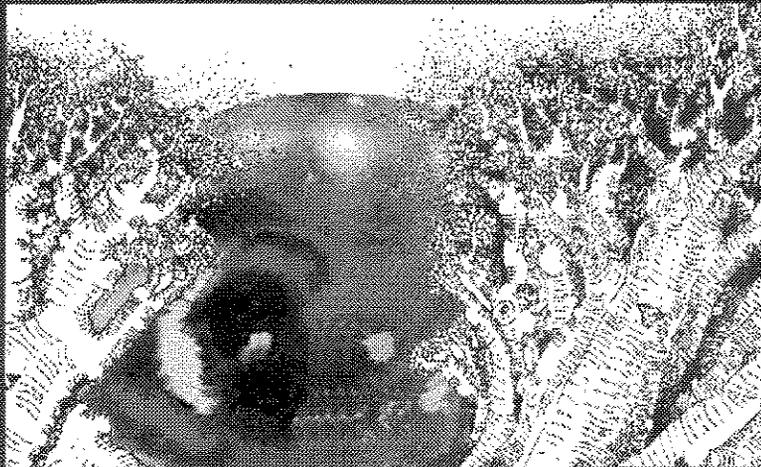


UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

A CONSTRUÇÃO VISUAL
DO LIVRO INFANTIL

MARIA CARMEN BATISTA BAHIA



CAMPINAS - 1995

B147c

25140/BC

Insp.
A.20.155

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

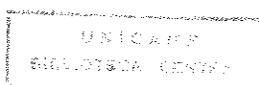
INSTITUTO DE ARTES

^{mt}
A CONSTRUÇÃO VISUAL DO LIVRO INFANTIL

MARIA CARMEN BATISTA BAHIA

CAMPINAS - 1995

6661936



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

Mestrado em Artes

A CONSTRUÇÃO VISUAL DO LIVRO INFANTIL

MARIA CARMEN BATISTA BAHIA

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes do Instituto de Artes da UNICAMP como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes sob a orientação da prof^a Dr^a Dirce Vasconcellos Lopes e co-orientação do Prof. Dr. José Roberto Teixeira Leite.

Este exemplar é a redação final da tese

defendida por Maria Carmen

Batista Bahia

e aprovada pela Comissão Julgadora em

29/06/1995

Dirce V. Lopes

PROF^a DR^a DIRCE VASCONCELLOS LOPES

CAMPINAS / 1995

FICHA CATALOGRAFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA CENTRAL - UNICAMP

Bahia, Maria Carmen Batista

B147c A construcao visual do livro infantil / Maria Carmen Batista
Bahia -- Campinas, SP : [s.n.], 1995.

Orientadores: Dirce Vasconcellos Lopes, Jose Roberto Teixeira
Leite.

Dissertacao (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas.
Instituto de Artes.

1. Livros ilustrados para criancas. 2. Recursos visuais.
3. ~~Livros=Ilustracao~~. 4. Criacao (Literaria, artistica, etc.)
- I. Lopes, Dirce Vasconcellos. II. Leite, Jose Roberto Teixeira.
- III. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes.
- IV. Titulo.

*Ilustrações de livros.

BANCA EXAMINADORA

Melina V. Lopez

Yanib

Ramiro P. P.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, pelo acompanhamento carinhoso à distância

Ao meu filho, Francisco, pela presença brincalhona nos intervalos do trabalho

À minha orientadora, prof^a Dirce Vasconcellos Lopes, pelo incentivo à qualidade da pesquisa

Ao co-orientador prof. José Roberto Teixeira Leite pela pronta atenção às solicitações requeridas pela pesquisa

Ao prof. Júlio Plaza pelas novas informações que ajudaram decisivamente na reorientação do trabalho criativo

Aos ilustradores e artistas Ângela Lago, Eva Furnari, Marcelo Xavier, Luis Camargo, Paulo Bernardo, Walter Ono, Marilda Castanha, Ricardo Azevedo, pelo atendimento caloroso e valiosas informações e materiais

Ao prof. Celso D'angelo e André Luis Malavazzi pela indispensável colaboração técnica ao trabalho

Aos alunos, colegas e funcionários do Departamento de Arte da Universidade Estadual de Londrina que incentivaram a minha participação no Curso de Mestrado

Aos colegas e amigos Paola Charry, Francisco Carneiro, Mônica Tavares, Odete Ferreira, Paulo Dantas, José Ramos, Leona Landgraf, Rosângela Landgraf, Lena Sá, pela afetuosa contribuição ao trabalho

À Luis Tarley pelos momentos relaxantes e revitalizadores do Tai Chi

À todos que contribuíram na troca de idéias dividindo comigo o esforço

*No poeta:
A orelha fala,
a boca escuta;
É a inteligência o despertar, quem procria e sonha,
é o sonho quem vê claro
É a imagem e a palavra quem olha
É a falta e a lacuna quem cria.*

Paul Valéry

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	9
1. O LIVRO INFANTIL: DO MODELO TRADICIONAL ÀS TENDÊNCIAS ATUAIS.....	13
1.1. Características das primeiras publicações.....	13
1.2. O recurso ilustrativo como novo impulso às publicações.....	15
1.3. Considerações sobre o livro infantil ilustrado no Brasil.....	17
2. ASPECTOS DA CRIAÇÃO NA ARTE QUE ATUAM NA CONSTRUÇÃO VISUAL DO LIVRO INFANTIL.....	22
2.1. Fantasia, invenção criatividade, imaginação.....	22
2.1.1. Fantasia.....	23
2.1.2. Invenção.....	25
2.1.3. Criatividade.....	26
2.1.4. Imaginação.....	28
2.2. Considerações gerais sobre a técnica.....	28
2.2.1. Livros infantis e recursos tecnológicos.....	31
3. LIVRO INFANTIL: O ENLACE VERBO VISUAL.....	35
3.1. Palavra e Imagem.....	35
3.1.1. Da oralidade à palavra escrita.....	35
3.1.2. A visualidade da palavra.....	37
3.1.3. Da imagem.....	38
3.3. Da palavra à imagem ou da imagem à palavra?.....	39
3.4. O livro ilustrado e o livro de imagens.....	41
3.5. A imagem visual ilustrativa no livro infantil.....	43
4. EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS NA CONSTRUÇÃO DO LIVRO INFANTIL.....	47
4.1. Considerações sobre a criação na arte.....	48
4.2. O processo criativo.....	49
4.3. Construção ilustrativa e métodos criativos.....	50
4.4. Sobre as experiências criativas.....	51
4.4.1. Inventando um personagem.....	53
4.4.2. Texto poético e ilustração.....	56
4.4.3. A ilustração em cena.....	59
4.4.4. Ilustrando um clássico.....	62
4.4.5. Lendo através de imagens.....	65
5. A PRÁTICA CRIATIVA.....	72
5.1. Introdução.....	72
5.2. O estudo do personagem.....	74
5.2.1. A escolha do personagem.....	74
5.2.2. Do estudo do objeto ao estudo do personagem.....	74
5.2.3. "Pensando o personagem" - as variações da forma do personagem.....	75
5.2.3.1. Reconhecimento do personagem.....	75
5.2.3.2. Ocupando o espaço.....	76
5.2.3.3. Mudando a proporção.....	76
5.2.3.4. Distendendo-se.....	76
5.2.3.5. Multiplicando.....	76

5.2.3.6. Criando transparências.....	76
5.2.3.7. Mudando de matéria.....	76
5.2.3.8. Variando de cor.....	77
5.2.3.9. Antropomorfizando.....	77
5.2.3.10. Eliminando a perspectiva.....	77
5.2.3.11. Criando efeitos.....	77
5.2.4. Fantasia, invenção, criatividade e imaginação em "Pensando o personagem".....	90
5.3. A criação do livro infantil <i>Um toque mágico</i>	91
5.3.1. Do desenho à história.....	91
5.3.2. Do texto e ilustração.....	92
5.3.3. Da criação.....	93
5.3.5. Dos Recursos artesanais e tecnológicos.....	94
5.3.5. Das páginas ilustradas de <i>Um Toque Mágico</i>	95
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	104
BIBLIOGRAFIA GERAL.....	105

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Ilustração de Attilio Mussino para Pinocchio, de Carlo Collodi.....	44
Figura 2 - Ilustração de Eva Furnari.....	54
Figura 3 - Ilustração de Paulo Bernardo Vaz.....	58
Figura 4 - Ilustração de Marcelo Xavier.....	61
Figura 5 - "Vinheta", de Walter Ono.....	64
Figura 6 - Ilustração de Walter Ono.....	64
Figura 7 - Ilustração de Ângela Lago.....	67
Figura 8 - Ilustração de Ângela Lago.....	68
Figura 9 - Reconhecimento do personagem.....	79
Figura 10 - Pequena ocupação do espaço.....	80
Figura 11 - Média ocupação do espaço.....	80
Figura 12 - Total ocupação do espaço.....	80
Figura 13 - Mudando a proporção 1.....	81
Figura 14 - Mudando a proporção 2.....	81
Figura 15 - Distendendo-se 1.....	82
Figura 16 - Distendendo-se 2.....	82
Figura 17 - Multiplicando.....	83
Figura 18 - Criando Transparências.....	84
Figura 19 - Mudando de Matéria 1.....	85
Figura 20 - Mudando de Matéria 2.....	85
Figura 21 - Mudando de Matéria 3.....	85
Figura 22 - Mudando de Matéria 4.....	85
Figura 23 - Variando de cor.....	86
Figura 24 - Antropomorfizando.....	87
Figura 25 - Eliminando a perspectiva.....	88
Figura 26 - Criando Efeitos.....	89
Figura 27 - Capa.....	96
Figura 28 - página 1.....	97
Figura 29 - página 2.....	97
Figura 30 - página 3.....	98
Figura 31 - página 4.....	98
Figura 32 - página 5.....	99
Figura 33 - página 6.....	99
Figura 34 - página 7.....	100
Figura 35 - página 8.....	100
Figura 36 - página 9.....	101
Figura 37 - página 10.....	101
Figura 38 - página 11.....	102
Figura 39 - página 12.....	102
Figura 40 - página 13.....	103
Figura 41 - página 14.....	103

APÊNDICE: Trabalho autônomo desenvolvido para a pesquisa - O projeto gráfico:
Um Toque Mágico.

RESUMO

Esta pesquisa focaliza centralmente a construção-criação do livro infantil tendo em vista os projetos gráficos atuais que trabalham predominantemente o aspecto visual. Neste sentido, considera a importância da inter-relação texto-imagem na formação do livro, mostrando os possíveis processos de combinação que dão origem às produções atuais, aí incluídos os livros feitos só com imagens e os livros ilustrados, compostos de texto e ilustração.

Este trabalho é produto de uma reflexão teórica e de uma prática criativa, concebida de forma artística, que se propõe a levantar os procedimentos criativos na construção visual concentrada prioritariamente na ilustração, ponto máximo de potência visual.

Trata-se, assim, de um estudo feito a partir do universo da criação, com base em algumas experiências práticas de ilustradores da área e de experiências feitas para a própria pesquisa. A realização das experiências propostas pelo trabalho - o planejamento visual de um livro infantil - dá-se na combinação de meios diferentes que resultam em páginas feitas com imagens artesanais e tecnológicas.

O método de trabalho se baseia nas informações de diversos autores de arte e literatura cujas propostas fundamentam o seu corpo teórico, assim como no próprio depoimento dos ilustradores, feito através de conversas informais. Estas informações e depoimentos não apenas favoreceram a compreensão dos exemplos apresentados como ajudaram no levantamento de valores artísticos presentes nas obras atuais.

Visando incentivar a reflexão do criador de arte para o potencial criativo neste campo, esta pesquisa busca resgatar certos procedimentos criativos que se descobrem no fazer artístico. Procura, assim, observar o processo e o resultado do fazer sensível das formas que reforça o valor artístico do produto e que pode trazer, certamente, uma mais adequada correspondência com o leitor infantil.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é fundamentalmente um produto de experiências práticas e reflexivas na criação do livro infantil. As informações apresentadas baseiam-se no fato de que os livros infantis atuais têm à frente a imagem visual ilustrativa, estimulando e conduzindo as criações na área. Embora as publicações recentes apresentem uma mudança significativa com respeito ao aspecto visual, acreditamos que este fato não teve ainda uma atenção adequada por parte dos estudiosos da Arte. Até agora, reservou-se à ilustração, por exemplo, uma espécie de segunda natureza do livro infantil, um pequeno compartimento. Isto se deve, certamente, ao caráter complementar conferido a ela ao longo do tempo, ou até mesmo, ao vazio representado por sua ausência nos cursos de Arte das nossas universidades.

Compreendida nos dias atuais não mais como meio de complementação do texto, seu comentário e ornamento, mas como o próprio corpo narrativo, a ilustração ganha autonomia. O ilustrador passa também a ser um criador de histórias e começa a participar da construção de projetos gráficos.¹ Com impulso novo, estes projetos trabalham hoje, predominantemente o aspecto visual, atingindo, em grande parte, a qualidade artística.

Partindo deste pressuposto este trabalho contempla a perspectiva de investigar a construção do livro infantil onde a questão da visualidade se impõe, e levantar os procedimentos criativos que o criador-ilustrador se utiliza para chegar à sua obra.

Diante desta proposta, surge a pergunta: "De que maneira trabalha o ilustrador do livro infantil a partir das novas tendências?"

Debruçada nesta questão a pesquisa se encaminha para as etapas que formarão o seu corpo teórico e prático. Assim, buscamos no 1. capítulo situar o panorama evolutivo das publicações infantis desde as primeiras publicações, na Alemanha, até as mais recentes, no Brasil. Este percurso permitiu um primeiro contato com as publicações, o que nos levou ao levantamento de suas principais características e a detectar as tendências que norteiam as publicações atuais brasileiras.

¹ O projeto gráfico é entendido nesta pesquisa como um planejamento prévio do livro infantil feito de acordo com as leis compositivas que regem um impresso segundo sua funcionalidade e estética, analisando a justaposição de seus componentes, dentro da proporção do formato, tipologia, ilustração distribuição de espaço, etc. Ver Collaro, Antonio Celso. *Projeto Gráfico, Teoria e Prática da Diagramação*, São Paulo, Summus, 1987.

No 2. capítulo levantamos os primeiros aspectos da natureza criativa do livro infantil: fantasia, imaginação, criatividade e invenção, por um lado, e técnica, por outro. Este estudo permitiu não só conhecer a índole fantástica do livro infantil, mas também os aspectos da criação na arte que fazem parte da construção de sua visualidade.

No 3. capítulo mereceu especial atenção a palavra e a imagem. Estas considerações ressaltaram o importante intercâmbio promovido por estes dois componentes nas criações contemporâneas. Atravessamos assim um trajeto que foi da oralidade à palavra escrita para chegar, finalmente, aos livros infantis atuais conhecendo-se os possíveis processos de interação verbo-visual na criação.

Com o conhecimento dos diversos aspectos concentrados na construção do livro infantil chegamos, no 4. capítulo, às experiências práticas de alguns ilustradores e planejadores gráficos que predominantemente trabalham a imagem visual ilustrativa. Para isto fazemos uma reflexão sobre o processo e método criativo, que nos permitiu observar o processo de formação de suas obras e levantar os procedimentos criativos que a cercam.

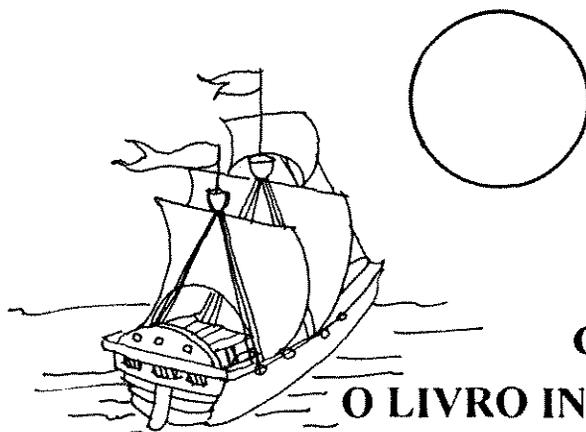
Junto às várias experiências práticas mostradas, estão minhas próprias experiências, que refletem um trabalho de atividades laboratoriais e que estão distribuídas em duas partes no 5. capítulo: A primeira demonstra as possibilidades de se trabalhar o personagem nas suas diferentes manifestações no espaço; a segunda é a criação de uma história para o livro infantil, no qual este personagem é aplicado. A primeira parte resultou na exploração dos aspectos visuais liderados pela fantasia e a segunda na elaboração das páginas ilustradas que compõem o produto final.

Buscando a inter - relação entre teoria e prática, procuramos elaborar ainda um levantamento bibliográfico sobre o tema, de acordo com o método documental. A análise documental é relevante para a parte da pesquisa que intenciona estudar o campo de criação do livro infantil como também os aspectos de criação na Arte que participam de sua construção. Por meio deste método procura-se informações que são úteis à pesquisa, a partir da própria expressão dos indivíduos, ou seja, quando a linguagem dos sujeitos é crucial para a investigação. Assim, os fundamentos foram buscados em autores cujos textos auxiliaram a estruturação da pesquisa, servindo-nos de suas propostas teóricas toda vez que nos pareceram necessárias.

Uma outra parte da pesquisa dirigiu-se ao estudo das experiências práticas desenvolvidas pelos ilustradores. Obtivemos, através de visitas ao atelier e de conversas informais com alguns destes artistas, importantes informações que muito

contribuíram para o levantamento dos procedimentos criativos na realização do seu trabalho.

Esperamos neste sentido, poder contribuir ainda que modestamente, através da experimentação e da reflexão para o campo de criação na área servindo de incentivo a futuras pesquisas e realizações. Lembramos que a criação do livro infantil traz hoje para a arte e literatura o horizonte de um novo milênio. Diante dele, ambas as áreas são impelidas a uma viva reflexão sobre o destino do livro infantil. Acreditamos que situar no presente nossas indagações ativa os nossos olhos para o momento atual e nos convida a refletir sobre o desvelamento deste futuro próximo. Cabe-nos prosseguir em nossa tarefa e pacientemente procurar o fôlego criativo no hoje, condutor possível de outras reflexões acerca da obra infantil, no amanhã.



Capítulo 1

**O LIVRO INFANTIL:
- DO MODELO TRADICIONAL
ÀS TENDÊNCIAS ATUAIS**

1. O LIVRO INFANTIL: DO MODELO TRADICIONAL ÀS TENDÊNCIAS ATUAIS

Na busca do conhecimento de novos caminhos da criação do livro infantil, focalizamos, inicialmente, o panorama no campo de publicações, cujo trajeto vai desde as primeiras publicações até as atuais. Escolhemos esta abordagem como ponto de partida porque nela podemos levantar algumas características, perceber as tendências e pensar na ilustração. Mesmo reconhecendo a abrangência deste campo de publicações à nossa frente, situaremos pontos específicos para facilitar a sua compreensão. Com esta abordagem preparamos o terreno para os próximos passos.

1.1. Características das primeiras publicações

As primeiras publicações do livro infantil ocorreram na Alemanha com o Iluminismo, país onde se desenvolveram no século XVIII, com maior perfeição, as artes gráficas. Vieram em forma de cartilhas ilustradas, catecismos, enciclopédias e dicionários. Estas obras, longe de um conteúdo extraído do próprio imaginário infantil, apresentaram em sua maioria um caráter edificante e moralista²

Nas mãos da Pedagogia, estas publicações resgataram para o leitor mirim, ao longo do tempo, o modelo do adulto, conjugando finalidades educativas às produções literárias. Desta forma, o livro infantil vem reforçar as estruturas do pensamento

² As técnicas de impressão provenientes da China alcançam a Europa do século XV que, com a tecnologia do papel dominada e a tinta a óleo amplamente usada na pintura, oferece os primeiros livros impressos em substituição aos antigos manuscritos. O fenômeno da industrialização que aflora no século XVIII e o aperfeiçoamento das técnicas de impressão vêm favorecer o crescimento das publicações.

Ver Lajolo, Marisa; Zilberman, Regina. *Literatura Infantil Brasileira, história & histórias*. São Paulo, Ática, 1984.

educacional. A criança é vista como um "adulto em miniatura" e sobre ela, a literatura lança-se como sinônimo de verdade e autoridade.

A relutância da criança em ler certos livros, nas palavras de Marcelo Braunschwig,

(...)se deve a dois graves defeitos nos quais, em geral, incorrem os escritores voltados para o público infantil: a puerilidade, em que caem ao aparentar simplicidade, para colocar-se ao nível da mentalidade infantil, e o *tom moralizador* com que pretendem marcar sua obra, na qual sempre se julgam obrigados a apresentar a virtude recompensada e o vício castigado. As crianças percebem confusamente o que há de artificial nessa representação e logo se entediam.³

Por outro lado, o excesso de pedagogismo insiste, ainda hoje, em atropelar a "paisagem natural da criança" ao querer "tirar-lhe a nostalgia das realidades que sua sensibilidade constrói".⁴ Existe um caráter fixo, neste tipo de construção, um tipo de monólogo, em que o texto é dominante, tornando a ilustração um simples acessório. O recurso ilustrativo restringe-se apenas a uma função utilitária, a de servir ao texto, limitando-se a atender objetivamente a autoridade educacional e científica. Até então dispensável, a ilustração vai pouco a pouco conquistando a atenção do leitor e tomando um lugar de destaque nas páginas.

Reportando-se às primeiras publicações infantis alemãs, Walter Benjamin vem nos dizer que "um elemento salva o interesse mesmo das obras mais tendenciosas da época: a ilustração".⁵ Segundo este autor, "a ilustração escapou ao controle das teorias filantrópicas e artistas e crianças entenderam-se rapidamente passando por cima da cabeça dos pedagogos".⁶

Benjamin cita algumas obras infantis, entre as quais destaca *Bilderbuch für kinder* (livro de gravuras para crianças), pela cuidadosa execução das gravuras. Esta obra surgida sob a direção de J. F. Bertuch em Weimar, compreende doze volumes ao todo, com centenas de gravuras em cobre, em cores. Entre os vários ilustradores procurados pelas editoras, Benjamin destacava Johann Peter Lyser, que ilustrou o livro de fábulas de A. L. Grimm publicado pela Grimma editora em 1827.⁷ Apesar do

³ Braunschwig, Marcelo *apud* Jesualdo. *A literatura infantil*, Cultrix, São Paulo, 1978, p.17

⁴ *Ibid.*, p.94.

⁵ Benjamin, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo, Summus, 1984, p.50.

⁶ *Ibid.*, p.50

⁷ Johann Peter Lyser era pintor, músico jornalista e ilustrador de livros infantis. Trabalhando com litografias coloridas produz ilustrações para obras como: *Buch der Mährchen für Söhne und töchter*

colorido e da cuidadosa elaboração ilustrativa, a intervenção do modelo sustentado pelas diretrizes morais educacionais não é superado.

Porém, como nos diz Benjamin, se a ilustração "salva" este tipo de publicação no seu início, isto acontece, provavelmente, pelo sentido autônomo que ela já oferece, latente ou em florescimento, para em seguida, ao longo de sua trajetória, confirmar as suas possibilidades criativas geradas por essa autonomia.

1.2. O recurso ilustrativo como novo impulso às publicações

O pensamento infantil está aberto ao imaginário, pulsando com ele e necessitando de leituras que exercitem e conduzam à ampliação deste imaginário. O recurso ilustrativo vem ajudar desde as primeiras publicações a preencher esta lacuna deixada por uma literatura de difícil penetração.

Pode-se mesmo dizer que um livro sem gravuras é para a criança como uma paisagem sem vida. Falta uma janela de vista ampla e colorida, um espaço por onde se visualizam coisas, bichos, pessoas em trânsito livre, em situações às vezes reais, às vezes ficcionais, aberta aos sentidos, à emoção, à mente viva e curiosa.

Para a imaginação espontânea e livre da criança o mundo não obedece a leis no seu conjunto. Nada a aprisiona. Não pode, portanto, haver limites racionais. E mais: para o criador destes livros é necessário descobrir novas formas de conceber este imaginário, achar o que é próprio dela e o que lhe faz sentido.

Assim, de outro lado, vem a necessidade, por parte dos criadores, de questionar este "ser infantil", e investigar um novo tipo de construção, onde a linguagem informa antes de tudo sobre si mesma, sem preocupações em atender a qualquer outra utilidade senão descobrir qualidades novas que com certeza apontam para novas soluções e para uma informação mais adequada à criança.

Seguindo a trajetória da literatura infantil e mais especificamente do livro para crianças, observa-se que ela passa por uma série de mudanças que vão possibilitar uma nova feição das páginas e beneficiar a sua correspondência com o leitor mirim.

Um suporte científico de grande importância para detectar as mudanças que se dão na criação literária para o leitor mirim encontra-se na *Morfologia do Conto Maravilhoso*, do formalista russo Vladimir Propp, cuja primeira edição é de 1928⁸.

gebilteter Stände (Leipzig 1834), texto e ilustrações de Lyser, e Linas Märchenbuch, as quais apresentam, segundo Benjamin, os seus mais belos trabalhos. ver Ibid., p.59.

⁸ A *Morfologia do Conto Maravilhoso* constitui-se de uma análise de narrativa do ponto de vista de sua estrutura. Nesta obra o autor descreve o universo estrutural do conto através de um sistema de

Considerada a primeira grande obra neste campo, trata-se de um estudo situado no domínio do texto e que traz a semente das alterações que se deram no seio da narrativa verbal. Para Gianni Rodari, as funções proppianas interessam, porque é possível usá-las para construir infinitas histórias,

(...)assim como com doze notas (descuidando-se os quartos de tom, e sempre na referência do limitado sistema sonoro do Ocidente anterior à música eletrônica) podem-se compor infinitas melodias.⁹

Em outras palavras, pode-se alterar a ordem das funções e da lógica comandada pelos princípios de sucessividade e linearidade definidos por Propp e chegar a produzir uma outra história criando novos caminhos que rompem com a sequência linear, predeterminada destes contos.

Apesar das funções proppianas estarem restritas ao campo da narrativa verbal, estes procedimentos criativos ligados ao texto, alteradores da ordem linear, irão suscitar novos questionamentos em torno das imagens visuais que acompanham estas histórias. Um destes questionamentos dá-se com relação ao tratamento das imagens visuais por parte dos ilustradores que se apóiam no espírito de fidelidade, ressaltando as íntimas relações com o mundo real, com base na verossimilhança. Oportunamente vem nos dizer a ilustradora brasileira Regina Yolanda a este respeito:

A ilustração, fiel ao texto, nunca além do texto e a mais "realista possível" resulta numa comunicação linear, aliás, característica de boa parte do trabalho pedagógico que se faz. Esta corrente "realista" se prende a uma antiga didática, que acreditava ser a compreensão resultante exclusivamente da informação verbal.¹⁰

Este é um tipo de publicação que tenta imitar a realidade visível, reproduzindo-a em seus atributos físicos.

Pode-se hoje modificar este procedimento por meio de recursos inovadores, como, por exemplo, a quebra ou alteração da perspectiva convencional no intuito de levantar novas qualidades para "perceber a existência autônoma do signo visual em sua manifestação integral- linha, cor, forma, matéria."¹¹ Estas mudanças, além de

funções relacionadas aos personagens, onde se determinam os elementos invariantes do conto - sete funções centrais e os elementos variantes que são os atributos dos seres narrativos. Esta obra se dá no modelo tradicional do conto, seguindo a sequência lógica, temporal. Fazem parte deste conjunto de obras, as formas narrativas mais rudimentares como os contos de fadas e os contos populares.

⁹ Rodari, Giani. *Gramática da Fantasia*. São Paulo, Summus, 1984, p.67.

¹⁰ Yolanda, Regina. "A importância da imagem nos livros", in *Ciência e Cultura*. São Paulo, n.12, 1983, pp.1831-1841.

¹¹ Derdyk, Edith. *O desenho da figura humana*. São Paulo, Scipione, 1990, p. 80.

beneficiar a autonomia da obra por sua própria coerência interna, irão distanciá-la cada vez mais da tradicional centralização no adulto que intenciona educar a criança. Como nos diz Fernando Segolim:

Os impulsos determinantes da criação na arte passam a ser procurados não mais no mundo exterior, modelo sempre presente e submisso à vocação imitativa do artista mas sim nas emoções, sentimentos e aspirações deste.¹²

Nesta direção abrem-se novos caminhos a serem explorados.

1.3. Considerações sobre o livro infantil ilustrado no Brasil

As primeiras criações literárias para crianças, no Brasil, datam do início deste século. Publicações que trazem consigo, fruto das importações culturais, uma abordagem moral muito significativa. Eram compostas de traduções das publicações européias, iniciadas dois séculos antes. Seguiam o mesmo critério das obras destinadas ao público adulto e eram impressas em Portugal, financiadas pelos próprios autores.

Segundo Mariza Mokarzel¹³ a história da ilustração brasileira, na literatura infantil, mergulha na fonte *Art Nouveau*. Surge, assim, via imprensa, através dos caricaturistas da *Revista da Semana*, *Fon Fon!*, *O Malho* e *Careta*. Em 1905 irá surgir a primeira revista especializada em temas infantis criada por Angelo Antonio: *O Tico-Tico*. Os caricaturistas E. Lixto, J. Carlos e Raul colaboram na revista, criando alguns personagens que tecem suas aventuras engraçadas, como *Kaximbow*, *Reco-Reco*, *Bolão* e *Azeitona*. Segundo a autora esta primeira tentativa brasileira de conquistar o público dos *comics* só resistirá até 1960.

Em 1921, Monteiro Lobato, frente ao movimento editorial brasileiro, abre o campo para os ilustradores da época como Ferrignac, Di Cavalcanti, e J. Prado. Dedicando-se cada vez mais às publicações infantis, Lobato obtém inovações que aderem a um universo mítico e mágico, ligado às nossas raízes. Belmonte e Voltolino foram os chargistas paulistas que mais se destacaram no quadro de ilustradores dos livros infantis de Monteiro Lobato.

¹² Segolim, Fernando. *Personagem e anti-personagem*. São Paulo, Cortez & Moraes, 1978, p.17

¹³ Mariza Mokarzel é autora e ilustradora de literatura infantil e juvenil.

Em 1936 o Ministério de Educação promove o primeiro concurso de Literatura Infantil no país.¹⁴ Em seu depoimento sobre aquele evento, Regina Yolanda¹⁵ explica:

O edital premiava melhor o autor. Mas, pela primeira vez, a não ser em concurso de decoração carnavalesca, surgia um prêmio especial para o ilustrador. As ilustrações deveriam ser todas coloridas e havia a recomendação de mais ilustração do que texto, com a intenção de adequar o livro à criança pequena.¹⁶

Nesta época, o nacionalismo está em franco desenvolvimento e a busca do levantamento de valores nacionais fazem os autores utilizarem-se do folclore brasileiro. Dentre as publicações premiadas neste primeiro concurso destacam-se: *O Circo*, de Santa Rosa; *A Lenda da Carnaúbeira*, com texto de Margarida Estrela e ilustrações de Paulo Werneck; *Um Passeio na Floresta*, de Antonio Paim; *O Tatu e o Macaco*, de Luis Jardim.

A preocupação de que a imagem auxiliasse na compreensão do texto, que vem desde o século XVII, na Europa, persistiu até os anos cinquenta. Mas a situação do mercado acabou interferindo nas produções. Tornou-se necessária uma reformulação para atrair maior público. A partir dos anos sessenta, aparecem os primeiros indícios de uma reformulação no campo de publicações infantis no Brasil e vários acontecimentos marcantes ocorrem.

O fator técnico é incrementado com a chegada de novas máquinas que proporcionam uma melhor qualidade na editoração. Surge a "letra set", capaz de dar maior rapidez e exatidão à confecção dos tipos gráficos. Explode o cinema novo, a arte psicodélica, o desenho animado e a TV em cores, ampliando-se os horizontes da imagem visual. Os trabalhos acadêmicos mudam de cara. É a época dos poemas visuais, concretos, da semiótica.

Surge a revista *Recreio*, que abre novos questionamentos em torno da leitura para a criança. A oralidade encontrada nas suas raízes, é retomada. A imagem surge como linguagem e se reformula a idéia de ilustração como preenchedora de espaço.

Até então, conhecíamos o trabalho refinado do europeu. Nesta mesma década chega até nós, o estilo americano, mais liberal. Um forte impulso em direção ao novo

¹⁴Entre os ilustradores que participaram do evento destacam-se: Francisco Aquarone, Gilberto Trompowsky, Percy Lau, J. U. Campos, J. Carlos, Santa Rosa, Luis Jardim, Belmonte, Antonio Paim, Oswaldo Storni e Paulo Werneck. Ver Yolanda, Regina. "A Ilustração do livro infantil", in *Boletim informativo FNLIJ*, Rio de Janeiro, 1972, n. 17, pp. 6-7.

¹⁵Regina Yolanda é educadora e ilustradora de livros infantis.

¹⁶Yolanda, Regina. *Ibid.*, p. 6-7.

atinge inevitavelmente o campo de publicações infantis, que se revitaliza com projetos mais sensíveis e abertos a uma forma de apresentação visual ainda pouco explorada. Como exemplo pode-se citar os clássicos deste novo momento "O Reizinho Mandão" de Ruth Rocha, ilustrações de Walter Ono (São Paulo, Quinteto editorial, 1985) de Ruth Rocha/ Walter Ono e "Flicts" de Ziraldo (São Paulo, Melhoramentos, 1986).

Maria Helena Martins, pesquisadora da área de literatura infantil, referindo-se às publicações que surgem logo depois desta fase, ou seja, a partir de 1970, faz o seguinte comentário:

Marcadas pelo humor e pelo lúdico, nas ilustrações e nos textos, em alguns casos, apresentam sutilezas que exigem do leitor maior observação e crítica (como *Ida e Volta*, de Juarez Machado) ou retomam temas e linguagens comuns na literatura infantil tradicional, recriando-os com sensibilidade e sem pieguismo como *Arca de Noé*, de Vinícius de Moraes).¹⁷

Estas obras contemporâneas recorrem também a variadas técnicas para questionar a ordenação das histórias buscando quebrar a linearidade tradicionalmente instalada como em *Chapéuzinho Amarelo*, de Chico Buarque e *O Menino Maluquinho*, de Ziraldo. Descrevendo ainda este momento, a autora acrescenta:

Neste tipo de manifestação que aparece em meados de 70 e persiste em muitos livros, emerge a busca de construir esteticamente novos meios para atrair o leitor, num movimento de aproximação, diga-se de cumplicidade (nem sempre deliberada, através do aspecto libertário do texto e dos recursos visuais que o envolvem).¹⁸

Nota-se um salto qualitativo em relação ao jogo interativo entre os dois códigos operantes - o texto e a ilustração - na construção do livro infantil com a criação de novos tipos de combinações que provocam uma maior liberdade formal entre os dois recursos. Além disto, vai ocorrer uma independência cada vez maior do recurso ilustrativo, numa espécie de invasão da palavra pela imagem. Isto vai levar não apenas a uma extensão quantitativa, a uma ampliação do espaço ilustrativo, mas a uma extensão qualitativa, preocupada com uma informação viva que busca soluções estéticas. Com esta ampliação, o texto se reduz, e até mesmo desaparece, como acontece com o livro de imagens.

Com estes procedimentos em mãos, o ilustrador passa de co-autor para autor, reformulando a sua tarefa. Esta nova tendência faz com que as funções específicas na

¹⁷ Martins, Maria Helena. *Crônica de uma Utopia*, São Paulo, Brasiliense, 1989, p.66

¹⁸ *Ibid.*, p.22.

elaboração do livro infantil desestabilizem-se para dar lugar a projetos gráficos, artísticos e literários que, mesmo em número reduzido, primam pela qualidade na elaboração e reduzem o distanciamento entre a imagem visual e o texto verbal, pois são mais sensíveis à própria natureza criativa da obra.

Longe de buscar um aprofundamento do campo de publicações, pois por si só ele geraria um outro trabalho, indicamos a obra de Maria Helena Martins *Crônica de uma Utopia*, que dá ampla cobertura ao mais recente quadro de produções infantis no Brasil.¹⁹

¹⁹ Martins, Maria Helena. *Leitura e literatura infantil em trânsito*. São Paulo, Brasiliense, 1989.



Capítulo 2

**ASPECTOS DA CRIAÇÃO NA ARTE QUE ATUAM
NA CONSTRUÇÃO VISUAL DO LIVRO INFANTIL**

2. ASPECTOS DA CRIAÇÃO NA ARTE QUE ATUAM NA CONSTRUÇÃO VISUAL DO LIVRO INFANTIL

"O homem inventou o poder das coisas ausentes (...). Por isso se tornou homem e miserável. Mas, finalmente, e só por causa delas que é homem."

Paul Valéry

2.1. Fantasia, invenção criatividade, imaginação

Pela veia da fantasia, o livro infantil transcende os limites da gravidade para fazer seus personagens atravessarem paredes, descerem até o fundo do mar, voarem para terras exóticas, levando-os a viver outras situações, abastecidas pelo fogo mágico de um mundo em transformação: o mundo fantástico.

Partindo do pressuposto de que o mundo artístico, o mundo da criatividade e o mundo da fantasia são indissociáveis, situamos alguns aspectos de natureza criativa que servem para nos introduzir na criação visual do livro infantil. Construindo no terreno do imaginário ou do real, o livro infantil passa por um processo de invenção e produção que envolve estes aspectos. A atuação do criador de imagens depende, na prática criativa, destes aspectos, na condução do trabalho. Sob o prisma da criação, portanto, chama-nos à atenção aquilo que sustenta e nutre o processo artístico do ilustrador em sua base: Fantasia, invenção, criatividade, imaginação. Dedicamos ainda, neste capítulo, especial atenção para a "técnica", pela participação indispensável neste processo.

Este conjunto estará presente nas experiências práticas em geral, especialmente no estudo de um personagem desenvolvido para a história infantil, apresentado no último capítulo.

2.1.1.Fantasia

Jacqueline Held nos diz que:

O fantástico é a fantasia no sentido mais etimológico do termo. A fantasia dos gregos, a "imago", entendida em sua acepção mais dinâmica, à imagem colocada, inventada por um espírito que se desvia dos processos normais, da visão comum...²⁰

Nesta afirmação, pode-se compreender que a fantasia abraça um mundo em transformação, dentro do qual há um "real psíquico"²¹, como qualidade interna. Assim vista, a fantasia estaria naquilo que é imaginável, que não é visível aos olhos comuns, como uma espécie de dom do espírito. Entretanto, como observa a autora, estabelece-se na fantasia uma dosagem do conhecido e do desconhecido. Caso contrário, o fantástico pareceria uma coisa estranha, como que suspensa no ar, quimérica e irrealizável.

Quando voltamos os olhos para o homem primitivo verificamos que ao transcrever suas experiências humanas e vivas, ele reúne suas descobertas feitas no cotidiano às suas aspirações mais altas. Nas lendas védicas nas quais exalta o fogo, o vento, a tempestade, e, por outro lado, o trabalho, as lutas e as defesas, o homem primitivo fala através dos mitos, de sua realidade e de seus sonhos. A meio caminho do real e do irreal, expõe, através destas narrativas fantásticas, "a conciliação entre homens, deuses e Ser."²²

Assim como o homem primitivo vê o mundo povoado por deuses e semideuses como parte de sua realidade, a criança se aproxima do terreno do imaginário fantástico, cercado de castelos encantados, agentes mágicos e vozes misteriosas como parte integrante de sua realidade.

Segundo Jesualdo, "Estas coisas existem, ou não, na medida em que sua imaginação, aberta à claridade poética do conhecimento as aceita como reais ou inexistentes."²³ Continua o autor: "As fadas e o cortejo de seres irreais formam a base

²⁰ Held, Jacqueline. *O imaginário no Poder: as crianças e a literatura fantástica*. São Paulo, Summus, 1980, p.25.

²¹ *Ibid.*, p.25.

²² Beaini, Thais. *Heidegger: Arte como cultivo do inaparente*. São Paulo, Nova Stella / Edusp, 1986, p.30.

²³ Jesualdo. *Op. Cit.*, p. 25.

da realidade infantil (...); e a criança se serve dele (do real) justamente para penetrar na sua fantasia".²⁴

Esta relação estreita entre fantasia e realidade é assim descrita por Jacqueline Held: "O fantástico só existe em relação a uma realidade que se poderia qualificar de não fantástica."²⁵ Para a autora, a essência do fantástico reside antes em um certo clima no qual, sutilmente, sonho e realidade interpenetram-se a tal ponto que qualquer linha de demarcação desaparece. Não há, portanto, uma delimitação precisa para a fantasia, assim como não há também para quem cria no seu território.

Estas reflexões iniciais permitem-nos perceber a estrutura binária da fantasia, situá-la num lugar comum com o real, revelando o parentesco próximo entre dois elementos aparentemente estranhos um ao outro. Como diz Paul Klee: "Os conceitos não existem sem o seu oposto. Não existem conceitos em si, mas via de regra, são binômios de conceitos".²⁶

Outra importante contribuição na compreensão da fantasia encontra-se em Gianni Rodari educador e autor de vários livros infantis. Em seu trajeto, rico em experiências, o autor cria um "caderno da fantasia" que contém anotações suas, não sobre as histórias que contava mas sobre o modo como elas nasciam, sobre os truques que descobria para pôr em movimento palavras e imagens. Para Rodari, é possível trabalhar os contos clássicos de uma forma diferente com uma série de jogos fantásticos ou com algumas técnicas simples de invenção. Em sua visão, Andersen foi o primeiro a contribuir para as mudanças destes contos já conhecidos, alterando o comportamento normal de animais, utensílios, brinquedos e móveis. Assim, Rodari afirma: "Andersen é imbatível ao animar os objetos mais tolos, com efeitos de estranhamento e amplificação."²⁷

A aplicação visual da fantasia no livro infantil pode ser encontrada, como exemplo, na alteração das proporções de um desenho de um objeto ou figura humana. O aumento do volume corporal de determinadas partes do corpo (barriga, por exemplo), em contraste com a exagerada diminuição dos membros (pés e mãos) pode gerar um interessante resultado. Este é o caso de *As roupas novas do Imperador*, de Mary e Eliardo França (São Paulo, Ática, 1992). Este procedimento age como um

²⁴ *Ibid.*, p. 25

²⁵ Held, *Op. Cit.*, p.25.

²⁶ Klee, Paul. "Teoria Della forma e della figurazione", in Gianni Rodari, *Gramática de Fantasia*, São Paulo, Summus, 1982, p. 21.

²⁷ *Ibid.*, p.50.

recurso expressivo, tornando os personagens agigantados, caracterizando-os assim, de uma só vez, como humanos e sobre humanos.

A idéia de fantasia, posta em prática através de procedimentos inventivos, assemelha-se à idéia formada por Calvino que reflete as tendências contemporâneas na construção da obra literária infantil. O autor afirma o seguinte:

A fantasia é uma espécie de máquina eletrônica que leva em conta todas as combinações possíveis e escolhe as que obedecem a um fim, ou que simplesmente são as mais interessantes, agradáveis, ou divertidas.²⁸

Isto nos leva a pensar a fantasia na criação da obra cada vez mais dentro de um conjunto orgânico do que separadamente. Assim irá descrever Bruno Munari, observando o grupo de relações que a envolve.

A partir do seu trabalho na área de Comunicação Visual, Munari focaliza a fantasia como uma faculdade humana que age simultaneamente com outras faculdades - invenção, imaginação e criatividade - no exercício da comunicação visual. Mostramos, por um lado, as relações entre estas faculdades e a necessidade de um levantamento das semelhanças e distinções que se estabelecem entre elas, para que se tornem logicamente compreensíveis. Por outro lado, resgata a convergência destas faculdades para um ponto comum que se resume na busca da descoberta de tudo o que antes não existia: a novidade.

As contribuições de Munari serão esmiuçadas nos itens que se seguem.

2.1.2. Invenção

Ao conceber a fantasia como a mais livre entre todas essas faculdades, Munari dá a ela um lugar de destaque, mostrando sua autonomia e designando-a como a "liberdade de pensar qualquer coisa, mesmo a mais absurda, incrível ou impossível".²⁹ Ao mesmo tempo, confere a ela um caráter mais abstrato, uma função do pensamento, não realizável concretamente, podendo "não ter em conta a viabilidade do que pensou".³⁰

Situa, ao contrário, a invenção ligada à arte e à técnica e determina-lhe uma função realizável na prática. Inventar, nesta concepção, é descobrir e descobrir é

²⁸ Calvino, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. São Paulo, Companhia das Letras, 1990, p.107.

²⁹ Munari, Bruno, *Fantasia, invenção, criatividade, imaginação*. Lisboa, Editorial Presença/Martins Fontes, 1981, p. 23.

³⁰ *Ibid.*, p.23.

"encontrar qualquer coisa que anteriormente não se conhecia, mas que já existia".³¹ A invenção, vista por Munari, é como a fantasia: pensada, mas exclusivamente prática.

Como Munari, Júlio Plaza relaciona a invenção ao concreto, porém dentro de um novo prisma. Baseado nos princípios semióticos, o professor e artista vem nos dizer que o ícone ou insight está em toda invenção como "configuração espontânea da mente."³² Nestes lampejos instantâneos da mente está o núcleo da invenção e, dentro dele, o novo se estabelece em busca de sua realização. "Todo inventor tende a reter, na sua criação, esse instante epifânico que não se repete identicamente na memória, porém a marca impressiona."³³

Nas ilustrações a invenção pode ser percebida quando vem a novidade, algo inesperado, que surpreende pelos aspectos novos, como os encontrados no livro-jogo de Luís Camargo, *A Bota* (São Paulo, Melhoramentos, 1992); no gato que vai saindo quadro a quadro da parede para o mundo, no livro de imagens de Marilda Castanha *Pula Gato* (São Paulo, Vale Livros, 1992); nos recortes vazados que conduzem o leitor curiosamente a passar para a página seguinte, como em *A mãe da mãe da minha mãe*, de Ângela Lago (Belo Horizonte, Miguilim, 1991).

Enquanto busca de uma corporificação, a invenção distingue-se da fantasia que, por sua vez, utiliza-se da invenção. Não é possível separar totalmente estes dois componentes determinando-lhes um campo específico pois estes se encontram presentes no processo de criação de uma obra numa interpenetração mútua. O mesmo irá acontecer com os outros componentes deste conjunto.

2.1.3. Criatividade

A criatividade, como diz Munari, "relaciona-se com tudo que anteriormente não existia mas realizável de uma forma essencial e global."³⁴ Neste sentido, a criatividade atua como um todo ao envolver no ato criativo, diversos aspectos - intelectuais, psicológicos, sociais, econômicos, etc., como ao penetrar com profundidade no âmago da criação. Esta faculdade, portanto, depende das relações que o criador estabelece com aquilo que conhece, isto é, com o seu repertório. Observe-se que é à medida que se estabelecem as relações é que se pode criar algo novo em uma determinada situação.

³¹ *Ibid.*, p.24.

³² Plaza, Júlio. *Intersemiótica*. São Paulo, Perspectiva, 1987, p. 40.

³³ *Ibid.*, p.42

³⁴ Munari, *Op. Cit.*, p.31.

Para Munari, o indivíduo criativo está em contínua evolução e as suas possibilidades criativas nascem da contínua atualização e do alargamento do conhecimento em todos os domínios. Com esta colocação, Munari não quer dizer que a criatividade é restrita a quem possui um amplo repertório. Isto de fato ajuda no momento de criar, mas não determina uma melhor criação. O que o autor quer dizer é que estas relações estão mais perto da experiência do que do planejamento e muito mais ligadas a uma inteligência flexível e rápida do que a um objetivo mental. Estas relações estão, para ele, estabelecidas nas próprias experiências e no confronto com os problemas da vida.

Em Fayga Ostrower, estas relações são ressonâncias íntimas, qual vasos comunicantes que vem de experiências anteriores "e com todo um sentimento de vida".³⁵ Para a autora, estas relações levam-nos para o mundo da fantasia, onde um pensar e agir em hipóteses estão presentes, em um mundo que ao se realizar, "se reabastece nos próprios processos dos quais se realiza".³⁶ Há um refazer-se da potência criativa na própria ação criativa. Aponta Fayga referindo-se a este momento: "A produtividade do homem, em vez de se esgotar, liberando-se, se amplia."³⁷

Chegam os dois autores a um ponto comum: a criatividade é algo estimulável. É possível inventar jogos ou brincadeiras em que a experiência traz algo novo, ou aprender técnicas novas. Pode-se também desenvolver a concentração, tão necessária à manutenção do fio condutor ao objetivo. Isto porque é preciso, para tanto, uma certa tensão, que irá garantir, no momento da criação, a reestruturação e a potência renovada.

A criatividade pode ser explorada pelo ilustrador não só na preparação das ilustrações como na visualização do projeto gráfico como um todo. Isto significa planejar e fazer os desenhos tendo em vista a programação visual do livro que envolve o formato, número de páginas, tipo de papel, tipo de letras, tamanho de letras, a distribuição de texto e imagem, número de cores de impressão, etc. Isto leva a uma participação mais abrangente do ilustrador na realização de seu trabalho que beneficia seu desempenho criativo

Para que os primeiros aspectos da criação sejam mostrados numa ordem que facilite a compreensão, aprofundaremos este estudo no 4º capítulo, na reflexão sobre a criação na arte e na observação dos trabalhos práticos.

³⁵ Ostrower, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Rio de Janeiro, Vozes, 1977, p.20.

³⁶ *Ibid.*, p.27

³⁷ *Ibid.*, p.27

2.1.4. Imaginação

É a partir das idéias de Calvino sobre a fantasia, expostas há pouco, que vamos buscar o lugar da imaginação. Iniciemos com o depoimento do autor:

Quando comecei a escrever histórias fantásticas, ainda não me colocava problemas teóricos; a única coisa de que estava seguro era que na origem de cada um de meus contos havia uma imagem visual. Por exemplo, uma dessas imagens era a de um homem cortado em duas metades que continuavam a viver independentemente; outro exemplo poderia ser a do rapaz que trepa numa árvore e depois vai passando de uma a outra sem nunca mais tocar os pés no chão;³⁸

O que o leva a pensar:

A primeira coisa que vem à mente na idealização de um conto é, pois, uma imagem carregada de significado, mesmo que eu não o saiba formular em termos discursivos ou conceituais.³⁹

Ao narrar estas experiências, Calvino está tentando na verdade externar a sua idéia de imaginação, o que o leva a encontrar uma resposta na *visualidade* que a imaginação produz. Tal resposta é compatível com a de Munari que também situa a imaginação com a capacidade de visualização. Em suas palavras, "A fantasia, a invenção, a criatividade, pensam, a imaginação vê."⁴⁰ Portanto, "a imaginação é o meio para visualizar, para tornar visível, aquilo que pensam a fantasia, a invenção e a criatividade."⁴¹

Se criar é retirar a matéria bruta do seu anonimato e trazê-la à forma, imaginar é tornar visível o que antes encontrava-se escondido no invisível. E afinal, o que é isto que tem de se tornar visível?

Em termos práticos, para o desenhista, imaginar é preparar o esboço, o layout. É captar o modelo mental no concreto, de modo que possa ser visualizado.

As considerações sobre a natureza criativa do livro infantil aqui apresentadas, podem ser localizadas com mais ênfase no "estudo do personagem", no 5º capítulo, quando estes aspectos serão aplicados à criação de imagens.

2.2. Considerações gerais sobre a técnica

³⁸ Calvino, Italo. *Op. Cit.*, p. 104

³⁹ Calvino, Italo. *Op. Cit.*, p.104

⁴⁰ Munari, Bruno. *Op. Cit.*, p.24

⁴¹ *Ibid.*, p. 24

Tendo em vista que o problema da técnica faz parte da criação na arte e, portanto, da construção do livro infantil enquanto produto estético, levantamos alguns conceitos que nos parecem essenciais para a compreensão do problema da técnica na arte.

Pode-se dizer que "o problema da técnica tem a idade da Humanidade", quando já aparece com o homo habilis o instrumento. Sondando possíveis modos de beneficiar o seu cotidiano, isto é, pensando em mover-se rapidamente sobre a terra, o homem primitivo domestica o cavalo; querendo nadar mais depressa, inventa os remos, e as velas; necessitando se defender dos inimigos e feras, inventa a funda, o arco e a flecha; sonhando com a possibilidade de fiar e tecer numa só noite uma quantidade enorme de tecido, cria a roca. Havia, junto ao pensamento imaginado, hipotético, o pensamento tecnológico, os quais os mitos nos contam.⁴²

Presume Artigas que "dominar a natureza foi e é criar uma técnica capaz de obrigá-la a dobrar-se às nossas necessidades e desejos".⁴³

Contudo, em Heidegger, a técnica não visa apenas ao controle das coisas da Natureza. Ela se expande quando toma também o homem que lhe serve para ser organizado em certa ordem "para decidir seu desígnio, subordinar, criar situações temporárias e provisórias".⁴⁴

No pensamento pré-socrático o termo "Techné" refere-se não apenas à arte ou à obra - como usualmente hoje são definidas - mas a todas as relações que o ser humano estabelece com a "Physis" (natureza) em seu cotidiano. Assim, em Heidegger:

A arte é 'Techné' de forma tão abrangente quanto o universo, profundamente rico, no qual os gregos a situavam. A 'Techné' está no âmbito da 'Physis' à qual pertence, e da qual recebe os parâmetros para a sua instituição.⁴⁵

Portanto, arte e técnica encontravam-se fundidas no seu início. Platão dá à "Techné" - enquanto saber - o valor de "Poiesis" - criação/produção - como um fazer que é antes de tudo uma técnica.

Esta idéia de unidade entre arte-técnica e natureza vai se dissociando no decorrer da história. Já com Platão o raciocínio do homem começa a se afirmar e

⁴² Extraído do texto de Jesualdo. *Op. Cit.*, p.98.

⁴³ Artigas, Vilanova. "O desenho", in *Sobre o desenho*. São Paulo, FAUUSP, 1975, p.24.

⁴⁴ Beaini, Thais. *Op. Cit.*, p. 62

⁴⁵ Beaini, Thais. *Op. Cit.*, p.31.

conseqüentemente a arte (a técnica) passa a ser peculiar ao homem que pensa, não mais presa à "Physis" ou aos deuses. O pensamento heideggeriano revela que, com o advento da racionalidade, quando o artista surge como criador e autor da obra,

A arte deixa de ser 'Techné', saber que irrompe da 'Physis'. (...) A arte se reduz ao fazer de um sujeito, o artista, que, por sua capacidade, dá forma à matéria que vem-a-ser um objeto artístico. Assim, (...) 'Techné' significaria o fazer do trabalhador artesanal.⁴⁶

O que antes se situava como uma ferramenta utilitária, uma arma que habilitava o homem a atuar sobre um alvo qualquer, passa a ser uma ferramenta para o seu fazer artesanal. Na época pré-industrial o artesão já atendia a certas qualidades para uma execução mais aprimorada, que o levava a buscar o aperfeiçoamento dos seus instrumentos de trabalho.

Sucedendo a antiguidade clássica vemos surgir a Idade Média que traz com o crescimento do cristianismo as iluminuras. Esta é uma Arte que nos antigos manuscritos une ilustração e ornamentação em pinturas de cores vivas, com detalhes de ouro e prata com letras, folhagens, figuras e cenas em combinações variadas.

No Renascimento, com a exaltação do humano, a técnica passa a ocupar um papel primordial, servindo às aspirações do aperfeiçoamento da arte por parte de alguns artistas. Isto se deve às inovações que ocorrem neste período. Os artistas recorrem à investigação científica para fundamentar sua prática de representação. Os estudos realizados sobre o espaço e a perspectiva levam a descobertas inéditas que marcam profundamente a produção artística da época e dos períodos seguintes. Talvez um dos melhores exemplos para ilustrar o desenvolvimento da técnica nos séculos XVI e XVII, esteja em Leonardo Da Vinci. Como se sabe, ele formulou propostas técnicas revolucionárias. Leonardo, apropriou-se do conhecimento científico para vinculá-lo à sensibilidade criadora.

Já com a Revolução Industrial(sec. XVIII), a relação entre técnica e arte adquire novas feições. O surgimento da indústria traz à tona as conhecidas polêmicas sobre a imposição da máquina ao homem e, neste caso específico, o distanciamento entre técnica e arte. Projeta-se na máquina um sentido negativo ao homem, como algo que parece estar pronto a corrompê-lo. Ao mesmo tempo, eleva-se a arte a um grau sublime, exacerbado, o que a torna passiva e presa ao trabalho manual e artesanal, seguidora do seu remanescente medieval.

⁴⁶ Heidegger, Martin, *in* Beaini, Thais. *Op. Cit.*, p.60.

Ocorre entretanto que a máquina continuou produzindo, trazendo os benefícios indispensáveis ao homem. Até certo ponto, a técnica se encontrava restrita às invenções mecânicas, valorizando-se, assim, um determinado tipo de invenção que tivesse repercussão no mercado. À medida que as inovações trazidas pela técnica surgiam, iam se organizando estudos e reflexões a este respeito. Assim, embora já utilizada pelo homem primitivo, a técnica só começou a ser estudada sistematicamente depois da Segunda Guerra Mundial, por volta de 1947, na Inglaterra. Estes estudos trouxeram importantes contribuições, que permitiram vislumbrar a colocação do problema suficientemente amplo, onde os conceitos estão interligados. Isto leva a perceber a técnica dentro de um conjunto de processos de uma determinada arte ou ciência e não apenas restrita às máquinas.

Walter Benjamin, no seu estudo, "*A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*" mostra como as artes vão se transformando pela influência dos meios de produção, fato que vai interferir na própria natureza da obra e a abrigar uma nova reflexão sobre arte e técnica.

Conforme Benjamin, os meios e as relações de produção artísticas são interiores à própria arte, configurando suas formas a partir de dentro. Sendo assim, os meios técnicos de produção da arte não são meros aparatos estranhos à criação, mas determinantes dos procedimentos de que se vale o processo criador e das formas artísticas que possibilitam⁴⁷

Júlio Plaza nos mostra que com estes novos conceitos há uma recuperação, na contemporaneidade, do sentido grego de "Poiesis", como um fazer que é, antes de tudo, uma técnica. Estas vozes vêm anunciar uma nova visão que marcará as tendências nas criações contemporâneas, com uma maior integração entre arte e técnica.

2.2.1. Livros infantis e recursos tecnológicos

Cabe dizer ainda que o livro infantil é impelido hoje a descobrir novas trilhas face aos apelos dos meios audio-visuais modernos, colocando diante dos criadores os atraentes recursos desenvolvidos pela Informática.

Assim, as publicações infantis, têm experimentado novos modos de criação, na combinação verbovisual e na utilização, ainda que a passos lentos, de recursos tecnológicos nas construções de imagens. O uso de "scanners" para o trabalho de

⁴⁷ Plaza, Júlio. "As imagens do Único, do Reprodutível, e do Disponível". parte introdutória da tese de livre docência: *A imagem digital: crise dos sistemas de representação*. Usp, São Paulo, 1991.

fotolitagem, por exemplo ou de programas que desenham a imagem ilustrativa vêm pouco a pouco trazer uma sensível mudança de fisionomia das páginas.

Pode-se dizer que a série *Quadros animados do folclore brasileiro*, organizada por Bárbara Vasconcellos de Carvalho; planejada e editada por Moisés Baumstein (São Paulo, Símbolo S. A. Indústrias gráficas, 1971) é uma das primeiras publicações no Brasil a utilizar de novos recursos visuais. Nesta publicação, as figuras são produzidas para se tornarem animadas, por meio de efeitos estereoscópicos. Outra técnica é a do vídeo-texto, uma linguagem que se constrói com computador, telefone e televisão, criando programas para a literatura infantil através da tela do vídeo. Algumas experiências estão em: *Cosmovagar* de Maria José Palo/Júlio Plaza; *Revendendo o Rio* de Maria Rosa D. de Oliveira/Júlio Plaza; e uma vídeo tradução de *Além do Rio* de Ziraldo.

Outra nova aplicação é a da técnica holográfica. A primeira obra infantil a explorá-la é uma publicação inglesa, *The Mirrostone* (London, Jonathan Cape, 1986). Nesta obra reúnem-se os desenhos feitos com técnicas tradicionais às imagens holográficas que formam pequenas janelas de profundidades mágicas causadas pela intensidade da luz laser.

Atualmente começam a surgir novas possibilidades de leitura. O livro infantil começa a passar para a tela em som e imagens em movimento. Recentemente, na 13ª Bienal do Livro, em agosto de 1994, pôde-se ter uma mostra brasileira do novo livro apresentado em CD ROM: *Flicts*, de Ziraldo.

Como se nota, a crescente sofisticação dos meios de impressão e das artes gráficas por meios tecnológicos acrescentam novas possibilidades às publicações. É o que nos diz Maria Helena Martins:

Esta contemporaneidade(...)especialmente sob impacto dos meios de comunicação de massa e dos progressos tecnológicos, nas últimas duas décadas, cada vez mais forçam a libertação das artes de suas fronteiras e parâmetros, criando novos tipos de obras e leitores, e novos modos de leituras.⁴⁸

Conclui-se que a imagem tão poderosa nos dias atuais, também nas publicações infantis, torna-se a dona do campo. Embora a imagem tenha alcançado um lugar privilegiado na produção do livro infantil, este é mantido, persistentemente

⁴⁸ Martins, Maria Helena. *Op. Cit*, p.66.

pela combinação do texto com a imagem, como se vê em grande parte da produção brasileira da atualidade. Estas questões serão objeto de estudo do próximo capítulo.



Capítulo 3
LIVRO INFANTIL:
O ENLACE VERBO VISUAL

3. LIVRO INFANTIL: O ENLACE VERBO VISUAL

3.1. Palavra e Imagem

Quando a fantasia imaginada é transportada para as páginas temos então a "matéria" do livro infantil composta do corpo visual e verbal. É na intersecção destes dois códigos diferentes de linguagem - o texto verbal e imagem ilustrativa- que se dá a sua construção no suporte material.

Neste capítulo, a palavra, de um lado, e a imagem, de outro, são focalizadas na sua origem e evolução como um primeiro passo para a compreensão do intercâmbio verbo visual enquanto possibilidade criativa.

3.1.2. Da oralidade à palavra escrita

Voltando os nossos olhos ao passado remoto observamos que da mesma maneira que nos desenhos rupestres os primitivos desenhavam imagens de animais para adquirir certos poderes mágicos sobre eles, tinham também necessidade de explicar suas experiências humanas e vivas, suas descobertas e aspirações.

Assim, "da palavra em imagem viva e animada surgiu o mito e deste nasceu o conto".⁴⁹ Os homens, em seus círculos familiares, em volta do fogo, narravam oralmente suas aventuras e façanhas de um mundo ao mesmo tempo imaginário e real, estreitamente interrelacionados. Assim, "'Mhythos' designa a 'Palavra' primordial, poética, nomeadora de sentido"⁵⁰. Por meio dela, as experiências individuais foram narradas à comunidade, que as preservou na memória.

⁴⁹ Rios, H. Giner. *apud* Jesualdo, *Op. Cit*, p. 112.

⁵⁰ Beaini, Thais Couri. *Op. Cit*, p.30.

Esta memória era considerada em Heidegger como "o solo de onde brota a poesia e o pensar". Portanto, a palavra se manifesta à existência grega, pela poesia. Os gregos criaram e experimentaram primeiramente a poesia através de Homero.

O Poema se constitui de palavras e o próprio ser, ao desvelar-se, o faz por meio da palavra, vindo a incorporá-la de tal maneira que dela não se distingue.⁵¹

É possível dizer, como propõe A. France, que as deusas de Homero e as fadas de Perrault, têm a mesma origem: a palavra falada. Este princípio oral dos contos primitivos será seguido por autores como os Grimm, Perrault e Andersen ao criarem uma literatura dotada de valores específicos para a infância. Segundo Jesualdo, Perrault foi "o que melhor compreendeu que é o narrador oral, antes mesmo que o escritor que deve intervir na alma do ouvinte"⁵²

Da mesma forma, Andersen, ao criar seus contos, também se serviu da oralidade. Isto se comprova através de seu próprio depoimento, que revela o ponto de partida de sua criação:

A idéia propriamente dita veio-me de repente, como nos ocorre uma melodia, uma canção conhecida. Imediatamente, contei a história de fio a pavo, a alguns amigos; em seguida, escrevi a primeira versão,...⁵³

Assim como Andersen e Perrault, os irmãos Grimm constroem uma rica obra literária apoiada no relato dos camponeses, de onde recolhem grande parte do material folclórico em que se baseiam seus contos.

Com a invenção do alfabeto, "a maquinaria da escritura mais fantásticamente econômica"⁵⁴ fora descoberta. A palavra oral passa a ser codificada visualmente e implantada no mundo grego. A língua escrita, desprovida da vitalidade da fala, leva Mc Luhan argumentar que "a história narrada oralmente tem um caráter diferente da história escrita ou da literatura".⁵⁵

Segundo este autor, "Em Homero não há cronologia, nem perspectiva, nem retrospectão. Nele tudo é presente. É oral e é também elétrico."⁵⁶

⁵¹ *Ibid.*, p.88.

⁵² Jesualdo. *Op. Cit.*, p.22

⁵³ Andersen *in* M. Pellison. *apud.* Jesualdo, *Op. Cit.*, p.21.

⁵⁴ Santaella, M.Lúcia. "Palavra, Imagem & Enigmas". *in* revista *Usp*, São Paulo, n. 16, 1992/1993, p. 48.

⁵⁵ Mc Luhan, Marshall "El preterifuturo del libro". *in* revista *El Correo*, ano XXV, Enero 1972, p. 20

⁵⁶ *Ibid.*, p.20

Transportando-nos para as publicações infantis de hoje observamos que há nelas uma tendência em incorporar ao texto escrito, o atributo da oralidade. Assim, recorrem à informalidade da fala, às expressões populares, gírias e trocadilhos.

Segundo M. J. Palo e M. R. Oliveira,

Enfrentar a oralidade é por em crise os tradicionais discursos literários(...). É inaugurar um novo modo de narrar e escrever. Narrar ao mesmo tom e compasso do viver-*escrever* - de tal forma que não haja mais distância entre quem narra, o que narra e quem lê.⁵⁷

É o que resulta a utilização da oralidade: Uma revitalização da escrita, um convite ao presente e uma abertura aos criadores que investem com maior liberdade.

3.1.2. A visualidade da palavra

A reflexão sobre a palavra mostra que há, na realidade, duas formas de linguagem, como nos diz Santaella, "uma falada, outra escrita, como há também várias formas de linguagem escrita."⁵⁸

Uma destas formas de linguagem escrita, os ideogramas, encontrados nas línguas chinesa e japonesa, por exemplo, permite um rico jogo de imagens visuais. A palavra ideografada cria a imagem da coisa de que fala, sendo construída, portanto, daquilo que dá existência à palavra. Esta forma de escrita passou a ser recentemente utilizada no Ocidente por artistas e poetas, à medida em que apresenta um novo horizonte: a visualidade.

Reflexo desta nova utilização da palavra no Brasil é o movimento da poesia concreta, que foi o primeiro a colocar isto em prática, através de seus poetas e artistas. Abriu-se assim, uma ampla discussão sobre a visualidade da poesia, com a criação de poemas visuais e sonoros. Segundo Santaella, "no Brasil contemporâneo, as produções poéticas ficaram tão profundamente marcadas pela visualidade que não é mais possível pensar a imagem à margem das aquisições poéticas."⁵⁹

Na poesia concreta, estruturaram-se o ideograma (o oriente da palavra) e a linguagem verbal (o seu ocidente).

⁵⁷ Palo, M. José; Oliveira, M. Rosa. *Literatura infantil, voz de criança*, Ática, 1986, p.44.

⁵⁸ Entre as formas de linguagem escrita pode citar-se: os pictogramas(figuras, imagens fixas das coisas); os ideogramas(combinação de traços estilizados das coisas com idéias abstratas da mente) e os hieroglifos(que ficam a meio caminho do alfabeto). Santaella, M. Lúcia. Op. Cit., p.50.

⁵⁹ Santaella, M. Lúcia. Op. Cit., p.50.

Se a poesia concreta é a precursora das inovações suscitadas pela palavra, as publicações infantis não ficam atrás. Elas vão se abrindo às novas percepções visuais e reformulando os seus projetos.

Pode-se certamente encontrar em *Alice*, de Lewis Carroll, um exemplo marcante de libertação do padrão tradicional que se abre a outros tipos de indagações e descobertas, indicadores de novas experiências no campo do criativo. Como nos diz L. Cadermatori, ela é "não só dissolvente da ordem estabelecida, do convencional e habitual, como proclamadora do não sentido e da ambiguidade."⁶⁰

A respeito das ilustrações feitas para *Alice*, acrescenta a autora que esta é uma das obras que atraiu o maior número de pintores, ilustradores, cineastas, em todo mundo - em torno de 200.

Segundo a autora, a atração que esta obra exerce sobre um ilustrador se reflete nas provocações de novas imagens mentais que surgem no texto, como "as distorções corporais, inversões visuais, abolições de noções temporais ou espaciais, ou encaixes de expressões verbais."⁶¹

O trabalho deste autor, como afirma Janine Despinette, abre o caminho à geração de artistas ousados, onde a imagem toma o lugar no limite possível com o texto. Diminuem-se assim, as fronteiras demarcadoras entre a palavra e a imagem, para dar lugar ao intercâmbio de vozes dentro de um novo imaginário.

3.1.3. Da imagem

Assim como a escrita, a identificação da imagem com os procedimentos técnicos que a envolvem levam-nos a inscrevê-la num trajeto evolutivo. Assim, apresentamos os três tipos de imagens correspondentes a três períodos distintos que, de acordo com o desenvolvimento técnico apresentam características específicas.

A primeira delas é a *Imagem Artesanal* que tem sua origem no período pré-industrial. Esta imagem é trabalhada com instrumentos apropriados que apoiam as operações artesanais. Correspondem às imagens pictográficas, pintura, desenho, caligrafia, escultura, objetos, dança, etc. Estas imagens dão a noção de "Único" ou irreprodutível.

A segunda é a *Imagem industrial* proveniente do período industrial quando a máquina é implantada. Esta imagem surge com uma nova característica, a

⁶⁰ Cadermatori, Ligia. O que é literatura infantil. São Paulo, Brasiliense, 1987, p. 30

⁶¹ Despinette, Janine "Lewis Carrol e as ilustrações de *Alice no País das Maravilhas*", in *Releitura* n.0, Belo Horizonte, BPIJ, 1991, p.55

possibilidade de se tornar reproduzível. Este período requer uma mão-de-obra qualificada que corresponda às necessidades inventivas. Isto leva os técnicos e artistas ao aperfeiçoamento e estudo. As imagens resultam dos meios ótico-mecânicos como a tipografia, gravura, fotografia, cinema e artes gráficas.

A terceira é a *Imagem Pós-industrial* encontrada no período pós-industrial. Correspondem às imagens geradas pelos meios eletrônicos que permitem vários tipos de informações como verbais, visuais, e sonoras.

Segundo Júlio Plaza

Nestes tres modelos de produção imagética o que temos, na realidade, são processos de informação sobre objetos("criação"), informação sobre produtos("produção")e informação sobre linguagens("programação").⁶²

Em outras palavras: Criar(mão), produzir(máquina) e programar(meios eletrônicos) formam os estágios progressivos do fazer artístico que determinam imagens marcadas por mudanças qualitativas resultantes do desenvolvimento dos meios técnicos.

Estas considerações podem suscitar muitas perguntas que exigem uma continuidade reflexiva. Não sendo o objetivo deste estudo aprofundar-se nestas discussões teóricas, mas apenas apontar problemas práticos na compreensão da palavra e da imagem, prosseguimos em busca de sua ação interativa.

3.3. Da palavra à imagem ou da imagem à palavra?

Pressupondo-se que neste tipo de criação - a literatura fantástica, da qual faz parte a literatura para crianças - as imagens visuais e o texto verbal buscam uma forma que corresponda a uma idéia de originalidade, de novidade, de invenção, pergunta-se: como isto pode ser concebido?

Partindo de seu próprio trabalho, no campo da Literatura fantástica, onde a questão da visualidade se impõe, há na visão de Calvino dois tipos de processos imaginativos envolvendo um jogo interativo composto de linguagem verbal e de linguagem visual. Primeiro, o que vai da palavra para chegar à imagem visiva e um segundo que parte da imagem visiva para chegar à palavra.

Quanto ao primeiro processo, o autor mostra o cinema como exemplo. A imagem que se vê na tela é como um texto escrito anteriormente visto primeiro na

⁶² Plaza, Julio. *Op. Cit.*, Tese de livre docência.

mente do diretor. Em seguida, adquire corporeidade num *set* e finalmente é fixada como fotogramas de um filme. Neste exemplo, a passagem dá-se portanto, da palavra para a imagem, especificamente de uma idéia escrita para as imagens da tela.

Podemos citar, também dentro deste primeiro processo, as obras clássicas infantis do século XVIII em um momento de grande expansão e fortalecimento. Uma delas, é a obra inesquecível de Gustave Doré, que ilustrou, por volta de 1850 "Dom Quixote", de Cervantes, mais de duzentos anos após a primeira publicação da obra(1605).

Em relação ao segundo processo, vamos encontrar uma outra forma de combinar estes dois elementos. Calvino, partindo do seu próprio processo criativo como escritor, pronuncia:

A partir do momento em que a imagem adquire uma certa nitidez em minha mente, ponho-me a desenvolvê-la numa história, ou melhor, são as próprias imagens que desenvolvem suas potencialidades implícitas, o conto que trazem dentro de si. Em torno de cada imagem escondem-se outras, forma-se um campo de analogias, simetrias e contraposições. Na organização desse material, que não é apenas visivo, mas igualmente conceitual, chega o momento em que intervém minha intenção de ordenar e dar um sentido ao desenrolar da história(...).⁶³

Por esta via, chegará o autor à escrita, dona de seu campo.

Algo previsível é criar imagens a partir de palavra(o modo mais comumente utilizado), mas a idéia de criar a partir da imagem é pouco freqüente, embora muito questionada na contemporaneidade. Para Calvino, o problema da prioridade da imagem visual ou da expressão verbal - que segundo ele é um pouco assim como a história do ovo e da galinha) "se inclina decididamente para a imagem visual"⁶⁴. No entanto, diante da criação do livro infantil, é possível argumentar sobre a inevitabilidade desta imagem que vem primeiro e recorrer posteriormente a uma outra lógica dotada de raciocínio e que se impõe pela expressão verbal. Porém, ainda assim, a imagem persiste no seu caminho, e, como afirma Calvino:

A mente dos cientistas e dos poetas em alguns momentos cruciais de suas criações, trabalham com um processo de associações de imagens que é a maneira mais rápida de escolher e conjugar as variadas formas do possível e do impossível.

Em suas palavras:

⁶³ Calvino, Italo. *Op. Cit.* p.104-105.

⁶⁴ Calvino, Italo. *Op. Cit.*, p.102

Seja como for, as soluções visuais continuam a ser determinantes, e vez por outra chegam inesperadamente a decidir situações que nem as conjecturas do pensamento nem os recursos da linguagem conseguiriam resolver.⁶⁵

Concluindo, a principal preocupação de Calvino sobre este valor, é o receio de que a humanidade perca a faculdade fundamental de visualizar imagens de olhos fechados ou de olhos que lêem uma página qualquer, "de pensar por imagens".⁶⁶

Ao expor estas idéias sobre a visualidade em Calvino, encontramos nela a natureza mais abstrata e mais íntima da obra literária fantástica. Acontece, porém, que as experiências que dali emergem, têm que seguir seu curso, atravessar novas etapas e lutar para encontrar a sua concretização através de seu processo formativo. Pouco a pouco, na elaboração da obra, as imagens visuais e o texto verbal serão projetados num suporte físico, chegando assim a seu percurso final. É quando surge o livro, pronto para ser comunicado.

3.4. O livro ilustrado e o livro de imagens

Ao examinarmos de perto a construção de livro para crianças no seu suporte material, certificamo-nos, mais uma vez, do seguinte fato: o livro infantil irá trazer, na sua realização prática, o intercâmbio entre texto verbal e imagem visual. No decorrer da pesquisa, observamos em leituras de artigos e livros diversos sobre o assunto que há uma forte tendência de distinguir dois diferentes caminhos de construção frente a estes componentes. Da maneira como irão se organizar podemos situar, com base nestes depoimentos, duas formas distintas de livros.

Na primeira, o texto verbal e a imagem ilustrativa promovem um diálogo entre si - o "livro ilustrado", correspondente ao primeiro processo de Calvino, do texto para a imagem; na outra, a imagem ilustrativa é a dona do campo, dispensa o texto, e deixa a narrativa por conta da imagem - corresponde ao segundo processo de Calvino, da imagem para o texto. Trata-se do "livro de imagens"⁶⁷, conhecido também como álbum de figuras, álbum ilustrado ou história muda.

O livro ilustrado é uma forma amplamente usada onde é imprescindível a intersecção dos dois códigos diferentes de linguagem. Estes, introjetando-se um no

⁶⁵ Calvino, Italo. *Op. Cit.*, p.106

⁶⁶ Calvino, Italo. *Op. Cit.*, p.108.

⁶⁷ O livro de imagens é também chamado *álbum de imagens* (em francês *album* ou *livre d'images*; em inglês *picture book*; em alemão, *bilderbuch*). Extraído do texto de Paulo Bernardo Vaz, "Contexto do livro sem texto" para o encontro de leitura "Proler" em Vitória, E. S., dezembro de 1993.

outro tentam formar uma conjunção harmônica. *Pinocchio*(1911), de Collodi, ilustrado pelo artista Attilio Mussino é um exemplo de destaque. Segundo Calvino,

este artista dá ao célebre boneco uma figura que se tornou definitiva. Mussino foi o primeiro a utilizar a cor, que ele teve o cuidado de combinar com o espírito de cada capítulo, e a ilustrar cada fase da história segundo uma técnica que lembra muito a da história em quadrinhos. Do realismo mais ou menos fiel das ilustrações precedentes ele passou diretamente à caricatura, criando personagens que são verdadeiros arquétipos de diversas classes sociais, ofícios e profissões.⁶⁸ (Fig. 1)

Por muito tempo, neste tipo de construção, escritor e ilustrador atuavam (e ainda atuam), separadamente. À medida que a escrita e a ilustração passaram a compor um projeto gráfico, a construção, que comumente era feita a partir do texto, pode agora ser feita a partir da ilustração. Ocupando cada vez mais as páginas, as imagens visuais passam a cumprir a tarefa que antes era destinada ao texto: a narrativa. A convergência das criações para a maior ocupação das imagens visuais aproxima-nos dos livros de imagens. Assim, os livros só de imagens valem-se de poucas ou nenhuma palavra.

Desde os manuscritos iluminados, este tipo de livro vem aparecendo de forma a conceder a narrativa para a imagem visual ilustrativa. Neles, as imagens contam uma história por uma seqüência de acontecimentos, como na narrativa verbal.

Nas primeiras publicações, o texto não desaparece completamente, mas se reduz bastante, enquanto a ilustração se amplia. Entre a produção brasileira contemporânea, destaca-se o pioneirismo de Juarez Machado.

A partir de 1980, destacam-se alguns exemplos criados a partir da imagem. Este processo inverso da criação pode ser visto na coleção *Arte para Criança* (Berlendis & Vertecchia, 1980), onde alguns escritores brasileiros escrevem um texto a partir da obra de artistas. Estão nela incluídos: *Era uma vez*, escrita por Ana Maria Machado, inspirada na obra de Volpi; *7 cartas e 2 sonhos*, escrita por Lygia Bojunga Nunes a partir da obra de Tomie Ohtake; *Era uma vez uma menina* de Walmir Ayala a partir das obras de Milton Dacosta, entre outras.

Na mesma linha, Ruth Rocha escreveu poemas para as pinturas de José Antonio da Silva - *Boi, Boiada, Boiadeiro*, Quinteto, 1987; Ricardo Cunha Lima

⁶⁸ Calvino, "Pinóquio, o garoto centenário" in *O Correio* da Unesco n. 8, Rio de Janeiro, 1982, p.13.

inventou um divertida história a partir das pinturas de Magritte - *Em busca do tesouro de Magritte*, FTD, 1988.⁶⁹

3.5. A imagem visual ilustrativa no livro infantil

Nos nossos dias, à medida que as publicações infantis estão cada vez mais desprendidas da tradição e passam a se encontrar mais frequentemente com a originalidade e invenção, elas se inclinam, decididamente, para a imagem visual ilustrativa. Tendo em vista a crescente priorização da imagem nos livros infantis, situamo-nos frente a ela para compreender a sua ação nestes livros.

Para isto, recorremos ao estudo das funções ilustrativas realizado por Luís Camargo, que apresentamos a seguir.

A partir da idéia de que a ilustração empreende determinadas tarefas nas páginas de um livro, o autor dá a ela determinadas funções que estão assim agrupadas:

Pontuação: Com esta função, a ilustração, de pequena dimensão, serve para pontuar o texto, marcando a entrada ou desfecho dos capítulos, ou servindo ainda de anotação visual. Na sua maior parte das vezes são representadas pelas *vinhetas* e *capitulares*. A palavra vinheta, de origem francesa, corresponde na sua origem ilustrativa aos cachos e folhas da videira, símbolo da abundância. As *capitulares* são letras mostradas em dimensão maior ou mais elaborada, situadas no início do capítulo.

Função descritiva: A ilustração cumpre aqui a tarefa de descrever os personagens, os objetos, o ambiente, situações, etc., preenchendo, na maior parte das vezes, uma intenção a partir do texto, como ocorre no livro didático.

Função narrativa: As ilustrações aqui encontradas substituem os textos escritos, permitindo o entendimento da história através das imagens, como no livro de imagens. Com esta função, as ilustrações contam a história. Esta função favorece o uso do espaço. As ilustrações são apresentadas em uma seqüência lógica, temporal e analítica.

Função expressiva: No desempenho desta função, a ilustração pode comunicar um sentimento, uma emoção. Estes podem ser expressos principalmente através de movimentos e expressões faciais de personagens, e pelos recursos gráficos que passam a transmitir certos sentimentos.

⁶⁹ Luís Camargo, "Projeto Gráfico e ilustração para crianças", in *Releitura* n.0, Belo Horizonte, BPIJ, 1991, pp. 21/22.

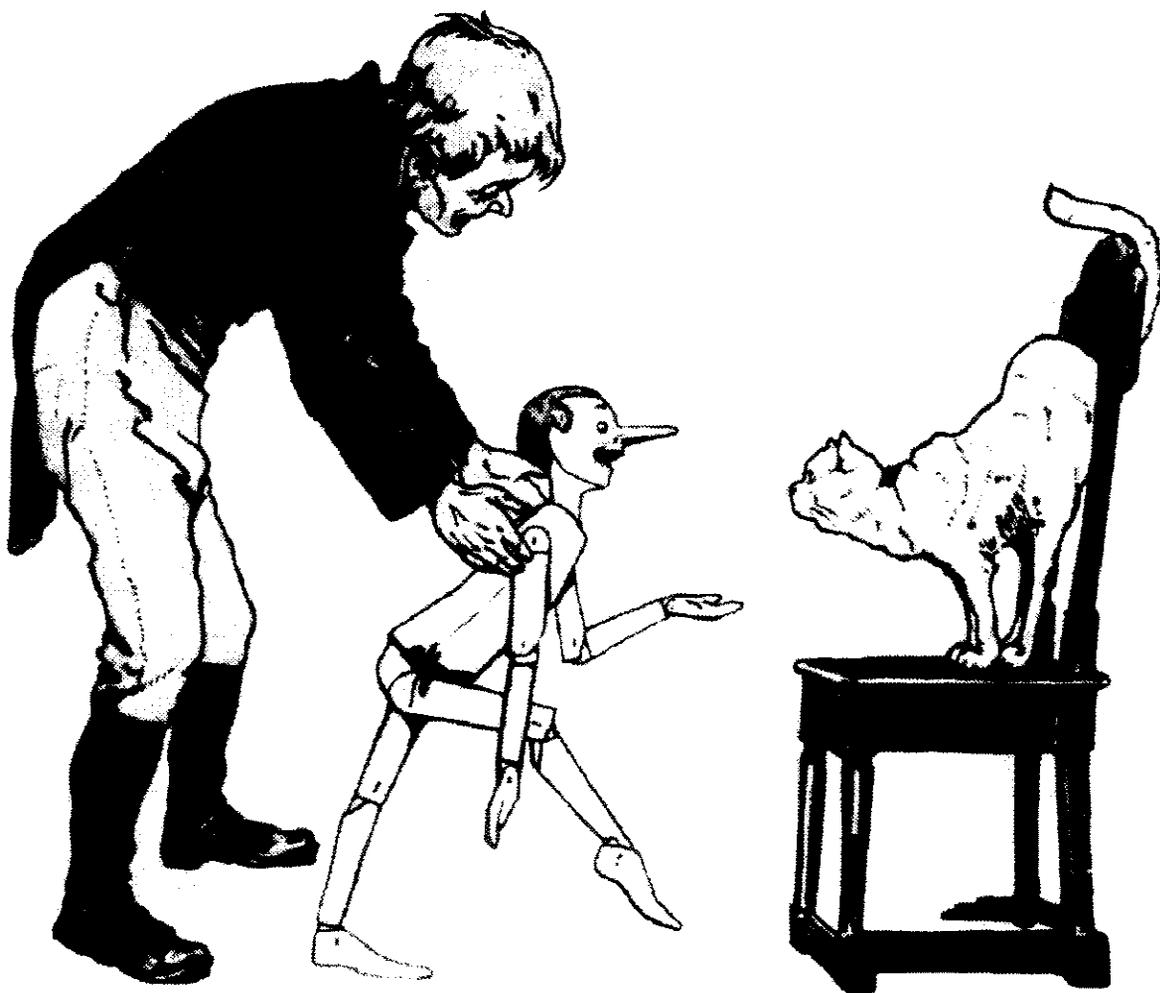


Figura 1 - Ilustração de Attilio Mussino para Pinocchio, de Carlo Collodi.
Fonte: Calvino, Italo, "O garoto centenário", in *O Correio*, rev. da Unesco, n. 8, 1982.

Função estética: Trabalha com os elementos puros da própria obra, buscando uma qualidade interna. Chama-nos atenção nas ilustrações, a organização dos elementos da linguagem visual como luz, cor, transparência, textura, massa, proporção, volume, dimensão entre outras. Preocupa-se com a organização do espaço, tornando possível a seleção e ordenação lógica dos elementos visuais. Busca a síntese e a temporalidade.

Função simbólica: O significado da ilustração não se esgota no que foi representado, pois, existe algo que não está visivelmente presente. Comporta assim mais de uma idéia. Nesta construção, o ilustrador parece chamar a atenção para o caráter metafórico da imagem.

Função metalinguística: É quando a linguagem fala da própria linguagem. Isto pode ser representado ilustrativamente através de brincadeiras visuais como amarrar a margem do livro, mostrar a página que vira, etc.

Função lúdica: Encontra-se nos livros de recortes vazados, de quebra cabeça. Há um compromisso com o lazer, com a brincadeira.

Segundo o autor, "a ilustração é um jogo , ou o livro como um todo é um jogo, um brinquedo configurando um gênero híbrido: o livro-jogo, o livro brinquedo."⁷⁰

Uma só obra infantil pode conter muitas destas funções, pois elas tendem a se complementar. Há entretanto, sempre uma função predominante, que se destaca das demais e que dá à ilustração certas características específicas. Pode-se dizer que estas funções ilustrativas podem preencher a nossa imaginação, proporcionando, sem nenhum esforço, respostas prontas de uma comunicação direta. Podem também suscitar novos questionamentos que despertam na criança a curiosidade, e propiciam uma leitura viva, participativa. Este resultado irá depender dos procedimentos seguidos pelo ilustrador no momento de criar.

Na investigação dos múltiplos caminhos apresentados no campo de publicações da atualidade, as funções ilustrativas têm uma tarefa relevante. Estas questões serão retomadas no capítulo seguinte, no confronto com as obras.

⁷⁰ *Ibid.* "O papel da ilustração no livro para crianças" in *Jornal da alfabetizadora* n. 8, PucRS., Porto Alegre, 1990, pp. 7-9.



Capítulo 4
EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS NA
CONSTRUÇÃO DO LIVRO INFANTIL

4. EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS NA CONSTRUÇÃO DO LIVRO INFANTIL

Os dois capítulos anteriores, concentrados na constituição do livro infantil, levam a uma terceira fase que vai ao encontro de centro da criação. Como vimos, fantasia, criatividade, imaginação e invenção animam toda a vida interna do livro infantil, enquanto palavra/imagem e técnica atualizam a sua forma em um suporte material.

A partir deste estágio defrontamo-nos com o processo criativo que dará origem à obra e com os caminhos que o criador percorre para sua construção. Neste momento, reúnem-se artistas que proeminentemente trabalham a imagem visual ilustrativa e que recorrem a inovações que qualificam os projetos gráficos como parte integrante da arte.

Com esta perspectiva, apoiamo-nos, à guisa de introdução, nos estudos do prof. Júlio Plaza sobre a criação na arte, cujos fundamentos contribuem para o conhecimento do processo por que passa o criador e do caminho por ele percorrido na busca do novo.⁷¹

Este caminho ou percurso é considerado neste estudo como um método de trabalho que se coloca para a realização da tarefa criativa. Embora acreditemos que processos e métodos criativos se encontrem indissociáveis durante a criação da obra de arte, focalizamos apenas um método, mostrado mais adiante no Item 4.3. Dentre os métodos elencados pelo autor, é o que, acreditamos, está mais próximo do

⁷¹ Estes estudos fazem parte da disciplina "Processo criativo e metodologia" do curso de Mestrado em Artes da Unicamp onde as atividades se desenvolvem a partir de leituras de textos, aulas teóricas, análise de obras de arte e do estudo dos processos criativos e produtivos inerentes às atividades artísticas.

caminho seguido pelos criadores contemporâneos. Entre estes estão os ilustradores incluídos neste capítulo.

Devido aos limites da pesquisa fomos levados a uma abordagem restrita na aplicação dos métodos. Ao leitor interessado nesta questão indicamos um estudo mais detalhado que certamente contribuirá para uma reflexão mais profunda sobre o assunto.⁷²

4.1. Considerações sobre a criação na arte

Na doutrina tradicional da arte encontramos o ato criativo em duplo aspecto, isto é, entre o que é espontâneo e o que necessita de esforço, entre a faculdade imaginativa(livre) e a operativa. Estes dois aspectos correspondem à parte mental e à parte industriosa do ser humano, sendo, portanto, a criação um produto da sabedoria e do método.

Uma vez que estes estudos sobre a criação na arte estabelecem dois aspectos orientados pelas atividades intelectual e manual, volta-se também para a faculdade da inteligência com as seguintes considerações.

Segundo Júlio Plaza, o pensamento criador segue dois processos cognitivos do qual fazem parte a intuição e o intelecto. A intuição é a realizadora das funções relacionadas a habilidades espaciais, visuais, e opera de modo holístico e sintético, próprio do pensamento não verbal. O intelecto é o responsável pela organização da percepção em esquemas lógicos, e funciona de modo analítico, seqüencial, próprio do pensamento verbal.

Encaminhando nossa reflexão, Paul Valéry diz que "A desordem é essencial à 'criação', enquanto esta se define por uma certa 'ordem'".⁷³ Aponta o autor que tal criação de ordem compõe-se de formações espontâneas e é ao mesmo tempo um ato consciente.

Seguindo este mesmo conceito, reflete Marcel Duchamp:

No ato criador, o artista passa da intenção à realização, através de uma cadeia de reações totalmente subjetivas, Sua luta pela realização é uma série de esforços, sofrimentos, satisfações,

⁷²Tavares, Monica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos*. Dissertação de mestrado em Multimeios. Campinas, Unicamp, Instituto de Artes, 1995.

⁷³Esta citação está contida no material informativo preparado pelo professor Júlio Plaza para a disciplina Processo criativo e metodologia. Texto: "Preliminares sobre o 'criativo' na arte". Campinas, Unicamp, Curso de mestrado em Artes, apostila.

recusas, decisões que também não podem e não devem ser totalmente conscientes, pelo menos no plano estético.⁷⁴

Vimos, portanto, que a criação de um objeto artístico é caracterizada pela passagem de um estado para outro (da desordem para a ordem) que corresponde ao processo criador. É processo dinâmico caracterizado por um constante movimento para esclarecimento de dúvidas que se interpõem no caminho. Nesta passagem, procura-se selecionar o que é necessário para o resultado. Por isto requer "decisão", que nas palavras de Júlio Plaza "está intimamente ligada ao processo de criação".⁷⁵

Transportando-nos para a obra infantil, vemos que ela é reflexo de imagens interiores, imaginativas, íntima e única, de outro é matéria objeto, um produto a ser comunicado. Resultado do saber e do fazer, do intelecto e das mãos, esta obra passará por um trabalho de planejamento e elaboração em que a ilustração será criada..

4.2. O processo criativo

A função criativa da imaginação pertence ao homem comum, ao cientista, ao técnico; é essencial para descobertas científicas bem como para o nascimento da obra de arte; é realmente condição necessária da vida cotidiana..

Gianni Rodari

Servindo-nos, de um estudo de George Kneller, revisto por Júlio Plaza, sobre o processo criativo na arte, alcançamos o processo que dará origem a uma obra.

Pode-se dizer que o ato criativo se identifica com o novo. No entanto, como afirma Kneller, "a novidade por si só não torna criador um ato ou uma idéia. Como o ato criador é resposta a uma situação particular, ele deve resolver, ou ao menos clarear, a situação que o faz surgir."⁷⁶

Observamos, assim, uma ordenação lógica das etapas do processo criativo que passamos a apresentar. Inicialmente, surge como um flash, a *apreensão* da idéia, através de um impulso ou inspiração proveniente do subconsciente, sem uma definição clara porém envolvendo a intencionalidade.

Em seguida vem a fase da *preparação* onde há um armazenamento de materiais que o criador escolhe conscientemente preparando o campo para criar. Neste momento, investiga técnicas e meios para atingir o objetivo. Procura, portanto,

⁷⁴ *Ibid*

⁷⁵ *Ibid.*

⁷⁶ Kneller, George. *Arte e Ciência da Criatividade*. São Paulo, Ibrasa, 1978, p. 18.

uma direção para a sua idéia inicial, pesquisando e documentando tudo que lhe parece importante para a realização. Nesta fase se dá a constituição do repertório.

Na terceira fase, o inconsciente toma a frente da ação.

Para Arnheim "o inconsciente só funciona satisfatoriamente quando a consciência cumpre a sua missão até o limite de suas possibilidades".⁷⁷ Esta é a fase da *Incubação*, período de conflito, de fricção de materiais, onde há grande desordem, necessitando-se de muita persistência para não se perder de vista o objetivo.

Em seguida vem a fase de *iluminação*, onde se dá uma espécie de libertação das forças do inconsciente. O criador percebe, subitamente, a solução do problema que surge espontaneamente, como um flash. Corresponde, portanto, ao momento chave da criação. Há nesta fase uma idéia de simplicidade, resultante da fusão ou insight, quando todos os elementos agem simultaneamente combinando-se num padrão único de harmonia.

Na etapa seguinte, o criador parte para a *elaboração* da sua obra, procurando dar forma àquilo que imaginou, elaborando intelectualmente, no discernimento, na crítica e no raciocínio, o que é necessário para a solução final. Esta etapa, em se tratando de Ciência, segue uma construção lógica; em Arte, segue a subjetividade.

Para completar as etapas do processo criativo, vale dizer que esta obra seguirá o seu curso para a necessária *Comunicação*. É quando a obra sai do individual para o social, exposta à apreciação da sociedade que a legitima. Dá-se aqui a inserção do criativo no social com a aceitação ou rejeição do produto criado, que inclui, se necessário, uma reformulação. Como é possível perceber, ocorre no ato criativo a ultrapassagem de sucessivas fronteiras, em que o campo individual é expandido para o campo criativo universal e ocorre a fusão da pessoa e do seu mundo.

4.3. Construção ilustrativa e métodos criativos

Como vimos, o processo criativo vem construindo passo a passo algo que surge como novidade. Conforme nos mostra Júlio Plaza, durante o processo criativo o indivíduo criador pode recorrer a vários métodos para atingir o seu objetivo. Estes métodos, já dissemos, operam no sentido de percurso a ser seguido, mesmo que este percurso não tenha sido fixado previamente. Referem-se a uma estrutura subjacente, que está atrás.

⁷⁷ Citação extraída do material informativo preparado pelo professor Júlio Plaza para a disciplina Processo criativo e metodologia. Texto: "Fases Lógicas do Processo Criativo na Arte/Ciência". Apostila

Embora no estudo que se segue aos processos criativos estejam elencados um grande número de métodos que caracterizam múltiplos modos de criação na arte, apontamos para o campo da criação ilustrativa do livro infantil apenas o método mais utilizado, o método do projeto. Nascido de uma estrutura mental pré-estabelecida, de um "modelo interno", idealizado e programado para ser construído, este tipo de método leva em conta a objetividade dos meios e dos instrumentos produtivos. Nele estão fundidas as etapas do processo criativo para que a obra seja estruturada, polida, refletida.

Como observamos anteriormente (no 1º cap.) as tendências contemporâneas, estimulando a ocupação da imagem, levam o criador visual do livro infantil a atuar através de projetos gráficos. A construção ilustrativa nasce assim, de um planejamento anterior de páginas que se organizam em sequência para formar o livro. Dentro do projeto gráfico a ilustração é idealizada e realizada, portanto, sob o domínio de uma poética construtiva que requer uma estruturação prévia, feita pela mente.

O método do projeto pode interagir simultaneamente com outros no percurso de criação da obra. Esclarecemos que outros métodos que porventura venham interferir no projeto, irão provavelmente atuar indiretamente, em função do método dominante.

4.4. Sobre as experiências criativas

O livro infantil reúne no seu corpo em construção um organismo que se quer como vivo. Corre nele a veia da fantasia, vitalizada por um possível dinâmico intercâmbio entre texto verbal e recurso ilustrativo, com a inserção do suporte técnico no criativo que completa a sua edificação. Nesta experiência empreendem-se múltiplos vãos pelo imaginário, inúmeras formas de dizer as coisas, de inventar soluções práticas, de intercambiar seus componentes verbo-visuais. Várias nuances de criação a criação, de autor a autor.

Se o processo criativo veio nos ajudar a conhecer as fases que o estruturam, o método veio mostrar a rota seguida nesta estruturação. A partir de agora, passamos a observar como alguns ilustradores e planejadores gráficos, na contemporaneidade, sonham, brincam, viajam, refletem e compõem tendo em vista as imagens ilustrativas.

Capturar uma ampla variedade de produção existente, por sua abrangência, foge do alcance desta pesquisa. No entanto, pode-se apontar alguns exemplos de criadores com um ponto em comum: pensar por imagens.

Através destes autores o livro infantil descobre-se parte da arte, com projetos gráficos que primam pela qualidade estética. Mais livres das estruturas antigas, estes ilustradores ansiam por mais liberdade de criar, renovando as páginas e abrindo-as aos sentidos e ao pensar mais livre.

Podemos dizer que a escolha destes ilustradores e planejadores gráficos veio até nós por três motivos principais que se integram ao nosso objetivo. Os livros de sua autoria proeminentemente: reforçam a idéia de autonomia da imagem lançando novas possíveis soluções criativas; demonstram qualidades sensíveis que os aproxima da arte; privilegiam o lado espontâneo e intuitivo conferindo maior grau de invenção e de liberdade criativa.

Um outro motivo veio contribuir determinantemente para esta escolha: a disponibilidade destes artistas. Assim, trouxemos cinco ilustradores contemporâneos brasileiros que deram, não só um novo impulso à pesquisa como ao trabalho final. São eles: Eva Furnari, Paulo Bernardo, Marcelo Xavier, Ângela Lago, Walter Ono. O contato com estes ilustradores e suas obras trouxeram importantes esclarecimentos com relação à realização prática, mostrando não só como esta visualidade pode vir a ser instalada no campo da fantasia, mas como esta fantasia pode vir a ser instalada com os recursos ilustrativos.

Enquanto processos e métodos criativos serviram-nos de ponte para alcançar as experiências, no confronto com elas recorreremos a outros suportes que nos ajudaram a esclarecer os procedimentos criativos relacionados à ilustração.

Primeiramente, vieram as idéias de Calvino. Seus pensamentos são extremamente pertinentes e atuais para questionar a visualidade neste tipo de construção, além de que abrem, convidam e propõem caminhos para um novo tempo. Outro valioso apoio encontramos em Luís Camargo nas suas considerações sobre a imagem e funções ilustrativas, que muito nos serviram para compreender melhor este aspecto na sua concretude material. Composto ainda este suporte, estão também os comentários dos ilustradores que transcrevemos em parte, na tentativa de situar os procedimentos criativos seguidos por eles. Na verdade, eles estão o tempo todo presentes, conduzindo este texto.

Cabe esclarecer que a visualidade aqui proposta não está restrita exclusivamente ao recurso ilustrativo, extendendo-se também à potencialidade visual do texto. Lembramos que nestes dois terrenos aparentemente conflituosos,

ilustradores e escritores deixam brotar suas histórias "tentados a desenhar com a tipologia e a escrever com a ilustração".⁷⁸

4.4.1 Inventando um personagem

Eva Furnari é uma autora que constrói livros sem palavras. E com graça. Neles o humor, nascido de imediato, desde as primeiras experiências na Faculdade, entra leve e colorido. Inventando bruxas, dragões, monstros, assombrações, que ao invés de assustar fazem rir, Eva Furnari embrenha-se pelo campo da narrativa visual como quem quer entrar na história em quadrinhos. Quando está criando, a imagem vem sempre primeiro. Criar para ela é como cozinhar, tem que ter familiaridade com aquilo que se faz. E é ao mesmo tempo conhecimento.

Ela começa a criar a partir do personagem em determinada situação. Daí como um fio, as seqüências se desenrolam. Define-se então os personagens, o ambiente e um acontecimento (criação de um problema). Em seguida vem a solução, "como o enredo de um filme"⁷⁹, explica a criadora.

Para Eva Furnari, "a criação é uma porta aberta para as coisas que existem dentro da gente".⁸⁰ Por isto, importam as circunstâncias pessoais, o impulso para criar, a vontade grande de descobrir. A criadora aponta a importância dos fatores psicológicos na criação como os sentimentos e a emoção. Estes porém, permeados pelo clima de fantasia e humor. Muito longe de ser o retrato fiel da vida real, ela cria assim uma forma animada, como a bruxinha, e constitui seu mais importante personagem, "que é emoção e diversão".⁸¹ Uma brincadeira. (Fig. 2)

Ao falar de seu processo criativo, a autora estabelece tres momentos:

Um, onde se "joga" a idéia. é uma fase embrionária, mas que pede licença ao lado crítico para não emperrar o processo. Esclarece a autora: "Nesta hora há muito lixo no meio. É preciso trazer tudo à tona sem julgamento. Passar por este processo é deixar o lado crítico de lado como uma criança faz"⁸².

No outro momento vem a estruturação. Pensa-se aqui em termos do outro. Conta-se a história para você mesma (ou para a criança dentro de você) e para os outros.

⁷⁸ Ângela Lago, "Poesia e Ilustração", in *Poesia Hoje*, mesa redonda festival de inverno de 1991, Belo Horizonte, UFMG.

⁷⁹ Eva Furnari, entrevista realizada em junho de 1994.

⁸⁰ *Ibid.*

⁸¹ *Ibid.*

⁸² *Ibid.*

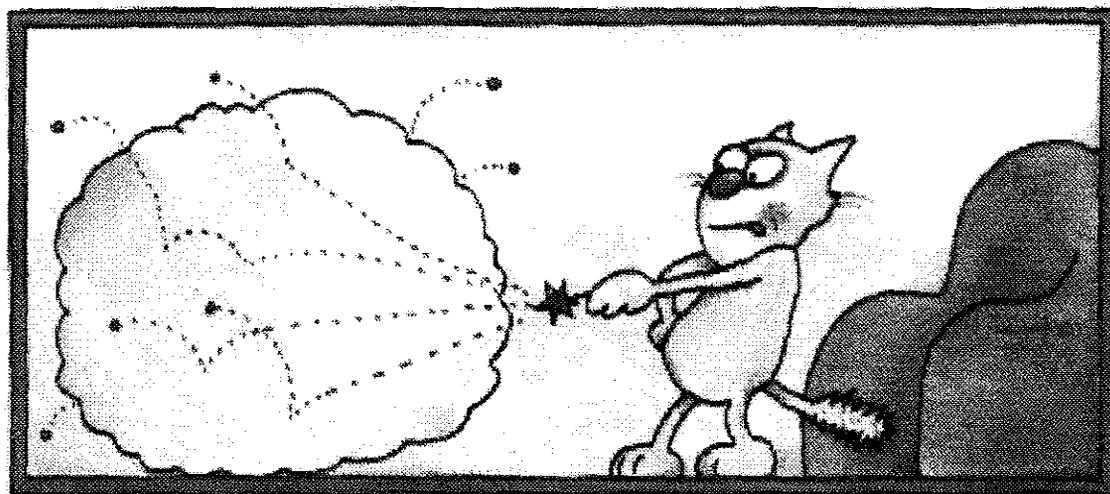


Figura 2 - Ilustração de Eva Furnari
Fonte: *O Amigo da Bruxinha*, São Paulo, Moderna, 1993.

Como exemplo a autora cita um personagem que vem criando(ela mostra um dos monstros na parede). Explica que ao escolher um nome para este monstro vai experimentando vários nomes até chegar ao certo, que vem de repente, esclarecendo todas as dúvidas. Esta é, para ela, uma fase lógica, já voltada para a comunicação, porém sem muito rigor.

Um último momento, o da avaliação, requer um julgamento mais acentuado. Refere-se à fase mais exigente onde tem que haver uma coerência entre o algo interno(os valores próprios do artista) e o externo(o produto pronto a ser comunicado). É a fase da finalização, do acabamento, onde, se for preciso, refaz-se o trabalho.

Os desenhos de Eva Furnari trazem de volta as reflexões de Calvino. Desta vez evocando a Leveza que recobrem a visualidade dos personagens que cria e das situações que os cercam. Menciona Calvino, que assim como a melancolia é a tristeza que se tornou leve, "o humor é o cômico que perdeu peso corpóreo".⁸³

Este "tirar o peso" para Calvino, é como mudar de ponto de observação e considerar o mundo sob uma outra ótica, outra lógica, outros meios de conhecimento e controle. É subtrair o peso dos dramas e da opacidade do mundo. É modificação. Algo que para fazer nascer tem que desaparecer.

Podemos dizer que a leveza se instala como fantasia e humor em Eva Furnari. A este humor aliado à fantasia, refere-se Jacqueline Held como "nascido de contraste, da dissonância criada entre a imagem tradicional recebida e os efeitos incongruentes que a modernização do mito acarreta".⁸⁴

Esta idéia se reflete na criação de um dos personagens da autora, já citado, uma simpática bruxinha sabida, brincalhona, meio lunática e acima de tudo, pacífica. Longe de ser aquela bruxa irremediavelmente má e causadora dos dramas como se costuma encontrar nos contos infantis. Como se vê, há uma transformação de caráter do personagem como uma reação a um padrão típico. A primeira façanha da nova bruxinha de Eva Furnari talvez seja esta: a de pulverizar com a varinha mágica esta temida bruxa para fazer aparecer uma outra, encantadora e engraçada. Pode-se observar que a função ilustrativa está predominantemente na narrativa, com a ilustração contando a história, como em *O Amigo da Bruxinha*(São Paulo, Moderna, 1993) um de seus inúmeros projetos com este mesmo personagem.

⁸³ Calvino, Italo, *Op. Cit.*, p. 32.

⁸⁴ Held, Jacqueline. *Op. Cit.* p. 180.

Nas seqüências, a bruxinha se movimenta em suas curtas aventuras buscando saídas divertidas, tentando estabelecer um diálogo afetivo com o leitor. Assim, as imagens criadas no processo de desenhar vão narrar e deixar transparecer este humor leve em seqüências bem definidas onde quem lê e quem não lê pode entrar.

4.4.2. Texto poético e ilustração

A seguir, apresentamos o trabalho de Paulo Bernardo. Como planejador gráfico e ilustrador, este autor começa a trabalhar com livros didáticos a partir de 1989 em busca de novas soluções criativas para o livro educativo.

Para Paulo Bernardo o livro ilustrado para crianças é antes de tudo um produto das "Artes Gráficas".

Segundo o autor, é preciso iniciar a experiência de ilustrar um livro com um projeto gráfico cuidadoso e estimulante para o leitor. Deverá, por isso, existir a preocupação com o todo preliminarmente. Só depois disto é que o ilustrador parte para as ilustrações que não precisam ser feitas com muitas cores e formas rebuscadas.

Na sua concepção,

Não é preciso toda a tecnologia do mundo para produzir livros atraentes. O cuidado com a editoração e a programação visual é fundamental.(...) Ser simples dá trabalho. Isto porque criar o visual de um livro requer um grande esforço, pesquisa, estudo.⁸⁵

Em uma de suas mais recentes obras, *Minerações* (São Paulo, Minerações, 1991). Paulo Bernardo irá construir o seu projeto gráfico que se apoia, inicialmente, no texto.

A força poética de *Minerações*, localizada a partir do texto de Bartolomeu Campos Queirós, é um instrumento sensível, penetrante, um convite para o ilustrador afinar-se com a palavra, como uma extensão dela. Este texto refere-se à natureza e seus mistérios, ao homem e seus anseios de liberdade. Nesta organização há, por um lado, uma articulação de formas, cores, texturas, que se fundem entre si. Por outro, o texto poético estende às ilustrações e torna possível um diálogo unificador que não prende as ilustrações a ele, mas deixa-as livres para seguir o próprio caminho.

As ilustrações feitas para *Minerações* compõem situações, paisagens, personagens, ao longo das páginas que refletem o ritmo trazido pelo texto. São cenas que se apresentam entrecortadas de múltiplos acontecimentos visuais, mostrados ao

⁸⁵ Paulo Bernardo, entrevista realizada em julho de 1993.

mesmo tempo, que tentam fazer uma síntese, articulando-se em um mesmo grupo, reunindo-se em uma só idéia visual em cada página.

A maneira como trabalha este autor leva-nos a buscar em Calvino algumas observações que, oportunamente, vêm contribuir para esclarecer alguns aspectos da construção ilustrativa. Neste autor, encontramos a idéia de Rapidez como uma economia de expressão.

Como nos diz Calvino:

A rapidez e a concisão do estilo agradam porque apresentam à alma uma turba de idéias simultâneas, ou cuja sucessão é tão rápida que parecem simultâneas, e fazem a alma ondular numa tal abundância de pensamento, imagens ou sensações espirituais, que ela ou não consegue abraçá-las a todas de uma vez nem inteiramente a cada uma, ou não tem tempo de permanecer ociosa desprovida de sensações.⁸⁶

É possível afirmar que em torno de *Minerações* forma-se um campo de forças poéticas e visuais que numa ressonância de vozes eliminam tudo que é supérfluo e inútil, para se tornar visível. Observamos que as ilustrações trazem recortes e sobreposições que concentram a informação visual, permitindo uma informação mais sintética, que pode-se estabelecer como mais rápida.

Seguimos o percurso por *Minerações*, retomando as informações do ilustrador: “Quando se tem um texto para ilustrar, seja ele prosa ou poesia, a primeira coisa a ser feita é a pesquisa iconográfica. Em *Minerações* isto se dá através de uma ‘apologia da reciclagem’”.⁸⁷

Em outras palavras, trata-se de uma seleção de materiais a que o autor recorre para criar suas ilustrações. Neste momento, Paulo Bernardo lança mão de papel artesanal para ser utilizado como recurso gráfico, assim como do próprio pigmento extraído de minério para fazer a capa e a página de rosto do livro. Com esta combinação, o autor busca uma coerência da obra com o material de que a obra fala.

Feitas a partir da técnica de frotagem que se dá na ação de esfregar, friccionar ou roçar, as ilustrações conduzem a formas orgânicas que parecem conjecturar-se com as forças da natureza e com a profundidade da existência. Nestas, dissolvem-se as formas como que se desmaterializando em cores e texturas.

⁸⁶ Calvino, Italo, *Op. Cit.* p.55

⁸⁷ Entrevista com Paulo Bernardo em julho de 1993.

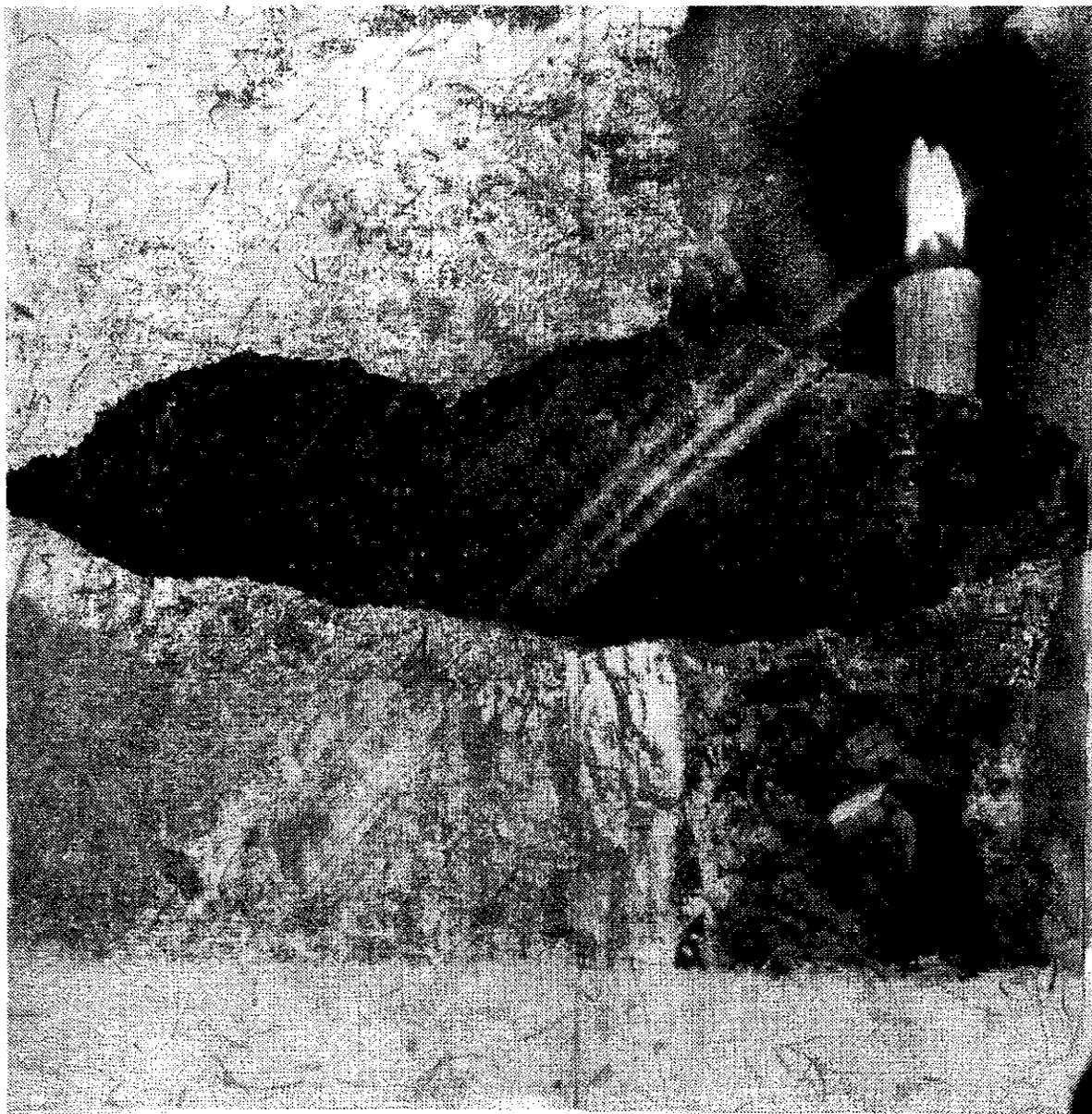


Figura 3 - Ilustração de Paulo Bernardo Vaz.
Fonte: *Minerações*, de Bartolomeu Campos de Queirós, Belo Horizonte, RHJ, 1991.

É como um universo que se desfaz numa neblina, mas no qual se ordenam certas formas, mais precisas, podendo-se captar objetos definidos, como uma paisagem, uma borboleta, um tucano, etc. (Fig. 3)

Pode-se dizer que estas ilustrações refletem imagens perceptivas que sugerem não só impressões visuais como também impressões táteis proporcionadas principalmente pela cor e textura. Também é possível atribuir às ilustrações duas possíveis funções: a função expressiva, que chama-nos a atenção para um sentir forte, voltado para um presente vivo e intenso; e a função estética, pelo tratamento sensível conferido ao projeto gráfico como um todo que o torna pleno de vigor artístico.

4.4.3. A ilustração em cena

Marcelo Xavier apresenta-nos a seguir uma nova possibilidade de trabalhar a imagem visual: a tridimensionalidade.(Fig. 4) Com uma crescente atuação na produção de livros para crianças, na sua maior parte livros de imagens, o autor conta como isto acontece:

Durante anos realizamos na *Oficina Mágica*,⁸⁸ trabalhos ligados às artes plásticas, cenografia e ambientação de espaços, paralelamente ao meu trabalho de ilustrador e cartunista. Isto resultou em novos caminhos para a ilustração. O desenho e o plano cederam espaço à forma tridimensional. Novos elementos associados ao desenho converteram-se em um trabalho mais rico, intrigante, instigante e lúdico.⁸⁹

Neste sentido, observa o autor que a ilustração tridimensional exige alguns cuidados técnicos imprescindíveis. Esta busca de precisar os detalhes conduz as suas ilustrações à idéia de Exatidão, que segundo Calvino pressupõe três passos:

Em primeiro lugar *Um projeto bem definido*. Ao explorar a construção tridimensional, abrem-se de pronto as possibilidades cenográficas. Por esta razão, partirá ele inicialmente para um listagem de produção onde tudo que entra no cenário deve ser considerado. O projeto nasce assim que se tem a idéia como um todo.

Em segundo lugar, *A evocação de imagens visuais nítidas, incisivas e memoráveis*, que Marcelo vai elaborando na realização da cena em tridimensão. Para isto torna-se necessário planejar bem a composição do cenário, adequar luminosidade, volume, textura, para que, ao serem fotografados, produzam os efeitos desejados.

⁸⁸ Oficina Mágica é o nome do atelier de Marcelo Xavier, em Belo Horizonte, uma oficina de pesquisa e criação visual.

⁸⁹ Xavier, Marcelo. "A diversidade das técnicas", in *Releitura* n.0, Belo Horizonte, BPIJ, 1991, P.43.

Outro importante complemento na criação cenográfica é a apropriação de recursos externos como uma extensão do próprio cenário, como brinquedos e outros suportes externos que se adequam a este. É necessário nesta aplicação não perder de vista a coerência, buscando o perfeito entrosamento de materiais diferentes.

Por último, *Uma linguagem precisa capaz de traduzir as nuances de pensamento e da imaginação*.

Ao criar certas situações o ilustrador lança mão de pequenos toques de fantasia, indispensáveis na sua criação. Recorre o autor, para isto, à humanização dos bichos como a que se pode ver em "Dia-a-Dia de Dadá".⁹⁰ Este livro traz em cada página, em formas claramente definidas, um gato que faz coisas que as pessoas normalmente fazem, como dormir com o livro no colo, usar o vaso sanitário, olhar-se no espelho, comer à mesa, estudar na escola, tocar violino, etc. Dizia Paul Valéry: "Eu sei muito mais coisas que meu cão, mas se soubesse o que ele sabe, saberia muitas coisas que não sei".⁹¹

Para M. Xavier, a humanização de bichos faz parte do mundo da criança, que ela desfruta naturalmente. "É parte do seu código",⁹² diz o autor.

Segundo Jaqueline Held,

frente ao mundo adulto que normaliza, onde todos se erigem em juiz, a criança encontra, no conto dos animais, refúgio, desforra, pausa recreativa e compensadora que permitirá melhor enfrentar o universo de regras que ela deverá assumir à medida de suas forças e à sua própria maneira.⁹³

Ainda neste terceiro passo, vale dizer que, o planejamento não se fecha em si mesmo, e se abre para a busca de desafios, na fisicalidade do material. Isto, segundo o autor, instiga o criador a buscar saídas que às vezes demandam um bom tempo para serem encontradas.

Foi o que aconteceu, por exemplo, ao tentar criar tridimensionalmente a chuva de *Asa de Papel*, uma de suas obras. Depois de muita procura, a solução veio repentinamente e a chuva foi feita com adesivos recortados em tiras bem finas e colados sobre um vidro transparente.

⁹⁰ Xavier, Marcelo. *O dia a Dia de Dadá*, Belo Horizonte, Formato, 1987.

⁹¹ Valéry, Paul, in Jaqueline Held, *Op. Cit.* 109.

⁹² Marcelo Xavier, entrevista realizada em julho de 1994.

⁹³ Jaqueline Held, *Op. Cit.* p. 108.

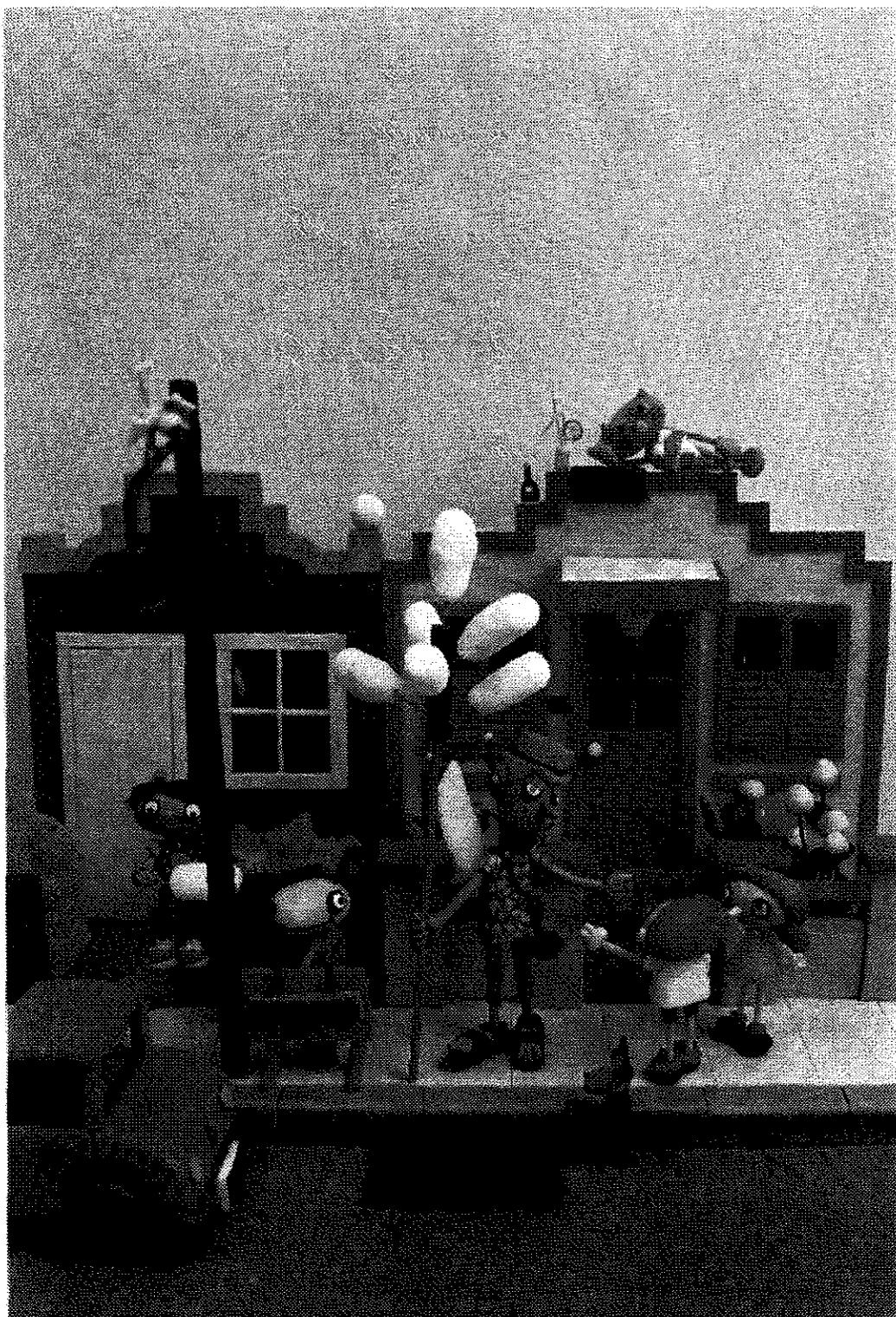


Figura 4 - Ilustração de Marcelo Xavier
Fonte: *Tem de Tudo nesta Rua*. Belo Horizonte, Formato, 1990.

Estes três passos aqui esboçados demonstram que as ilustrações não se limitam apenas ao suporte bidimensional. Como demonstra a obra de Marcelo Xavier, podem também ser realizadas com outros suportes e materiais. As soluções tridimensionais fornecem, portanto, uma contribuição qualitativa ao trabalho ilustrativo que, através de Marcelo Xavier, estende-se às oficinas de histórias para crianças que o autor se dedica a desenvolver, paralelamente, em várias cidades do Brasil.⁹⁴ Estas oficinas permitem que a função ilustrativa de descrição e narração em Marcelo passem a atuar como função lúdica, em contato com a criança, à maneira de jogos e brincadeiras.

4.4.4. Ilustrando um clássico

No contato com Walter Ono, uma surpresa: o reencontro com *Peter Pan*. Desta vez a primeira tradução integral do texto de James Barrie, feita no Brasil por Ana Maria Machado (São Paulo, Quinteto editorial, 1992). Neste tipo de construção as ilustrações surgem a partir de um texto previamente concebido.

Walter Ono é o criador do projeto gráfico e ilustrador do livro. Num momento em que a editora Quinteto Editorial se dispõe a retraduzir os clássicos, surge daí *Peter Pan*.

A fantasia de Peter Pan remete-nos a um país inventado, de uma paisagem que extrapola o meio natural mas que é feito a partir dele. Ressalta certas qualidades que pertencem a uma universo que não é mais aquele do viver comum.

Como nos diz Calvino: "No universo infinito da literatura sempre se abrem outros caminhos a explorar, novíssimos ou bem antigos, estilos e formas que podem mudar nossa imagem de mundo".⁹⁵

Remete-nos esta obra à Visibilidade de Calvino. Como quer o autor, a Visibilidade representa o conteúdo visual da fantasia, isto é, são as imagens que dali emergem. Vem a ser, portanto, as imagens que surgem na mente do criador quando este trabalha a sua obra, numa espécie de "evocação visiva". É um meio para visualizar a fantasia, pois, como diz o autor, "chovem imagens na fantasia".⁹⁶

Assim, *Peter Pan* voando para a Terra do Nunca com os seus amiguinhos vem ultrapassar as barreiras humanas para, a partir e além delas, viver as suas aventuras.

⁹⁴ Trabalho que vem sendo feito pelo autor em diversas cidades brasileiras.

⁹⁵ Calvino, Italo. *Op. Cit.*, p. 20

⁹⁶ Calvino, Italo. *Op. Cit.*, p.97.

Se no texto de James Barrie esta idéia de vôo a outros mundos é facilmente detectada, como encontrar esta correspondência no trabalho visual de Walter Ono, feito para a tradução brasileira?

Começamos com as considerações iniciais feitas a partir da composição do livro. Comenta o autor ter sido este trabalho planejado e realizado em duzentas páginas em cuja superfície foram organizadas as vinhetas, comentários visuais e ilustrações maiores.(Fig. 5 e Fig. 6)

Neste projeto a escolha da tipologia, da cor, a preocupação com a composição, é assegurada pelo acerto visível entre arte e técnica. O autor, preocupado com a qualidade de imagem, consagra a utilização de Scanners para o trabalho de fotolitagem, ressaltando a rapidez e a precisão da imagem obtida com os meios tecnológicos, indispensáveis nos projetos atuais.

Inicialmente percebe-se o trabalho visual como um todo: Simplicidade, clareza e a marca pessoal do autor seguem o trabalho do começo ao fim. Pequenos ícones narrando as cenas surgem como uma surpresa em cada página. Estes, como pequenos fragmentos da imaginação, tais como as folhinhas soltas, berço, bule, o pratinho da Naná, a cachorrinha, entre dezenas de outras, saltam para mostrar sua visualidade. O tratamento visual das imagens despido da exuberância de cores desenha em bico de pena personagens e objetos. Os traços curtos(hachuras), configuram estes pequenos seres do mundo fantástico de Peter Pan e os colocam em movimento de forma a tornar visível aquilo que é próprio do planejador gráfico, em sua interpretação.

A palavra escrita, no encadeamento das ilustrações, também sai de sua posição fixa para entrar na brincadeira visual. Esta visualidade da escrita envolve também a cor do texto que de preto ou cinza é substituído pelo azul marinho em benefício de um suporte de leitura mais adequado para os olhos.

Mesmo que ainda fiel às características básicas da forma conhecida de Peter Pan (encontrada em inúmeras traduções), a composição visual do livro renova-se pela singularidade do desenho do autor e pela maneira como ele combina este desenho com o texto. Isto se faz através de um projeto gráfico que pressupõe uma articulação visual planejada criteriosamente para a adequação dos elementos visuais. Concluímos que as ilustrações feitas para Peter Pan, de um lado, servem para pontuar, marcando certos trechos, como entradas, desfechos ou em anotações rápidas(comentários visuais); por outro lado, abre-se à função estética chamando-nos a atenção, principalmente, para a organização do espaço.

CAPÍTULO XIV

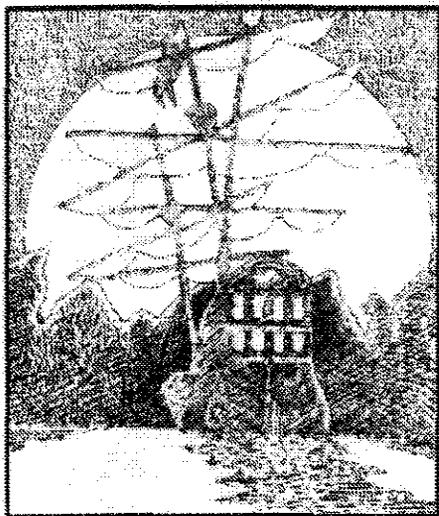


Figura 5 - "Vinheta", de Walter Ono.
Fonte: *Peter Pan, o livro*. São Paulo,
Quinteto editorial, 1992.

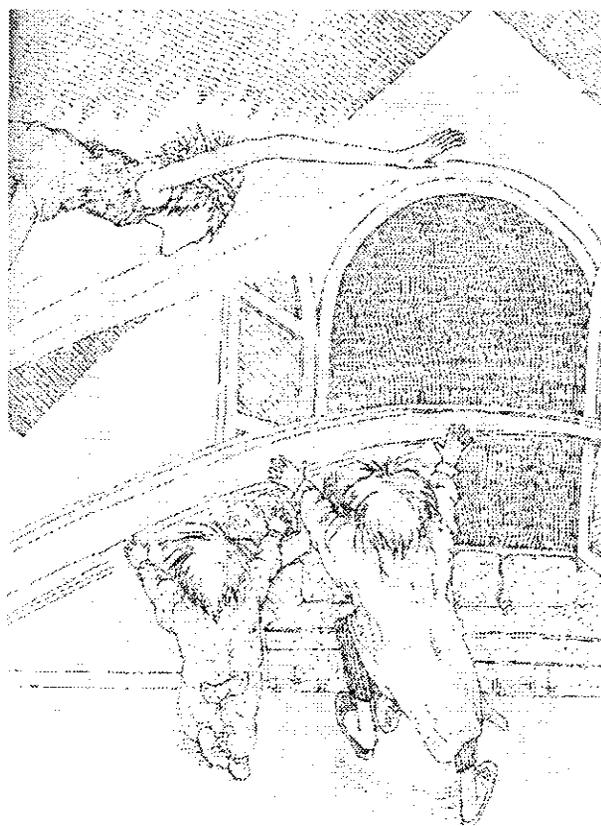


Figura 6 - Ilustração de Walter Ono.
Fonte: *Peter Pan., o livro*. São Paulo,
Quinteto Editorial, 1992.

4.4.5. Lendo através de imagens

Reacendendo-se a oralidade como ponto de partida, Ângela Lago busca as tradicionais narrativas populares - os contos de fadas e os contos orientais árabes - como fonte inspiradora para o seu trabalho. O conjunto de suas obras que se quer dizer "plasmada na visibilidade"⁹⁷ une-se à oralidade, levando-a a exclamar:

"Eu quero a palavra escrita viva!"⁹⁸

A partir de duas de suas obras, *Outra Vez* e *Cântico dos Cânticos*, observemos como trabalha a autora.⁹⁹

Em *Outra vez*, os desenhos, cujos referenciais estão na infância da ilustradora, narram a história de uma menina que sempre acompanhada do seu amigo cão leva um vaso de flores a seu amado. O vaso porém, é trocado por um prato de suspiros. Passando de mão em mão, o vaso acaba voltando novamente para a menina.

Em *Cântico dos Cânticos*, a narrativa dos desenhos é criada a partir de um texto do Antigo Testamento atribuído a Salomão. Consta de história ou poema de amor onde dois enamorados vão se encontrando e se afastando, sucessivamente.

Outra vez apresenta um foco de narrativa central - o vaso de flores que passa de mão em mão, e vários micro-focos secundários, como o anjinho que aparece volta e meia em diferentes ações (tirando uma soneca em cima da pilastra, bocejando, observando a menina, o gato, fazendo xixi no chafariz, sentado no banco contemplando a cena, etc.). Há na visualização das cenas uma proliferação de pequenos núcleos narrativos que saem da idéia central.

As ilustrações revelam assim uma visão pluralística que fecunda a função narrativa que elas trazem em si. Correspondem ao que Calvino concebe como Multiplicidade.

Há em seus exemplos sobre Multiplicidade uma apologia do romance como uma grande rede, às vezes expressa como uma narrativa unitária que se desenvolve como um discurso de uma única voz, mas que se revela interpretável em vários níveis. Corresponde a uma narrativa que contém mais de uma história, dependendo da interpretação do leitor.

⁹⁷ Equipe de pesquisa da Biblioteca pública infanto juvenil de Belo Horizonte. "Ângela Lago, mãos de fada", in *Releitura* n.1, Belo Horizonte, BPIJ, 1992, p. 29

⁹⁸ *Ibid.* p.24

⁹⁹ Lago, Ângela. *Outra Vez*. Belo Horizonte, Miguilim, 1984 / *O Cântico dos Cânticos*. São Paulo, Ed. Paulinas, 1992.

Esta multiplicidade não transforma *Outra vez* em uma narrativa sem identidade, ou que foge do coração do problema, mas faz com que estes detalhes secundários se integrem à idéia central, como partes indispensáveis. (Fig. 7)

Em *Cântico dos Cânticos*, a multiplicidade, que também é estabelecida nas imagens, acontece de forma diferente. Como considera Calvino, pode ser uma narrativa múltipla, que abrangendo mesmo o máximo possível não chega a se definir, permanecendo inconclusa por vocação constitucional. Nota-se, que nos desenhos desta segunda obra há uma pluralidade de pontos de vista que confundem o leitor para entradas e saídas nunca determinadas, num labiríntico espaço de profundidades, que sucessivamente se desdobra. (Fig. 8)

Como nos diz a autora:

É uma clara evocação a Escher(...). Do estudo da obra deste artista, inventei outras e novas perspectivas que ignoram suas leis e desenham escadas impossíveis, colunas que sugerem dois planos em apenas um, ou que são mais numerosas no topo que na base. São construções que só são cabíveis na irrealidade das duas dimensões que a folha de papel oferece e não na realidade tridimensional.¹⁰⁰

Ao lado da Multiplicidade, encontra-se um outro dado que caracteriza estas obras: a Circularidade.

Nesta concepção, o começo é um ponto de partida e um ponto de chegada como se mostra em *Outra Vez* e *Cântico dos Cânticos*. Vale dizer que esta circularidade abriga a concepção oriental do eterno retorno que Júlio Plaza assim define:

Sincronicidade, harmonia, dialética são aspectos fundamentais da visão de mundo dos chineses, aspectos estes produtores da mudança e do movimento. O Oriente concebe o movimento, a mudança, como retorno ao seu ponto de partida, evitando a dispersão, coisa que o movimento, quando voltado apenas para uma direção, não pode evitar.¹⁰¹

Nas duas obras, portanto, está presente a circularidade, o que remete a narrativa do final para o começo. Segundo Ângela Lago, Em *Outra vez*, mesmo que haja uma volta ao início, este se conclui, estabelecendo-se um término para a leitura.

¹⁰⁰ Lago, Ângela "O Cântico dos Cânticos: uma leitura através de imagens in *Releitura* n.5, Belo Horizonte, BPIJ, 1994, p.50.

¹⁰¹ Plaza, Júlio. *Op. Cit.*, p. 180.

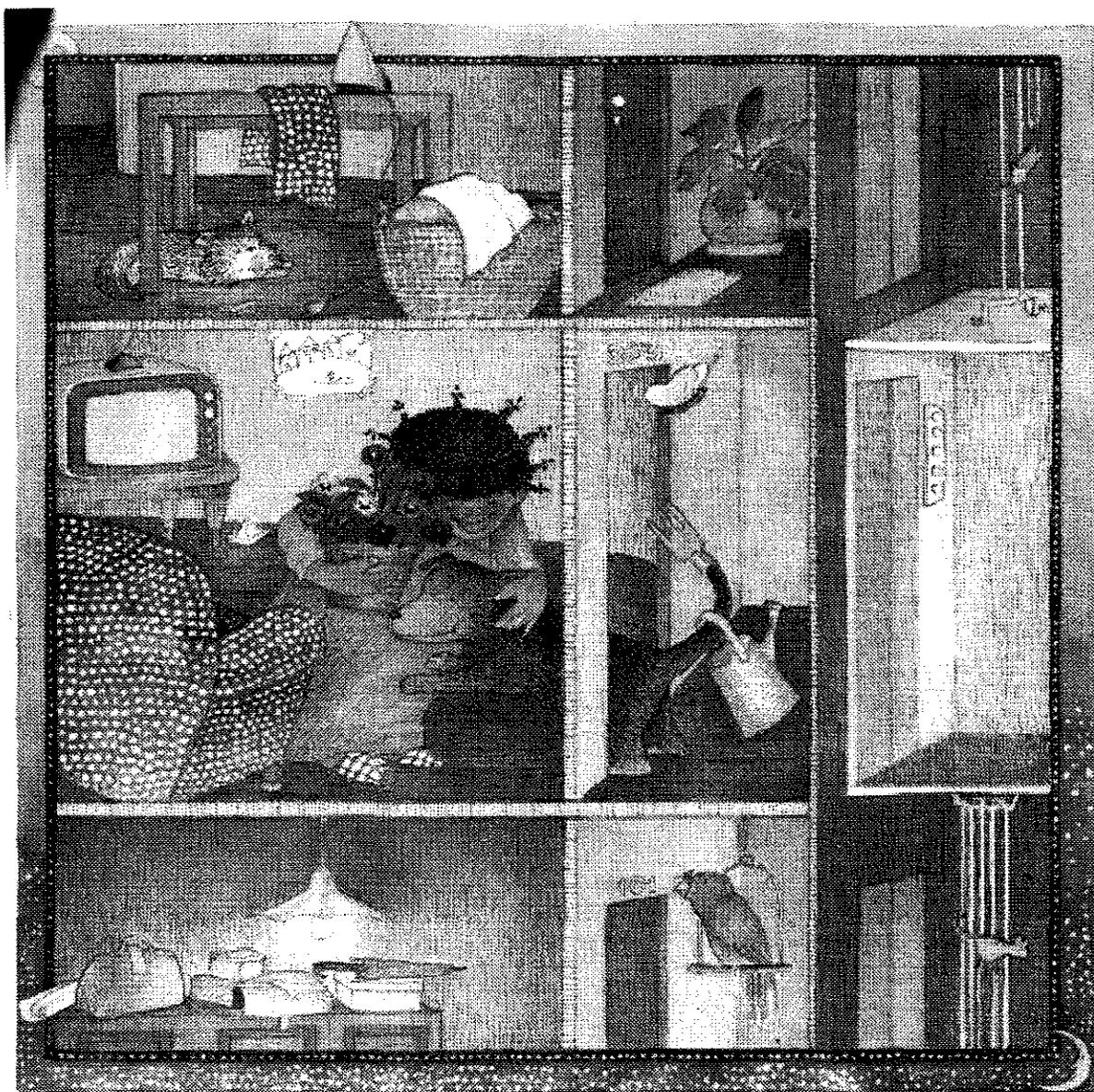


Figura 7 - Ilustração de Ângela Lago
Fonte: *Outra Vez*. Belo Horizonte, Miguilim, 1984.

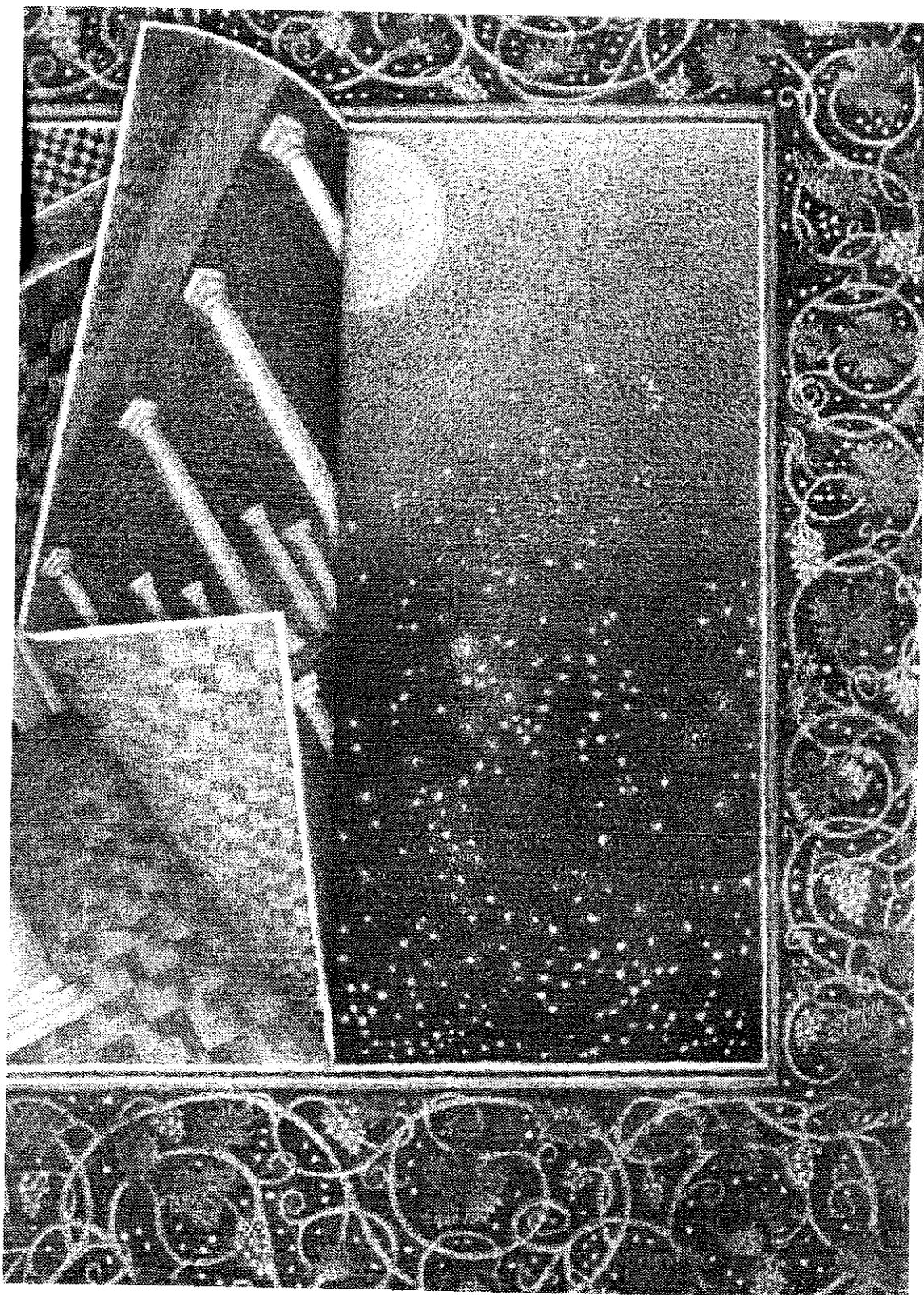


Figura 8 - Ilustração de Ângela Lago
Fonte: *O Cântico dos Cânticos*, São Paulo, edições Paulinas, 1992.

Em *Cântico dos Cânticos*, não há conclusão, e o seu final "deixa-nos desamparados na sua circularidade inconclusa."¹⁰²

Complementando, a própria autora nos diz que as imagens em ambas as obras querem formar um poema, permitindo o devaneio poético. As ilustrações "narram" em *Outra Vez* e "evocam" em *Cântico dos Cânticos*. Isto nos leva a concluir que na primeira, a função da imagem está predominantemente na função narrativa, enquanto na segunda corresponde à função simbólica, quando a ilustração não preenche tudo, permitindo interpretações metafóricas.

Concluindo, a autora trata do público ao qual a obra se destina. Segundo Ângela, a ausência do texto é facilmente compreensível em *Outra Vez* feita para atingir o leitor não necessariamente alfabetizado. No caso de *Cântico dos Cânticos*, o mesmo não acontece. A princípio dirigido a jovens e adolescentes, este objetivo vai se desfazendo, não se tratando mais de falar sobre esta e aquela faixa etária de público.

Este procedimento indica uma função estética para a ilustração, que mais do que se dirigir a determinado público, quer, antes de tudo, organizar-se dentro de sua própria linguagem. Ambas as obras indicam uma vocação estética que se define pelo tratamento sensível conferido às ilustrações.

Acreditamos haver construído através destes exemplos, uma base qualitativa que permite resgatar no tratamento da visualidade as tendências contemporâneas. Na necessidade de delimitar a pesquisa deixamos, entretanto, de examinar outros criadores que tem contribuído consideravelmente para a renovação do campo de publicações nesta área. Na realidade estão também dentro deste quadro à medida que suas criações trazem a força inventiva.

Lembramos assim do trabalho de Luís Camargo que associando o jogo às suas construções, mostra um caminho prazeroso de se descobrir a leitura; de Ricardo Azevedo por seu trabalho apurado que valoriza o aspecto plástico e tangível dos objetos; de Marilda Castanha que, escapando dos limites da página e resgatando o traço puro e espontâneo do desenho infantil, deixa brotar as imagens que fluem de um universo onde tudo é possível; e de muitos outros que atuam neste campo cercando a obra infantil de inovações marcantes.

Concluindo, consideramos que através das idéias e das experiências reunidas neste capítulo, encontramos o aquecimento necessário à tarefa de criar, para depois

¹⁰² Lago, Ângela. *Op.Cit.*, p. 49

desta longa trajetória, realizar com os próprios passos a caminhada prática da pesquisa.



Capítulo 5
A PRÁTICA CRIATIVA

5. A PRÁTICA CRIATIVA

5.1. Introdução

Após a observação de alguns exemplos de criação visual do livro infantil, surge o novo desafio: trabalhar com as ilustrações do livro infantil. A convergência para esta área vinha de longo tempo, em forma de desenhos que sintomaticamente conduziam-me na direção do livro infantil. Como um convite a uma aventura e uma espécie de recuperação de uma memória brincalhona que transitava no sentir/pensar.

Sem saber precisamente o grau de complexidade que esta realização demandava, dispusemo-nos a sondar o ambiente do criativo na observação dos variados projetos gráficos apresentados no capítulo IV, buscando um porto seguro na tarefa de criar. Mas como toda aventura ronda o desconhecido, não foi possível escapar dos imprevistos no caminho que exigiam de nossa parte grande flexibilidade e adaptação à nova tarefa.

Com a certeza de que é a vivência prática que propicia ao ilustrador as respostas, na lida com o fazer/construir, iniciamos nossa tarefa. Neste momento, o que importava era seguir a fonte que levava ao novo. Passo a passo fomos realizando o trabalho, enfrentando as dificuldades que apareciam, mas também com o ânimo redobrado após cada etapa transposta.

Pela necessidade de uma ordenação lógica e progressiva, que facilitasse a compreensão das experiências desenvolvidas para este capítulo, dividimos o trabalho prático em duas partes. A primeira parte é uma experiência a partir das variações da forma de um objeto aplicadas ao personagem, e a segunda, a elaboração de um projeto gráfico, no qual o personagem se incluiria numa história.

Na primeira parte, visamos, através do estudo do objeto, chegar ao personagem central da história, exercitando as possíveis transformações sofridas por este do ponto de vista de sua natureza visual. Este estudo possibilitou-nos um aumento do conhecimento do personagem permitindo resgatar um maior número de dados. O estudo do objeto, foi, na verdade, um exercício de desenho, trazido do tempo de estudante de artes,¹⁰³ que, reformulado, passou a fazer parte do meu trabalho, como educadora de arte.¹⁰⁴

Ao encontro a estas experiências vieram também as idéias de Munari, que ampliaram as possibilidades do estudo do objeto através de exercícios práticos sobre "Fantasia, invenção, criatividade e imaginação", desenvolvidos no capítulo II.

Depois de alguma reflexão resolvemos trazer os desenhos para o computador, procurando adequá-los aos recursos tecnológicos. Assim, foi possível criar uma sequência de imagens animadas através de computação gráfica, com a ajuda de uma pessoa com mais experiência.¹⁰⁵

Na segunda parte, criamos uma pequena história - *O Toque Mágico* - que conta a vida de um violão. O texto preliminar apoiava-se em algumas ilustrações feitas com desenho e aquarela, já prontas, e em algumas imagens do personagem feitas no computador. A partir daí, outras ilustrações foram criadas para completar a história. Desta forma foi feito um planejamento visual das páginas que correspondeu à segunda parte do trabalho e que deu origem ao projeto gráfico.

Enquanto a primeira parte serviu para levantar certos procedimentos criativos voltados para o conhecimento do personagem, servindo-nos como um método de conhecimento da forma, a segunda se prontificava para a elaboração final: as ilustrações das páginas do projeto gráfico.

Atravessamos a construção do personagem e da história, em dois sentidos, cujo destino era um só: um produto final, parte da arte, parte de mim, parte da criança. Trazendo as nossas experiências com o desenho e com a tecnologia,

¹⁰³ Este estudo reúne uma série de abordagens práticas para alunos de desenho, parte do caderno *Curso de Desenho*, feito para para o 6. festival de inverno de Ouro Preto, promovido pela Universidade Federal de Minas Gerais em 1971. Autores: Álvaro Apocalypse, Liliane Dardot e José Alberto Nemer.

¹⁰⁴ As minhas atividades como professora estão vinculadas ao desenho artístico nos cursos de Educação Artística e Arquitetura da Universidade Estadual de Londrina, no Paraná.

¹⁰⁵ A animação foi realizada com o auxílio de um criador em computação gráfica, André Luis Malavazzi, aluno do curso de graduação em artes plásticas do Instituto de Artes da Unicamp.

Atentos à estrutura da forma do violão, que toma o lugar do objeto, focalizamos a primeira parte do trabalho prático, "Pensando um personagem". Inicialmente, visamos uma experiência que levasse em conta as variações da forma do violão, nosso personagem, a partir da sua estrutura. Estas variações atuariam como estratégia para a descoberta de novos aspectos do violão, refletindo determinadas aparências que eram, pouco a pouco, descobertas.

Inicialmente, a seqüência foi programada para obtermos imagens feitas através da representação gráfica que mostravam os diferentes modos de ser do violão. Logo em seguida, percebemos que a computação gráfica poderia responder mais adequadamente à nossa proposta.

A idéia inicial de obtenção de imagens visuais representativas de cada variação poderia, neste caso, ser aproveitada junto com uma animação feita a partir da máquina eletrônica. No esforço de encontrar saídas criativas que se adequassem a esta proposta, foi possível realizar uma animação de um minuto e meio em computação gráfica, ampliando-se, assim, os horizontes visuais. Com este recurso, foi possível não só usar a tecnologia como instrumento, mas também explorar os recursos criativos que ela proporcionava.

Constatamos, no decorrer do trabalho, que estas variações traziam-nos outros dados que não se encerravam no exercício planejado e, sim, agiam como alavanca inicial para uma infinidade de modos de leituras visuais que podiam ser feitas a partir destas variações.

5.2.3. "Pensando o personagem" - as variações da forma do personagem

Consta de uma série de exercícios que permite o desenhista resolver problemas simples na criação da forma do personagem. Indica ainda possibilidades de prever o desempenho do personagem na história, conhecendo seus atributos, abrindo-se à exploração, na prática, da fantasia, invenção, criatividade e imaginação. Abriga, portanto, transformação, transitoriedade e mudança.

Para esta realização, trabalhamos as seguintes variações:

5.2.3.1 Reconhecimento do personagem

São abordagens sucessivas de um mesmo objeto permitindo realizar um grande número de variações para a visualização do objeto em ângulos diferentes. Introduz-nos ao personagem favorecendo a observação, estudo e pesquisa. O objeto

surge em sua forma volumétrica, com seus claros-escuros, seguindo suas leis de anatomia, de simetria e de proporção. (fig. 9)

5.2.3.2. Ocupando o espaço

Três variações são obtidas:

pequena ocupação

média ocupação

total ocupação

Nestas três variações obtemos uma imagem que vai de uma porção mínima para uma porção máxima de ocupação. Resulta num percurso que vai do geral ao particular, isto é, do todo ao detalhe, como também corresponde à idéia de mais longe ao mais perto. (fig. 10, fig. 11, fig. 12)

5.2.3.3. Mudando a proporção

As regras de proporção vão se alterando. Todo o objeto é submetido a uma dominante que pode ser tanto vertical quanto horizontal. O eixo ora nos dá o sentido de verticalidade, ora o de horizontalidade, como nos dois exemplos. Ocorre assim, o alongamento ou achatamento do objeto favorecendo o fator expressivo. (fig. 13, fig. 14)

5.2.3.4. Distendendo-se

O caráter mutável do objeto oferece-lhe elasticidade. Mais uma vez, as regras de proporção, de anatomia e simetria são alteradas. Neste caso, através da distensão, que nasce como extensão do objeto. (fig. 15, fig. 16)

5.2.3.5. Multiplicando

Apresenta vários violões coexistindo num mesmo tempo e num mesmo espaço. A multiplicação do violão comunica uma ação simultânea. Com este procedimento é criada uma seqüência rítmica que se desdobra no espaço através da repetição do mesmo objeto. (Fig. 17)

5.2.3.6. Criando transparências

Um violão atravessando outro torna-se transparente. Assim, o que está por detrás é percebido pelo olho. A transparência faz o violão perder peso e ganhar leveza, imaterialidade, transfiguração, etc. (fig. 18)

5.2.3.7. Mudando de matéria

Mudar de matéria é outra variação que muda a aparência do violão. Como num passe de mágica, este passa da madeira ao colorido, deste para o cobre e assim sucessivamente. Esta alteração de uma composição material para outra permite uma rica variedade de elementos para um mesmo objeto.(fig.19,fig.20,fig.21,fig.22)

5.2.3.8. Variando de cor

Numa só composição surge uma infinidade de violões, cuja área em volta(fundo) se apresenta em cores diferentes. As cores são aqui aproveitadas para expressar e reforçar a informação visual. A percepção da cor, como nos revela D. A. Dondis, "é a parte mais emotiva do processo visual".¹⁰⁷

Esta variação favorece o estudo da cor na composição do objeto,dando chances ao ilustrador de perceber e escolher o melhor modo de operá-la na composição visual.(fig.23)

5.2.3.9. Antropomorfizando

Um outro efeito curioso na exploração de possibilidades criativas é o da antropomorfização. Nesta variação, o personagem se humaniza, acentuando-se as semelhanças com o homem, do qual passa a ser sócia. Este tipo de procedimento é naturalmente aceito pelas crianças como parte integrante do seu universo.(Fig.24)

5.2.3.10. Eliminando a perspectiva

Neste exemplo todo volume e profundidade são substituídos pela superfície plana. Através desta abordagem, é possível captar a estrutura geométrica do violão. As ovas, por exemplo, que indicam perspectiva, transformam-se em círculos. O objeto antes percebido tridimensionalmente passa a ser explorado em sua bidimensionalidade.(Fig.25)

5.2.3.11. Criando efeitos

Variados efeitos de cor, de linha e textura podem ser explorados neste exercício para se obter outras saídas criativas. Esta variação corresponde à busca do caráter mágico e encantado do objeto, o que, neste caso, a ferramenta eletrônica se prontifica a solucionar com rapidez e ampla variedade de escolha.(Fig.26)

¹⁰⁷ Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen- introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1985, p. 69.

PENSANDO UM PERSONAGEM

**...mudanças, transformações:
de tamanho, de lugar, de
matéria, de movimento,
que permitem o
criador resolver
problemas simples de
composição visual.
Estímulo à fantasia, invenção,
criatividade e imaginação.**



Figura 9 - Reconhecimento do personagem

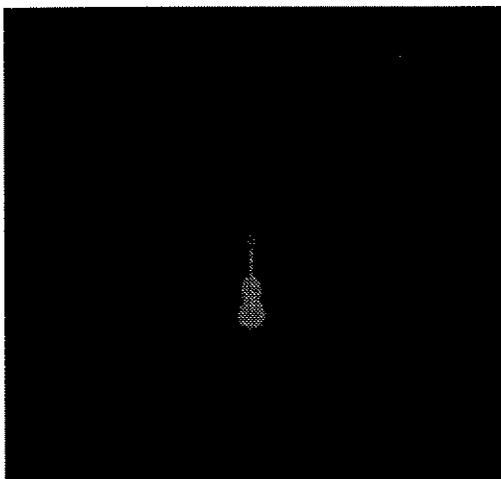


Figura 10 - Pequena ocupação do espaço

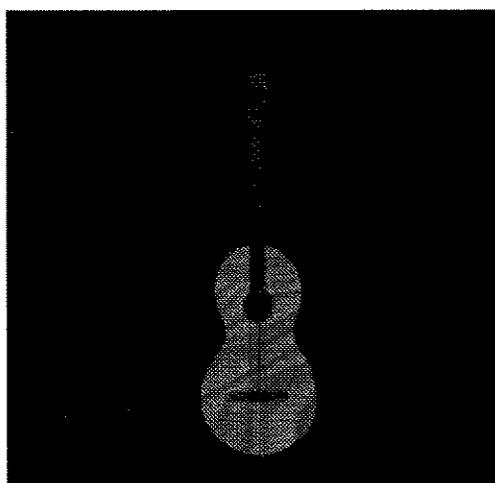


Figura 11 - Média ocupação do espaço

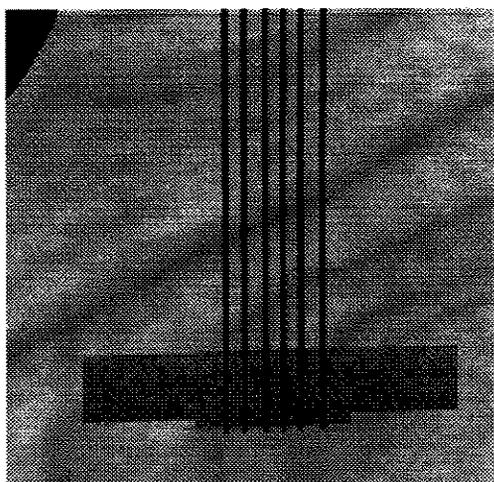


Figura 12 - Total ocupação do espaço

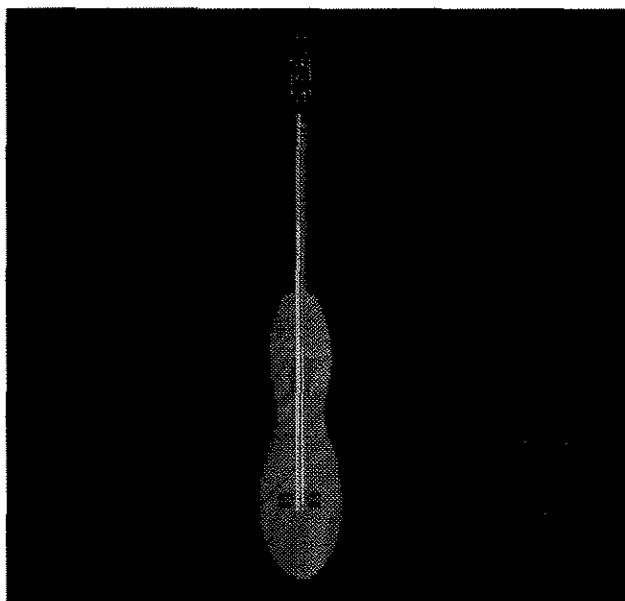


Figura 13 - Mudando de proporção 1: verticalizando

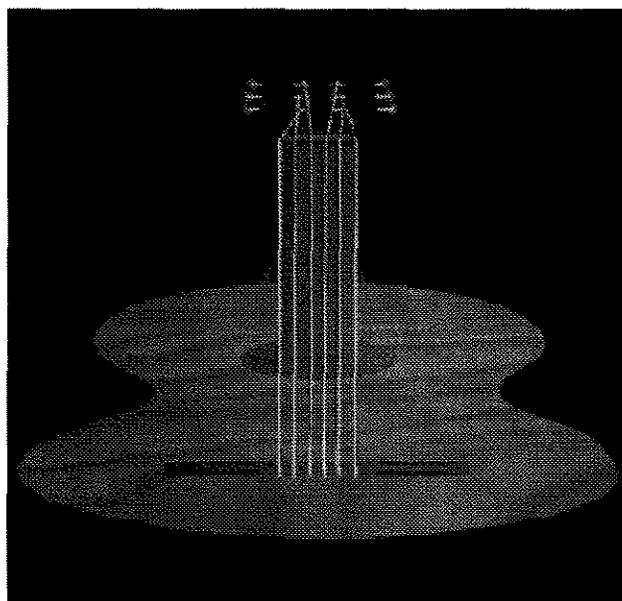


Figura 14 - Mudando de proporção 2: horizontalizando

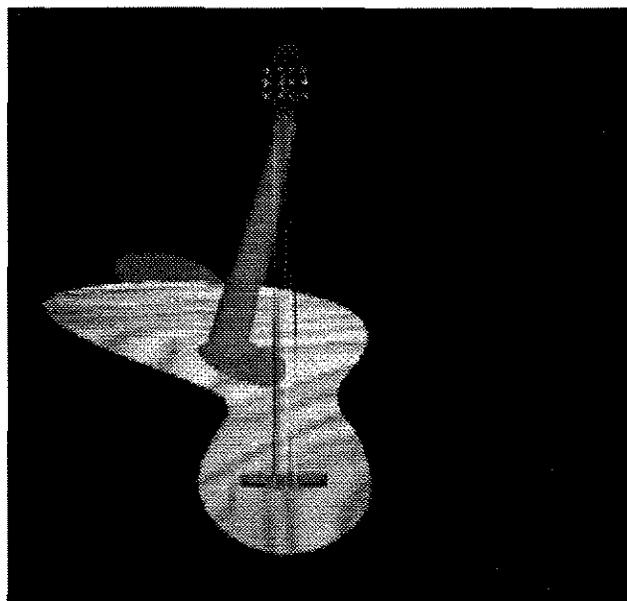


Figura 15 - Distendendo 1

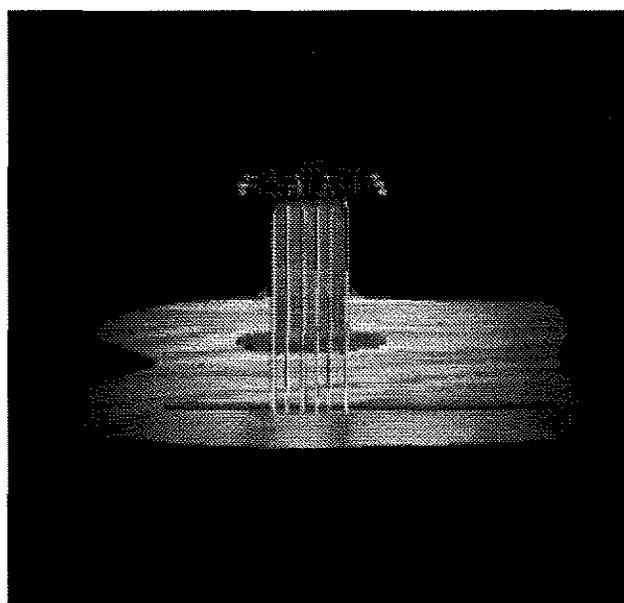


Figura 16 - Distendendo 2

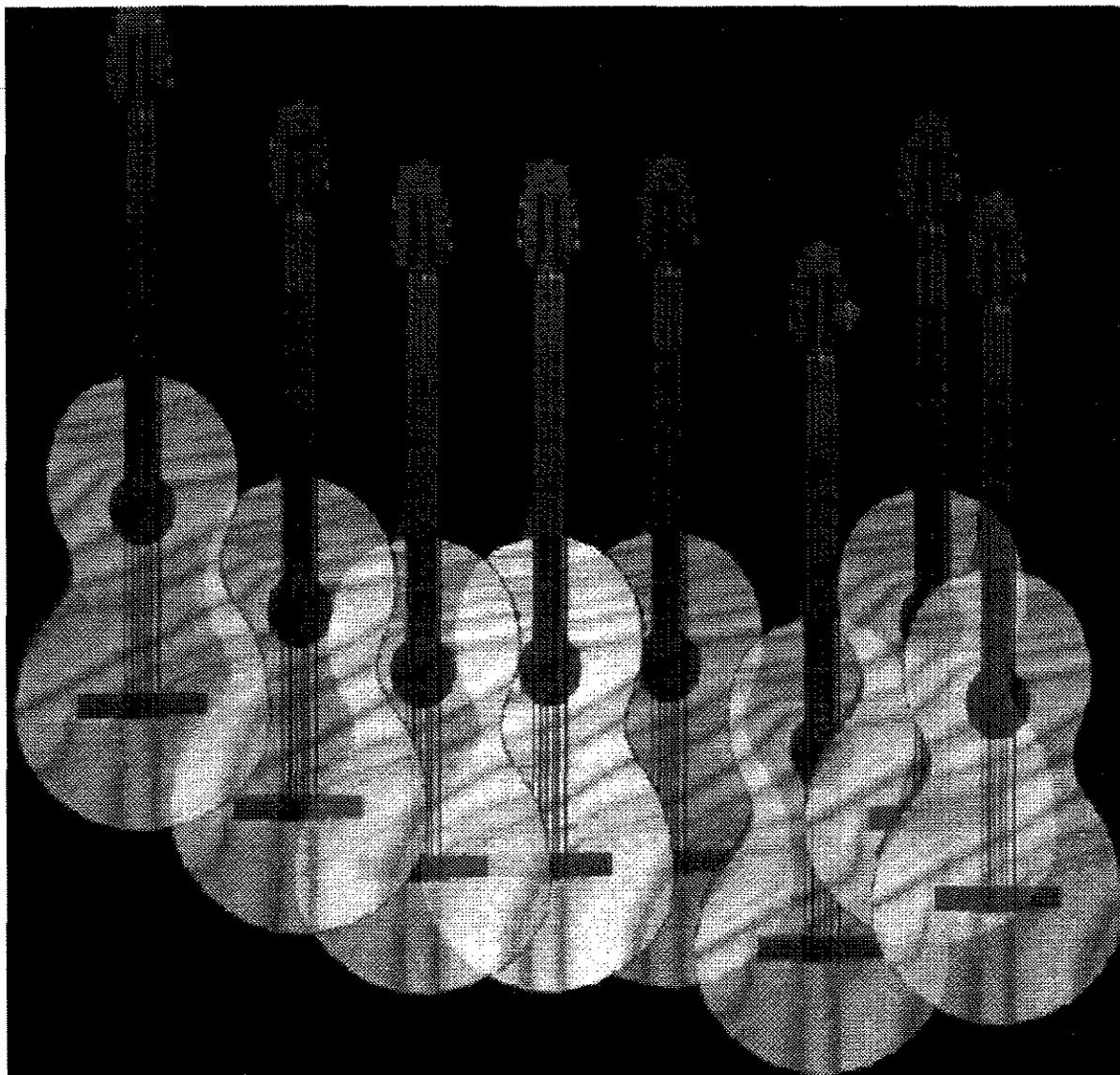


Figura 17 - Multiplicando

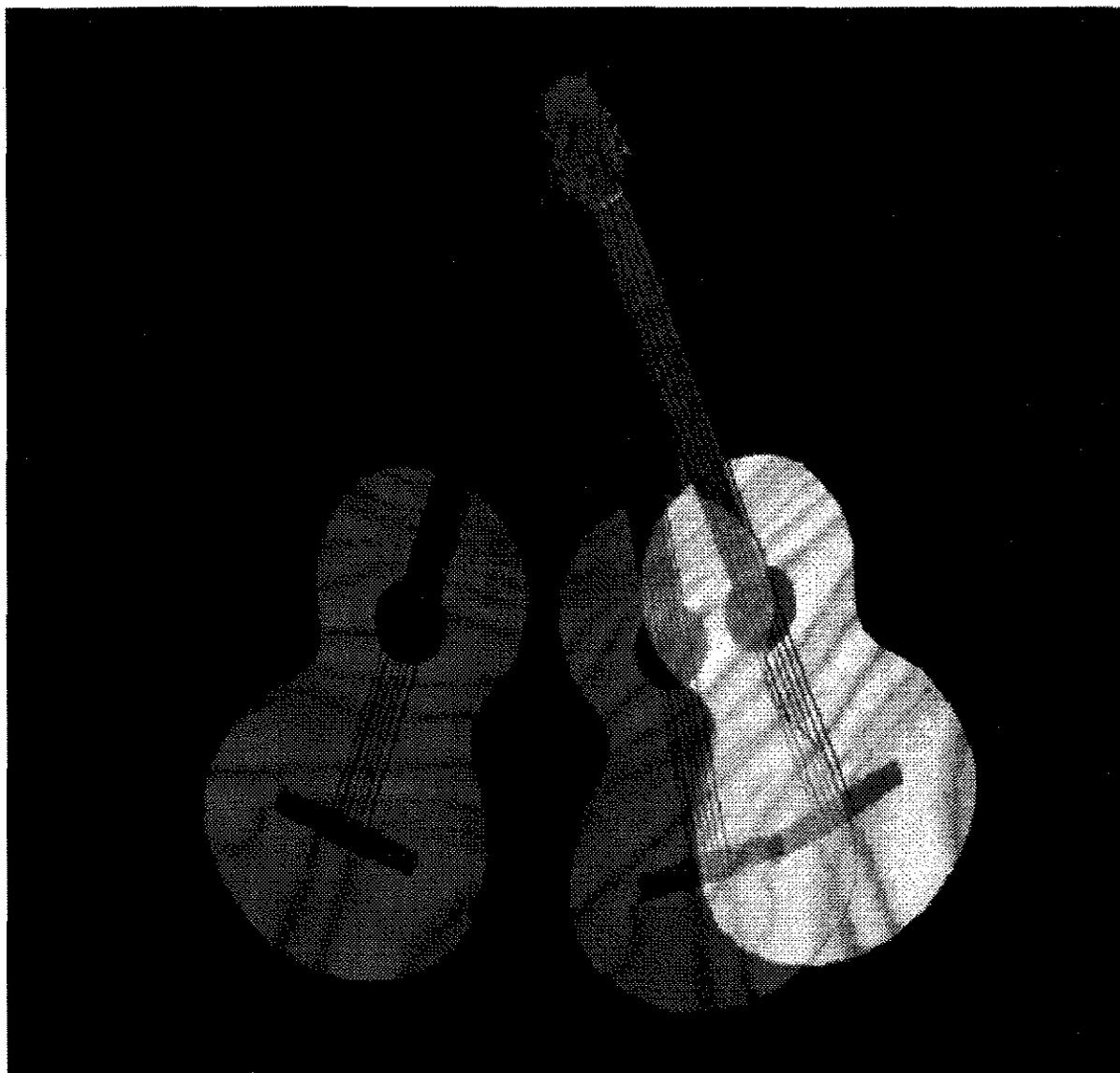


Figura 18 - Criando transparências

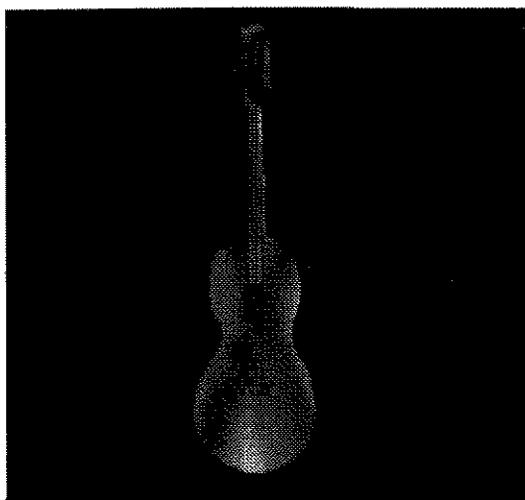


Figura 19 - Mudando de matéria 1

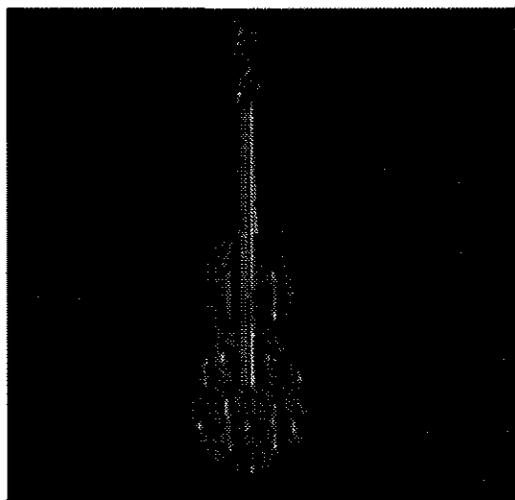


Figura 20 - Mudando de matéria 2

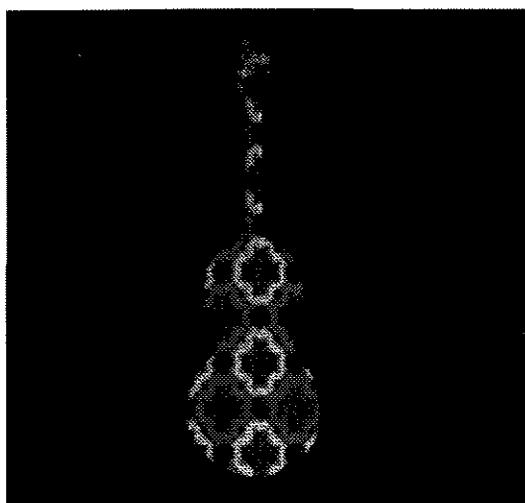


Figura 21 - Mudando de matéria 3

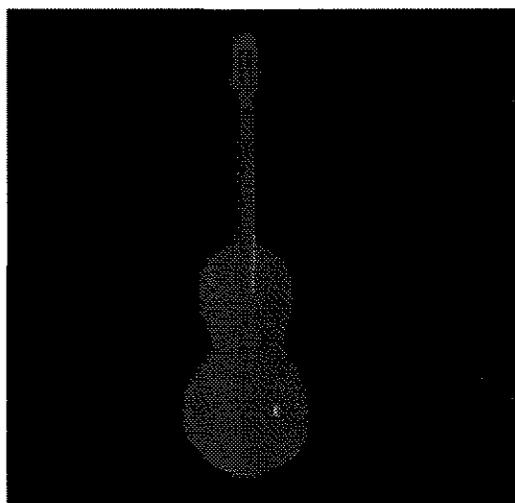


Figura 22 - Mudando de matéria 4

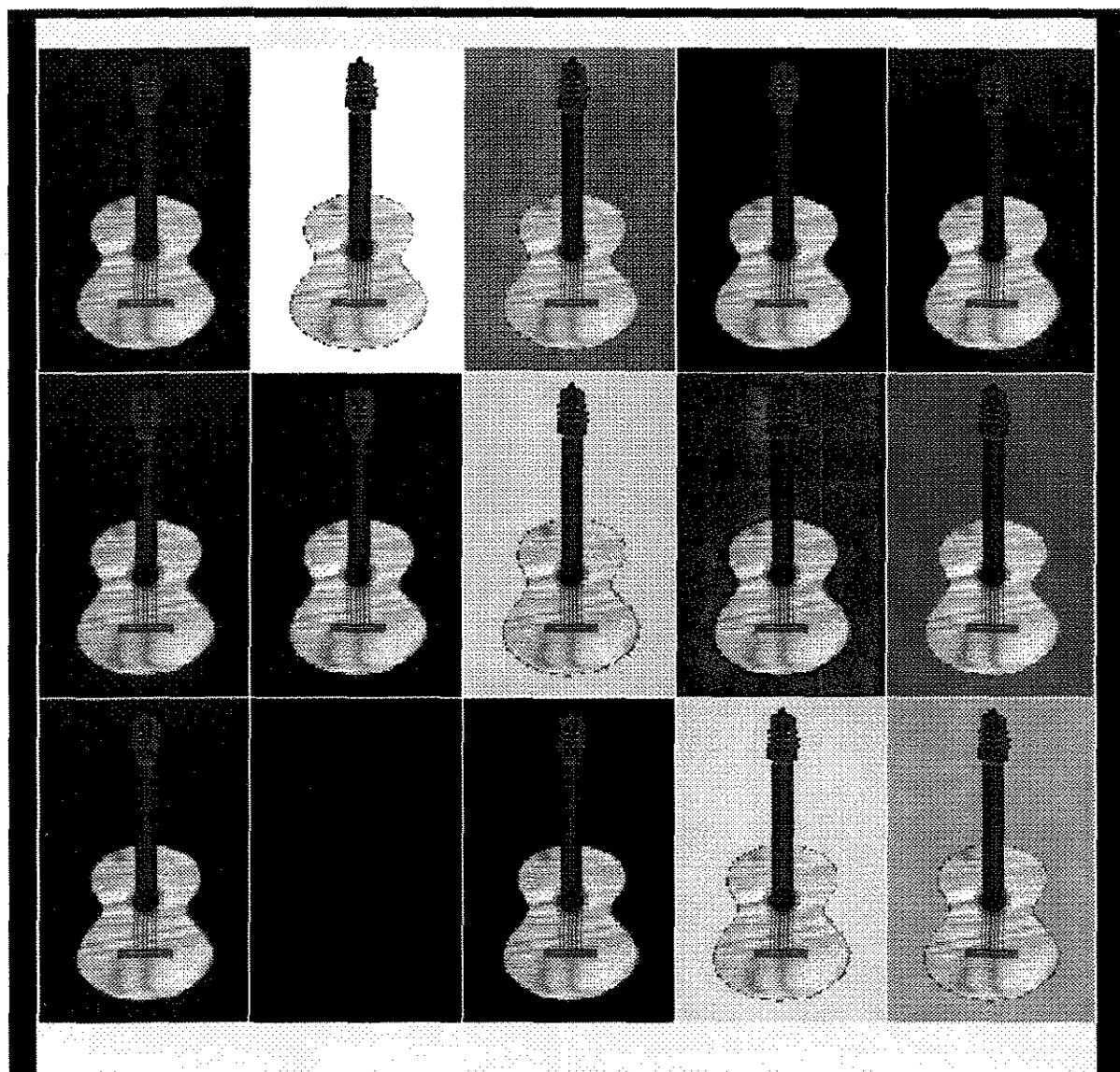


Figura 23 - Variando de cor

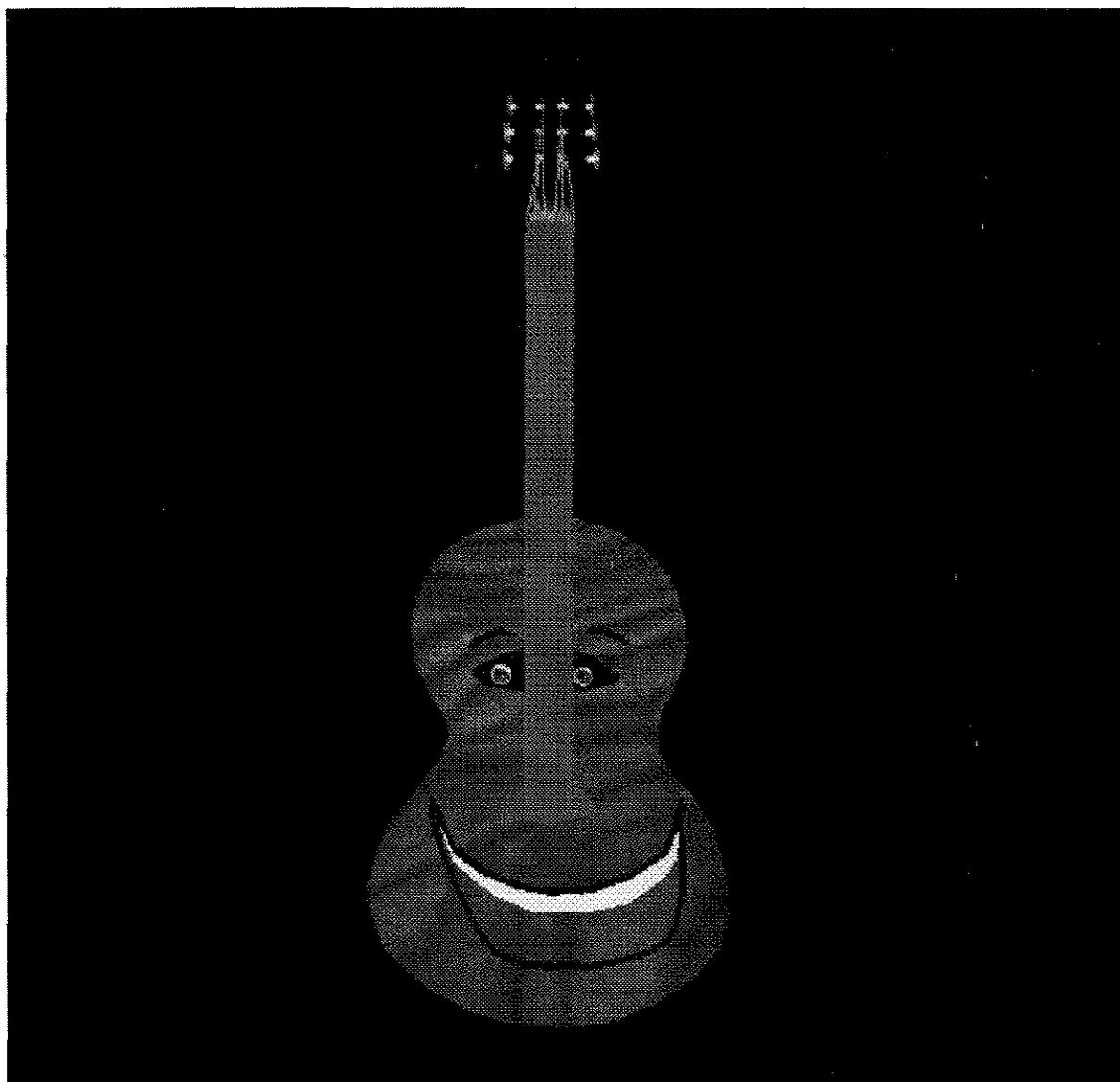


Figura 24 - Antropomorfizando

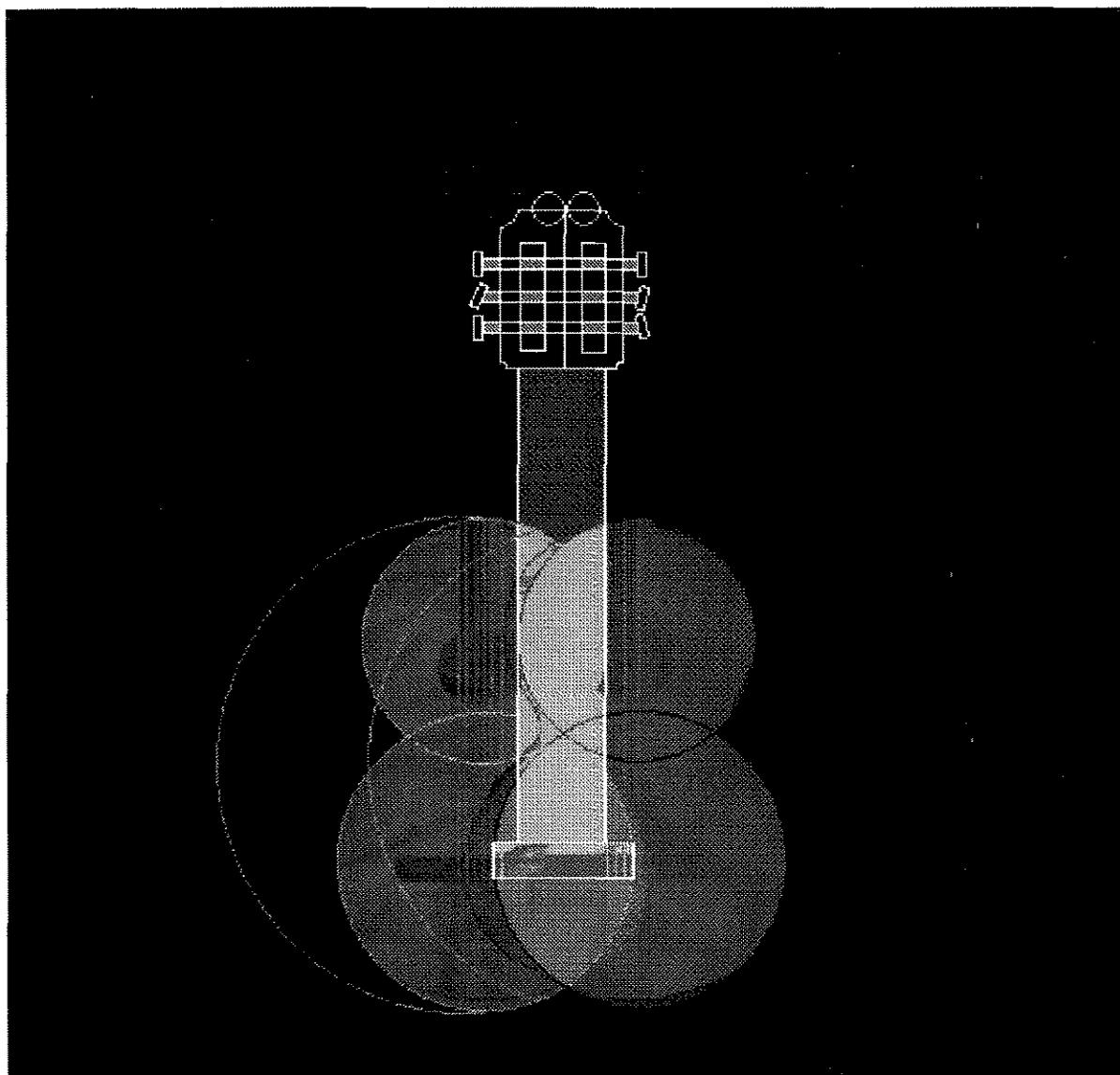


Figura 25 - Eliminando a perspectiva

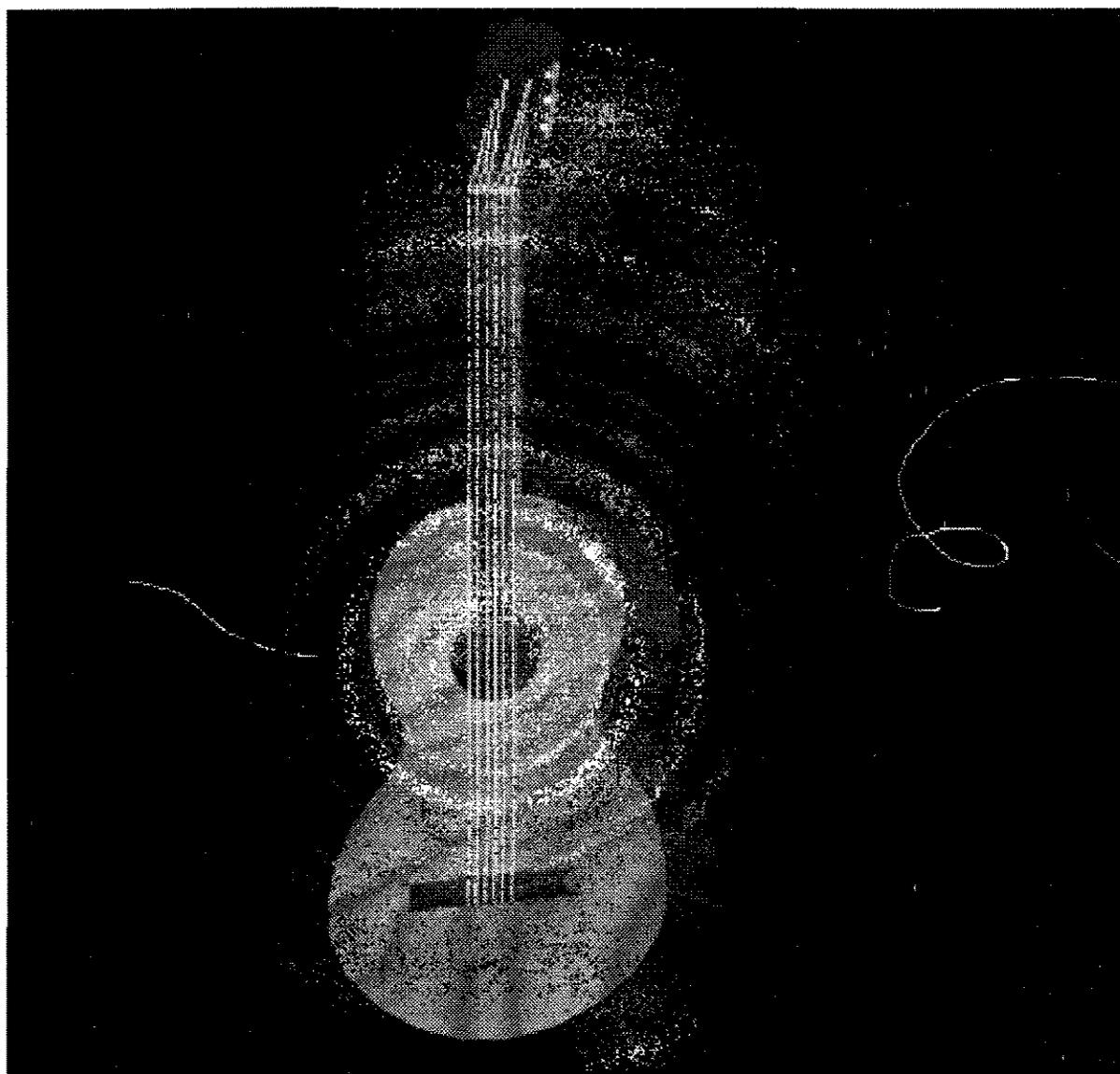


Figura 26 - Criando efeitos

Estas possíveis transformações sofridas pelo personagem, consideradas do ponto de vista de sua natureza visual, como já descrevemos, não terminam aqui. Representam apenas um certo número de anotações que podem se propagar indefinidamente na busca de outras soluções. São suficientes, entretanto, para o contato com o personagem da nossa história. Mostramos a seguir os aspectos criativos abordados.

5.2.4. Fantasia, invenção, criatividade e imaginação em "Pensando o personagem".

Estas variações, além de se conectarem com o fator expressivo e de tornarem possíveis a exploração de forma, espaço, ritmo e movimento, estabelecem-se no território da fantasia, invenção, criatividade e imaginação. Dedicamos uma breve explicação a este fato.

Com relação à imaginação, podemos dizer que foi através do esboço inicial, vindas de um pensar carregado de imagens que estas passaram a existir. Nestes desenhos iniciais, diminuiu-se, a distância entre a imaginação e o registro, configurando-se as imagens no papel, prontas para uma realização mais apurada.

Durante a realização, à medida que o violão se afastava de sua forma e proporção naturais, entrava a fantasia, que indicava uma nova fisionomia do objeto. A fantasia marca a maior parte das variações ao se ocupar em trazer uma imagem nova do violão, desfigurada e alterada, não própria de sua realidade.

A invenção, presente neste estudo, está no caráter de novidade, de descoberta. Isto é obtido através de procedimentos técnicos que inventam o violão, descobrindo-lhe certas qualidades no próprio fazer artístico. Como em "Criando efeitos", quando do violão saem faixas coloridas circulares, obtidas através do recurso do programa trabalhado no computador.(Fig.25)

A tarefa de trabalhar as alterações da forma do violão possibilitou sua reorganização original dando entrada à criatividade. Neste aspecto, o envolvimento com o objeto de forma mais ampla possível na qual buscamos um maior número de dados na sua configuração, tornou-se um exercício de sensibilidade e de conhecimento.

Neste percurso seguimos, portanto, uma fantasia que tende para o lado incomum, de efeitos e características além do real; uma invenção que descobre e atualiza uma forma nova; uma imaginação que visualiza o vir-a ser desta forma; uma criatividade que tenta dar uma forma original a este personagem.

Seguindo o nosso percurso passamos para a segunda parte do trabalho prático

5.3. A criação do livro infantil *Um toque mágico*

A primeira coisa a fazer é partir: este é o fato básico de todas as aventuras. O passo seguinte é encontrar uma rota. Ela nos deve levar em rumo diverso daquilo que já somos, de nossas ocupações excessivamente familiares. Temos, pois, que nos reorientar.

Dane Rudhyar

Na perspectiva de dar um lugar para o nosso personagem, partimos para o último estágio do trabalho prático, a criação de uma história para o livro infantil. Tínhamos que reorientar-nos no sentido de reconhecer e aceitar o nosso próprio lugar na criação. Isto significava compor o projeto gráfico passando pelos estágios do processo criativo que o tornou possível. Da maneira que nos era possível. Uma série de confrontos que mais do que a inspiração foi o esforço que venceu.

Para explicá-lo pedimos licença ao leitor para fazê-lo, como uma conversa bem direta e à vontade, quando se fizer necessário, pois na verdade gostaríamos muito mais de ouvir do que falar, neste momento.

Posso antecipar que fiquei muito feliz em realizá-lo embora não tenha ainda o produto pronto para o leitor mirim, que, melhor do que ninguém poderá falar sobre ele. Aguardamos com curiosidade, este momento. Enquanto isto, contarei um pouco do meu encontro com o desenho na infância e de como cheguei, através dele, a este projeto.

5.3.1. Do desenho à história

Desde pequena gostava de desenhar. Era a hora do recreio, em casa ou na escola, o momento de encontro com as estrelas do cinema que eu procurava retratar. Gostava também de desenhar de outro jeito. Podia ser em qualquer lugar, sem lápis nem papel. Era só olhar bem as coisas e ir descobrindo... os pontinhos prateados da parede reluzirem, a água do poço azul transparecer o fundo de onde brotava.

O olhar fixava um ponto no horizonte e interrogava:

"Para onde as garças voam depois da curva do rio?"

Aí, eu seguia o vôo de uma delas, e, de repente, vinha um lugar diferente deste que eu vivia (cheio de deveres e adultos que não sabiam o que eu sabia). Ora era uma praia escondida, um disco voador que descia, um veio de ouro no meio do cascalho,

ou cobras de vidro, lobo, onça, mãe d'água e caxinguelê(falar destas coisas é como contar uma história).

Quando eu voltava ao mundo "normal" lá estava a minha preciosa caixa de lápis de cor! Ia com ela para o meu cantinho desenhando tudo que vinha à mente.

Mais tarde, aprendi muitas técnicas de desenho e pintura e, entre elas, uma que eu nunca mais esqueci. Era um jeito novo de desenhar, mais gostoso do que o lápis de cor porque era cheio de mistérios a decifrar. Era feito de manchas coloridas que sugeriam figuras, paisagens, objetos, animais, que eu depois, desenhava ou pintava.

A partir daí, as manchas sempre me acompanharam. Era um jeito de voltar àquele lugar da infância, a curva do rio. Por isso, quando surgiu a oportunidade de criar uma história para este trabalho, pensei primeiro nos desenhos de manchas. Eu já tinha alguns, mais recentes, que eu guardava com carinho, para algum dia usar. Quem sabe tinha chegado o momento?

E foi assim que começou a história, já com algumas ilustrações prontas, o violão em mente, e um texto preliminar da história.

A história, como já disse, conta a vida de um violão narrada por ele mesmo, desde sua origem(a árvore), até os acontecimentos que marcam a sua vida. Assim, da condição de abandonado, passa a ser acolhido por Pedro("amigo e bom tocador"), que o leva para o concerto. Na oficina, conhece uma aranha, que passa a ser sua grande amiga. Esta, dotada de poderes mágicos, introduz o personagem em uma viagem por um lugar estranho e desconhecido onde ele vai viver experiências curiosas. É quando um novo horizonte se abre para ele. Finalmente, depois da viagem, vem o retorno à casa, onde o seu dono o espera e onde ele descansa e retoma a sua vida anterior.

5.3.2. Do texto e ilustração

No começo pensei em realizar, como ilustradora, um livro de imagens, mas o texto, apoiado na oralidade, veio tão naturalmente ao meu encontro, incorporando-se ao trabalho, que achei importante mantê-lo. Apesar do entusiasmo inicial eu achava que ele poderia ser melhorado. Mostrei para alguns adultos e crianças. Entre eles, o ilustrador Marcelo Xavier que me disse:

"Dá para 'enxugar' mais."

Só mais tarde, ao realizar a composição das páginas, fui perceber que "enxugar" o texto não era tão somente cortar algumas palavras, mas algo que resultava da maneira de combinar o texto com a ilustração. Descobri, no meu trabalho, que à medida que a ilustração passava a "falar" mais, na página, o texto reduzia-se, naturalmente. Assim, ao se destacar através do colorido ou do tamanho não eram necessárias muitas palavras mais.

O que veio ajudar bastante na redução do texto foi a maneira de distribuir a cor nas páginas. Isto se deu de forma que no planejamento final, a cor ia entrando, pouco a pouco, até atingir o seu máximo, para depois seguir o curso da história, em correspondência expressiva com os acontecimentos narrados e ilustrados.

5.3.3. Da criação

Manifestando-se através de uma sucessão de ilustrações ligadas a um texto, *Toque Mágico* conta a história, a princípio, de maneira lógica, linear, dentro do qual os fatos se dão sucessivamente (do início até a viagem). A partir de um determinado momento da história (a viagem) ocorre uma alteração da linearidade. Isto se mostra através do fluxo contínuo das ilustrações que surgem para mostrar os lugares percorridos pelos personagens. Esta alteração da linearidade tende a ser recuperada no final com a volta do violão à sua casa.

Correspondendo ao método do projeto, a história *Toque mágico* partiu de uma idéia mental elaborada para ser realizada, passando pelas etapas do processo criativo conforme mostramos no cap. IV. Estas etapas constituíram, portanto, o trajeto de construção desta obra que seguiu, aproximadamente, estes passos:

A idéia inicial ocorreu quando vieram as primeiras sugestões internas para a história, inspiradas no violão e nos desenhos de manchas. Foram várias idéias, reunidas numa só, que motivaram este trabalho.

A fase preparatória correspondeu à busca de toda sorte possível de informações para a realização da obra: o levantamento dos materiais, a seleção das imagens, o planejamento das páginas, a previsão de gastos com o trabalho prático, etc. Procuramos, neste momento, colher um maior número de dados para a sua elaboração.

A fase de incubação trouxe um clima de tensão e dúvida que questionou o trabalho e o colocou em confronto com obstáculos que vieram para dissolvê-lo num confuso mar de indecisões. A sensação era de conflito, quando tudo a ser feito tinha de ser checado. Tudo era possível e nada era possível. Estes momentos, que nem

nosso entusiasmo inicial soube evitar, eram tensos, e deixavam-nos "ruminando" nossas idéias em desacerto, numa luta interna, inconsciente, aparentemente interminável.

A fase da Iluminação correspondeu ao momento em que a tensão foi liberada e os dados se organizaram, de forma a encaixar tudo numa só idéia, a chave para a solução. Em Toque Mágico isto não se deu de uma só vez, com intensidade, mas aos poucos, à medida que chegávamos às soluções. Estas vinham de grau em grau, num achado momentâneo que levava a outros achados. Eram pequenas descobertas, invenções vinham ao nosso encontro como respostas às nossas dúvidas e que conduziram de maneira decisiva, com vitalidade redobrada, a realização prática.

Na elaboração artesanal do trabalho, o processo de desenhar fluía tranqüilamente. Os problemas eram maiores em computação gráfica. Por isto, elaborando página por página avançávamos lentamente, através de muito fazer e refazer, construir e desconstruir, que mais do que realizar, era um aprender. Com o tempo, estes problemas foram sendo solucionados à custa de muito esforço e persistência. Havia a necessidade de chegar a uma exaustão dos recursos.

A última fase, a da Comunicação, que esperamos seja concretizada em breve, visa atingir o leitor mirim. Isto só se confirmará no momento da inserção da obra no social, quando a criança poderá aceitá-la ou não.

Estas fases não obedeceram estritamente a esta lógica. Houve uma gradativa evolução das etapas, mas a sua ação foi simultânea, dificilmente perceptível. Várias vezes, retornaram, depois de transpostas, para o aprimoramento da composição da imagem, em acordo com as necessidades geradas pelo próprio processo de criação, peculiar a cada indivíduo.

5.3.5 Dos Recursos artesanais e tecnológicos

A convivência com o desenho, desde cedo, resultou numa adaptação às técnicas artesanais que, ao longo do tempo, foram se integrando ao meu trabalho como professora e desenhista. Assim, o desenho feito à mão veio naturalmente, como um encontro com alguém conhecido e com o qual travamos um diálogo amistoso.

A possibilidade de trabalhar neste projeto com a computação gráfica, colocou-me diante de um novo desafio. Ao aceitá-lo, como já disse, recorri à ajuda de um auxiliar com experiência na área, o que tornou possível fazê-lo com maior desenvoltura. Julguei que valeria a pena o investimento, desde que seguissemos um roteiro planejado e que eu participasse a cada passo da execução, direcionando a

realização prática. Observamos que as imagens obtidas através do computador vieram enriquecer o trabalho ilustrativo, ampliando o seu universo de representação. Com isto, abriu-se a possibilidade, não só de usar a tecnologia como suporte, mas também de explorar os recursos criativos provenientes dela.

Em nosso trabalho, recorreremos a uma combinação de imagens "programadas" no computador, com imagens produzidas pelas técnicas tradicionais, feitas à mão, formando, através dos diferentes meios que as produziram, a imagem "híbrida"¹⁰⁸

Essas combinações resultaram na interação entre práticas diferentes, que reuniam desenhos com cores e texturas materiais, (imagens artesanais), aos desenhos de cores realistas e luminosas fornecidos pela técnica de computação gráfica.

Ao combinar meios tão diferentes na construção das páginas enfrentamos, um excesso de informação visual que, inicialmente, fugia do nosso controle. As técnicas, juntas, confundiam-se, incomodando visualmente. Passo a passo, eliminamos alguns excessos, procuramos "limpar" a imagem, dando-lhe mais clareza e simplicidade. Como a criança gosta.

Concluíamos, assim, o trabalho prático que deu um sentido novo à pesquisa, desfazendo muitos mistérios em torno da criação do livro infantil. Esta experiência estava para nós, além da pesquisa de recursos técnicos, teorias e normas. Vinha de uma vontade de abrigar um imaginário presente, vivo, constante, e, sobretudo, atuante. Um eterno vir-a-ser.

Chegávamos assim, ao final, como quem chega ao começo.

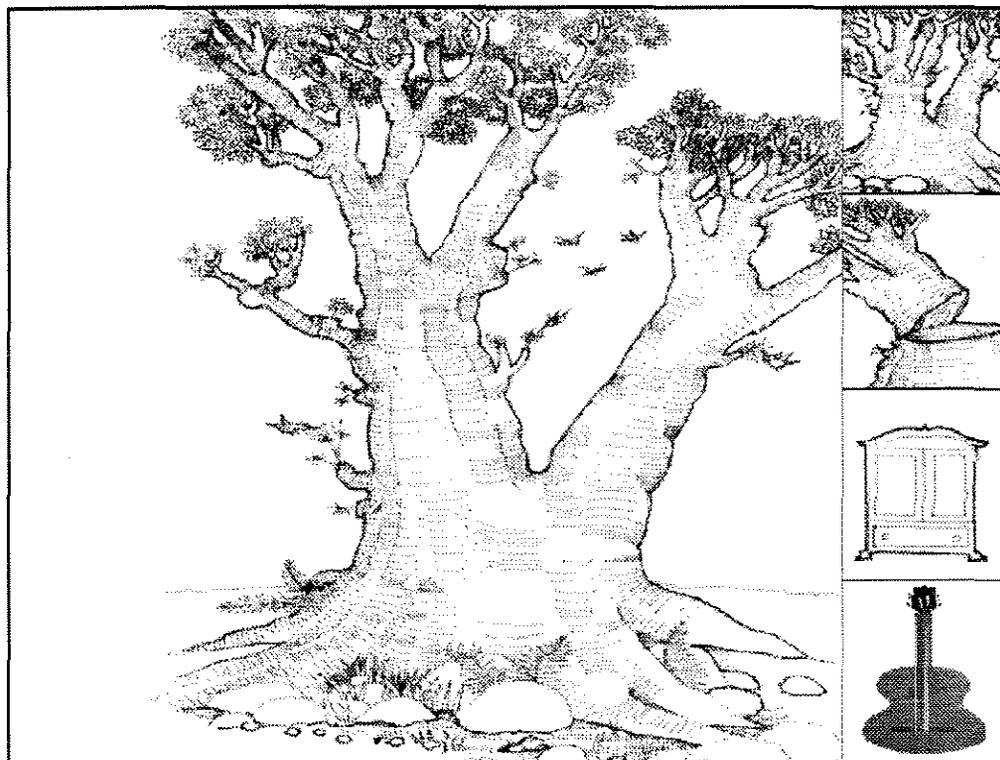
5.3.5. Das páginas ilustradas de *Um Toque Mágico*

Com a finalidade de completar a descrição do trabalho prático apresentamos as páginas ilustradas da história *Um Toque Mágico* com o texto e a ilustração em sua primeira montagem. Esta sofrerá alterações ao compor o projeto gráfico que acompanha separadamente esta pesquisa como apêndice.

¹⁰⁸ A hibridização, como se refere Júlio Plaza, baseado em Mc Luhan, é o encontro de dois ou mais meios que constitui um momento de revelação do qual nasce a forma nova. Ver Plaza, Júlio. *Op. Cit.* p.65.

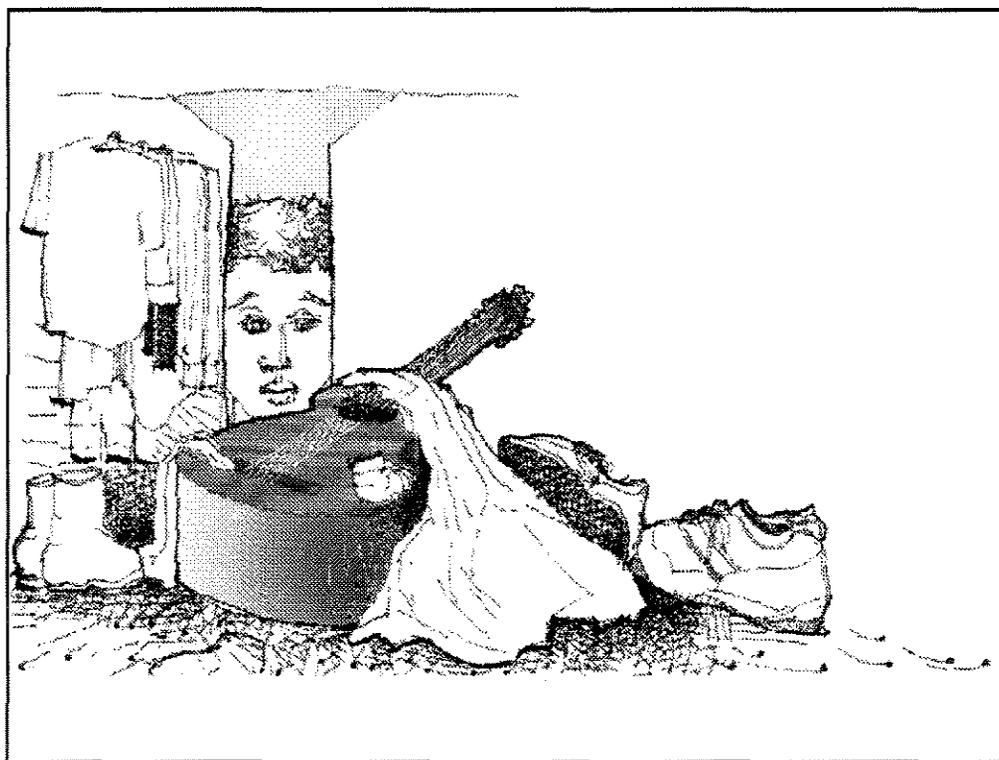


Figura 27 - capa



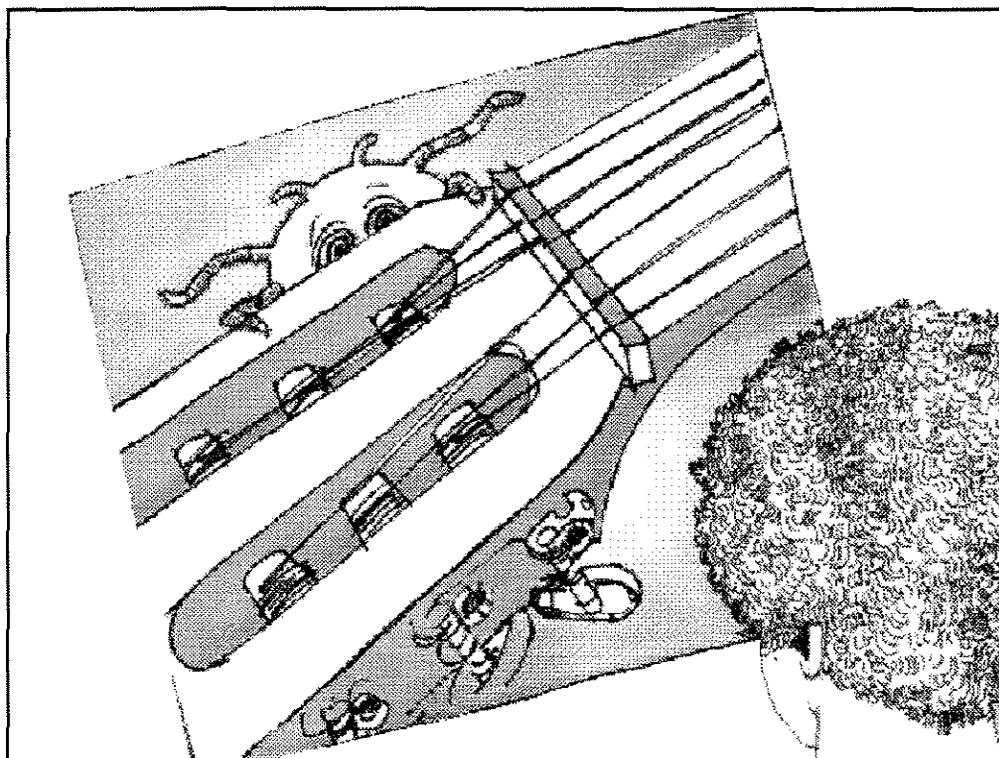
No começo eu era uma árvore, mas logo me derrubaram. Meu tronco partido foi tombando em vários pedaços. De alguns saíram móveis, de outros casas e este pedaço que conta a história, sou eu, um violão. Agora eu tenho braço, mão, tarrachas, cordas brilhantes e um corpo quase de gente.

Figura 28 - página 1



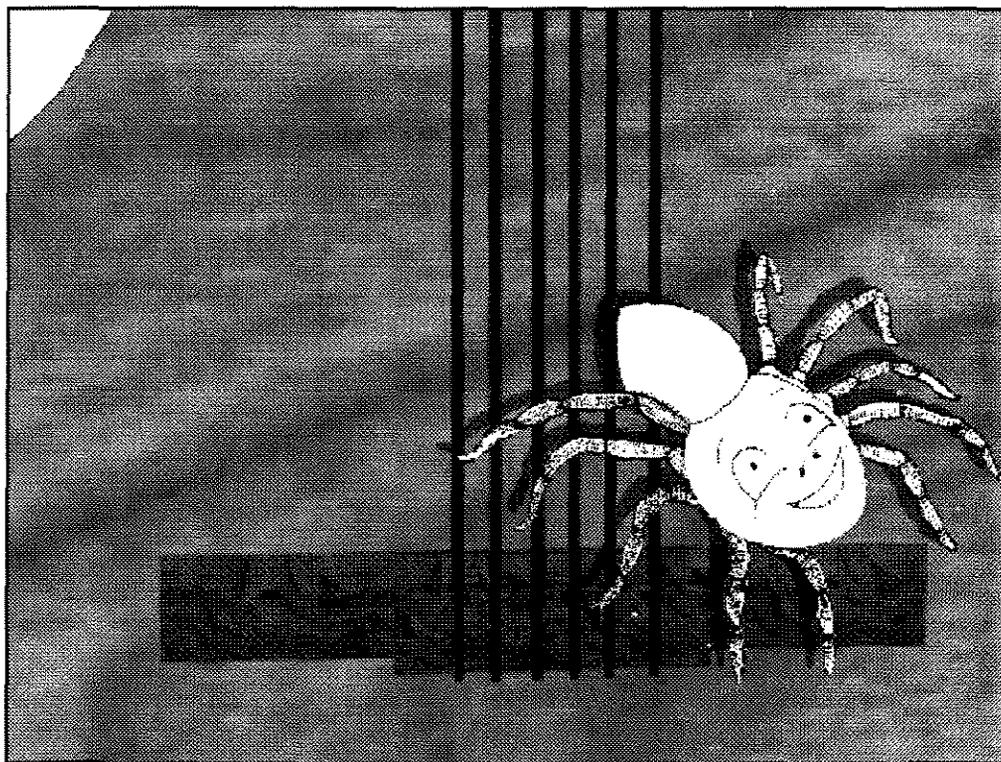
Meu primeiro dono cansou logo de mim e me abandonou. Fiquei lá, esquecido num canto, primeiro quieto, depois emburrado, e por fim, empenado, de tanto ficar parado. Quem me salvou foi Pedro, amigo e bom tocador.

Figura 29 - página 2



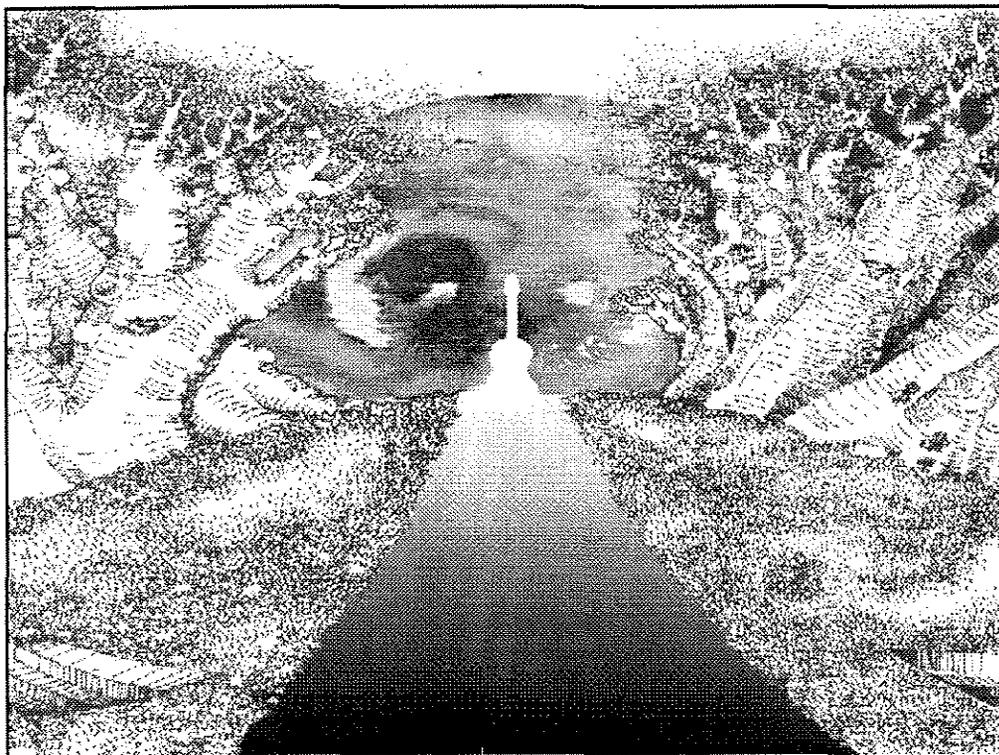
Pedro me levou a uma oficina de consertos e lá conheci uma aranha chamada Téia que veio morar comigo. Alguém disse a Pedro que aranha dentro de violão melhora a qualidade do som. Por causa disto Pedro acabou deixando a Téia ir com a gente para casa.

Figura 30 - página 3



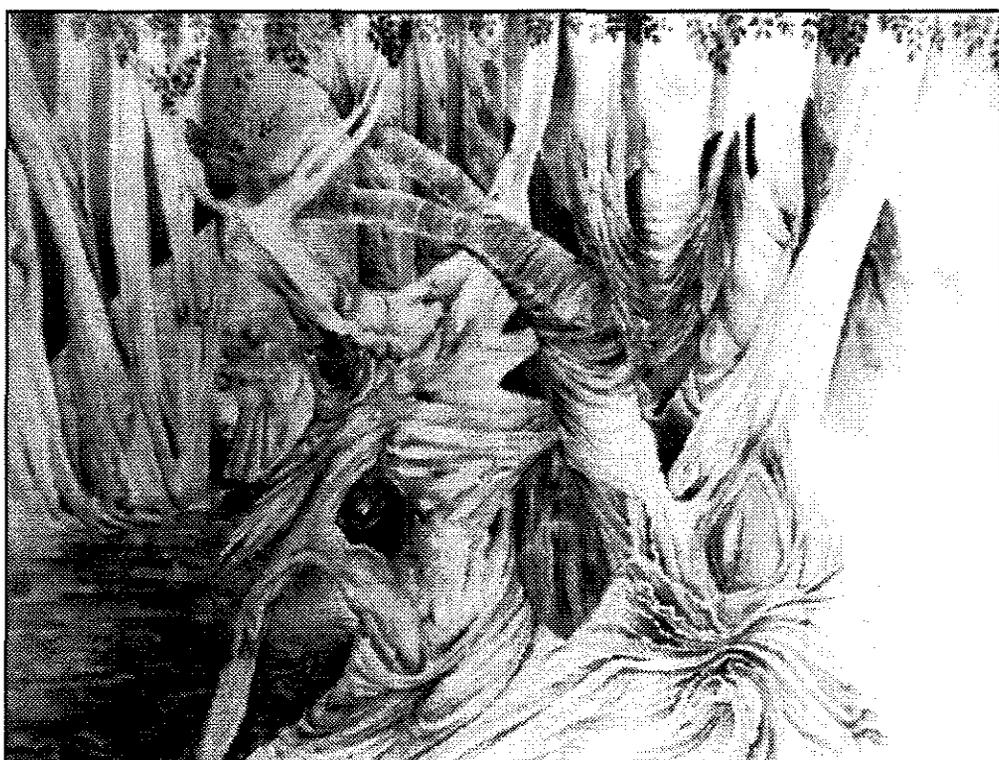
Amigona bem humorada, a Téia mais parecia um sol brilhando no meu canto escuro. Adorava dançar, cantar, sapatear pra lá e pra cá quando Pedro me tocava. Passaram-se muitos meses e a Téia cansou-se daquela vidinha. Ela queria mesmo era botar o pé na estrada, conhecer outras coisas, outros lugares... e queria por que queria que eu fosse com ela.

Figura 31 - página 4



Téia acabou me convencendo. Um dia, saímos por uma estrada comprida, por noite e dia, chuva e sol!
 - Dona Teia sua aranhazinha sabida, para onde vamos?
 Entramos em um lugar diferente, onde tudo que eu pensava, aparecia, colorido e com som. Fantástica magia!

Figura 32 - página 5



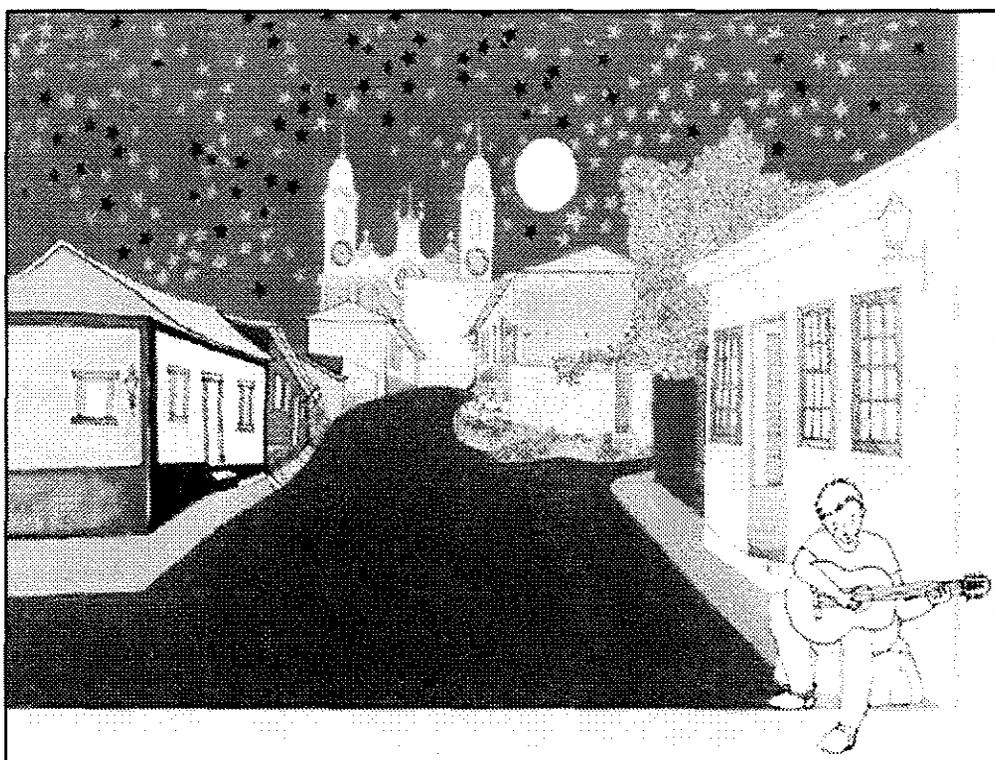
Primeiro fomos pela floresta ...

Figura 33 - página 6



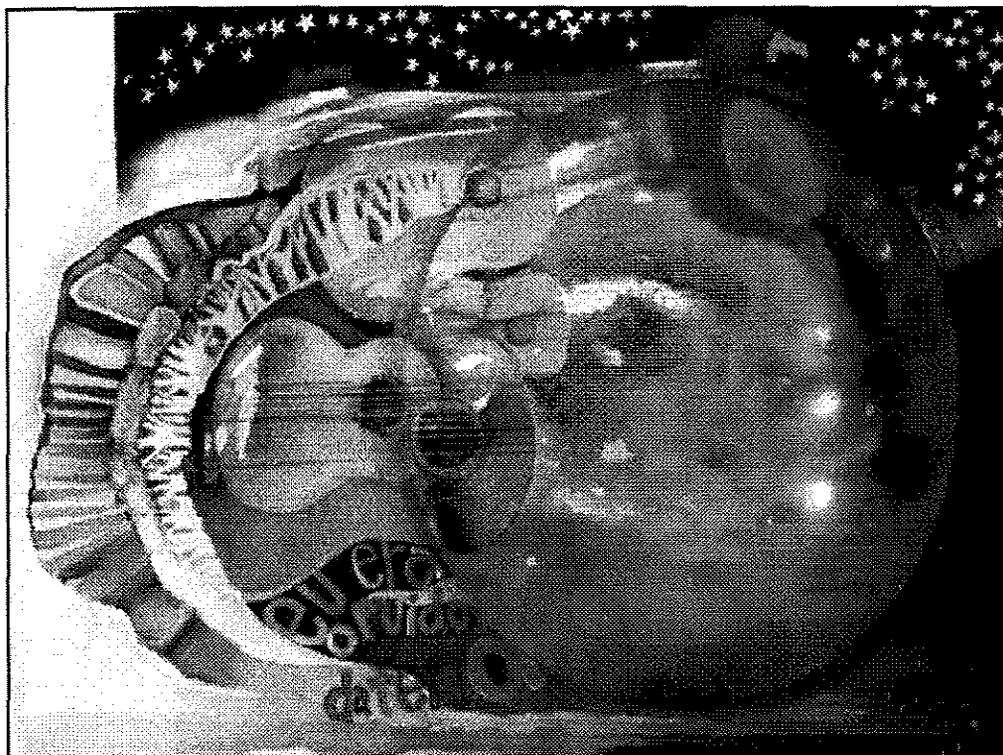
... de onde os bichos surgiam da terra, da água, do ar.

Figura 34 - página 7



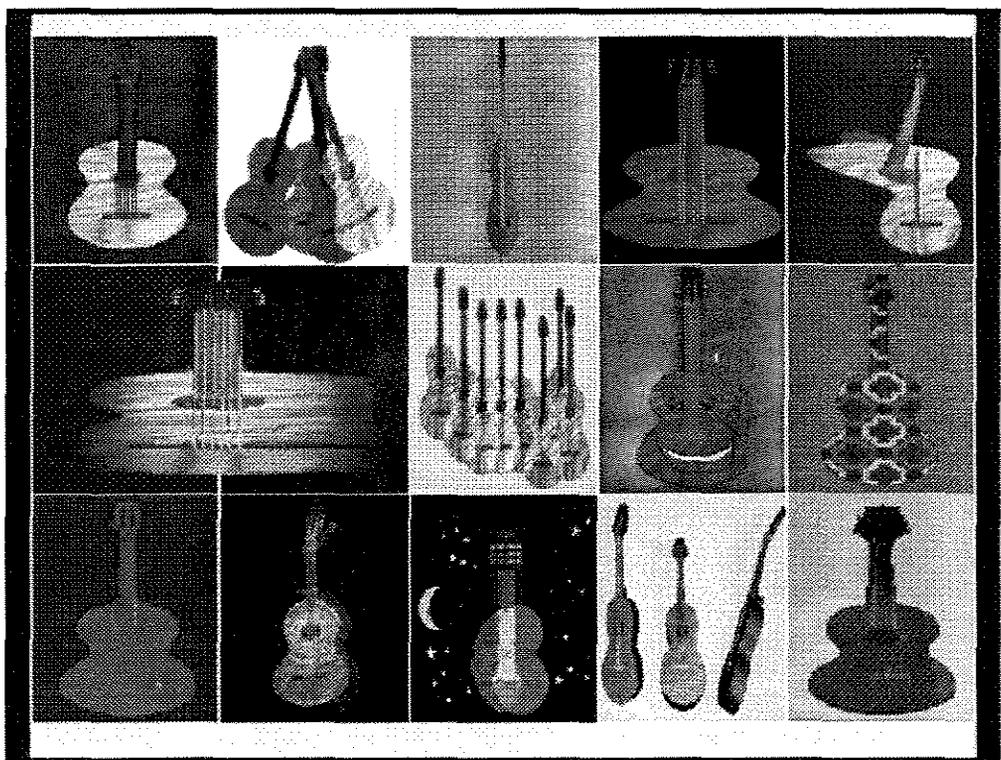
Depois, pela cidade que dormia.

Figura 35 - página 8



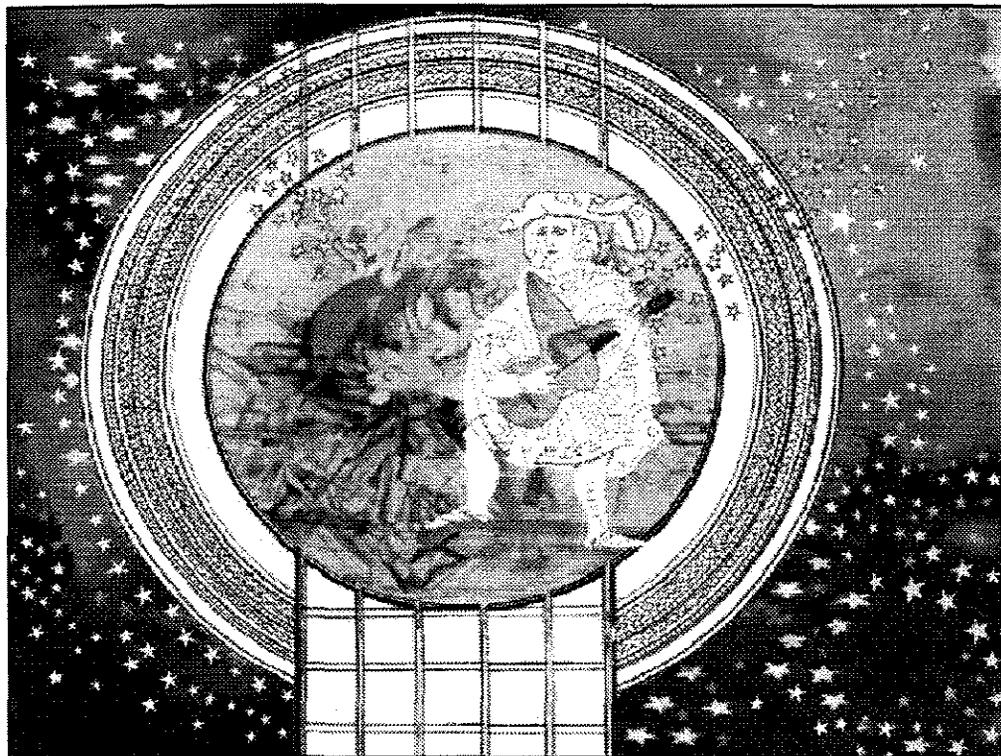
Atravessamos o céu, o mar, a noite e o fundo da terra.

Figura 36 - página 9



E nesta viagem, a Téia me transformava no violão que eu queria.

Figura 37 - página 10

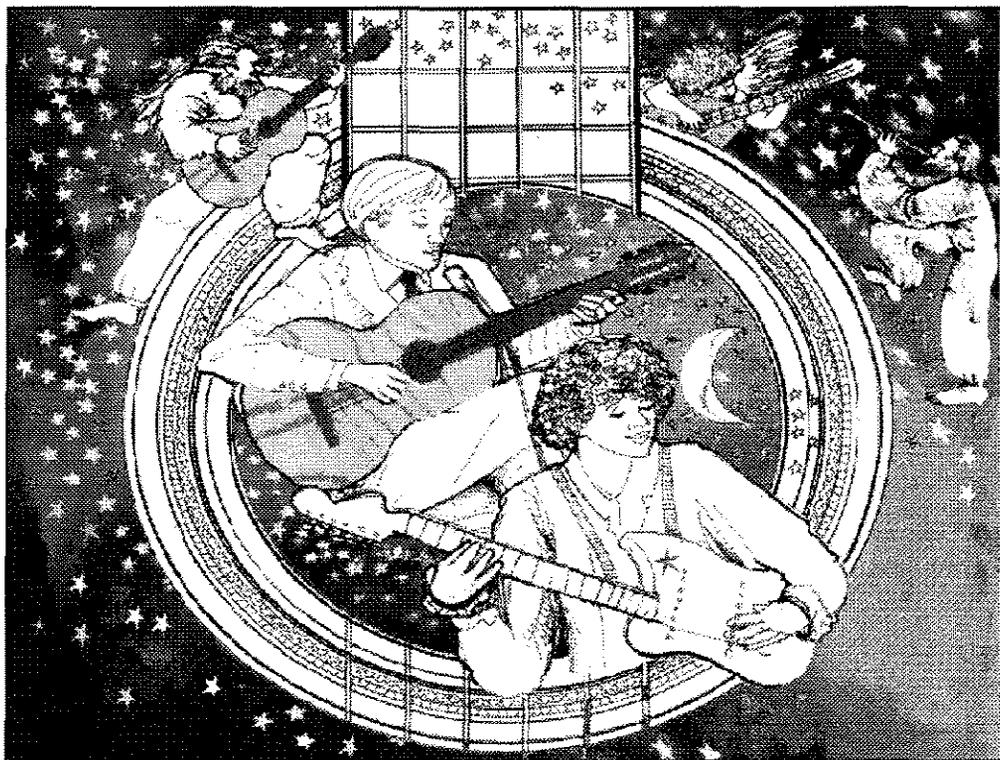


Por estes caminhos cheguei até a conhecer a família dos violões, os primeiros tocadores e os tocadores de agora. Fiz estes versinhos para não mais me esquecer deles.

Meu bisavô nasceu na Espanha,
minha avó em Portugal.
De lá veio para o Brasil
muito depois de Cabral.

As modinhas brasileiras
tocadas na ocasião
levavam o violão às ruas
e juntava a multidão.

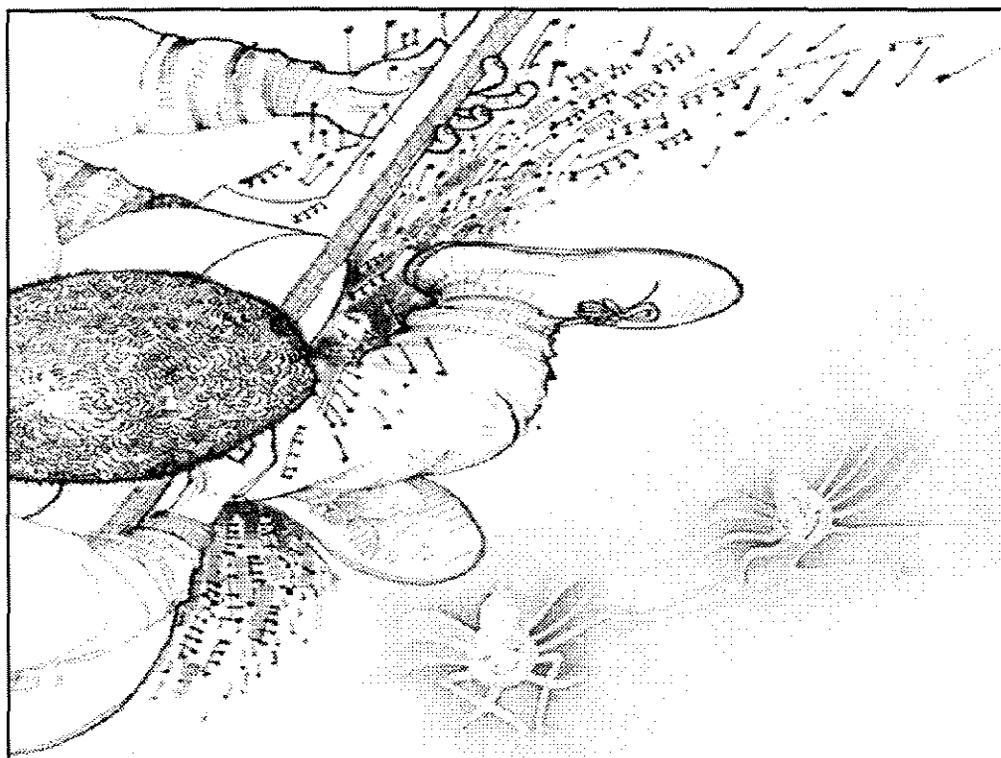
Figura 38 - página 11



De noite, os músicos nos bares
tocando-me inventaram o chorinho.
Parceiro da madrugada
chorava junto o cavaquinho.

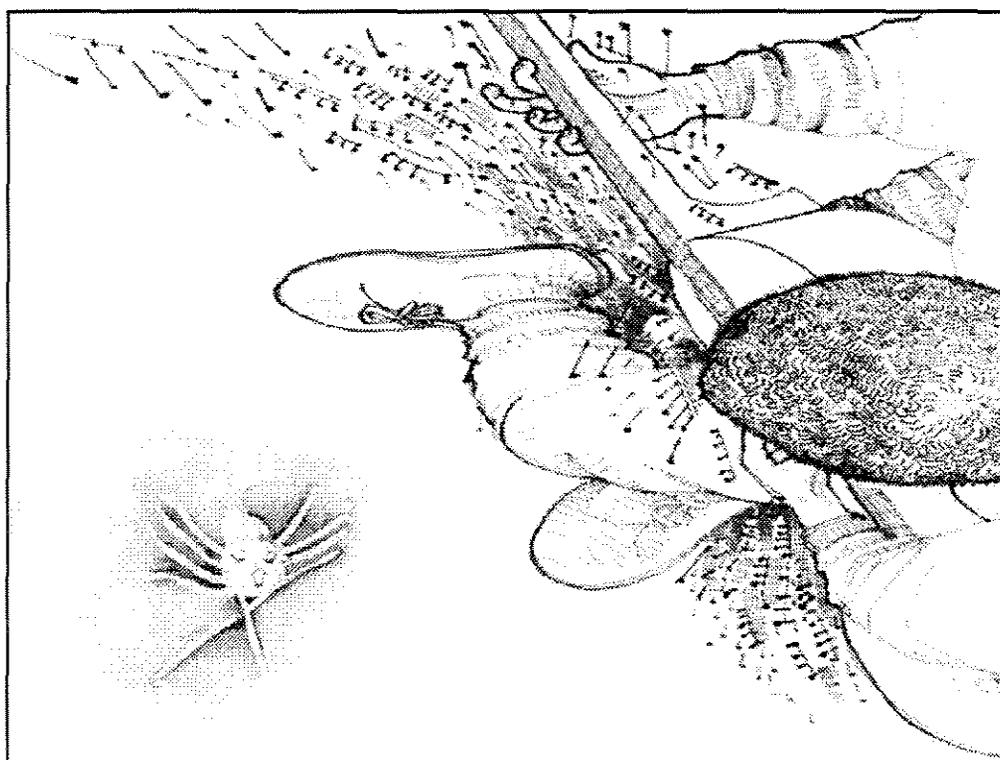
Na época da bossa nova,
o João no seu cantinho
tocou manso, desafinado
cantando baixo, com carinho.

Figura 39 - página 12



Depois de tanto viajar e descobrir muitas coisas diferentes, bateu uma saudade! De casa, de gente, do canto da sala onde dormia. E principalmente, de Pedro e do som que ele tirava nas minhas cordas. Foi só pensar nisto e lá estava de novo, Téia e eu, de volta ao lar!

Figura 40 - página 13



E no final desta história, que só termina no livro, Pedro toca uma música bonita, som que mora na minha barriga e faz água cantar, árvore estremecer, sol bocejar, lua voar pelo céu, gente velha virar moça, quem passa por ali, dançar, e a Téia esburrachar no chão de tanto rodopiar.

Figura 41 - página 14

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma série de informações e experiências que, acreditamos, tenham mostrado o potencial criativo da área, foram reunidas em torno da criação visual do livro infantil através desta pesquisa. O levantamento das publicações recentes e a demonstração das experiências práticas evidenciaram as reformulações decorrentes da combinação do texto e imagem nestas criações e geraram o forte destaque da ilustração nos projetos gráficos atuais.

Voltados para a busca de valores artísticos no planejamento visual das páginas e na construção ilustrativa, penetramos no domínio do fictício e fantasioso mundo do livro infantil. Sondamos neste campo os aspectos do criativo que agem na formação da obra. Neste sentido conhecemos a área de atuação do criador ilustrativo e do planejador gráfico e alguns suportes básicos indispensáveis para a criação.

Côncios de que o trabalho do criador de livros é em grande parte feito, hoje, através de projetos gráficos em que prevalece a imagem ilustrativa, focalizamos as experiências práticas artísticas de alguns ilustradores da área. Isto redundou no levantamento de procedimentos inventivos de cada um destes ilustradores, indicativos dos diferenciados modos de criar de cada um.

As afinidades entre técnicas diferentes possibilitaram ao trabalho final, feito para a pesquisa, imagens híbridas, obtidas através das experiências artesanais e tecnológicas que demonstraram ser contemporaneamente, uma das possibilidades de criação do livro infantil.

Uma vez que a pesquisa tenha nos levado a entender e a preparar o campo do criativo nesta área, acreditamos ter atingido na teoria e na prática, o potencial expressivo contido nas páginas ilustradas do livro infantil.

Constatamos que este estudo é apenas uma mostra do que pode ainda ser muito explorado. É assim, uma possível fonte para novas pesquisas. Esperamos poder contribuir qualitativamente para o campo das futuras criações em arte e literatura, oferecendo um material conceitual e prático para a pesquisa interdisciplinar.

Com isto esperamos também contribuir para a ampliação do imaginário infantil, oferecendo à criança no saber - fazer sensível das formas, obras que convivam mais intimamente com os seus anseios e necessidades.

BIBLIOGRAFIA GERAL

- APOCALYPSE, Álvaro; Dardot, Liliane; Nemer, José Alberto. "Estudo da composição através do objeto", *in Desenho*. 6. festival de inverno de Ouro Preto, Belo Horizonte, UFMG., 1971.
- ARTIGAS, Vilanova. "O desenho", *in Sobre o desenho*. São Paulo, FAUUSP, 1975.
- BEAINI, Thais. *Heidegger: Arte como Cultivo do Inaparente*, São Paulo, Nova Stella / Edusp, 1986.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo, Summus, 1984.
- BPIJ: Equipe de pesquisa "Ângela Lago, mãos de fada", *in Releitura* n.1, Belo Horizonte, BPIJ, 1992.
- CADERMATORI, Ligia. *O que é literatura infantil*. São Paulo, Brasiliense, 1987.
- CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. São Paulo, Companhia das Letras, 1990.
- _____. "Pinóquio, o garoto centenário", *in O Correio da Unesco* n. 8, Rio de Janeiro, 1982.
- CAMARGO, Luis. "O papel da ilustração no livro para crianças", *in Jornal da alfabetizadora* n. 8, Porto Alegre, PucRS, 1990.
- _____. "Projeto Gráfico e ilustração para crianças", *in Releitura* n.0, Belo Horizonte, BPIJ, 1991.
- COLLARO, Antonio Celso. *Projeto Gráfico, Teoria e Prática da Diagramação*, São Paulo, Summus, 1987.
- DERDYK, Edith. *O desenho da figura humana*. São Paulo, Scipione, 1990.
- DESPINETTE, Janine. "Lewis Carrol e as ilustrações de Alice no País das Maravilhas" *in Releitura* n.0, Belo horizonte, 1991.
- DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- HELD, Jacqueline *O imaginário no Poder: as crianças e a literatura fantástica*. São Paulo, Summus, 1980
- JESUALDO. *A literatura infantil*, Cultrix, São Paulo, 1978.
- KLEE, Paul, "Teoria Della forma e della figurazione", *in Gianni Rodari, Gramática de Fantasia*, São Paulo, Summus, 1982.

- KNELLER, George. *Arte e Ciência da Criatividade*. São Paulo, Ibrasa, 1978.
- LAGO, Ângela, "Poesia e Ilustração", in *Poesia Hoje*, mesa redonda festival de inverno de 1991, Belo Horizonte, UFMG, 1991.
- _____. "O Cântico dos Cânticos: uma leitura através de imagens, in *Releitura* n.5, Belo Horizonte, 1994.
- LAJOLO, Mariza; Zilberman, Regina. *Literatura Infantil Brasileira, história & histórias*, São Paulo, Ática, 1984.
- Mc LUHAN, Marshall "El preterifuturo del libro", in revista *El Correo*, ano XXV, Enero 1972.
- MOKARZEL, Mariza. "Primeiro foi a Imagem", in *Releitura* n.0, Belo Horizonte, BPIJ, 1991.
- MARTINS, Maria Helena. *Crônica de uma utopia*, São Paulo, Brasiliense, 1989.
- _____. *Leitura e literatura infantil em trânsito*, São Paulo, Brasiliense, 1989.
- MUNARI, Bruno, *Fantasia, invenção, criatividade, imaginação*. Lisboa, Editorial Presença/ Martins Fontes, 1981.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Rio de Janeiro, Vozes, 1977.
- PALO, M. José; Oliveira, M. Rosa. *Literatura Infantil, Voz de criança*, São Paulo, Ática, 1986.
- PLAZA, Júlio. "As imagens do Único, do reprodutível, e do disponível". Parte introdutória da tese de livre docência: *A imagem digital: crise dos sistemas de representação*. Usp, São Paulo, 1991.
- _____. *Intersemiótica*. São Paulo, Perspectiva, 1987.
- PROPP, Vladimir. *A Morfologia do Conto Maravilhoso*. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1984.
- RODARI, Giani. *Gramática da Fantasia*. São Paulo, Summus, 1984.
- SANTAELLA, M.Lúcia. "Palavra, Imagem & Enigmas". in revista *Usp*, São Paulo, n. 16, 1992/1993, p. 48.
- SEGOLIM, Fernando. *Personagem e anti- personagem*. São Paulo, Cortez & Moraes, 1978.
- SEVERINO, A. Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico*. 16a. ed.-São Paulo; Cortez, 1990.

TAVARES, Monica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos*. Dissertação de mestrado em Multimeios. Campinas, Unicamp, Instituto de Artes, 1995.

XAVIER, Marcelo. "A diversidade das técnicas" in *Releitura* n.0, Belo Horizonte, BPIJ, 1991.

YOLANDA, Regina. "A Ilustração do livro infantil". in *boletim informativo FNLIJ*, n.17, Rio de Janeiro, 1972.

_____. "A importância da imagem nos livros", in *Ciência e Cultura* n.12. São Paulo, 1983.