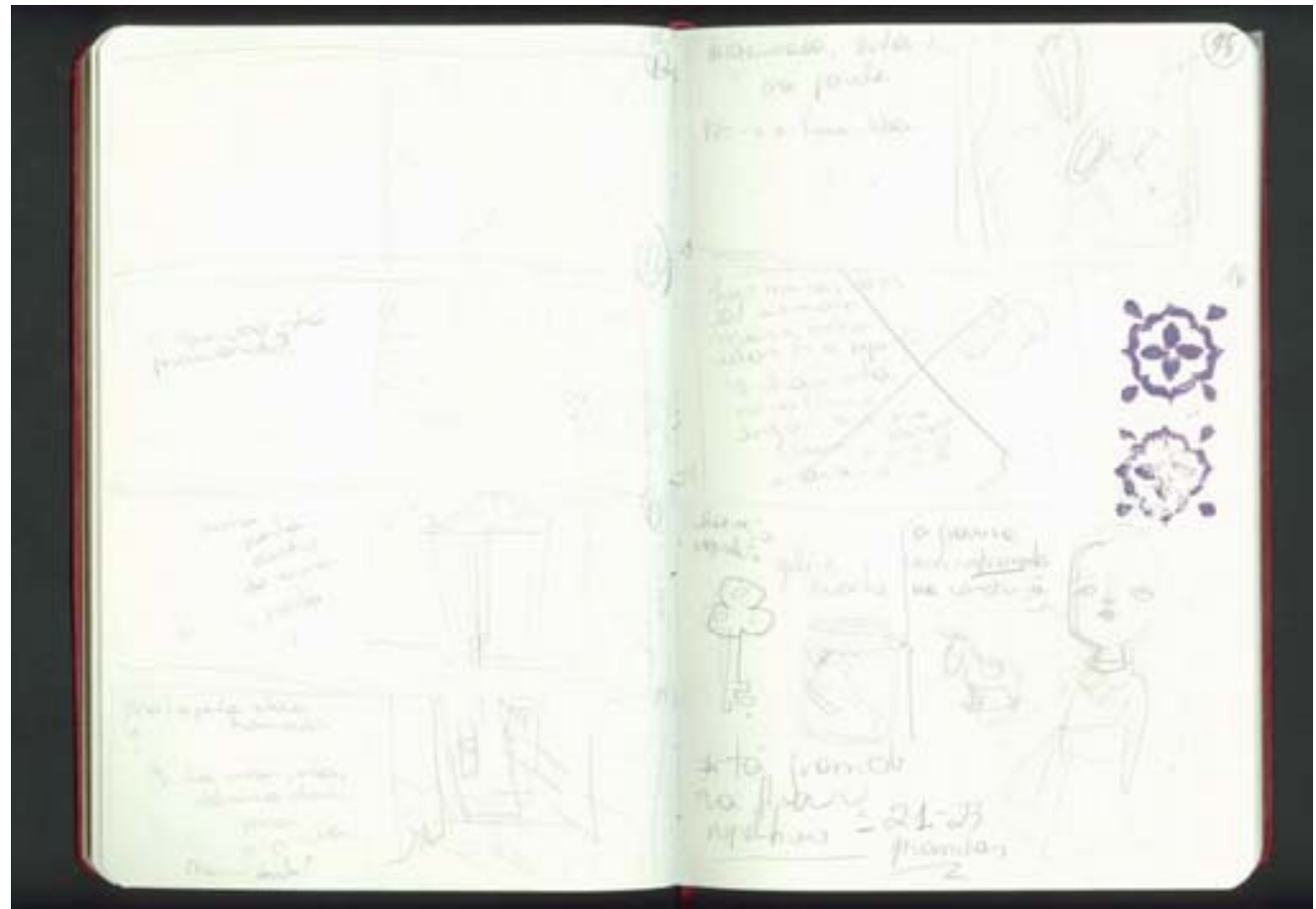


Figura 42



Figura 43 - Última dupla de páginas com as miniaturas. Ao final, cheguei ao número de 32 páginas duplas, o que ainda estava além do desejado.



Figura 44 - Mais uma imagem de referência, também de uma torre de castelo, e desenhos da Princesa e outros personagens apontam para elementos que viriam a figurar na versão final da história.

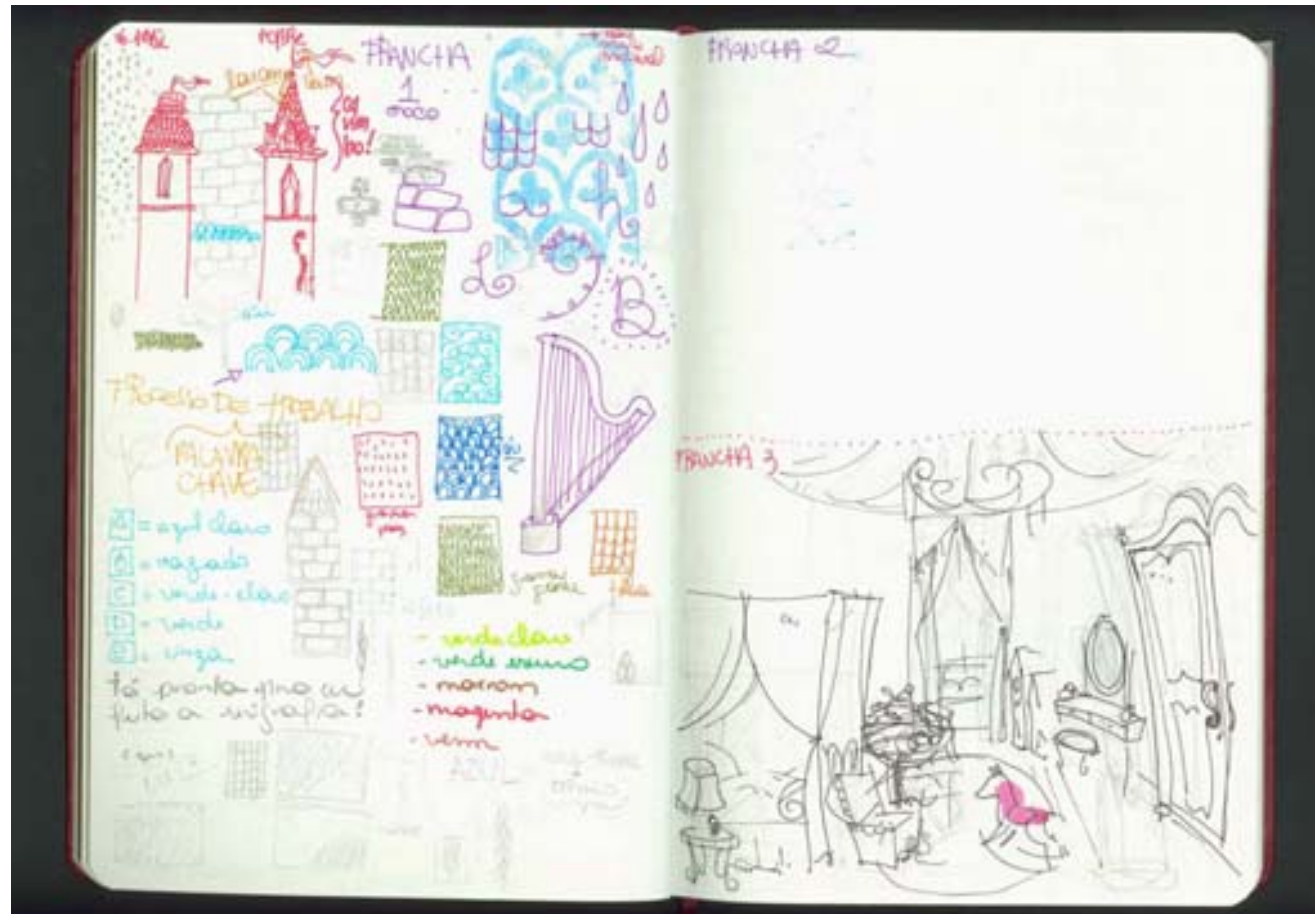


Figura 46 - Possíveis desenhos para os carimbos são expostos, assim como o rascunho da disposição das figuras em uma das ilustrações (ou, como colocado no diário, “prancha” – dupla página)

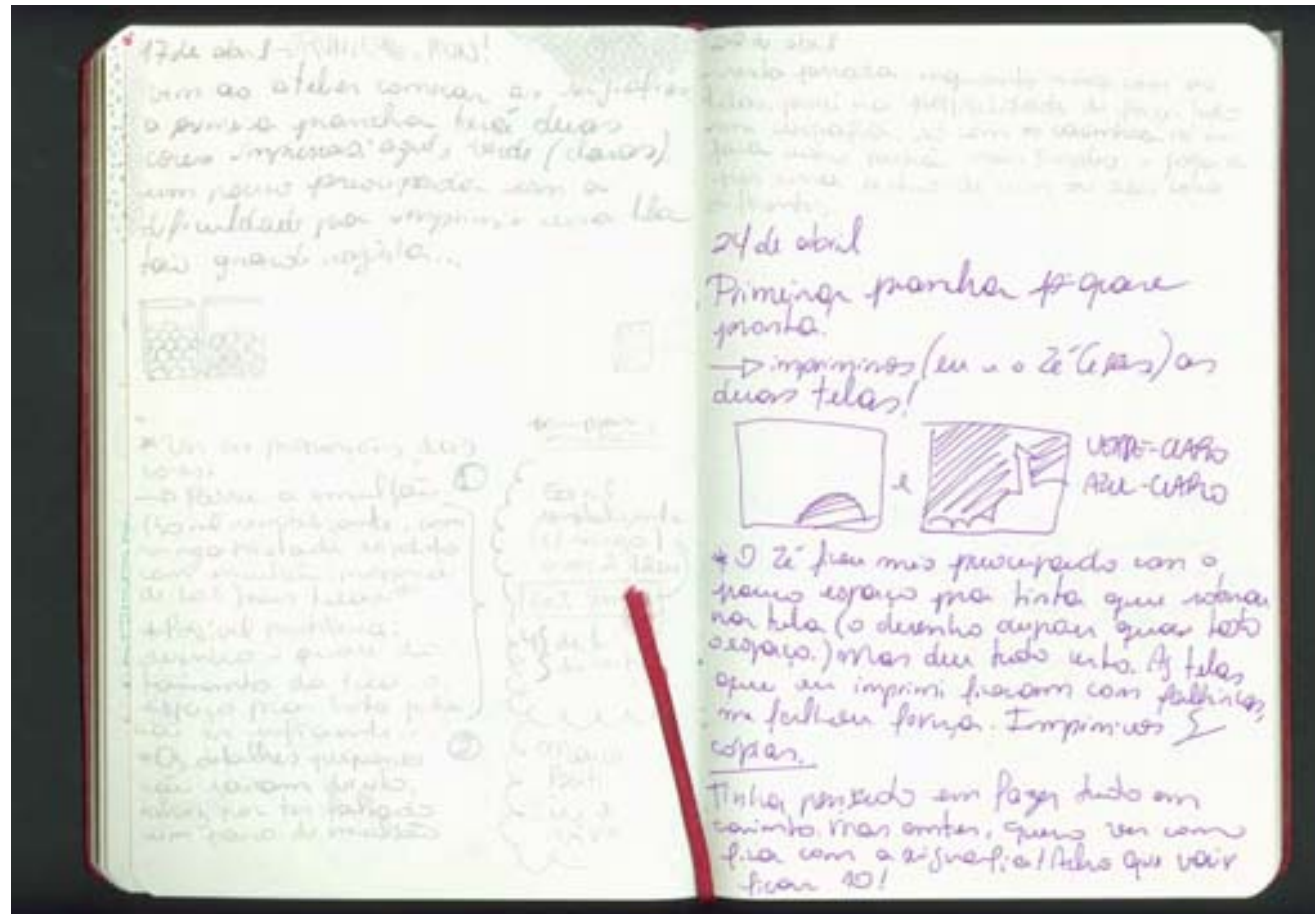


Figura 47 - São feitos os primeiros comentários sobre o início do processo, ainda na primeira tentativa, com o uso da serigrafia para aplicação das cores uniformes.

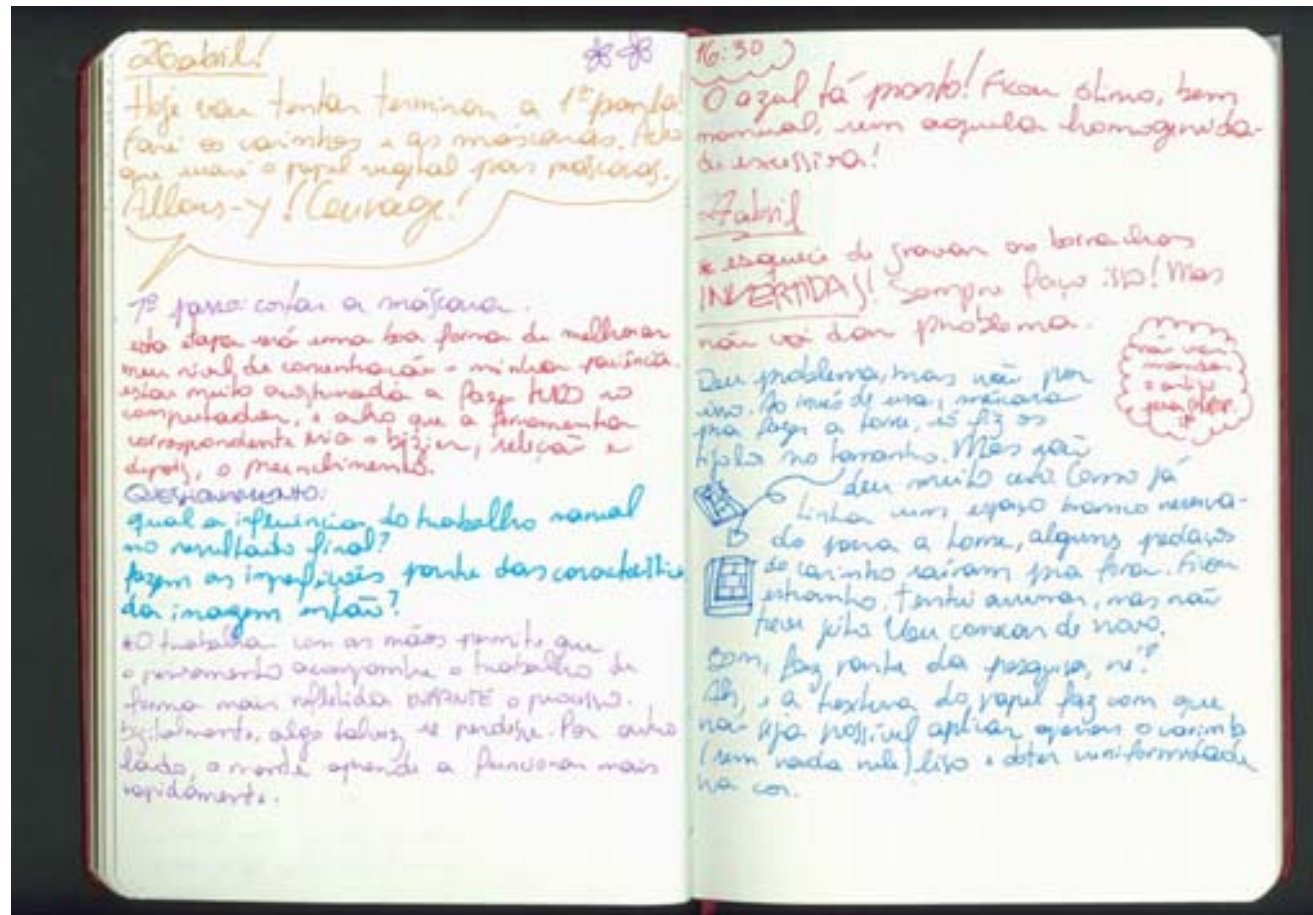


Figura 48 - Continuação dos comentários e observações sobre o processo de trabalho em serigrafia, assim como relato algumas dificuldades com a gravação de uma matriz de borracha.

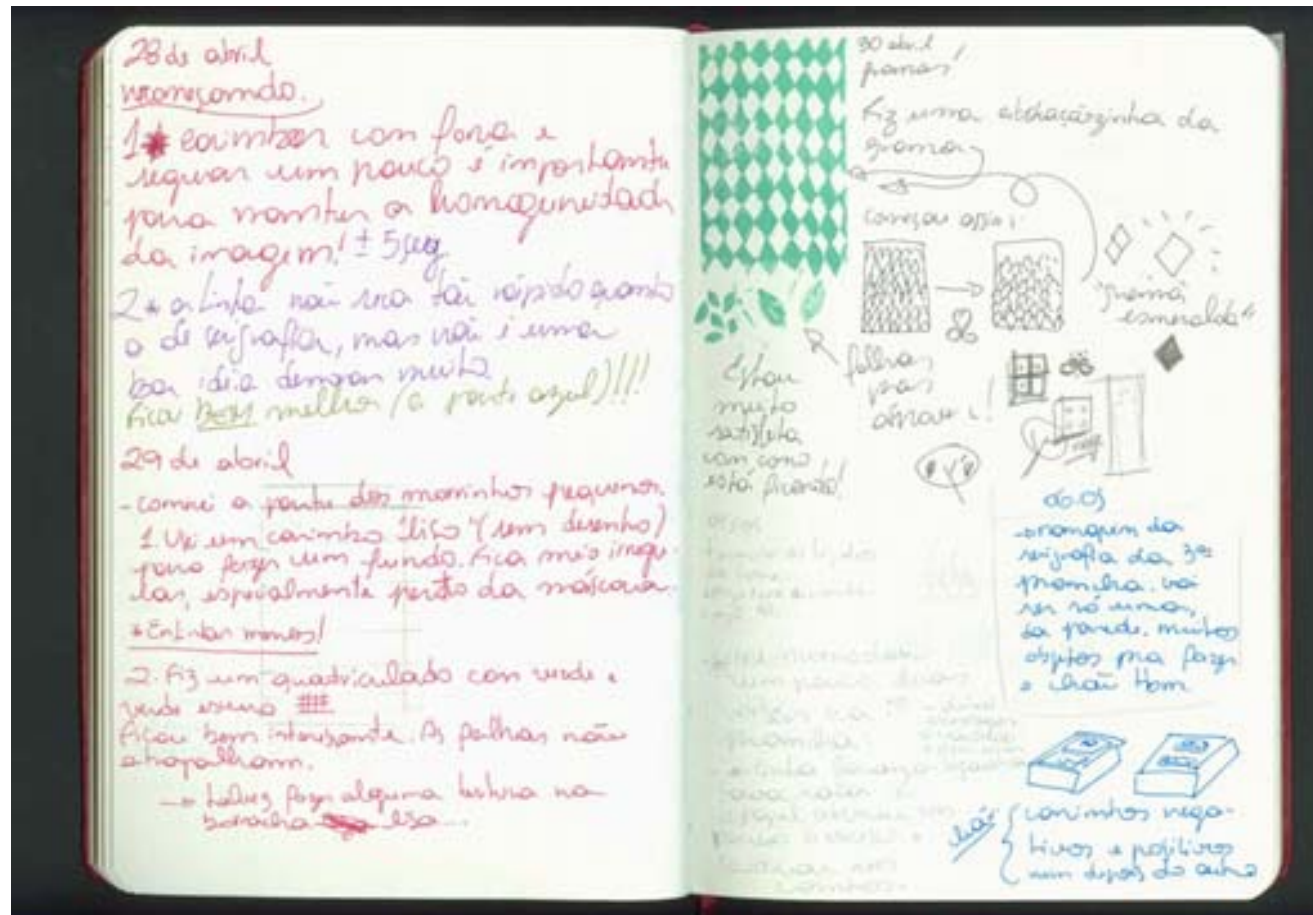


Figura 49 - Com o início do processo de trabalho, faço as primeiras observações sobre o processo de aplicação dos carimbos.

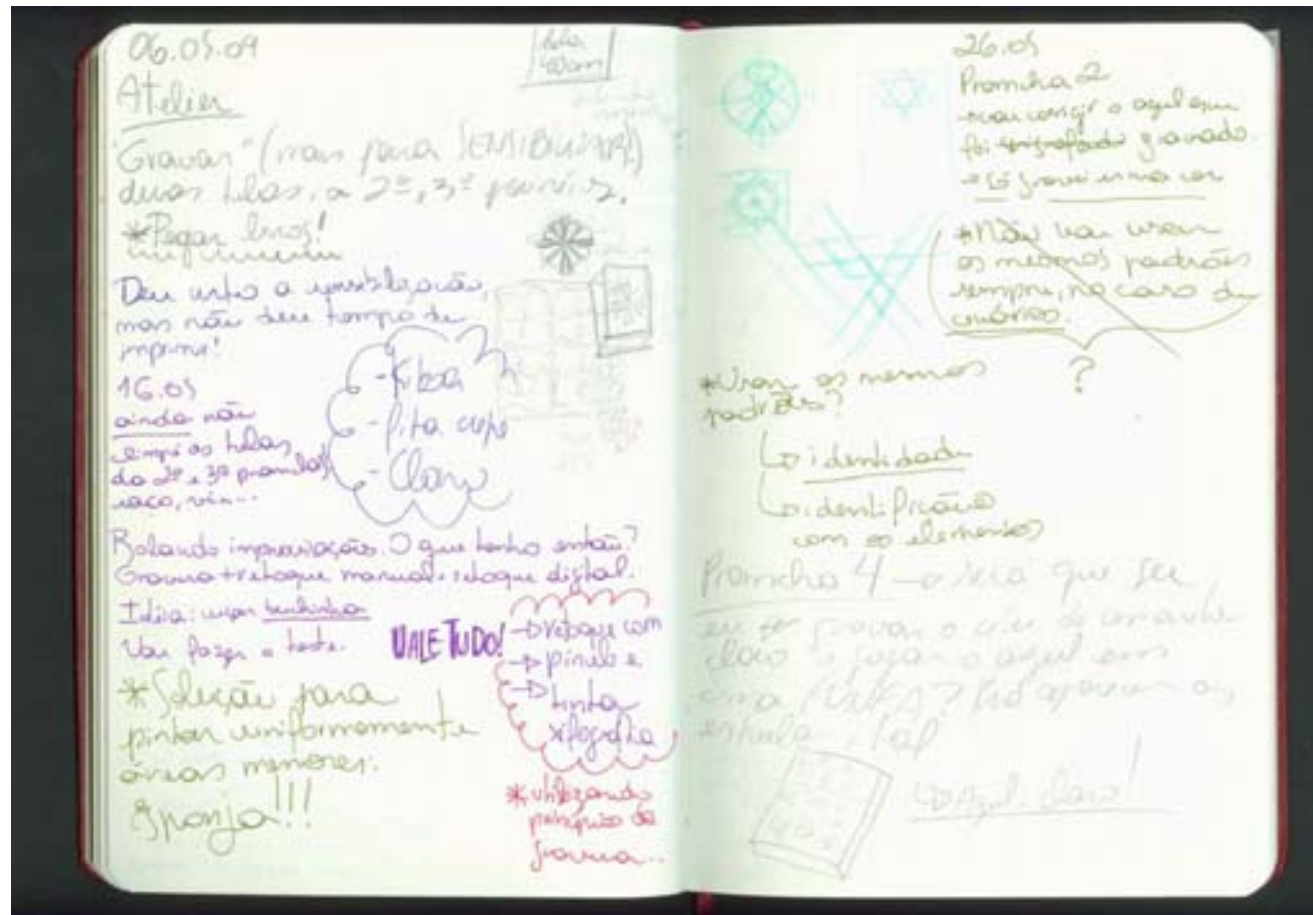


Figura 50 - Continuam aqui as colocações sobre possibilidades dos materiais, assim como descrevo o que acontecia no momento – ainda estava a tentar o uso da serigrafia, mas os resultados estavam ficando aquém do desejado.

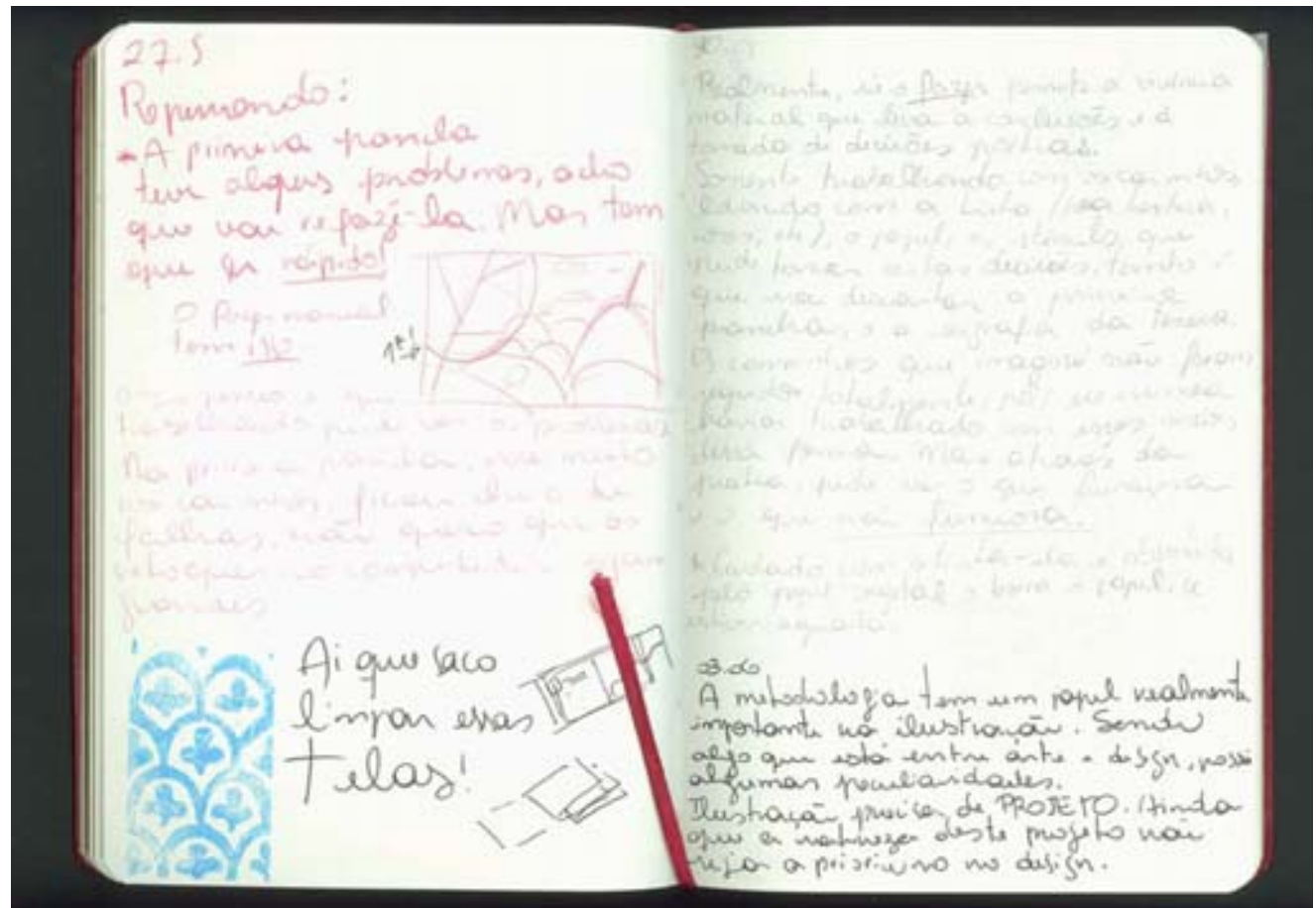


Figura 51 - Novamente, apontamentos sobre o trabalho com serigrafia. A partir deste momento começo a repensar o uso da serigrafia para preencher as áreas de cores sólidas. Realizo também uma reflexão sobre como o fazer artístico permite a evolução do processo de trabalho.

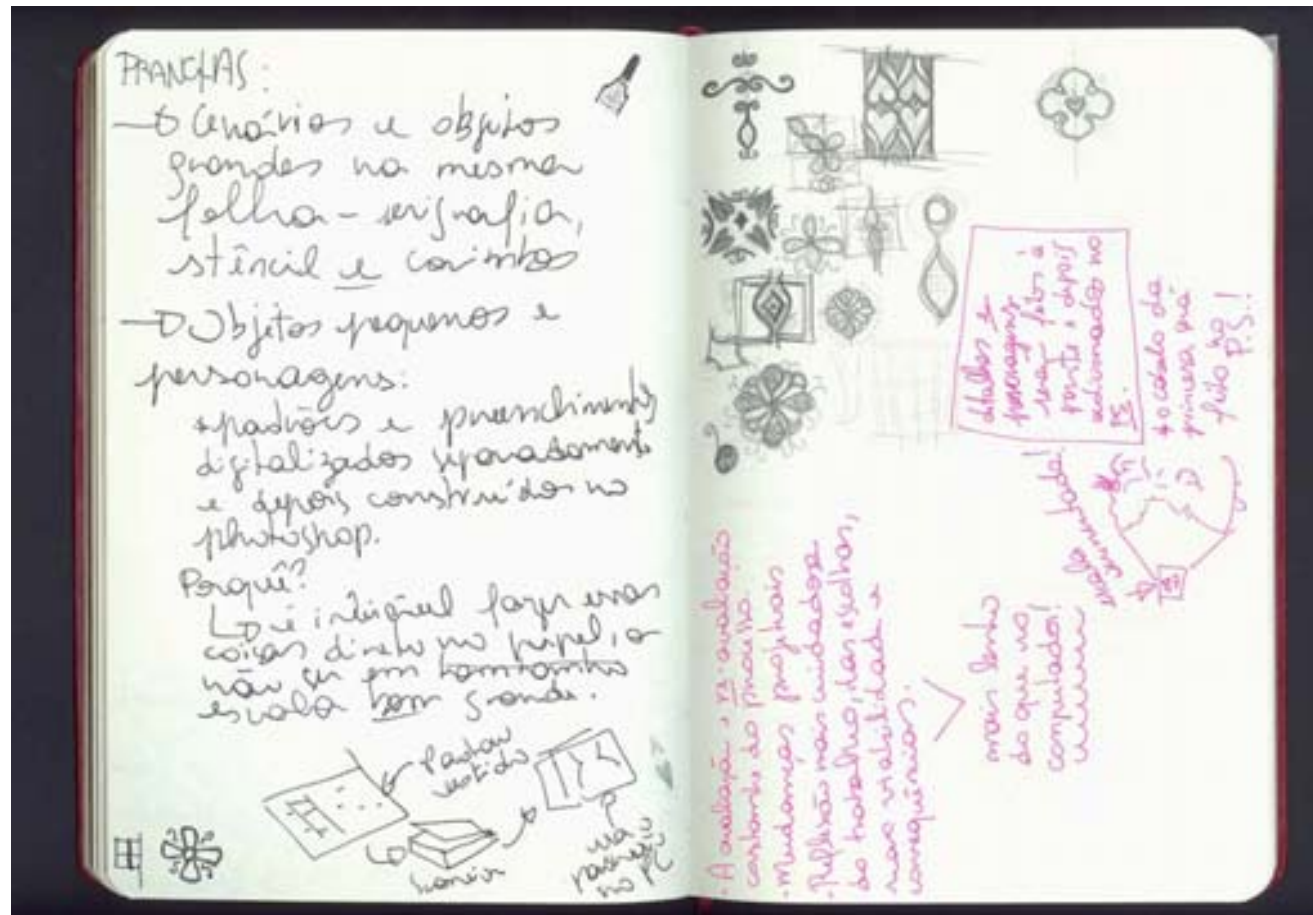


Figura 52 - É tomada a decisão do uso de formas com maior grau de simplificação e poucos detalhes, assim como exponho mais alguns rascunhos de idéias para padrões.

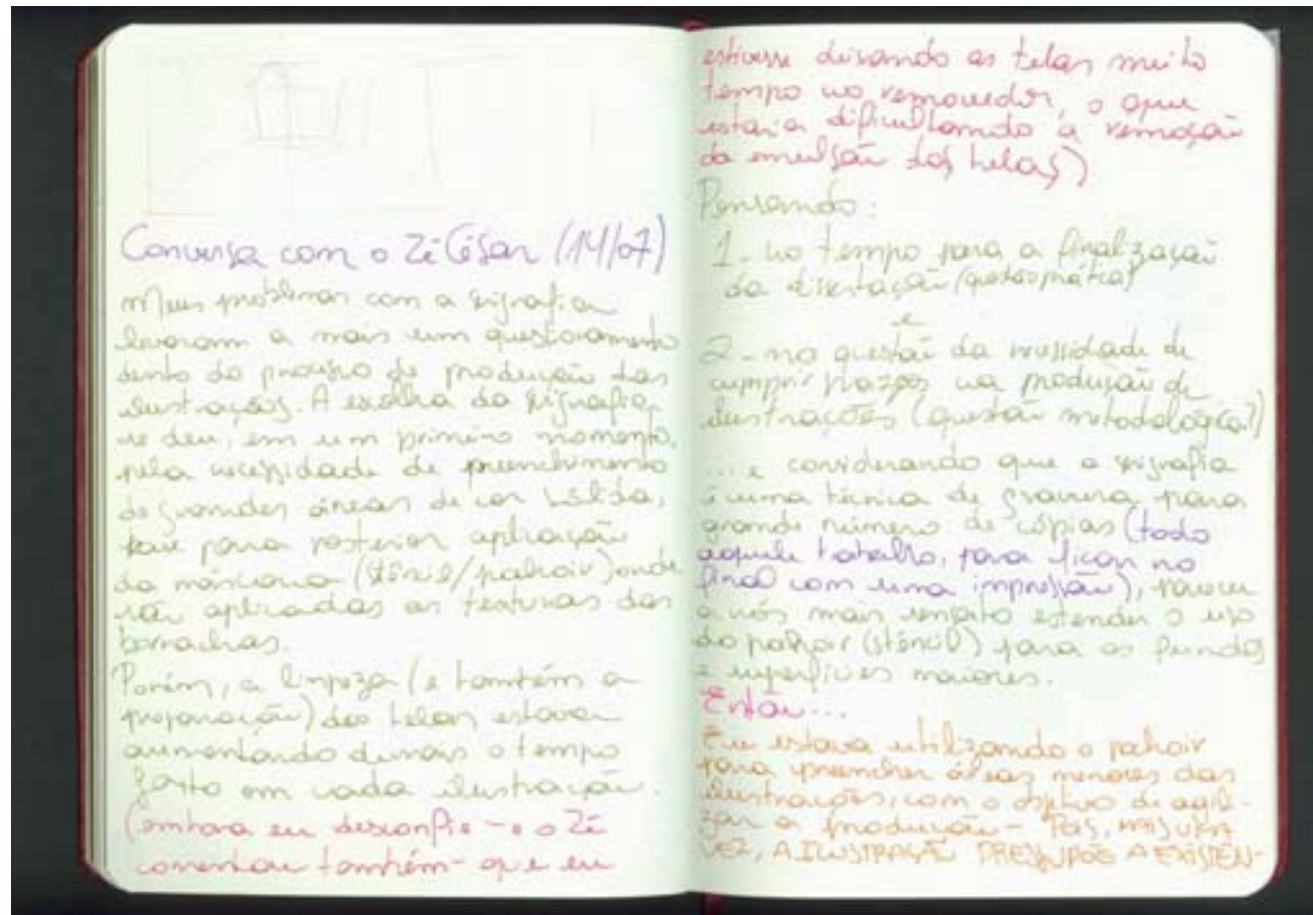


Figura 53 - Nestas páginas, segue o relato de uma conversa esclarecedora com meu orientador, o prof. Dr. José César Teatini Clímaco, sobre as questões envolvendo o uso da serigrafia.

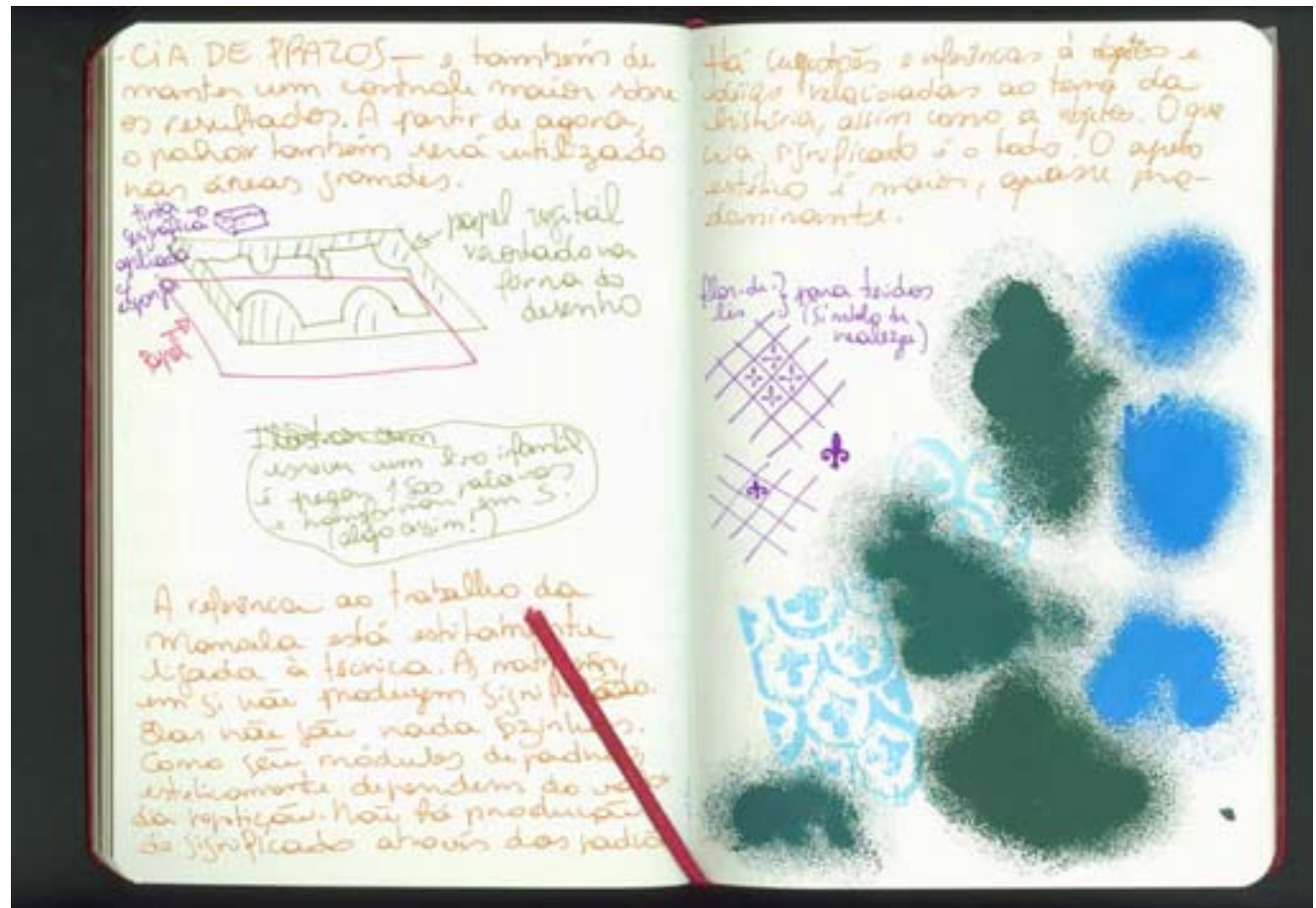


Figura 54 - A utilização do *pochoir* é então colocada como um modo mais eficiente de realizar a pintura dos fundos. Esta decisão foi tomada também pela maior velocidade e praticidade do processo; controlar o resultado através desta técnica se mostrou mais eficaz.

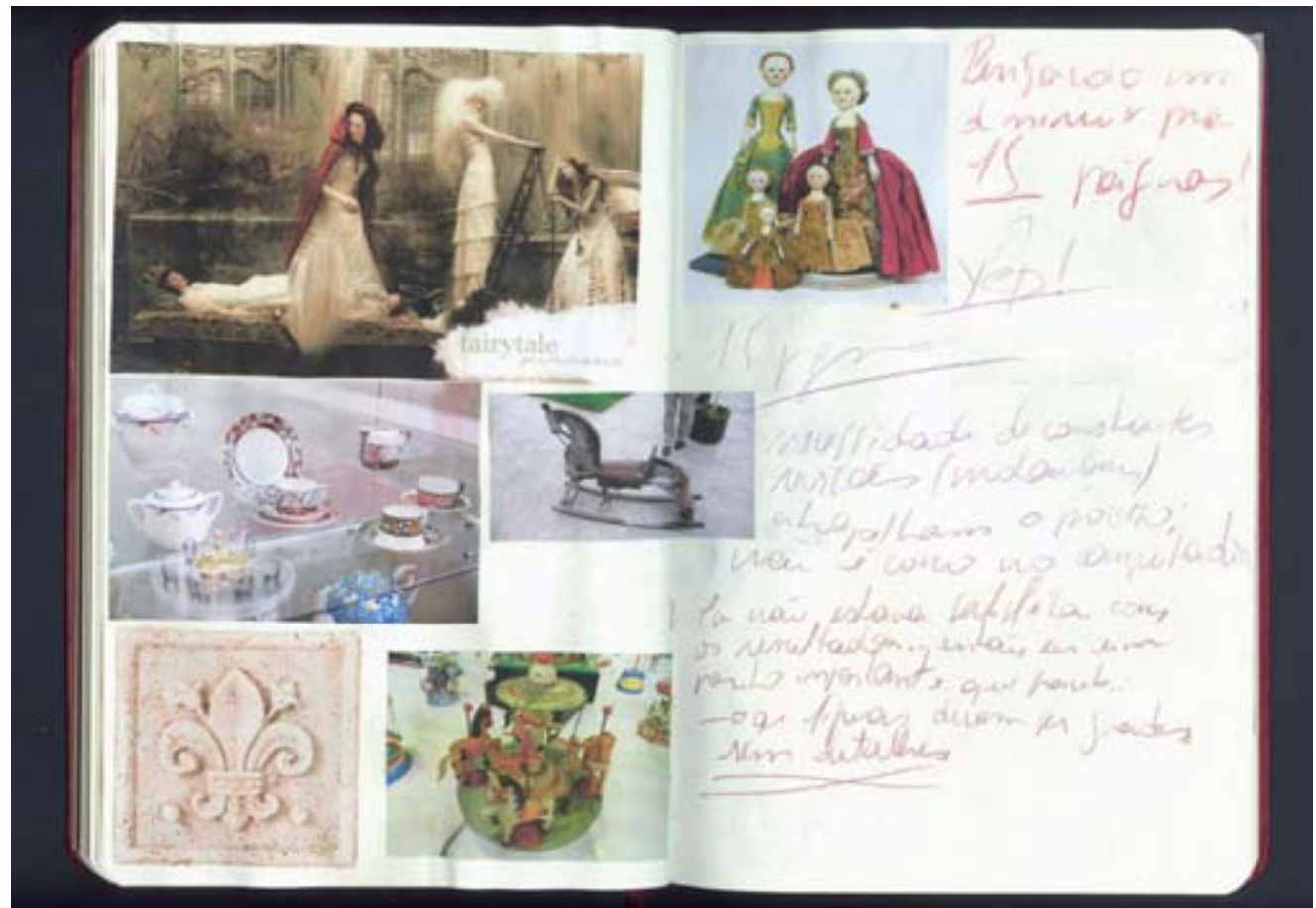


Figura 57 - Algumas imagens de referência, inspirações diversas, são colocadas a fim de auxiliar na concepção das ilustrações.

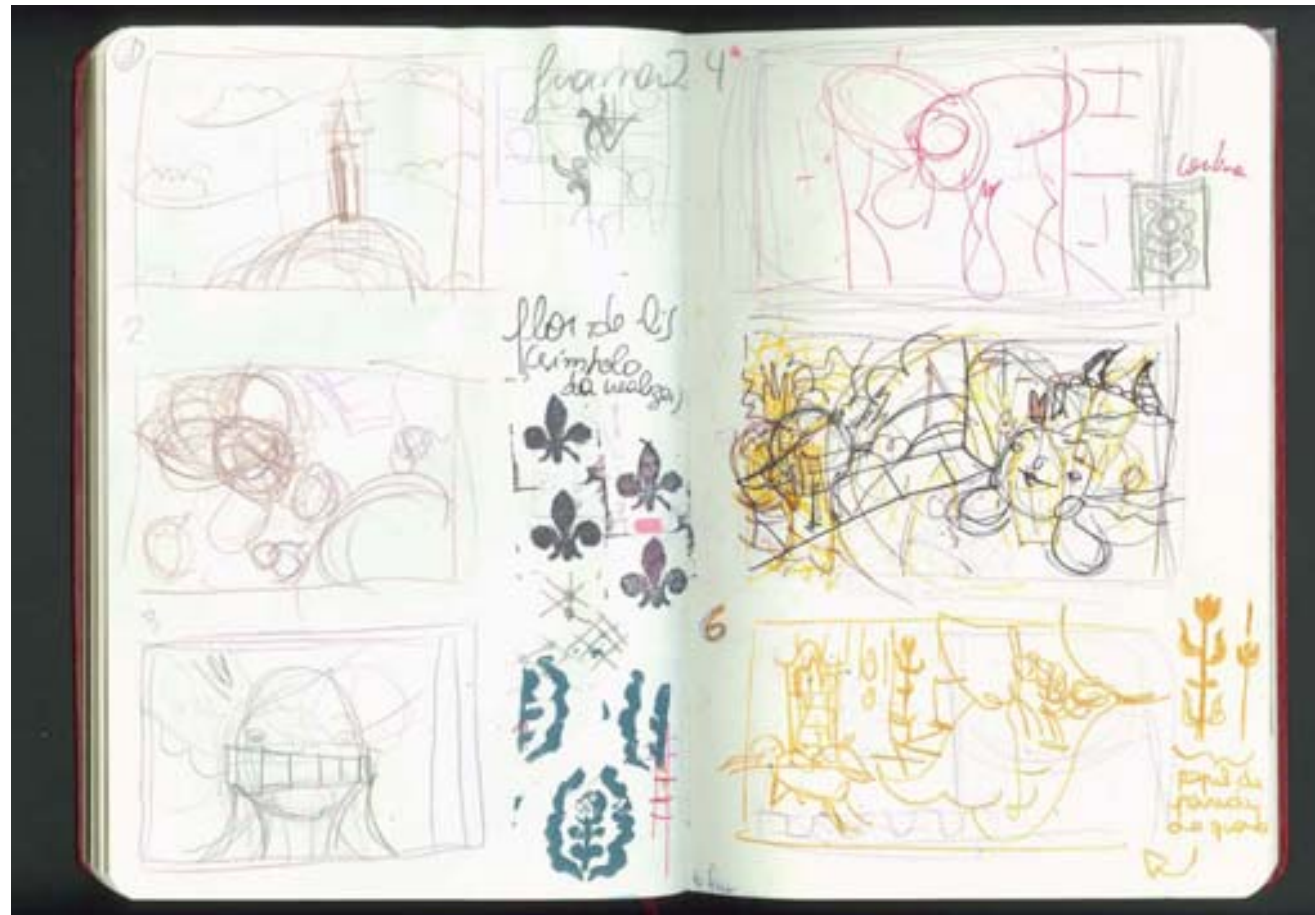


Figura 58 - Neste momento, começo a desenvolver as miniaturas da versão final da história, assim como das ilustrações. Estes rascunhos serviram de guia durante todo o processo de criação de cada ilustração.

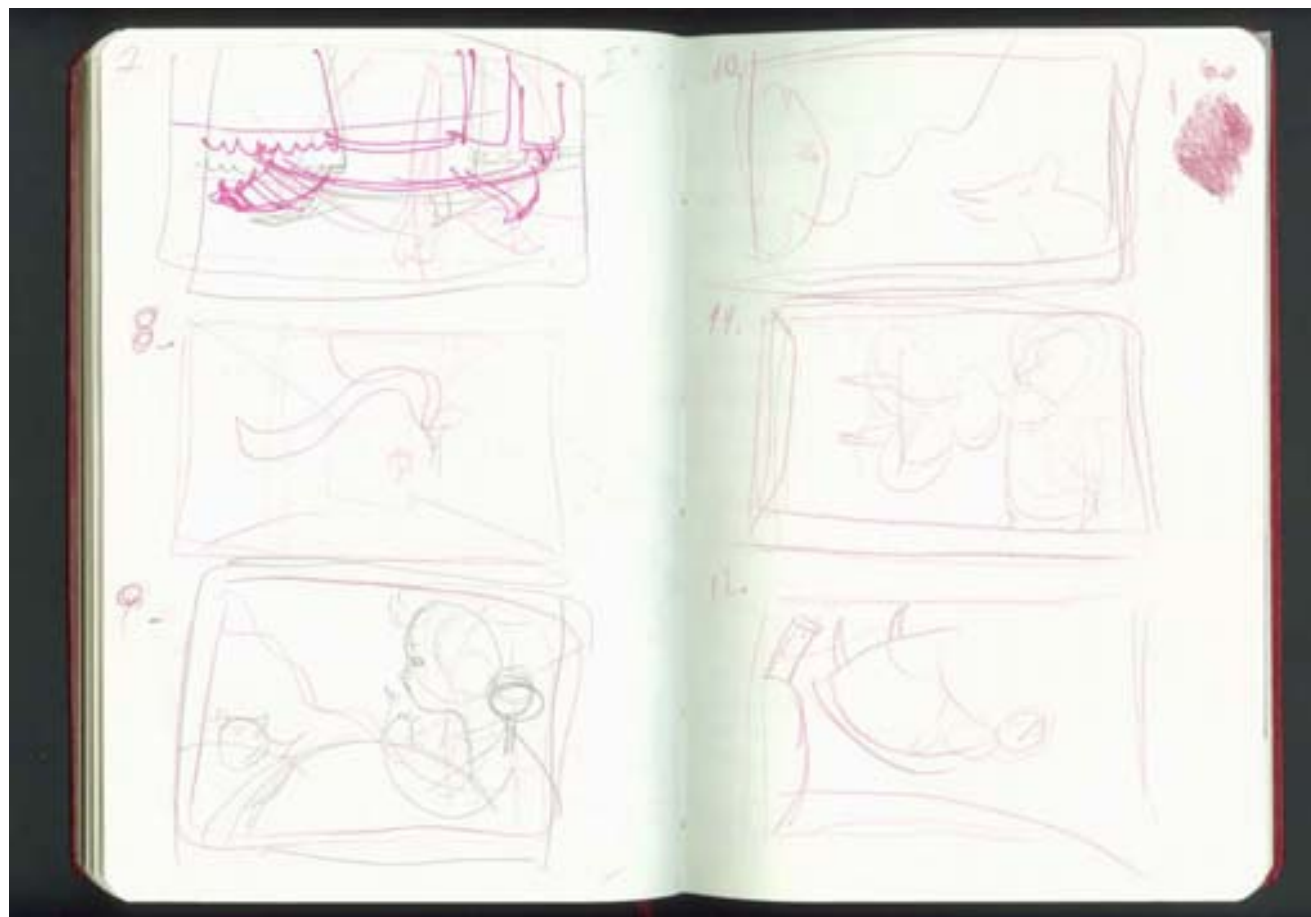


Figura 59 - Continuo aqui com o desenvolvimento dos rascunhos das pranchas.



Figura 60 - Colocações de algumas decisões pontuais dividem espaço com as últimas miniaturas das ilustrações do livro.



Figura 61 - Aqui coloco o desenho de um objeto – uma prateleira de livros – e observações sobre como acrescentar os detalhes nas ilustrações, assim como mais um teste de padrão.

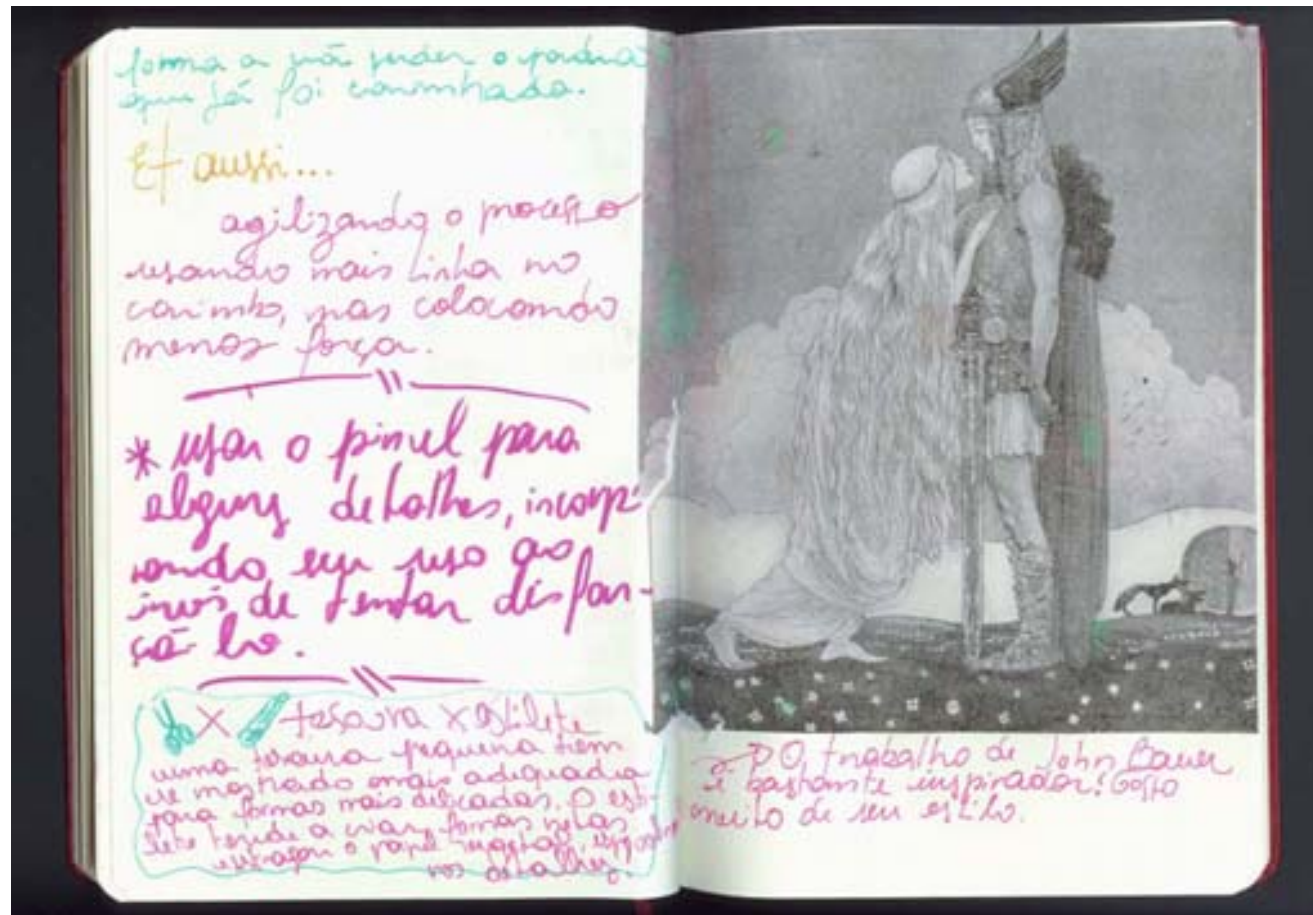


Figura 62 – Nestas, que são as últimas páginas, faço observações pontuais sobre o uso das tintas, do pincel para detalhes e dos instrumentos para corte de papel. Como inspiração, anexe a imagem de uma ilustração de John Bauer (1882-1918).

Reproduzindo manualmente os princípios de uma estética digital

A idealização do que viria a ser minha produção em poéticas visuais para esta dissertação de mestrado ocorreu durante um momento muito específico de meu percurso como ilustradora, em que eu desenvolvia uma práxis e uma estética próprias para meu trabalho, muito embora a idéia de “estilo” dentro da ilustração deva ser vista com reserva, pois este tende a ser um termo bastante reducionista (SALYSBURY, 2007), já que, para o ilustrador, a referência do texto e de seu universo deve ser maior do que aquela de sua linguagem ou estilo próprio.

(...) the very essence of the work of illustrators demands that they most often work to communicate the styles of people other than themselves – the distinct qualities of the authors of the text they illustrate as expressed in those texts. Illustrators are subsidiary artists, their work a parasite on work that already exists. (NODELMAN, 1988, pg. 79)

É preciso atentar para o fato de que o ilustrador precisa trabalhar o livro como uma obra única, fechada, tendo sempre em mente que cada história possui suas peculiaridades e estas precisam ser expressas em termos visuais da maneira que convier àquilo que esta no texto. Sendo assim, embora eu estivesse de fato desenvolvendo em meu “estilo” o uso de padrões modulares repetidos à época de meu ingresso no PPGCV, este foi aplicado em diversos graus dentro dos trabalhos desenvolvidos neste período. Agindo assim, evita-se um excesso de uniformidade no conjunto de trabalhos, algo que obviamente depõe contra: é a capacidade de desenvolver uma linguagem própria que se molde a cada

demanda específica, sem perder a identidade, mas também sem resultar em uma estética repetitiva e engessada, que possibilita a um ilustrador atingir o equilíbrio entre estilo e demanda do texto dentro de seu trabalho. Com esta questão em mente, tomei a decisão de dar continuidade em minha dissertação a esta pesquisa informal, realizada digitalmente com o uso do *software AdobePhotoshop*, aplicando uma metodologia semelhante, apenas com a mudança de materiais. Isto se deu em função de um desejo de compreender com maior profundidade as diferenças entre a criação de uma ilustração com o uso de ferramentas digitais, e aquela feita com ferramentas tradicionais, sempre utilizando os elementos de linha, cor, volume, superfície e luz da mesma forma, tanto esteticamente quanto poeticamente. Esses elementos são determinantes para a estrutura de qualquer imagem (CASTANHA, 2008), por isso estabeleci como ponto de partida a manutenção destes como forma de facilitar o processo de reflexão. Para reproduzir analogicamente este processo de criação, ou seja, este “modo de estar atento aos problemas pictóricos que vão surgindo à medida que o trabalho se desenvolve” (BAXANDALL, 1985), escolhi a gravura, mais especificamente um processo análogo à linoleografia, caracterizado pela utilização de borrachas de vinil de 5,5x3,5cm como matrizes para a gravação para criar os padrões, e o *pochoir*³³ para aplicação das camadas de cores uniformes nas figuras. Porém, antes de selecionar o *pochoir* para tal, realizei alguns testes com o uso de serigrafia com a mesma finalidade. Os resultados, no entanto, foram insatisfatórios, pelos seguintes motivos: o processo de serigrafia demanda uma série de procedimentos cujas dificuldades não se justificam caso a intenção seja fazer uma tiragem única. Ou seja, a técnica se tornou problemática para se produzir apenas uma cópia de cada ilustração, o que não era

³³ nr – O *pochoir*, ou técnica de molde vazado, “é a mais simples e intuitiva matriz por permeação (...) e o molde se caracteriza por ter partes abertas ou recortadas, por onde a tinta atravessa para chegar ao papel ou outro substrato que se coloque debaixo do molde.” COSTELLA, 2006, pg. 110

justificado sequer pelas dimensões das ilustrações (67x36,5cm) que não eram grandes o suficiente para inviabilizar outras formas de se realizar o preenchimento. Assim, descobri o *pochoir* como uma alternativa à serigrafia, que me permitiu um maior controle não apenas do processo em si, mas do tempo despendido. Antes porém de passar para a demonstração deste procedimento, se faz necessário previamente compreender o processo de ilustração digital que venho utilizando em meus trabalhos. Para tal, criei uma imagem a partir de parte do rascunho usado como referência para a finalização da nona ilustração do livro, aplicando de forma básica todos os passos do processo, para ser utilizada como exemplo a fim de facilitar a compreensão do processo digital assim como propiciar a visualização da comparação entre o digital e o manual. Este processo exemplificado a seguir foi ligeiramente simplificado, com a intenção de assim serem ressaltados seus princípios básicos, já que usualmente adiciono uma maior quantidade de detalhes de luz e volume nas ilustrações, assim como texturas em determinadas superfícies.

O processo digital



Figura 63 - Início o documento no *AdobePhotoshop*, com um primeiro *layer* (camada) com a imagem desenhada a lápis, para referência na criação das formas.



Figura 64 - Utilizando a ferramenta *bézier* (curvas), seleciono a forma a ser preenchida.

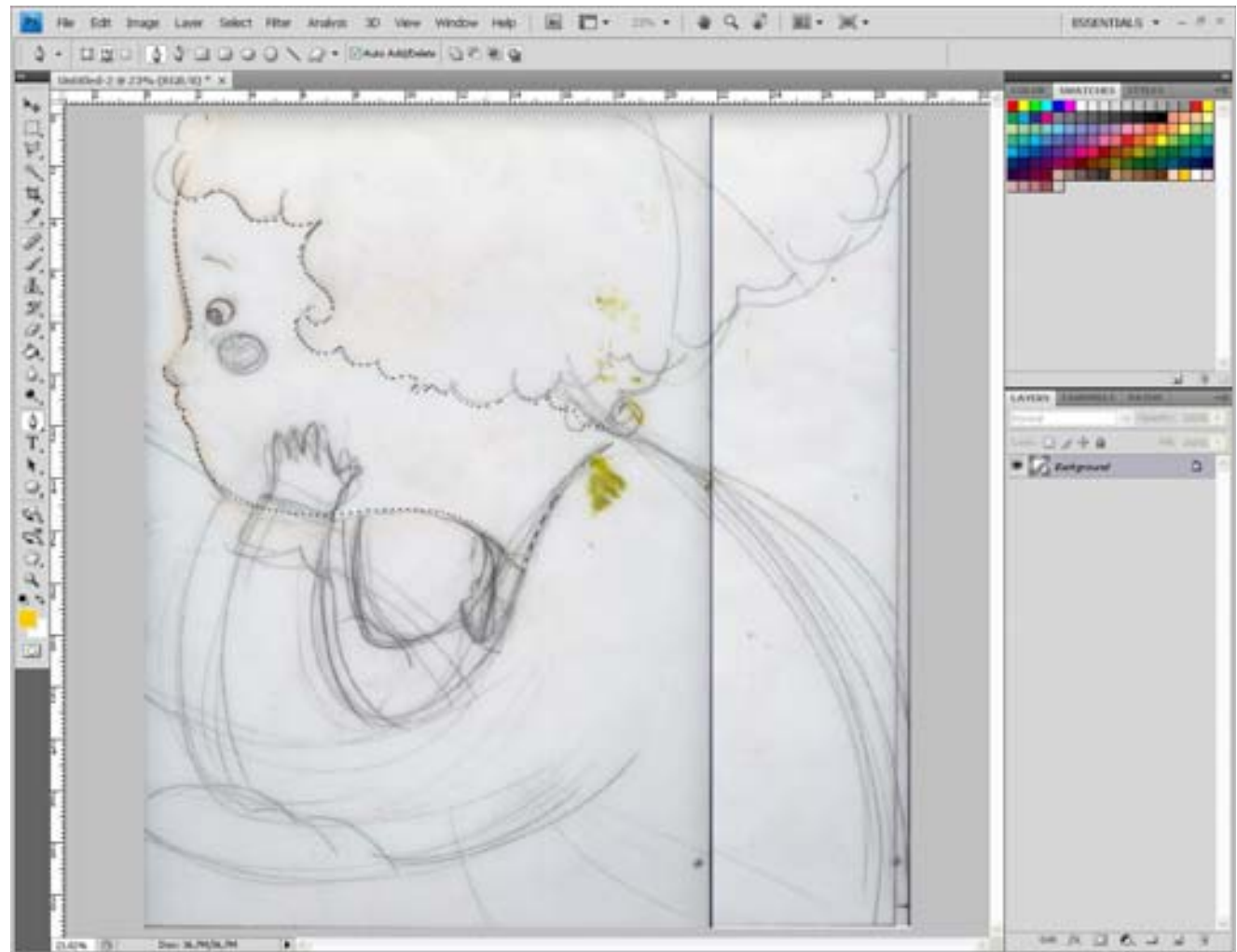


Figura 65 - A seleção é criada, abarcando no caso a forma do rosto e da mão da figura, que serão preenchidas da mesma cor.

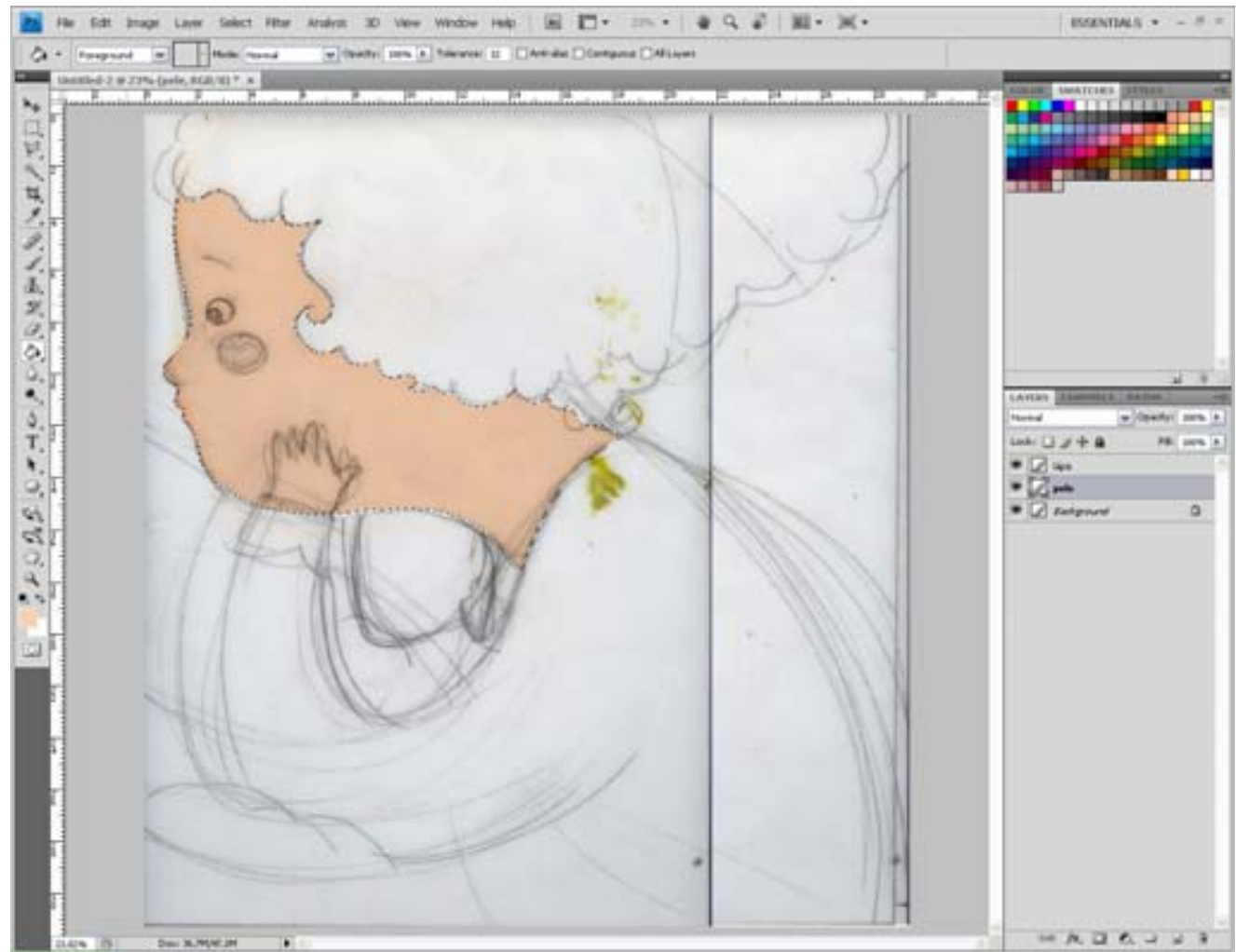


Figura 66 - É feito então o preenchimento com a cor adequada. É importante notar que cada forma preenchida deve possuir sua própria camada, para evitar a sobreposição dos preenchimentos.

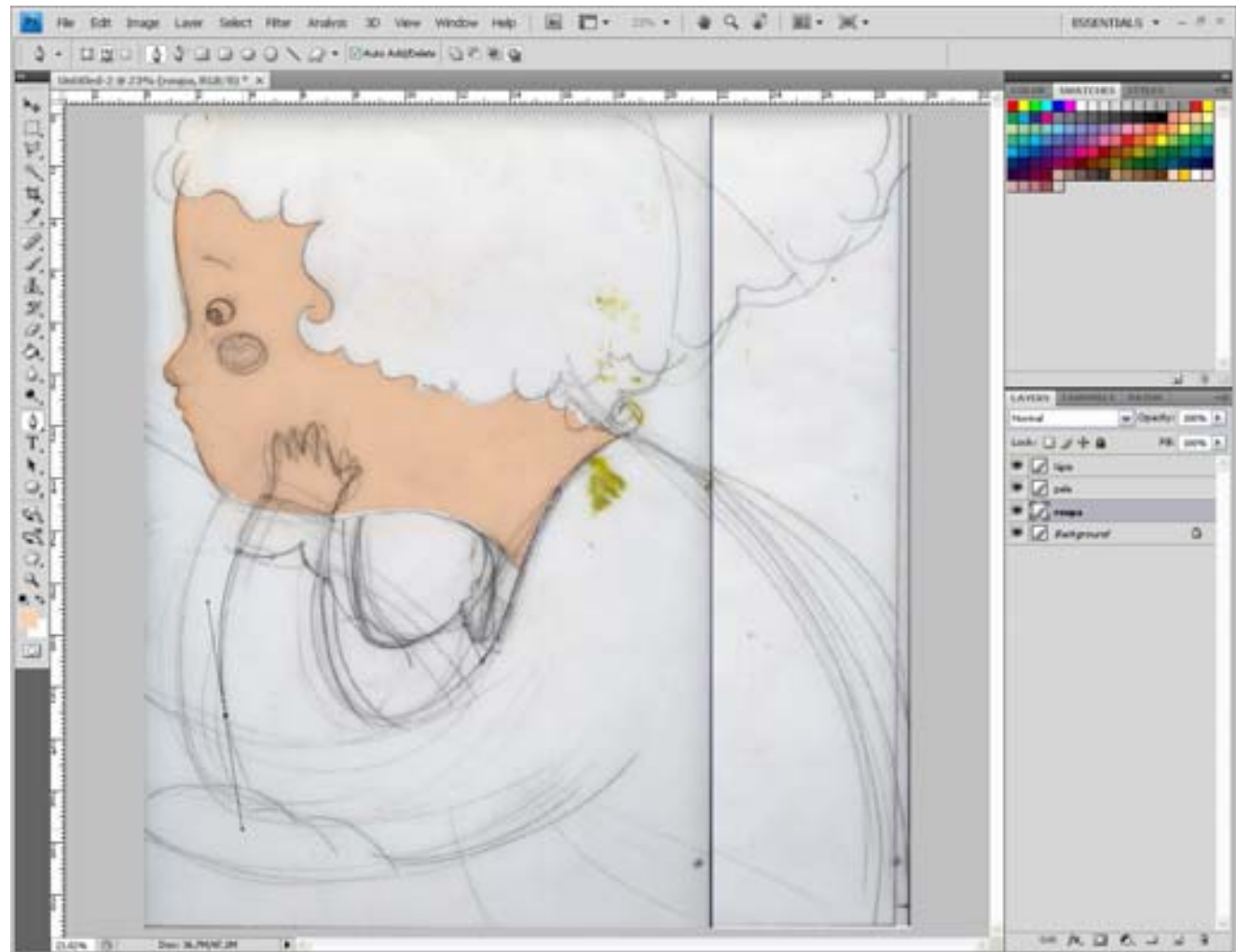


Figura 67 - Concluído o preenchimento da primeira camada, crio então outra, onde trabalharei o vestido da figura.

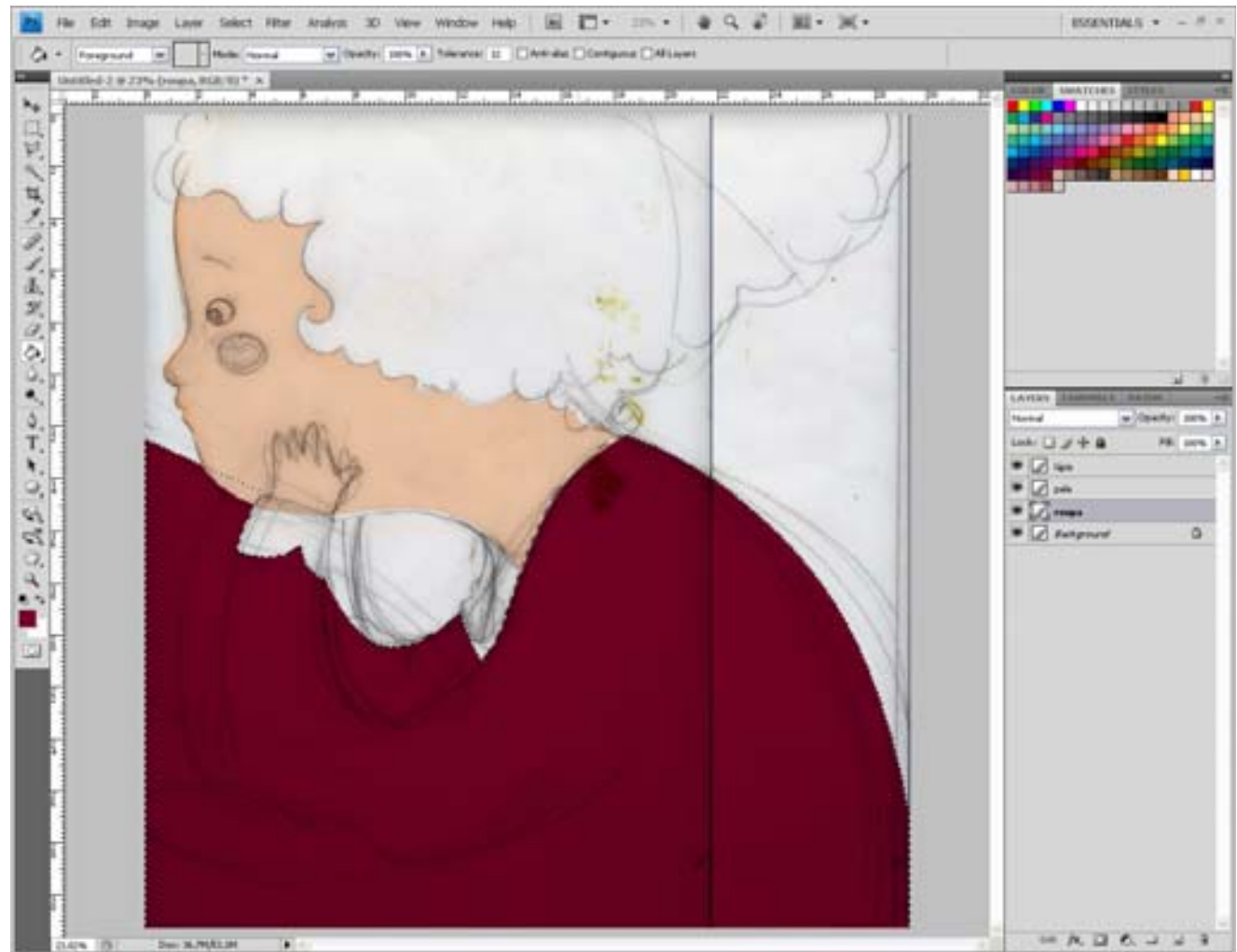


Figura 68 - Como na camada anterior, faço o preenchimento com a cor escolhida.

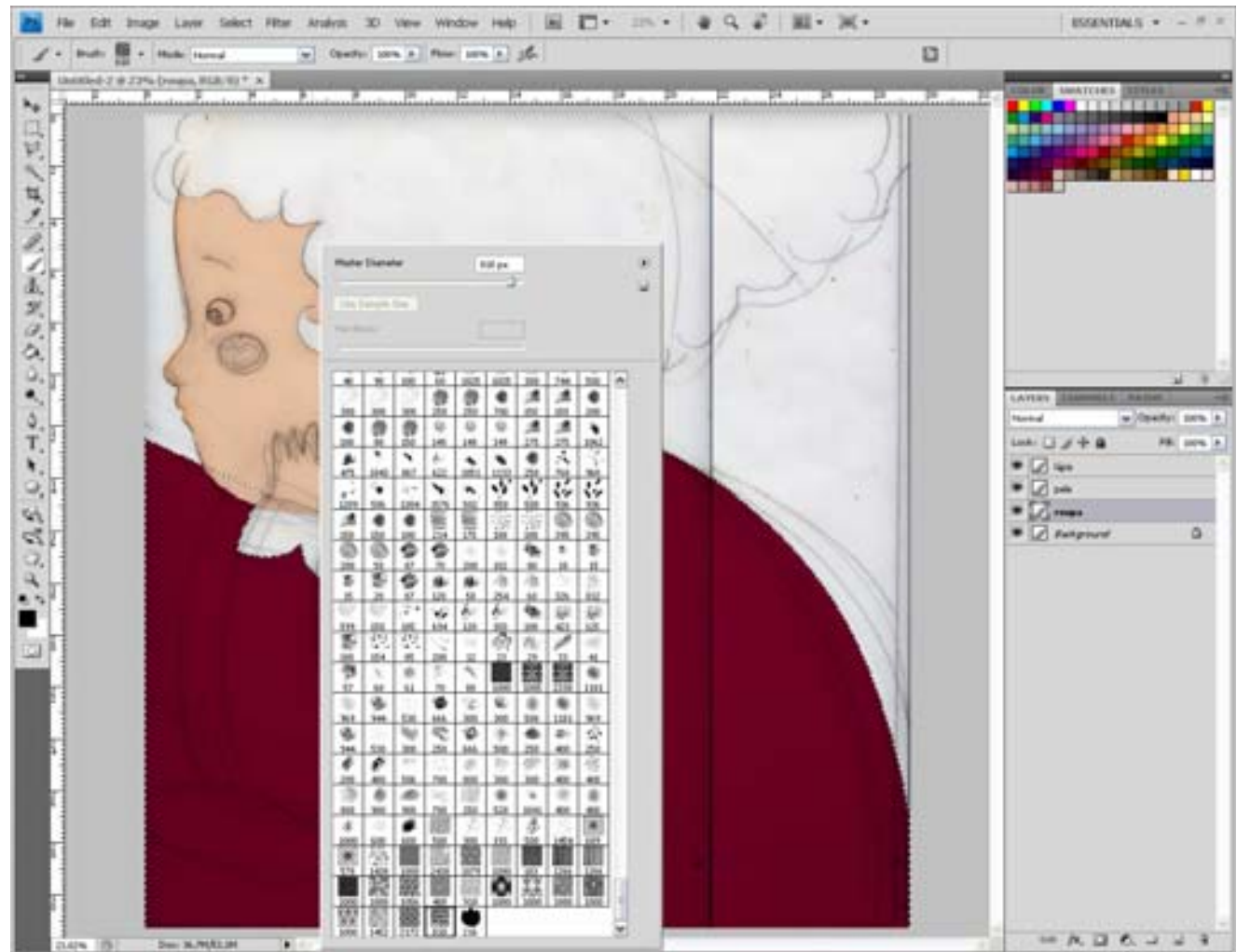


Figura 69 - Finalmente, escolho o *brush* (“pincel”) para aplicar o padrão, criado a partir do mesmo desenho daquele utilizado no carimbo ilustração feita para o livro.

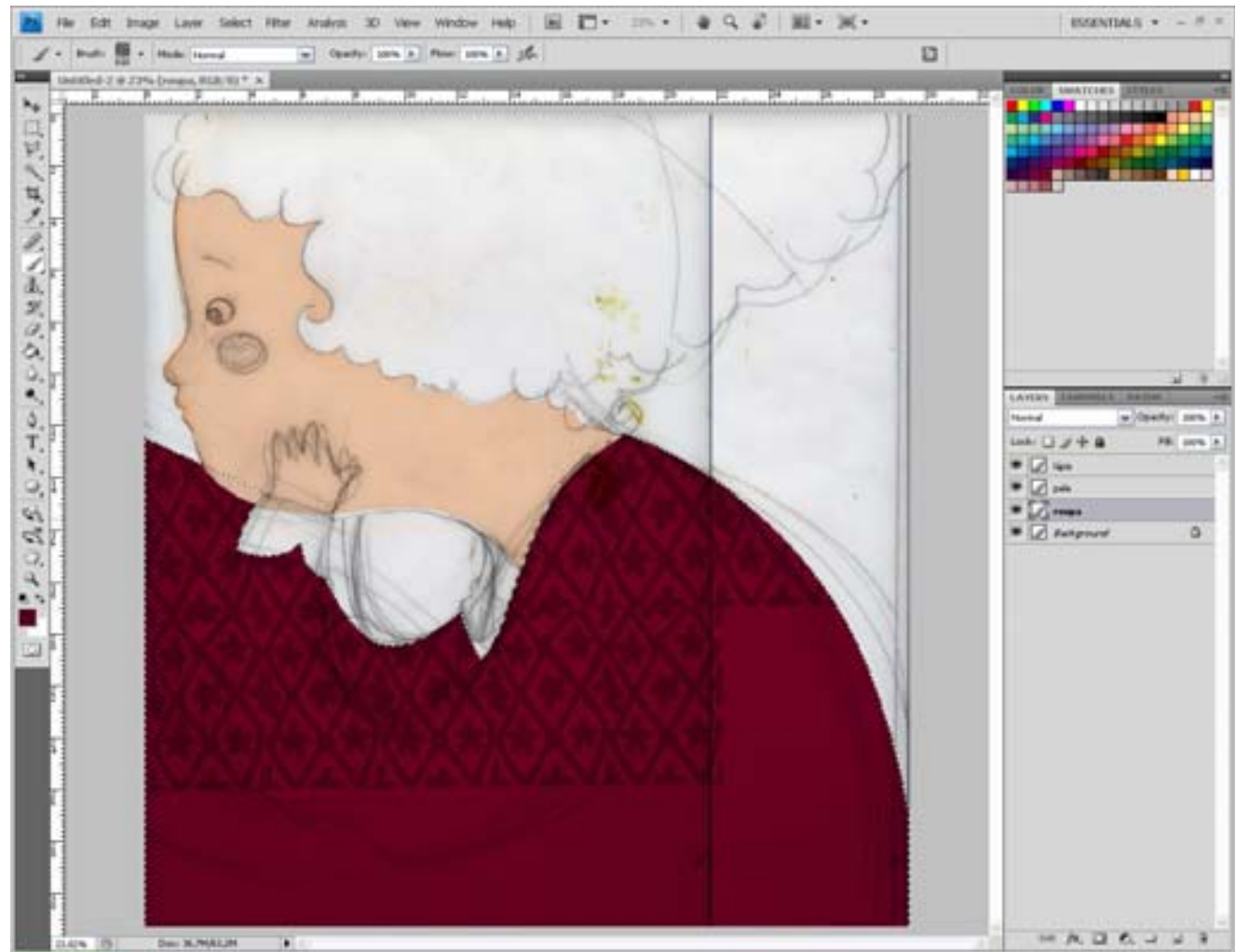


Figura 70 - A aplicação do padrão sobre o preenchimento uniforme é feita através da repetição de seu módulo linearmente, de cima para baixo, na horizontal e no sentido de leitura, até completar a forma.

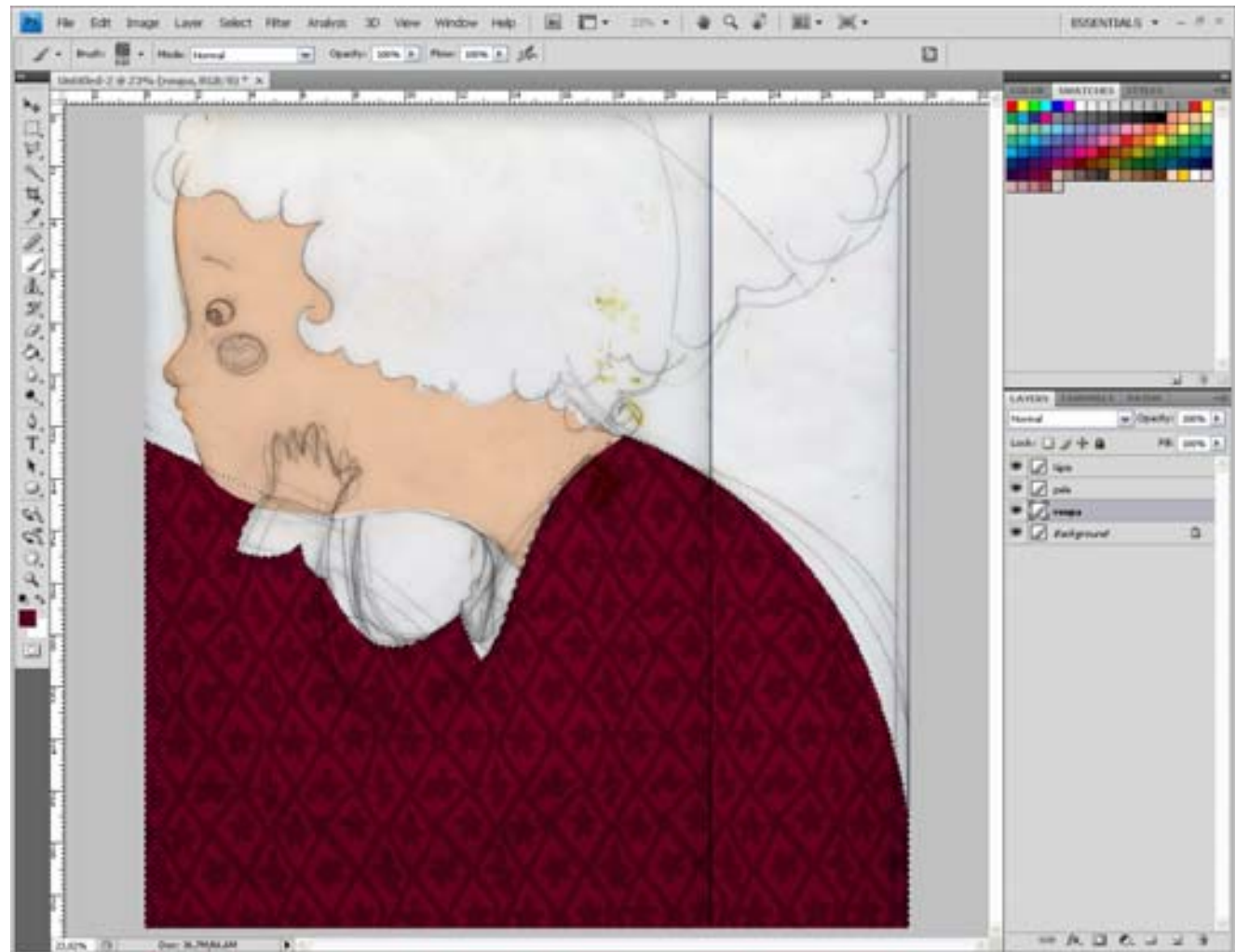


Figura 72 - É importante ressaltar que a seleção está o tempo todo “ativada”, agindo como uma máscara e isolando a forma do resto do desenho.

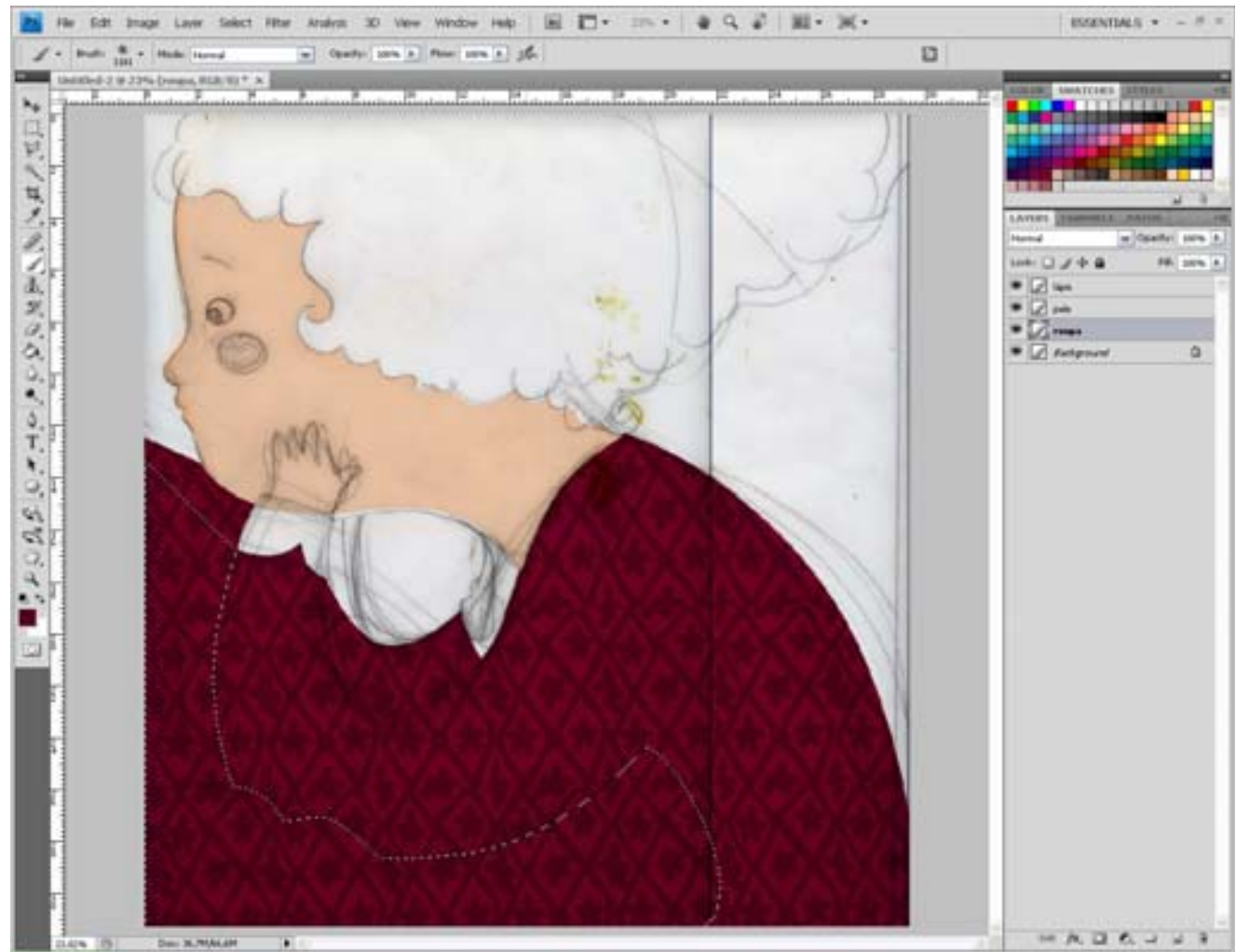


Figura 73 - A seguir, faço uma seleção para isolar parte do preenchimento do vestido, assim posso sombrear a parte fora da seleção e criar a diferenciação de cor que permitirá uma melhor visualização das formas.

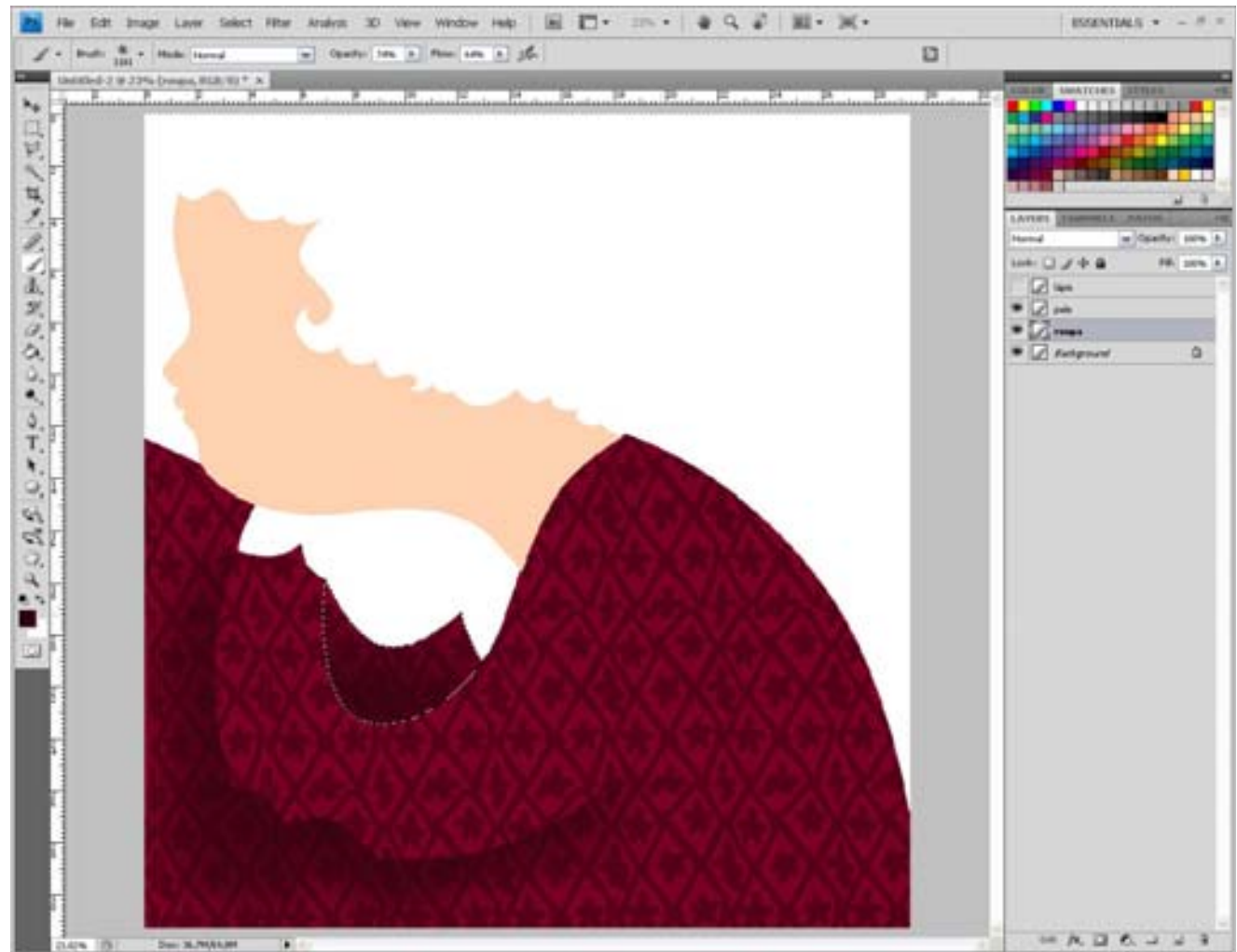


Figura 74 - Utilizo um *brush* em formato de pincel, aplicando um tom mais escuro de forma a ressaltar volume.

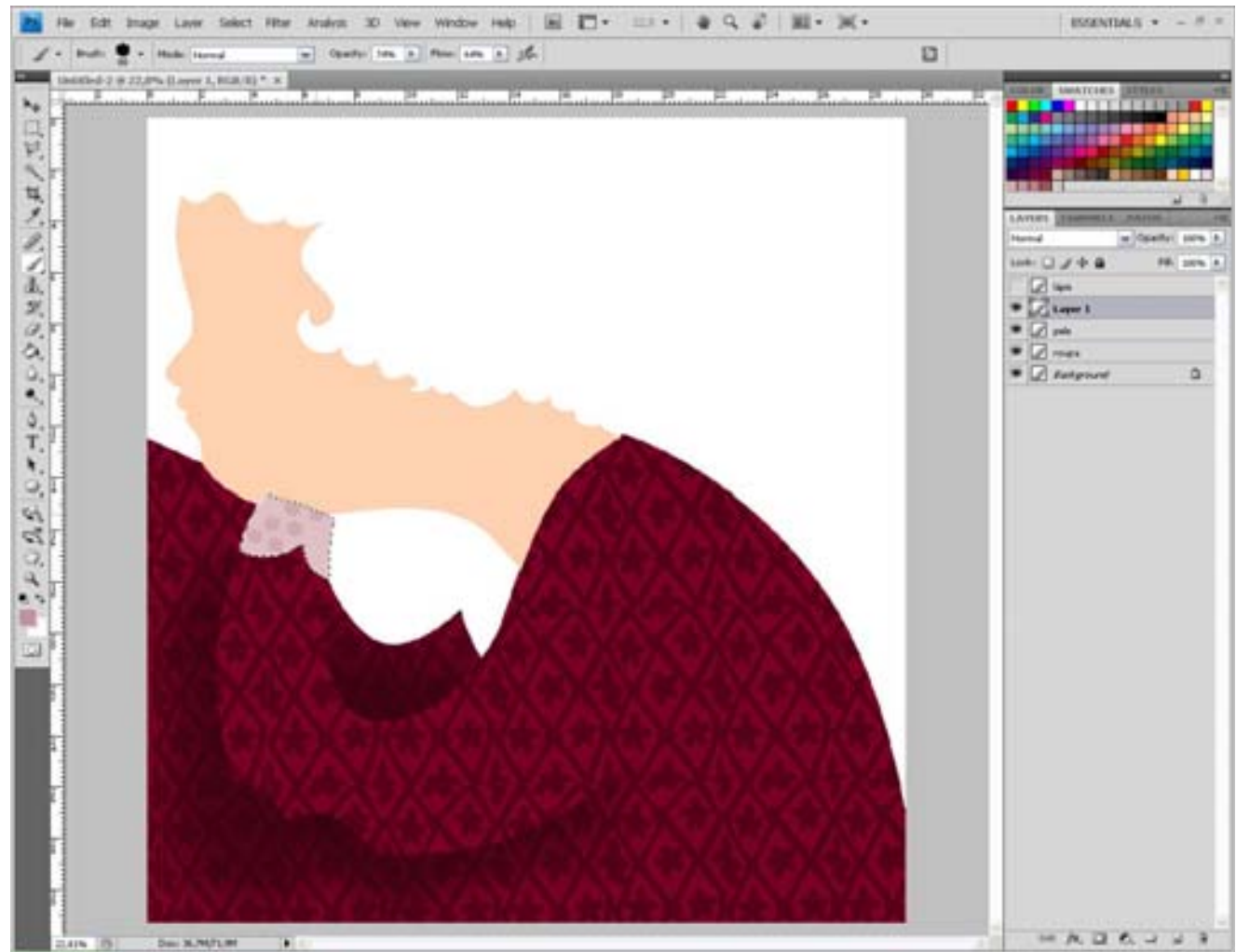


Figura 75 - Repito o mesmo processo em outras partes da figura.

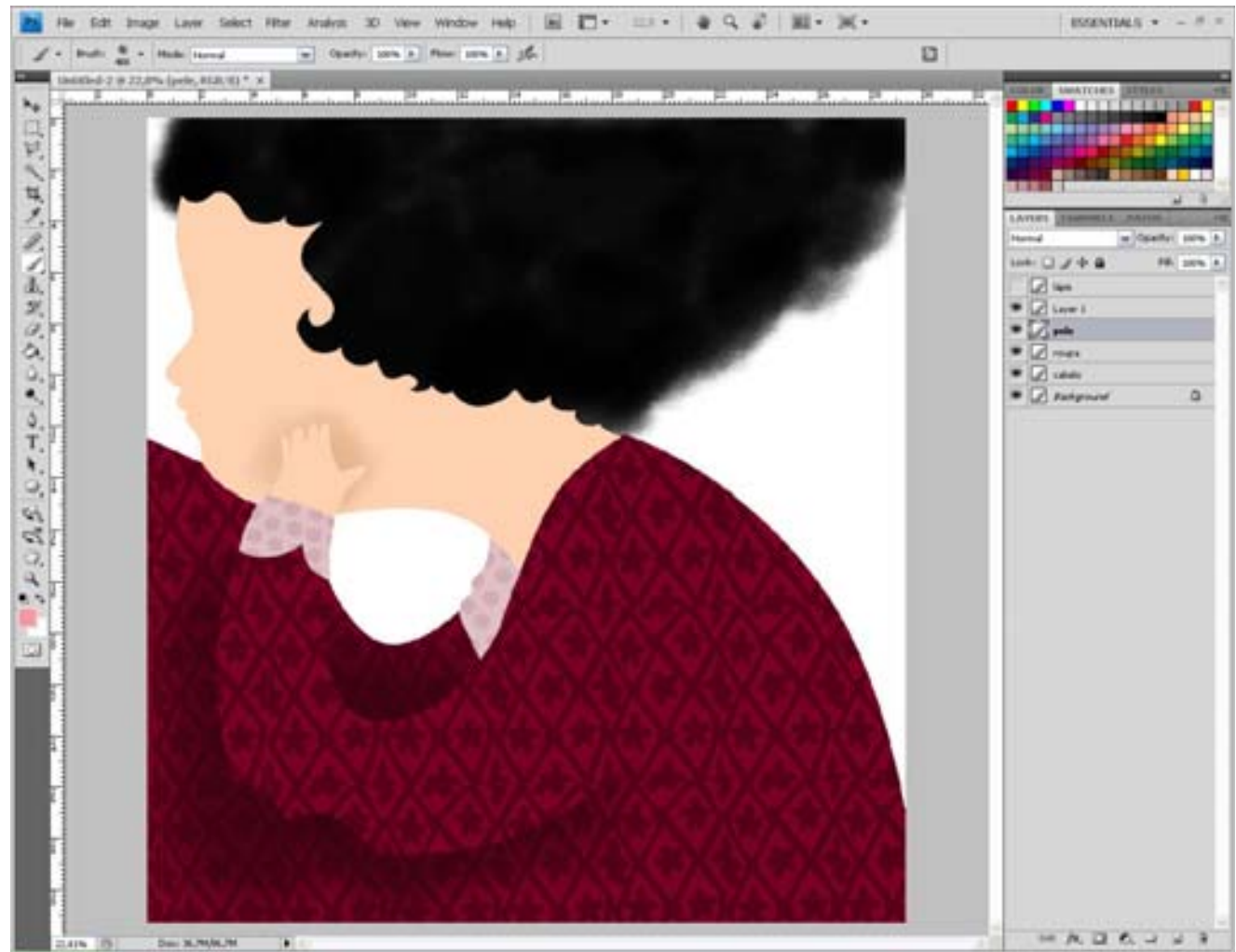


Figura 76 - Crio camadas para cada novo elemento da figura, como a gola e a ponta da manga e o cabelo, e repito o processo de criação de sombra e volume na mão que está sobre o rosto.

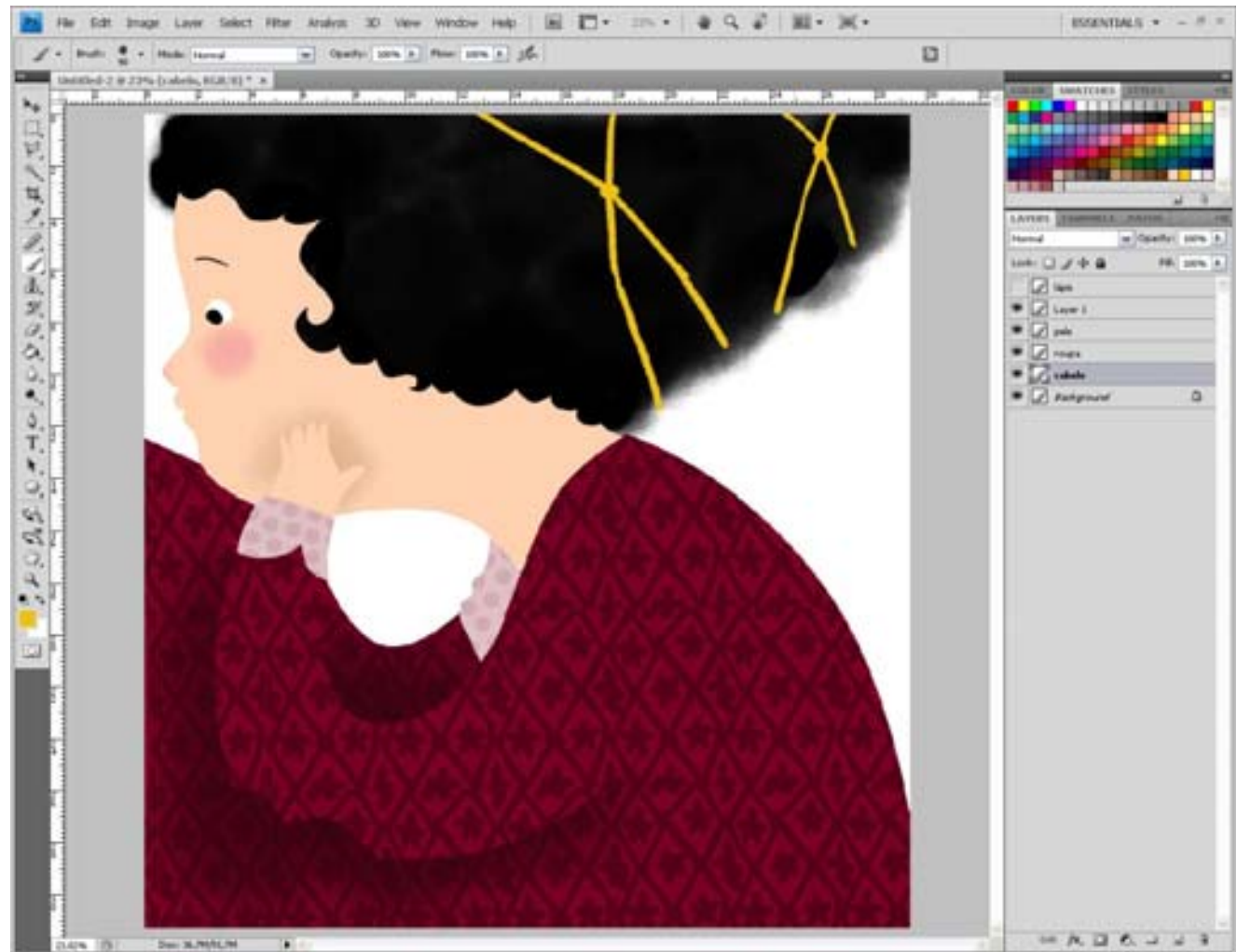


Figura 77 - Acrescento então os detalhes, e a ilustração está finalizada.

Os princípios básicos da expressão desta poética em minha produção digital estão sedimentados como uma linguagem que, embora tenha evoluído nas etapas posteriores de detalhamento, mantém-se a mesma não importa o tipo de acabamento posteriormente conferido à imagem. Nos primeiros trabalhos utilizando este procedimento, o resultado eram ilustrações com um forte sentido de bidimensionalidade, destacando-se os padrões como diferenciadores de superfícies dentro das formas de um mesmo objeto retratado. Às superfícies de cores chapadas se sobrepõem padrões em geral da mesma cor, em tonalidades diferentes, conferindo um sentido ligeiramente tátil de textura volumétrica que tende a suavizar quaisquer excessos causados pelos contrastes entre cores e formas. Posteriormente, através do aperfeiçoamento de uma maior desenvoltura no uso das ferramentas digitais, passei a interferir no resultado deste procedimento “preenchimento cor sólida - aplicação de padrão”, acrescentando luz, volume e textura através da utilização de *brushes*, o que confere uma característica de materialidade “real”, ou seja, a ilustração adquire características mais próximas àquela produzida através de linguagens tradicionais (Fig. 78).

Cada materialidade abrange, de início, certas possibilidades de ação e outras tantas impossibilidades. Se as vemos como limitadoras para o curso criador, devem ser reconhecidas também como orientadoras, pois dentro das delimitações, através delas, é que surgem sugestões para se prosseguir um trabalho e mesmo para se ampliá-lo em direções novas. De fato, só na medida em que o homem admita e respeite os determinantes da matéria com que lida como essência de um ser, poderá o seu espírito criar asas e levantar vôo, indagar o desconhecido. (OSTROWER, 1977, pg. 32)



Figura 78 - O uso dos padrões atinge um nível secundário dentro das formas, tornando as imagens mais suaves.

Em minha produção mais recente, passei a fazer um uso mais discreto dos padrões, que em geral não tomam o primeiro plano, mas se insinuam em superfícies mais extensas de segundos e terceiros planos. O resultado é uma imagem mais suave em relação àquelas cujos padrões tomam parte na pintura do primeiro plano.

O pensar específico sobre um fazer concreto (OSTROWER, 1977) relacionado a esta linguagem específica pode ter uma visada em termos de materialidade literal – ou seja, de materiais palpáveis – graças a semelhanças que encontrei, quase que por acaso, entre a forma de aplicação de padrões no software *AdobePhotoshop* e aquela realizada com o uso dos carimbos de borracha. Assim, ao realizar manualmente, com o uso de tinta e papel, os mesmos procedimentos, em sequência semelhante, do processo de criação, pude observar as similaridades e diferenças durante – e após – o fazer artístico e suas implicações. Isso foi possível através da sistematização do processo, que dividido em passos simples, conforme exemplificado anteriormente, pode ser reproduzido com o uso dos materiais específicos escolhidos, no caso a constar:

- Papel vegetal, para a criação das máscaras que isolem cada forma da imagem;
- Tinta xilográfica, utilizada tanto no preenchimento quanto na aplicação dos carimbos;
- Pincéis de espuma para aplicação de tinta nas superfícies de cores uniformes;
- Borrachas de vinil formato 5,5x3,5cm, para a gravação dos padrões e posterior aplicação.

A estes materiais, que considero essenciais para este processo de trabalho, é acrescido papel Canson Fabriano 200g, rolo duro de borracha e pincéis diversos para a adição de detalhes. Embora os materiais não sejam, claro, determinantes dentro da prática artística, enumerá-los em um projeto como este é de interesse inegável, já que suas propriedades certamente interferem nos resultados obtidos. A escolha pela técnica de gravura em carimbo de borracha escolar, que pode ser considerada análoga à linoleogravura por sua característica maleabilidade, conforme anteriormente mencionado, foi norteadada pelo vislumbramento de um potencial de emulação deste em relação ao meu processo de trabalho digital. Os procedimentos técnicos desenvolvidos, tanto aquele digital quanto seu análogo manual, são aspectos “gramaticais”, e a intenção com esta “tradução” é também observar até que nível “a expressividade das formas absorve [...] os aspectos técnicos, [tornando-os] invisíveis” (OSTROWER, 2003), de maneira a possibilitar que o resultado sugira uma estética semelhante – porém simplificada e com a impressão do manual e suas peculiaridades – àquela criada com o uso das ferramentas digitais. A fim de elucidar de forma mais eficiente esta questão, se faz necessário ressaltar como os procedimentos seguidos na produção das ilustrações em gravura se referem diretamente àqueles realizados digitalmente, com diferença não na materialidade como fato meramente físico (OSTROWER, 1977), mas na diferença entre os processos em termos de pensamento criador. Antes de continuar, no entanto, é necessário compreender como se deu a reprodução da materialidade própria do processo digital por mim utilizado através do uso unicamente de ferramentas de existência “física”, ou seja, tradicionais. As técnicas de gravura do *pochoir* e do carimbo possibilitaram com grande eficiência a realização deste procedimento de reprodução da estética e da poética digitais que expus anteriormente.

O processo manual

O processo manual por mim trabalhado na criação das ilustrações para o livro *A Última princesa* seguiram, conforme mencionado anteriormente, o mesmo processo de criação daquelas imagens realizadas através do computador. Assim, em busca de uma melhor exemplificação de todo o processo e suas implicações nos resultados das ilustrações, coloco aqui (Fig. 79 – 86) então fotos de cada etapa realizada, da gravação das matrizes à impressão dos padrões. Desta forma, busco tornar a explanação mais vívida e compreensível.



Figura 79 - Aqui temos a primeira etapa da criação da versão colorida final da ilustração. O desenho à lápis é feito em papel vegetal, no tamanho final da imagem (67x36cm). A aplicação das cores se dá, como no processo digital, através de camadas. As cores são aplicadas separadamente, uma por vez, e para isso, é feito o desenho da forma desejada, também em papel vegetal, que posteriormente é recortada com estilete e tesoura, de forma a delimitar a área de penetração da tinta. O uso do papel vegetal facilita o trabalho de encaixe do registro das formas, evitando que haja um excesso de falhas, ainda que minha intenção não fosse recriar uma estética de acabamento tão preciso quanto o seria no caso de um trabalho produzido digitalmente. A transparência apenas evita o excesso de “brancos” na imagem, o que poderia causar ruídos indesejáveis no resultado final.



Figura 80 - Segue-se então o preenchimento da primeira camada de cor. Ao contrário do que costumamos fazer digitalmente, no processo manual segue-se a ordem tradicional de pintura, primeiro os fundos dos desenhos - ou seja, as camadas de cores em último plano - e depois as camadas superiores, até chegar ao primeiro plano (Ao fazê-lo no computador, a facilidade em se corrigir e refazer o preenchimento permite que se comece por onde quer que seja). As cores e combinações a serem usadas geralmente não são previamente testadas; em alguns casos, realizo testes de cores no próprio diário gráfico, porém em geral formo uma ideia mental do que quero, e testo as combinações de cores em um papel separado antes de aplicá-las com o pincel de espuma. A uniformidade da aplicação depende da manutenção do nível certo de pressão, que não pode ser muito forte ou fraco.

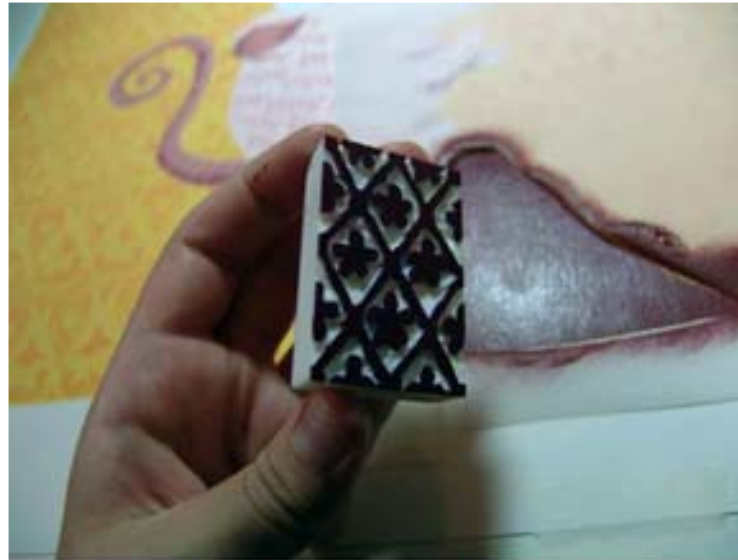


Figura 81 - Ao preenchimento da cor sólida, segue-se a aplicação do padrão escolhido. Na maioria das superfícies, utilizei o tom sobre tom, em que a cor dos padrões e dos preenchimentos é a mesma, apenas com uma mudança de tonalidade, para mais clara ou mais escura. Esta foi uma decisão tomada com vista a evitar que as ilustrações se tornassem confusas pelo excesso de informação visual, já que os padrões foram aplicados na maioria das formas das imagens. A aplicação dos carimbos na superfície foi feita “sem retirar a palma da mão das costas da borracha (...) de maneira rápida e firme, pois pressões demoradas e muito intensas podem estourar a imagem ou fazer a borracha escorregar sobre o papel. (...) [É] preciso muita calma durante a impressão dessas gravuras, pois o trabalho é demorado e exige um ‘prender a respiração’ para que a mão não hesite.” (AFONSO, 2008, pg. 41)



Figura 82 - O processo é então repetido em cada camada de cor, isolada das demais pelo papel vegetal. A aplicação dos carimbos exige grande paciência e cuidado, pois a coesão do resultado final depende da formação de um todo em que as partes - ou seja, cada módulo, a gravura do carimbo - se encaixem apropriadamente. É exatamente neste passo de todo o processo que acontece a impressão em si, embora sem o uso de uma prensa. Aqui, tem-se o resultado final do processo de gravura, em que a matriz é finalmente entintada e aplicada sobre a superfície selecionada. Durante o processo, percebi a necessidade de se aumentar e manter a pressão por mais tempo naquelas partes em que o carimbo entra em contato com o papel vegetal (nas bordas das partes isoladas), pois a ligeira diferença criada na altura faz com que a impressão tenda a ficar falhada nestas partes.



Figura 83 - Seguindo sempre os mesmos passos, cada ilustração levou em média uma semana para ser completada, embora em alguns casos este tempo tenha sido mais longo. Durante os primeiros testes realizados com esta técnica de *pochoir*/carimbo, percebi certa dificuldade em criar ilustrações com figuras em tamanhos pequenos e com muitos detalhes. O uso de máscaras de papel vegetal recortadas não permite a criação de formas muito delicadas, pois o papel recortado em formas de superfícies muito pequenas (ou de ângulos muito fechados) tende a absorver a tinta no momento da aplicação. Isso fez com que eu precisasse alterar muitas das ilustrações que já haviam sido planejadas no diário gráfico. Passei então a pensar cada imagem tendo em mente esta problemática do suporte material, de maneira a adequar minha linguagem às suas propriedades físicas.



Figura 84 - Certos preenchimentos exigem a adição de detalhes que criem a sensação de volume, para que a figura retratada cumpra com mais eficiência seu papel comunicador de sentido. Neste exemplo, para que a posição adotada pela Princesa ficasse evidenciada, isolei uma área determinada – no caso, o braço – aplicando então na parte exposta o pincel de espuma com uma tonalidade mais escura da mesma cor do preenchimento. Desta forma, o resultado transmite de adequadamente a idéia da posição adotada pela personagem na ilustração. Este procedimento foi realizado sempre que houve a necessidade do uso de algum tipo de ilusão de forma ou volume.



Figura 85 - Conforme mencionei anteriormente, a adição de detalhes através do uso das máscaras de papel vegetal se mostrou ineficaz. Por isso, tomei a decisão de fazê-lo com o uso de pincel. Assim, foi possível realizar pequenas interferências, que não alteram o aspecto geral das ilustrações em sua linguagem, apenas acrescentam informações visuais relevantes e contribuem para que a mensagem de cada imagem seja compreendida. Estes detalhes foram acrescentados sempre na última etapa do processo.



Figura 86 - O resultado final das ilustrações produzidas através dos processos de gravura possui grande semelhança estética com aquelas criadas digitalmente. Observando os aspectos gerais das formas, a aplicação dos procedimentos de preenchimento das formas com cores, e posteriormente padrões feitas de maneira análoga, utilizando ferramentas cujos princípios de funcionamento produzem o mesmo tipo de resultado, as diferenças estéticas são bastante visíveis, e residem majoritariamente no acabamento da imagem, naturalmente possuindo maior uniformidade na ilustração digital. Na imagem criada manualmente, é possível ver a impressão deixada pela fisicidade dos materiais: o relevo das tintas, pequenas manchas, irregularidades nas bordas das formas, etc. Isto imprime um sentido de identidade diferente a cada uma das linguagens.

A materialização desta linguagem³⁴ (preenchimento e aplicação de padrões) através do uso de materiais diferentes, seguindo os mesmos processos, a objetiva de forma semelhante, mas de maneira a gerar a reflexão em duas frentes: para o observador, é possível comparar os resultados de duas ilustrações produzidas seguindo a mesma linguagem e processo, porém utilizando materiais diferentes; para o artista, no caso eu mesma, a informação mais relevante gerada neste plano de diferenciação concerne ao pensar artístico no decorrer do processo de trabalho através do uso das diferentes técnicas. A utilização dos meios digitais – *softwares* de criação e edição de imagens, especificamente – pressupõe um maior nível de agilidade no processo de produção não apenas na ilustração, mas na criação de qualquer tipo de imagem, já que este tipo de ferramenta possui o diferencial de uma virtualidade que torna a manipulação da imagem e de seus elementos algo que não existe na esfera do tato. Sua materialidade ganha existência através do visual, portanto os mecanismos de trabalho ficam livres das características – positivas ou negativas – das propriedades físicas dos materiais tradicionais de desenho e pintura. Se em nível de construção, como por exemplo, com o uso de *brushes* para realizar uma pintura digital, a diferença fica na esfera da ausência dos procedimentos relacionados à técnica tradicional correspondente – a necessidade de se preparar tintas, cortar papel, limpar pincéis, etc. – é no momento da necessidade de correção de erros que se sente mais intensamente a discrepância entre a produção manual e a digital. Durante todo o processo de trabalho, o artista realiza os procedimentos de construção da imagem seguindo um planejamento prévio, alguns mais à risca do que outros, porém a característica mais interessante do trabalho criativo é a sucessiva visão e revisão do processo de trabalho, realizadas *durante*

³⁴ [a linguagem] (...) é objetivada como ordenação essencial de uma materialidade. Essa objetivação da linguagem pela matéria constitui um referencial básico para a comunicação; é uma referência, antes de tudo, para os critérios de realização. (OSTROWER, 1977, pg. 37)

este mesmo processo. Enquanto trabalha, o artista se depara a todo o momento com o inesperado, seja em forma de erros, seja na de resultados inesperados na conjunção de fatores materiais – o pincel ou carimbo que escorrega das mãos, criando manchas ou borrões, a tinta que ao secar, muda para uma tonalidade indesejada, etc. - criando assim a necessidade de um pensar e repensar constante todo o processo. Esta margem de imprevisibilidade leva de pequenas mudanças até revisões completas de tudo o que havia sido feito, algumas vezes resultando em agradáveis surpresas, que são incorporadas ao trabalho. O tempo despendido em todo o processo de criação – do planejamento ao acabamento final – não é apenas um tempo físico, concernente às horas marcadas no relógio, mas um tempo mental. Tive a oportunidade de perceber a existência deste tempo mental ao realizar cada uma destas ilustrações através da gravura. Habituada a trabalhar com a relativa agilidade e “limpeza” (ou seja, ausência de materialidade) do computador, notei uma diferença no tempo de meu pensar criativo e produtivo quando comecei a realizar as ilustrações em gravura. Existe sempre a necessidade de o artista de pensar sobre o que ele está fazendo, *durante* o fazer, seja em que linguagem e material for concretizada a imagem. Entretanto, as ferramentas digitais oferecem a alternativa de uma produção mais ágil, limpa e rápida, e como consequência em geral o artista toma decisões de forma mais veloz do que o faria com o uso de técnicas manuais. Ou seja, o produtor da imagem processa as informações acerca do que ele está criando de maneira mais rápida, não porque a máquina interfira na criação *em si*, coisa que de fato não ocorre, pois neste contexto o computador não é um “gerador” de processos criativos – nr. GIANNETTI, 2002), mas porque, como ferramenta, ela possibilita o aumento da velocidade na produção. Assim, o que pude perceber é que, durante o processo de produção das ilustrações em gravura, eu frequentemente repensava partes do que estava sendo feito de modo a modificar procedimentos, alguns mínimos, outros nem tanto,

em um (...) processo de idas e vindas, de intuição e de racionalidade que se interpõem no caminho da reconstrução representativa de uma realidade (ZAMBONI,1998). A maior velocidade do processo possibilita a extensão do tempo mental do artista no momento da criação, de maneira que novas idéias – em geral derivadas daquilo que está sendo feito – surjam e sejam aplicadas no mesmo momento, sem prejuízo do que estava sendo feito anteriormente. Além das implicações na própria feitura do trabalho como objeto material, esta maior “disponibilidade” do pensar dentro do fazer artístico propicia também um ganho no pensamento conceitual sobre o trabalho e nos desdobramentos daquilo que está sendo criado, pois uma vez que a produção se ancora em um processo de constante reflexão, esta acaba por se incorporar ao próprio processo, tornando-se vital para seu andamento. A observação desta mudança de atitude dentro de minha metodologia de trabalho, acrescentando ao meu *modus operandi* – manual ou digital - a constante reflexão poética, ocorreu ao longo de toda a extensão de tempo em que estive elaborando e produzindo as ilustrações para o livro A Última Princesa, e acabou por se tornar o grande foco desta dissertação.

CHEGANDO AO FINAL DO CAMINHO...

Ali sentada, com os olhos fechados, quase acreditava estar ela mesma no País das Maravilhas, embora soubesse que bastava abrir os olhos outra vez e tudo se transformaria na enfadonha realidade em volta... O farfalhar da relva se deveria apenas ao sopro do vento, e a agitação da lagoa ao ondular dos juncos... o tilintar das xícaras de chá se transformaria no tinido das cincerros dos carneiros pastando, e os gritos estridentes da Rainha no brado do pastor... o espirro do bebê, o guincho do Grifo e outros ruídos estranhos se transformariam (ela o sabia) no confuso rumor das atividades campestres... assim como o mugir do gado à distância tomaria o lugar dos soluções da Falsa Tartaruga. Finalmente, imaginou sua irmãzinha já transformada, no futuro, numa mulher adulta; e como ela conservaria, através dos anos maduros, o coração simples e afetuoso da época de sua infância. Viu-a cercada de outras crianças, fazendo seus olhos brilharem enquanto lhes contava curiosas estórias, talvez até mesmo o sonho do País das Maravilhas de há muito tempo atrás; e como ela partilharia as suas tristezas e alegrias ingênuas, lembrando-se da sua própria infância e dos felizes dias de verão já passados.
(Lewis Carrol, Alice no País das Maravilhas e Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá)

Assim como um conto de fadas, a história desta dissertação começou há muito tempo, com um “era uma vez”. Começou quando descobri que o que realmente desejava fazer era não somente desenhar, mas desenhar “figuras” de livros. Assim como o ingênuo irmão mais novo da história contada pelos Irmãos Grimm, saí em busca de auto-conhecimento, e nesta aventura enfrentei uma série de obstáculos, que acabaram por me conduzir ao desafio que considero, até o momento, ter sido o mais difícil: criar esta dissertação. De fato, expressar por meio de palavras aquilo que se encontrava incrustado em meu pensar e fazer ilustração, através da produção de ilustrações para um livro, mostrou-se quase que um dragão de sete cabeças. Todas especificidades do trabalho de ilustração não caberiam jamais em um projeto como este, e meu desejo de abraçar o mundo (ou melhor, escrever sobre tudo!) demonstrou causar certas dificuldades. Eis que então, após muita reflexão, surgiu a idéia de fazer um recorte bastante específico do objeto que me interessava, e a partir deste momento, consegui conduzir a pesquisa de maneira mais eficiente. Dentro de meu processo de trabalho, escolhi um aspecto que vinha me causando interesse e inquietação – os aspectos poéticos de meu processo de trabalho com uso de padrões. Mas ainda que meu desejo fosse abrir o horizonte de análise dos processos e abarcar uma parte ainda maior deste, como, por exemplo, aspectos conceituais da ilustração dentro do objeto livro e suas relações, foi preciso manter os pés no chão a fim de conseguir cumprir os objetivos desta dissertação.

Ao desenhar em meu diário gráfico o primeiro rascunho da personagem principal de meu livro - a Princesa – nasceu em mim um enorme desejo de construir para ela um mundo onde se sentisse à vontade, um verdadeiro “lar”, onde ela viveria sua história página após página. O carinho que passei a sentir pela pequena Princesa, presa em sua distante torre, completamente alheia ao mundo, me inspirou durante todo

o processo de criação do livro – dos rascunhos, à história, às ilustrações, ao design do livro – e o mundo imaginado tornou-se um lugar vasto de sentimentos que, como mencionei anteriormente, percebi serem meus próprios. Esta história, sem grandes pretensões, cresceu dentro de mim e me cativou de forma que dar a ela a materialidade da imagem foi um trabalho extremamente recompensador. Não foram as palavras em si que se transmutaram em imagens, e sim aquilo que estava em um plano segundo; pois “(...) a ilustração não se origina diretamente do texto, mas de sua aura” (OLIVEIRA,2008). Assim, foi aquilo que permaneceu pairando entre as idéias concretizadas da história – ou seja, o que não era o texto escrito – que me forneceu a inspiração para escolher o que seria ilustrado na história. O desenvolvimento simultâneo de texto e imagem me propiciou a possibilidade de fazer com que as ilustrações dessem certa continuidade às idéias do texto, ampliando assim o potencial da narrativa de contar a história. Dentro das “(...) diversas gradações na maneira como as imagens participam da construção narrativa do livro” (FITTIPALDI, 2008, pg.116), escolhi não ilustrar aquilo que estava colocado no texto, o fazendo então a partir de detalhes menos óbvios e momentos que, embora implicados, não figuravam na narrativa textual de maneira evidente. Agi assim em busca de uma tentativa de estimular a imaginação do leitor, levá-lo a criar pontes entre texto e imagem, de maneira que a “ilustração começa no ponto em que o alcance literário de texto termina, e vice-versa” (OLIVEIRA, 2008, pg. 44)

A pesquisa que desenvolvi a partir deste ponto de partida – a história e o desejo de torná-la “real” - com a comparação de meus processos de produção digital e manual, além de propiciar uma maior compreensão do funcionamento do pensamento criativo do ilustrador, permitiu que minha própria abordagem do trabalho – seja qual finalidade tenha – mudasse de forma bastante positiva. Durante a

criação de ilustrações para meios diversos – livros infantis didáticos e literários, revistas, estamperia – através do meio digital, as demandas de prazo (em geral bastante limitado) exigem um nível de concentração que permitem a reflexão de forma bastante limitada, fato que, associado a essa maior rapidez na execução das peças digitais, causou certa estagnação em meu trabalho. A tomada de consciência não apenas dos processos de produção em gravura utilizados em minha dissertação, mas de toda a linguagem por mim utilizada, seja digital ou manual, resultou em uma mudança de atitude em relação à ilustração como produção criativa. A percepção ampliada dos mecanismos que possibilitam a expressão das idéias visuais através do uso de ferramentas sejam elas a gravura, a pintura ou os *softwares* de criação digital, foi um resultado muito positivo desta pesquisa para mim. Através deste trabalho, aprendi a dominar e a compreender cada aspecto envolvido na criação imagética, para assim não apenas atingir os resultados esperados, mas também lidar com a margem natural de imprevisibilidade inerente a qualquer tipo de produção deste tipo.

BIBLIOGRAFIA

ARISMAN, Marshall; HELLER, Steven. **Waxing and waning**. In ARISMAN, Marshall; HELLER, Steven. *The education of an illustrator*. New York: Allworth Press, 2000. p. Vvii

ARISMAN, Marshall. **Introduction**. In ARISMAN, Marshall; HELLER, Steven;. *Teaching Illustration*. New York: Allworth Press, 2006. p. VVI

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Thompson Learning, 2006.

BACHELARD, Gastón. **Le droit de rever**. 3ª edição. Paris: Presses Universitaires de France, 1970.

BAXANDALL, Michael. **Padrões de Intenção: A explicação histórica dos quadros**. São Paulo: Companhia da Letras, 2006.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 21ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

BIAZETTO, Cristina. **As cores na ilustração do livro infantil e juvenil**. In OLIVEIRA, Ieda de. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**. São Paulo: DCL, 2008. p.75.

CARROL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas e Através do Espelho e o que Alice Encontrou lá**. 5ª edição. São Paulo: Summus, 1980.

CASTANHA, Marilda. **A linguagem visual no livro sem texto**. In OLIVEIRA, Ieda de. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**. São Paulo: DCL, 2008. p.141.

COSTELLA, Antonio. **Introdução à gravura e à sua história**. São Paulo: Mantiqueira, 2006.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FITTIPALDI, Ciça. **O que é uma imagem narrativa?** In OLIVEIRA, Ieda de. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil**. São Paulo: DCL, 2008. p.93.

- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta : Ensaio para uma filosofia da fotografia.** São Paulo: Hucitec, 1985.
- GIANETTI, Cláudia. **Estética digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia.** Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
- GOMBRICH, E.H. **História da Arte.** 16ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- GOMBRICH, E.H. **Arte e Ilusão: Um estudo da psicologia pictórica.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- HELLER, Steven. **Foreword.** In HELLER, Steven; ARISMAN, Marshall. **Teaching Illustration.** New York: Allworth Press, 2006. p. VVI
- HELLER, Steven. **The end of illustration.** In ARISMAN, Marshall; HELLER, Steven. **The education of an illustrator.** New York: Allworth Press, 2000. p. 23
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário : O desafio das Poéticas Tecnológicas.** 3ª edição. São Paulo : Editora da Universidade de São Paulo, 2001.
- NODELMAN, Perry. **Words about pictures: The narrative art of children's picture books.** Athens: The University of Georgia Press, 1988.
- SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à Estética.** 2ª edição. Recife: Editora Universitária, 1979.
- OLIVEIRA, Rui de. **Pelos Jardins Boboli: Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- RODARI, Gianni. **Gramática da Fantasia.** São Paulo: Summus, 1973.
- OLIVEIRA, Rui de. **Breve histórico da ilustração no livro infantil e juvenil.** In OLIVEIRA, Ieda de. **O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil.** São Paulo: DCL, 2008. p.13.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 16ª edição. Petrópolis: Vozes, 1987.

OSTROWER, Fayga. **A grandeza humana: Cinco séculos, cinco gênios das artes**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

POWERS, Allan. **Era uma vez uma capa: História Ilustrada da literatura infantil**. São Paulo: CosacNaify, 2008.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O pequeno Príncipe**. 48ª edição. Rio de Janeiro: Agir, 2005.

SALISBURY, Martin. **Play Pen: New Children's Book Illustration**. London: Laurence King Publishing, 2007.

SANTAELLA, Lucia; WINFRIED, Nöth. **Imagem, cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. Campinas: Autores Associados, 1998.



Pesquisa realizada com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ)