

Pensando ilustração: uma produção em gravura

Luciana Vasconcelos Macêdo

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual

Faculdade de Artes Visuais – Universidade Federal de Goiás

O presente artigo é composto por parte de minha dissertação de mestrado, que estando inserida na área de Poéticas Visuais, é tratada não apenas sob o viés teórico, mas com a observação das questões que envolvem o fazer artístico. Buscando uma compreensão mais profunda dos processos envolvidos na concepção de ilustrações, faço uma explanação utilizando como exemplo a produção da primeira imagem, através da gravura, mais especificamente a serigrafia e o uso de carimbos.

Palavras-chave: ilustração, poéticas visuais, gravura.

This article is composed by part of my masters dissertation that, being at the Visual Poetics field, is treated under the view not only of the theoretic aspects, but with the observation of the issues that are involved in the artistic work. Seeking for a more profound comprehension of the processes wich are involved in the making of ilustrations, I make an explanation using the making of the first image with engraving and stamps techinques as an example.

Keywords: illustration, visual poetics, engraving.

Como o Patinho Feio, de Hans Christian Andersen, temos que admitir que a ilustração não foi contemplada por páginas de reflexões pelos grandes pensadores de arte. Assim como as charges e as caricaturas do passado, a ilustração incorpora um aspecto factual, uma personalidade efêmera, e com isso ela é banida para o passado, para a história, como algo não merecedor de análises estéticas, uma espécie de estigma da imagem impressa, qual um cisne obrigado a fazer sua diáspora pessoal, e que, aonde chega, não encontra seus pares. (OLIVEIRA, 2008, pg. 120)

Introdução

A ilustração é uma área das artes visuais que em geral tem sido sumariamente ignorada no que diz respeito à produção de estudos mais aprofundados não apenas de seu estatuto, sua história e desdobramentos, mas também de seus processos. A grande deficiência de bibliografia obriga os interessados a se enveredar por áreas próximas, ou mesmo não tão próximas, enxertando e adaptando conteúdos para que assim seja possível fazer um cerceamento bibliográfico adequado. O pouco material pertinente ao assunto em sua maioria vem das áreas de letras e pedagogia, com uma produção geralmente de teor educacional. Essa ausência de bibliografia pertinente à ilustração em si se deve ao seu caráter temporal, à sua concepção em função de um texto e a sua destinação comercial, ou seja, a reprodução em série. Estas características tendem a “justificar” a posição inferior da ilustração em relação às artes plásticas, consideradas dignas de estudo. Entre os poucos autores que abordam a ilustração com a merecida deferência e profundidade é Rui de Oliveira¹, que tenho tomado como grande referência no *pensar* ilustração. Seu posicionamento não cai no equívoco de uma valoração forçada; ele coloca a ilustração não em termos de hierarquia em relação às artes plásticas, mas ambas em planos diferentes.

Ariano Suassuna, analisando as idéias de Kant sobre a natureza da Arte, em seu *Iniciação à Estética* (1975), afirma que, segundo o filósofo alemão, a diferença fundamental entre as artes chamadas “belas” e as artes chamadas “úteis” (aqui se incluindo a ilustração), seria uma distinção de natureza, sendo então as primeiras ligadas ao sujeito, e as artes “úteis” ao objeto. A produção da primeira seria fruto da necessidade interior do artista de discursar sobre os problemas do mundo, interiores ou mesmo da própria arte. A ilustração,

diferentemente, possui circunstancialidade, e é produzida em função de um objeto que lhe antecede².

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

Esta relação da ilustração com o texto possui caráter interdependente, por tratar-se de duas linguagens completamente distintas, que demandam diferentes mecanismos cognitivos para serem compreendidos. Quando os significados do texto se esgotam, a ilustração vem para simbolizar o que não pode ser dito; quando a ilustração atinge o limite do que pode ser dito, o texto vem para potencializar a leitura da imagem. Texto e ilustração podem então se relacionar de diversas formas: se combinando, se complementando, criando pontes, construindo-se um sobre outro. As possibilidades são infinitas. Apesar disso, sempre houve uma relação de peso desigual entre texto e imagem ao longo da história, sendo a palavra escrita a guardiã da verdade e do conhecimento, e à imagem relegado o papel de mera coadjuvante. Relação esta, no entanto, que vem mudando substancialmente, com o grande crescimento da importância da imagem na cultura ocidental.

Dentro deste contexto, tenho trabalhado como ilustradora há alguns anos, e meu interesse pelo assunto tem ultrapassado os limites da prática. Este interesse vem sendo seguido de uma reflexão mais focada de meu próprio processo, o que naturalmente conduz a questionamentos relacionados ao trabalho de ilustração como um todo. Uma questão então surgiu: **pode a ilustração se constituir um objeto de estudo acadêmico?** A resposta, claro, é positiva. Mas para esmiuçar o processo criativo, julguei adequado buscar pesquisar não apenas em nível de discurso teórico, mas a partir de uma base prática. O processo de criação da ilustração possui uma estrutura conformativa básica a ser seguida, que é o que permite ao ilustrador ser bem-sucedido em seu trabalho³.

Considerando a área específica na qual atuo – ilustração de livros infantis – me decidi por uma investigação específica dos processos⁴ envolvidos na produção de ilustrações para um livro. O produto final será o livro acabado, porém deixando de lado as questões envolvidas em sua produção. Já com esta primeira delimitação, mais uma decisão precisou ser tomada: ilustrar uma obra existente ou trabalhar em cima de um texto próprio? Após refletir bastante, optei pelo segundo. O ilustrador que escreve e ilustra o próprio texto tem em mãos a possibilidade de unir de forma interessante o processo criativo de escrita e imagem, pensando ambas não como entidades separadas, mas como um todo.

Partindo deste ponto, a escolha da técnica veio naturalmente. Até o momento tenho trabalhado majoritariamente através de ferramentas digitais. As exigências de prazo, custos com materiais e manutenção de originais fizeram com que até o momento a pintura digital⁵ fosse minha técnica de preferência. Entretanto, vinha nutrindo o desejo de retomar a linguagem manual, em especial a gravura, com a qual já havia trabalhado durante a graduação e novamente em 2007⁶. Após escrever o texto, inspirado em contos de fadas e na literatura infantil e dirigido à faixa etária de 6-8 anos, passei então à fase de pesquisa das possibilidades plásticas, para escolher com qual, ou quais, materiais e técnicas trabalharia. Fiz um cerceamento das possibilidades, pensando a dissertação como uma extensão do meu próprio trabalho, aplicando a mesma metodologia, porém inserindo a linguagem da gravura para a produção. Observando o uso constante que faço de aplicações de padrões, criados a partir de imagens de papéis de parede, tecidos e texturas, em diferentes superfícies da ilustração (Figura 1), considerei fazer uma releitura de minha própria metodologia de trabalho.



Figura 1

Foi neste momento que entrei em contato com a dissertação de Manoela Afonso⁷, e sua utilização de carimbos feitos a partir de matrizes de borracha. Muito embora o teor de seu trabalho seja completamente diverso, o que me interessou de fato foi a possibilidade da utilização dos carimbos como matriz para produção de imagens repetidas – ou seja, padrões. Voltando então à sistematização da minha metodologia, pude distinguir claramente quatro momentos do processo de trabalho:

1. Pesquisa
2. Rascunhos
3. Lápis
4. Finalização

A grande diferença do trabalho que propus para a dissertação está na fase de finalização, que é o momento em que a técnica utilizada varia de acordo com diferentes soluções estéticas buscadas. Dentro ainda da finalização digital, existe uma metodologia específica, que consiste na pintura de grandes áreas de cores chapadas em tons mais claros, que serão sobrepostos com o uso da ferramenta *seleção*, pelas camadas de padrões, em geral de cores semelhantes, porém em tons diferentes.

Para fazer esta transposição da linguagem digital para a linguagem da gravura⁸, foi preciso pensar uma maneira de reproduzir este mesmo processo através do uso de matrizes de borracha. Para imprimir as cores sólidas, escolhi a serigrafia, que permite uma homogeneidade na superfície da cor, importante para a base onde será mais tarde aplicado o padrão com as matrizes de borracha. De grande importância também tem sido a manutenção de um *diário gráfico*, que permite a anotação de todo o processo, dos erros e acertos, e, por que não, das impressões e reflexões sobre o próprio trabalho.

O processo de criação: primeira *prancha*⁹

(...) em se tratando das artes visuais, a forma, a plasticidade e a visualidade é o suporte visível do pensamento e conceitos veiculados pela obra. (REY, 1996)

Após escrever a história e a definir a metodologia e a linguagem a serem utilizadas na feitura das ilustrações, o passo seguinte foi a pesquisa de referências visuais. Dois tipos de imagens foram selecionados: padrões e texturas diversos e imagens de objetos cenográficos relacionadas à história, em especial tecidos, móveis e brinquedos antigos. As referências de padrões de tecidos são especialmente importantes para meu processo, pois a partir da observação das características de cada tipo, sua distribuição e elementos decorativos, é que faço a construção de meus próprios modelos. É importante ressaltar que cada padrão está sendo criado de forma a criar uma sintaxe visual; um padrão que será usado em uma paisagem, por exemplo, deverá possuir características estéticas diferentes daquele que representará o tecido de um vestido. Os contrastes entre padrões e fundos foram definidos como um dos elementos-chave para a diferenciação de hierarquia entre cenários e personagens. A fase de pesquisa não precisa ser necessariamente fechada, pois ao longo do processo de trabalho com certeza surgirão novos questionamentos, algumas soluções se mostrando insatisfatórias, requerendo a busca de novas referências.

À pesquisa, se seguiu a etapa de concepção dos rascunhos e criação do *boneco* do livro, tendo sempre em mente que se trata de um livro ilustrado, e que o espaço do texto deve ser pensado como parte da página. Ao criar as ilustrações para o texto, mantive em mente que “a ilustração deve ser sempre uma paráfrase visual do texto” (OLIVEIRA, 2008), ou seja, ir além do sentido expresso pelas palavras. Em seguida, o desenho detalhado da ilustração é feito, sempre em tamanho maior do que o que será impresso. Neste caso, foram feitas pranchas de cerca de 58x37cm, sendo que o formato final do livro será de 27x21cm. Feitas as ilustrações a lápis, parti para a criação dos padrões a serem gravados nas borrachas. Cabe aqui observar que a escolha desse material, borrachas brancas escolares de tamanho 5,5x3,5cm, foi norteada simplesmente por sua maleabilidade, disponibilidade e facilidade de manuseio. Para esta primeira prancha, foram gravados em borracha com estilete seis padrões diferentes, para cada plano e seus elementos compositivos.

Definido o desenho, padrões e as cores a serem utilizadas, passei à realização das serigrafias com as cores-bases das áreas maiores. Para esta primeira prancha, gravei duas telas para impressão de duas cores, uma do plano de fundo (o céu), e outra já do primeiro plano (o morro). Assim evita-se o excesso de brancos nos fundos das áreas maiores de desenho, criando um contraste excessivo que criaria um ruído desagradável na ilustração. Ao gravar as serigrafias, não me preendi a um rigor excessivo; algumas falhas previstas surgiram durante o processo, e as adotei como parte da poética de um trabalho manual, em contraposição à possibilidade infinita de correção oferecida pela ilustração digital. Estas pequenas falhas são o rastro manual, incorporados ao trabalho por um desejo consciente de que fossem vistas.

Para a aplicação dos padrões nas áreas da ilustração, adotei um método análogo ao que usualmente faço através dos softwares de ilustração. Utilizando papel vegetal, fiz máscaras de cada uma das partes a receberem os carimbos entintados. No momento da impressão destas matrizes, fica clara a grande diferença entre um trabalho manual intencionalmente mais rudimentar e o feito digitalmente. Obviamente, é possível reproduzir parte desta “manualidade” com o uso do computador, mas o resultado tende a ser um pouco artificial,

perdendo bastante em espontaneidade. Impressas as matrizes de borracha, realizei alguns retoques, com a própria tinta xilográfica. Este foi um dos momentos em que um imprevisto forçou a um ligeiro repensar durante o processo. Minha intenção a princípio era trabalhar mesmo os menores detalhes em carimbo, porém a primeira tentativa de detalhamento desta forma se mostrou complicada e ineficaz. Perdia-se totalmente a identificação do que estava sendo detalhado, pois a tinta não adere bem a áreas muito pequenas, se espalhando excessivamente durante o ato de carimbar. Todo o processo (Figura 2) leva cerca de uma semana, embora esta prancha tenha exigido mais tempo para ser finalizada, justamente por ter sido a primeira.



Figura 2

Conclusão

Cada materialidade abrange, de início, certas *possibilidades de ação* e outras tantas *impossibilidades*. Se as vemos como *limitadoras* para o curso criador, devem ser reconhecidas também como *orientadoras*, pois dentro das delimitações, através delas, é que surgem questões para se prosseguir um trabalho e mesmo para se ampliá-lo em direções novas. (OSTROWER, 1977, pg.32)

As possibilidades quase infinitas oferecidas pela linguagem digital, a facilidade que me permite o trabalho com uma ferramenta que desfaz um erro tão rapidamente que não permite sequer refletir sobre o processo, foram fatores cruciais para a escolha da linguagem da gravura para esta dissertação. O retorno ao trabalho manual tem permitido que eu desenvolva critérios diferentes em relação ao processo de trabalho, possibilitando um controle maior sobre este. As limitações da gravura tem me orientado de forma bastante positiva, forçando uma abertura do olhar sob estas mesmas, o que possibilita a constatação de novas possibilidades, dantes inimaginadas.

Já a escolha de um tema para dissertação de mestrado tão próximo ao meu próprio trabalho como ilustradora foi essencialmente baseada em um desejo de trazer maior entendimento não apenas de meus processos criativos, mas daqueles da ilustração em si. Sabendo da grande ausência de estudos na área, sejam de ordem teórica ou poética, me debruço, não sem certa dificuldade (especialmente no que diz respeito à bibliografia), sob este tema. As motivações são inúmeras, mas é interessante notar o alinhamento de minha proposta com as tendências atuais da ilustração, que apontam para uma retomada das linguagens manuais, assim como a renovação da relação entre este e o digital, o que se configura nas técnicas mistas que podem ser vistas atualmente nos trabalhos de ilustradores consagrados.

Esse “retorno” ao manual é mais do que uma simples escolha estética; trata-se de se dizer algo também através dessas imperfeições, humanizar o trabalho e colocar nele o artista.¹⁰ Muito de meu interesse em “abandonar” as facilidades oferecidas pelo computador é resultado disso. As dificuldades e o tempo envolvidos na criação de cada ilustração permitem uma reflexão mais prolongada, e permite a visualização mais focada do que está sendo feito. Muitas vezes, durante o percurso da criação desta primeira ilustração, tive a oportunidade de rever minha própria metodologia, inserindo elementos não planejados inicialmente, em uma dinâmica de trabalho que se mostrou bastante diferente daquilo com o qual eu estava habituada.

Trabalhar com os diversos aspectos envolvidos na criação de um livro ilustrado, administrando-os através do eixo central que são as ilustrações, é um dos pontos de interesse em minha dissertação. Da perspectiva da ilustração, é preciso harmonizar os elementos que orbitam ao redor dela de forma a manter invisíveis as relações entre estes, assim a leitura textual e visual vem a gerar um sentido de forma natural e prazerosa para o leitor.

Referências Bibliográficas

- REY, Sandra. **Da Prática à Teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais**. Porto Alegre, v.7, n.13, p.82-94 Nov.1996
- SALISBURY, Martin **Play Pen: New Children's Book Illustration**. 1.ed. Londres: Laurence King Publishing, 2007.
- HELLER, Steven; ARISMAN, Marshall **The Education of an Illustrator**. 1.ed. Nova Iorque: Alworth Press, 2000.
- SUASSUNA, Ariano **Iniciação à Estética**. 2.ed. Recife: Editora Universitária, 1979.
- OSTROWER, Fayga **Criatividade e Processos de Criação**. 16ªed. Rio de Janeiro: Editora Vozes LTDA, 1987.
- OLIVEIRA, Rui de **Pelos Jardins Boboli: Reflexões Sobre a Arte de Ilustrar Livros para Crianças e Jovens**. 1.ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2008.
- ZAMBONI, Silvio **A Pesquisa em Arte Um Paralelo Entre Arte e Ciência**. 1.ed. Campinas: 1998

Notas

¹ Rui de Oliveira é ilustrador, Doutor em Comunicação e Estética do Audiovisual pela ECA-USP e professor no curso de Desenho Industrial da Escola de Belas Artes da UFRJ.

² A circunstancialidade da ilustração é de fato a grande diferença entre esta e a artes plásticas, considerando-se que em geral utiliza-se para os dois materiais e linguagens por vezes muito semelhantes, o que pode dificultar a distinção, quando uma ilustração é retirada de seu contexto original. Ainda que se possa inseri-la no discurso artístico, será sempre uma operação forçada.

³ Na ilustração, como no design, estabelecem-se limites dentro dos quais o autor/ilustrador trabalha. Assim como seria descabido um designer criar, por exemplo, um logotipo para um supermercado utilizando a imagem de uma caveira, ao ilustrador não cabe inserir aleatoriamente imagens que façam sentido apenas para si. Ele possui o limite do texto, e deve se fazer compreender – o que não significa ser literal.

⁴ “Por *processo* se entende uma série de ações sistemáticas visando um certo resultado.” (ZAMBONI, 1998)

⁵ A *pintura digital* nada mais é do que o processo de criação de imagens através de softwares que simulam ferramentas e suportes de pintura.

⁶ Como aluna especial da PPG-CV da FAV, na disciplina Tópicos Especiais em Poéticas Visuais: Gravura

⁷ Artista Plástica, professora, Mestre em Cultura Visual pela FAV-UFG.

⁸ Faço uso do termo gravura de forma menos ortodoxa, pois em um sentido mais estrito nem a serigrafia nem carimbos são consideradas de fato gravura.

⁹ Por prancha entenda-se a ilustração de página dupla para livro.

¹⁰ A referência ao ilustrador como artista não é nada nova ou mesmo absurda; muito embora os aspectos comerciais e comunicacionais sejam fortes, a ilustração não deixa de ser uma atividade de caráter artístico.

Currículo Resumido

Luciana Vasconcelos Macêdo é ilustradora, graduada em Artes Visuais (Habilitação em Design Gráfico) pela Faculdade de Artes Visuais/UFG (2004). Trabalhou no jornal Diário da Manhã e ilustrou diversos livros didáticos e de literatura infantil. Atualmente é mestranda em Cultura Visual pela FAV/UFG, em Poéticas Visuais, e desenvolve em sua dissertação o tema gravura na ilustração. Website:www.lupevision.com