

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

LAÍS GUARALDO

A Construção da Linguagem Gráfica
na Criação de Ilustrações Jornalísticas

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

SÃO PAULO

2007

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

LAÍS GUARALDO

A Construção da Linguagem Gráfica na Criação de Ilustrações Jornalísticas

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, sob orientação da Profª Doutora Cecília Almeida Salles.

SÃO PAULO

2007

BANCA EXAMINADORA

Ao Beto Melo, tão querido

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Cecília Salles, pelos caminhos que vai conduzindo, com alegria;

Aos queridos professores do programa de Comunicação e Semiótica, Christine Greiner e Arlindo Machado;

Ao Beto Melo, por tantas serras conversadas;

Aos colegas da PUC, pelo prazer do diálogo: Douglas Canjani, Rosângella Leote, Marcus Bastos, Sylvia Fernandes, Francisco Camêlo, Cassiano Quilici, Hamilton Octavio de Souza, José Arbex Jr., Silvio Mieli;

Aos meus pais, Nelson Guaraldo e Aparecida da Graça Guaraldo. Minhas irmãs, Lívia, Leila, Lúcia, Michele, sobrinha Estela e enteados Gustavo e Júlia;

À Alessandra, Flora, Bruno, Sandra, Elvira, Nadai, Pouso Alto e Miguelita;

À Comissão de Ensino e Pesquisa da PUCSP, pela bolsa concedida para a redação final.

E agradeço sobretudo à imensa generosidade dos ilustradores estudados: Carlos Matuck, Orlando e Samuel Casal.

A Construção da Linguagem Gráfica na Criação de Ilustrações Jornalísticas

Laís Guaraldo

Resumo

O processo de criação de ilustrações de jornais e revistas é o tema desse trabalho, que procura analisar os fatores que singularizam o processo de criação desse tipo de produção visual e sua contextualização no universo editorial. Defende-se aqui que a criação de ilustrações jornalísticas é uma ação inteligente, que mobiliza diferentes instâncias cognitivas, envolve posicionamento crítico e estético, e mobiliza recursos expressivos, em condições de trabalho marcadas por imperativos e constrangimentos industriais.

Foram analisados nessa pesquisa os processos de criação dos trabalhos de três ilustradores brasileiros: Carlos Matuck, Orlando Pedroso e Samuel Casal. A escolha desses três nomes teve como critério suas diferentes formas de lidar (ou não) com as ferramentas digitais, com produções que ocorreram entre os anos de 1989 e 2007.

A análise dos processos criativos foi feita com a metodologia da crítica genética com abordagem semiótica, nos moldes desenvolvidos pelo centro de estudos de crítica genética da PUCSP (CECG), coordenado por Cecília Salles. O trabalho criativo é compreendido aqui num contexto de mobilidade e rede relacional, ocorrendo em lugares múltiplos, onde forças interagem e reconfiguram o próprio meio. O objetivo central dessa pesquisa é a identificação da especificidade dessa rede, que constrói e é construída pela ação criativa.

Trata-se de uma ação criativa inserida numa trama composta de circunstâncias industriais de produção, escassez de tempo, estratégias de construção de relações com o texto, escolhas técnicas, procedimentos compositivos gráficos e negociações entre a invenção e o clichê.

Pretende-se com esse trabalho contribuir para o ensino da visualidade na área da comunicação, defendendo e investigando a ação inteligente envolvida na produção visual e a legitimidade desse tipo de expressão.

Palavras-Chave: Ilustração, Crítica Genética, Comunicação Visual, Visualidade, Processos de Criação, Linguagem Gráfica, Jornalismo.

The Construction of Graphic Language in the Creation of Journalistic Illustrations

Laís Guaraldo

Abstract

This research is concerned about the process of creating illustrations in newspapers and magazines, and aims at analysing the factors that makes the process of creating this kind of illustration something unique in the editorial context. Here, our claim is the creation of journalistic illustrations is an intelligent act, which demands the use of different cognitive levels as well as political and aesthetic positioning. Besides it also demands the use of a number of expressive resources, which are somewhat, constrained by the demands of the industry.

In this research, we analysed the creative process of three Brazilian artists: Carlos Matuck, Orlando Pedroso and Samuel Casal. These three artists were chosen due to their unique way of sealing (or not) with the digital support in pieces of art produced between 1989 and 2007.

The analysis of the creative process followed the methods established by the genetic criticism at Semiotic approach, both developed by the Centre of Studies of Genetic Criticism of PUCSP (CECG), coordinated by Cecília Salles. The creative work is understood here in a context of both mobility and relational network. As such, it takes place in multiple spaces, in which a number of forces interact and recreate the environment. The aim of this research is the identification of the specificity of the network that builds and is built by the creative act.

Journalistic illustration is a creative act inserted in a network made by industrial constrains, lack of time, relationship with text, technical choices, graphic procedures and a negotiation of what is innovation and what is cliché.

So, this research is intended to contribute to the teaching of visual arts in the field of Communication Studies, studying and advocating in favour of the intelligent act on the visual production as well as the legitimacy of this means of expression.

Keywords: Illustration, Genetic Criticism, Visual Communication, Creative Process, Graphical Language, Journalism.

Sumário

Considerações preliminares	1
Apresentação	4
Metodologia - O processo sob a ótica da rede	8
Os Ilustradores	11
Carlos Matuck	11
Orlando Pedroso	13
Samuel Casal	15
Depoimentos	17
Estrutura do trabalho	18
Capítulo 1 – A constituição da expressão gráfica	20
1.1 Terminologias da linguagem gráfica	21
Ilustração	22
Charge	23
Cartum	23
Caricatura	24
Infografias	25
Storyboards	25
Vinhetas	26
1.2 As tramas da rede gráfica: contextos sociais, técnicas e linguagens	26
Capítulo 2 – Contexto da Produção	36
2.1 Projeto Editorial e Projeto Gráfico	37
2.2 Política empresarial, mudanças de hábitos e projeto editorial	40
2.3 Recursos, espaços e prazos	44
Dimensão dos originais	44
Espaço de trabalho e prazo	45
2.4 Computadores e Internet	47
“O computador igualou os desenhos”	47

Capítulo 3 – Processos Construtivos	53
Função Comunicativa	54
Critérios para a apresentação do material	56
3.1 – Procedimentos encontrados no material analisado	58
Armazenar	58
Traçar	60
Texturizar	60
Esboçar, rafear	62
Desenhar, escanear	64
Sintetizar, analisar	65
Vetorizar	66
Modelar com vetores	67
Deformar	69
Fundir	72
Apropriar	72
Deslocar	77
Recortar e Colar	78
Testar a organização espacial com recursos digitais	81
Configurar	85
3.2 – Construção da relação com o texto	87
Aspectos distintos do mesmo campo referencial	91
O reforço ao texto – contrastes gráficos e contrastes de valores	93
Organização espacial e hierarquia das informações	97
Ponto de vista	98
Decupagens da ação, seqüenciação	99
3.3 – Campo Expressivo	101
Metáfora e Clichê	101
Ironia	104
Hipérbole	106
Tipificação e emblema	107
A representação da figura humana e a geometria dos sentimentos	109
Grotesco	114
A ilustração sob o ponto de vista do ilustrado	116
Considerações finais	119
Ilustração e ferramentas digitais	121
Redundância e informação	122
Bibliografia	126

Considerações preliminares

Desde os 22 anos dou aula de visualidade em ateliês de escolas e faculdades, para alunos com faixas etárias dos 8 aos 25 anos. Durante esses 20 anos, sempre tive entusiasmo pelo meu trabalho, pela oportunidade cotidiana de compartilhar com meus alunos as emoções, angústias e riscos implicados na elaboração das mais variadas imagens visuais, realizadas com recursos simples e poucas mediações tecnológicas.

Nunca aceitei uma cena recorrente, nos dias de reuniões pedagógicas das escolas em que trabalhei: os pais dos alunos faziam filas para falar com os professores de Português e Matemática e passavam rapidamente pela sala de Artes para conferir se o filho tinha ou não o “dom” para desenhar. Cientistas cognitivos vêm mapeando a existência de diferentes estruturas inatas relacionadas à linguagem¹, o que poderia ser equivalente à pesquisa sobre a existência ou não do “dom” (entendido como dádiva dos deuses ou da Natureza). O fato de haver estruturas inatas relacionadas às linguagens não desobriga a humanidade de transmitir conhecimento a respeito da maneira como se articulam. Se essa transmissão é aplicada à linguagem verbal, por que não o seria à linguagem visual?

Desde a Antigüidade, as oficinas e os ateliês são reconhecidos como um lugar de transmissão de conhecimento e o saber fazer não foi transmitido desconectado de suas implicações sociais, culturais e filosóficas. Sabemos que Leonardo da Vinci produzia conhecimento em seu ateliê. Mas o senso comum já decretou que Leonardo era um gênio, tinha o “dom”, daí conclui-se que não há o que ser transmitido culturalmente entre as gerações a respeito dos conhecimentos procedimentais em torno da visualidade.

É curioso que ninguém se questiona se nasceu com dom de escritor como condição para se alfabetizar. E que a imensa maioria dos livros que tratam do tema da linguagem se refere à expressão verbal como sinônimo de linguagem em geral.

Pode parecer óbvio que a construção de mensagens visuais implica uma ação inteligente, transmitida e situada culturalmente. O problema é que, no cotidiano da maioria das escolas e universidades, os produtos visuais são valorizados apenas no âmbito da contextualização histórica, apreciação crítica e estética, em detrimento dos conhecimentos envolvidos na sua produção². Esse quadro pode estar se agravando nos últimos anos, com a proliferação de programas gráficos e a falsa impressão de que o computador realiza sozinho a produção visual.

1 O livro do linguísta cognitivo Steven Pinker (2004), *Tábula Rasa*, divulga boa parte dessas pesquisas.

2 Deve-se levar em conta a ação contundente e legítima dos arte-educadores da década de 1980, que se opuseram à livre expressão em voga na década de 1970, e defenderam a metodologia triangular, baseada no tripé contextualizar/apreciar/fazer. No entanto, os anos de vivência em escolas e congressos de arte-educação me fazem avaliar que grande parte das escolas valorizou apenas a contextualização e a apreciação crítica, reduzindo o fazer a cópias constrangedoras de obras de Van Gogh e Miró.

Envolvida nesse âmbito de preocupações, iniciei meu mestrado no programa de semiótica e, para grande surpresa, no primeiro dia de aula conheci Cecília Salles, que apresentava o histórico da Crítica Genética, na França e depois no Brasil, expondo o interesse profundo dessa linha de pesquisa pelo procedimento e pela ação construtiva.

No mestrado, desenvolvi uma dissertação sobre os cadernos de viagem de Delacroix no Marrocos e Gauguin no Taiti e pude examinar os mecanismos de seleção perceptiva e o aproveitamento posterior dos registros dos pintores em suas obras. Nesta tese de doutorado, desejei investigar a ação construtiva da imagem visual, buscando a singularidade de um tipo específico de produção gráfica, as ilustrações jornalísticas.

Apresentação

Apresentação

Este trabalho pretende examinar o processo de criação de ilustrações de jornais e revistas com o objetivo de identificar os mecanismos de articulação de linguagem que são próprios desse campo da expressão gráfica. Está inserido no campo de pesquisa do Centro de Estudos de Crítica Genética da PUCSP, que tem como foco de trabalho a elaboração de uma teoria da criação e interpreta a análise de processos criativos sob a ótica de uma “rede de conexões, cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações que mantêm” (SALLES: 2006, p.17). A criatividade não é tratada como se fosse proveniente de um local determinado e singular, mas da relação entre vários locais (COLAPIETRO, 2003). Partindo dessas premissas, busca-se compreender como se constitui a rede de relações em torno do processo criativo de ilustrações jornalísticas e qual é a singularidade desse tipo de produção.

Serão examinados os processos de criação de três ilustradores brasileiros: Carlos Matuck, Orlando Pedroso e Samuel Casal. A escolha desses três nomes teve como critério o fato de suas produções terem ocorrido entre a década de 80 e os dias atuais, período em que os computadores e programas gráficos entraram nas empresas jornalísticas e também passaram a ser adotados em larga escala. A análise das estratégias criativas envolvidas na elaboração das ilustrações leva em consideração, portanto, as circunstâncias culturais, tecnológicas e industriais em torno da sua produção.

O trabalho analisado de Carlos Matuck ocorreu no final da década de 80, destinado ao caderno de Letras do jornal *Folha de São Paulo*. Como recursos, Matuck utilizou desenhos, carimbos, colagens e xérox. Orlando publicou pela primeira vez em 1978 e segue até hoje. A trajetória de seu trabalho acompanha a introdução do computador nas redações. Os recursos que utilizava eram exclusivamente analógicos até a década de 1990. Atualmente (nos trabalhos para o jornal *Folha de São Paulo* aqui analisados) o seu procedimento é híbrido: desenha na prancheta e cria atmosfera, textura e cor no computador. Samuel Casal, mais jovem, começou a publicar em 1990 e declara que aprendeu efetivamente a desenhar diretamente no computador.

Hoje, com a popularização de softwares gráficos e a decorrente substituição de procedimentos analógicos por procedimentos digitais, a produção de ilustrações ampliou consideravelmente os seus recursos e conseqüentemente vem transformando a sua linguagem. Ao mesmo tempo, ilustradores profissionais rapidamente perceberam que a produção impressa ficou toda muito parecida. Embora seja verdade que os recursos digitais propuseram recursos facilitadores, do ponto de vista expressivo notou-se certa pasteurização.

A jornalista Marília Scalzo, que dirigiu revistas e coordenou por mais de 15 anos o Curso Abril, acompanhou a mudança das máquinas de escrever por computadores nas redações da editora e avaliou numa mesa de debates que “as ferramentas passam, o que fica

é o pensamento, a formação cultural”¹. O pensamento fica. Mas não se transforma? Novas competências não estão sendo mobilizadas?

A análise da criação de ilustrações teve como foco a elaboração de linguagem gráfica e nos remete à definição de Iuri Lotman (1973, p.35) para linguagem: “todo o sistema de comunicação que utiliza signos ordenados de modo particular”. Lotman considera que as diferentes formas de organização da linguagem implicam regras de combinação de signos, organização de sua estrutura e hierarquia.

Quando tratamos da transformação de uma linguagem em decorrência da emergência de novas mídias, costuma-se propagar o fato de que novas ferramentas modificam a estrutura das combinações sógnicas e proporcionam novas formas de expressão. Seriam as ferramentas responsáveis pela transformação dos arranjos sógnicos?

A esse respeito, os autores Merrith Roe e Leo Marx (1994), que organizaram um livro com ensaios intitulado *Does Technology Drive History?*, apontam a existência de inúmeras *fábulas* da vida cotidiana que defendem, através de esquemas interpretativos simples baseados em “antes e depois”, a afirmação na eficácia da tecnologia como força motriz da história. A bíblia impressa por Gutenberg teria criado condições para a Reforma, a pílula anticoncepcional teria desencadeado a revolução sexual e assim por diante.

“É digno de nota que essas míni-fábulas dirijam a atenção mais para as conseqüências do que para a gênese dessas invenções. Quer os novos dispositivos pareçam sair do nada, como algum deus *ex-machina*, quer pareçam sair do cérebro de um gênio como Gutenberg ou Whitney, a ênfase usual é no artefato material e nas mudanças que ele presumivelmente efetivará” (1994, p. x).

A tecnologia vem sendo sistematicamente concebida como uma identidade independente das forças socioeconômicas, políticas, culturais e ideológicas e tomada como um agente de mudança virtualmente autônomo. Eventos complexos são tratados como resultado inescapável de uma inovação tecnológica. “Uma invenção, uma vez introduzida na sociedade, é descrita como uma vida em si” (ROE, Merrit et MARX, Leo: 1994, p. xi) O poder de uma nova tecnologia efetuar mudanças pode ser derivado de certas situações socioeconômicas e culturais específicas, defendem os autores.

Observando a dinâmica das manifestações expressivas envolvidas na comunicação de massa, caberia questionar se não seria próprio das ações em torno da elaboração de mensagens a necessidade de se reciclar, para manter seu poder comunicativo, e se dessa necessidade emergiria a transformação das ferramentas.

Nesse trabalho, vamos examinar como ocorre essa inter-relação entre ferramenta e linguagem na ação construtiva de criação de mensagens gráficas.

O linguísta e cientista cognitivo Steven Pinker (2002, p.5) define a linguagem como “a habilidade de moldar eventos do cérebro uns dos outros com primorosa precisão”. São

¹ Depoimento: Semana de Múltiplos. 18/10/2005. PUC-SP.

esquemas de representações mentais que codificam a informação na mente e também formam e manifestam essas informações. A essência da linguagem é que ela transmite informação. Deve ser pensada, portanto, na sua amplitude sónica, e não apenas verbal. A linguagem é a articulação do código e também a articulação entre códigos, com relativo desempenho na transmissão de informações, e lida com o processamento das informações híbridas dos aparatos sensórios.

No que diz respeito à linguagem gráfica, esse trabalho objetiva analisar, nos casos estudados, as maneiras como são ordenados os signos gráficos na ilustração jornalística, as circunstâncias em torno da sua produção e os procedimentos envolvidos.

Ilustrações jornalísticas são produções visuais de recepção efêmera, assimiladas e descartadas junto com as notícias do dia, e requerem agilidade também na sua produção. São desencadeadas a partir de uma necessidade comunicativa em torno de uma pauta, que articula dois sistemas de linguagem, em diálogo: o texto e a imagem. É função da ilustração atrair e conduzir o leitor ao texto.

A observação desse vínculo com o texto é um aspecto fundamental na análise do processo criativo de ilustrações. Interessa-nos examinar as estratégias envolvidas na elaboração dessa proximidade e diálogo entre códigos, verbal e visual, e a construção desse território híbrido, nascedouro da linguagem gráfica.

São escassas as informações sobre os procedimentos realizados pelos ilustradores em seu trabalho. A reprodutibilidade das imagens distancia o seu público do “original” a tal ponto que muitas vezes não é possível reconhecer nem ao menos um vestígio daquilo que seria o seu “modo de fazer” e as competências envolvidas na sua elaboração. As ferramentas digitais, embora tenham contribuído para ampliar as possibilidades de experimentação de linguagem, distanciam ainda mais o público das evidências materiais do seu processo de trabalho.

A grande maioria dos livros publicados e teses defendidas tratam do tema da caricatura, enfatizando a tradição satírica na imprensa e a crítica social na produção visual gráfica ou tratam de ilustrações de livros infantis. São abordagens que analisam a produção já impressa e não têm como perspectiva o processo criativo, embora forneçam informações históricas muito relevantes. Sobre esse tema, vale destacar o precioso livro de Ronald Searle², Claude Roy e Bernd Bornemann – *La Caricature – Art et Manifeste – Du XVI siècle à nos jour*.

No Brasil, um trabalho minucioso foi realizado por Joaquim Fonseca, *Caricatura, a Imagem Gráfica do Humor*, relacionando a produção internacional com a produção nacional. Também vale apontar duas teses de doutorado recentemente defendidas, norteadas por preocupações que esse trabalho compartilha e pretende dialogar, embora com objetivos distintos. Luiz Geraldo Ferrari Martins, um dos maiores desenhistas brasileiros, conhecido como Luiz Gê, defendeu em 2004, na ECA USP uma tese intitulada *Escrita Plástica: desenho, pensa-*

² Ronald Searle é um famoso cartunista inglês que foi prisioneiro de guerra dos japoneses, em 1943 e realizou uma série de desenhos de observação dos trabalhos forçados e condições de vida na prisão.

mento, conhecimento e interdisciplinaridade, sobre a importância do desenho como forma de aquisição e sistematização de conhecimento. E Gilmar Adolfo Hermes, em 2005, defendeu na UNISINOS a tese *As Ilustrações de Jornais Diários Impressos: explorando fronteiras entre jornalismo, produção e arte*. O trabalho de Gilmar enfoca (como o título indica) aspectos de natureza estética na produção jornalística e realiza um cuidadoso levantamento da rotina produtiva dos jornais *Zero Hora* (3 a 6 de fevereiro de 2003), *Jornal da Tarde* e *Estado de São Paulo* (17, 18 e 21 de junho de 2003) com depoimentos de ilustradores, que será oportunamente comentado.

Uma abordagem que se aproxima do tipo de produção analisada nesse trabalho é a de Paul Hogarth, na obra *The artist as reporter*. Nesse livro, o autor trata da relação dos ilustradores com o jornalismo da época e a maneira como escolheram documentar os fatos do dia, o que inclui a sátira e não exclui abordagens poéticas ou diagramáticas e informativas. A caricatura é parte integrante da produção jornalística, mas não é o único gênero dessa produção³. Embora Hogarth aborde as ilustrações jornalísticas com caráter documental, seu enfoque analisa o trabalho impresso e não o processo de criação, e indica frequentemente dados sobre as circunstâncias em torno da produção que são de grande relevância para a análise de processo.

³ Em torno da ilustração jornalística e da caricatura há um campo semântico difuso, que pretendemos esclarecer no capítulo 1.

Metodologia - O processo sob a ótica da rede

A metodologia da crítica de processo, tal como trabalhamos no Centro de Estudos de Crítica Genética, com orientação de Cecília Salles, investiga o trabalho criativo compreendendo-o num contexto de mobilidade e rede relacional. O processo criativo é interpretado como parte de um organismo em atividade, desestabilizador de paradigmas pré-existentes. Ao se separar elementos para análise, procura-se não perder o contexto do processo no qual o elemento está inserido.

Salles observa que o conceito de rede, que no momento presente desperta a atenção de campos de conhecimento muito diversos, parece também indispensável para abranger características do processo de criação, tais como a simultaneidade de ações, ausência de hierarquia, não-linearidade e estabelecimento de nexos.

“Um desenho, se visto de modo isolado, perde seu valor heurístico, deixa de apontar para descobertas sobre o ato criador. Todo documento, de modo geral, está inevitavelmente relacionado a outro e tem significado somente quando nexos são estabelecidos. Cada desenho é revitalizado quando reconhecido e interpretado como parte de um organismo em atividade.” (SALLES, 1996, p.117)

A concepção da ação criativa como parte de uma rede de relações rejeita a persistente tradição romântica e aristocrática, que insiste em considerar o trabalho criador como produto de insight, dom, talento ou genialidade, focando a análise do processo criador no ego (privilegiado) do artista e não na qualidade da sua relação com o mundo e com a matéria.

Evitando-se imagens binárias, opta-se aqui pelo modelo rizomático, com múltiplas entradas. Mapa aberto, “é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, susceptível de receber modificações constantemente” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 22). Da mesma forma como o conceito de hipertexto é tratado por Deleuze e Guattari, a análise de processo segue o princípio da metamorfose, heterogeneidade, multiplicidade, topologia e mobilidade dos centros.

Seguindo essa mesma concepção, o filósofo e semiótico Vincent Colapietro (2003) defende que não faz sentido localizar a fonte da criatividade no sujeito. A partir da crítica contemporânea da subjetividade humana, onde o sujeito pós-moderno é cindido e colocado numa rede de práticas entrelaçadas, não faz sentido falar de um local, no singular, onde supostamente ocorreria a criatividade. Torna-se imperativo falar do plural, dos locais (loci) da criatividade, onde as práticas se interpenetram. Passa a ser insustentável qualquer presunção do ser soberano de suas próprias criações. O locus da criatividade é tanto pluralizado quanto historicizado.

O descentramento do sujeito significa, entre outras coisas, **conceber a criatividade como algo que não é uma obra do self. O sujeito é um ser constituído e situado.** Não apenas dividido em consciente e inconsciente, mas culturalmente inserido. Por consequên-

cia, qualquer que seja a engenhosidade do artista, ela é parte integrante de uma realidade histórica e cultural (o que não significa determinismo).

Um corpo afeta e é afetado por suas ações, além do que deseja conscientemente. E “mesmo a mais inocente troca é carregada de pulsão erótica e política” (Colapietro, 2003). Desloca-se a atenção da subjetividade para a materialidade, pluralidade, historicidade e, portanto, mutabilidade da ação criadora.

A ação criativa, compreendida como aquela que desestabiliza paradigmas existentes e engendra novas alternativas para aquilo que está estabelecido, é concebida nesse trabalho como lugares múltiplos, onde forças interagem, reconfigurando o próprio meio. A mente é tratada como uma instância da semiose. O semioticista Vincent Colapietro enfatiza a importância da atividade somática, engajada em complexas trocas, além da subjetividade. A materialidade se manifesta através dos lugares onde diferentes forças se cruzam (terceiridade), mas também através da atualidade bruta (segundidade) e da imediatez sensória (primeiridade).

O raciocínio é tratado, nesse trabalho, como a capacidade de deduzir novos conhecimentos a partir da mobilização de conhecimentos antigos, de diferentes naturezas, em novas configurações.

“A criação como processo relacional mostra que os elementos aparentemente dispersos estão interligados; já a ação transformadora envolve o modo como um elemento inferido é atado a outro. Os elementos selecionados já existiam, a inovação está no modo como são colocados juntos, ou seja, na maneira como são transformados” (SALLES, 1996, p.35).

Dialogando diretamente com esses parâmetros, no âmbito educacional, é bastante conhecida a definição de Philippe Perrenoud (1999) para competência: “capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles”.

A competência coloca em ação e em sinergia vários recursos cognitivos complementares. Manifesta-se em ações como “a construção e a verificação de uma hipótese”. Não é, em si, conhecimento, mas a utilização, relação, integração e mobilização de conhecimentos. Perrenoud avalia que a apropriação de numerosos conhecimentos não garante a sua mobilização em situações de ação. É a síntese qualitativa que lhe confere a propriedade criativa, no sentido de introdução de novos paradigmas. **É no modo como são arranjados os elementos que pode haver inovação e singularidade.**

Ao realizar seu trabalho, ilustradores desenharam no papel ou diretamente no computador, realizam colagens, apropriam-se de imagens retiradas de livros ou banco de imagens digitais, ampliam e deformam. O trabalho deixa rastros materiais e essa documentação em torno da ação criativa é objeto de análise da crítica genética.

Cecília Salles (1998, p.17) nomeou como **documento de processo** esses registros materiais da ação criadora. Salles ressalta o fato de que não há acesso direto ao fenômeno

mental que os registros materializam, no entanto os documentos de processo “podem ser considerados a forma física através da qual esse fenômeno se manifesta”.

Esses documentos são fragmentos indiciais de uma ação (material e também mental) que a crítica genética propõe colocar em relação. Ao estabelecer nexos entre os diferentes aspectos do trabalho criativo, busca-se tornar legível o movimento criador. As fronteiras materiais desses registros não impedem o estabelecimento de inferências sobre o que não foi documentado.

Não apenas esboços e projetos são levados em conta, também as circunstâncias sociais em torno dessa produção. No caso das ilustrações jornalísticas, os desenhos preparatórios remetem a um tipo de escolha de ferramenta, que remete a uma circunstância cultural, uma tradição gráfica, um contexto industrial de produção e reprodução de mensagens, uma resposta à diretriz lançada pelo texto, uma finalidade muito objetiva para onde se destina a mensagem em criação. Essa é uma das possíveis redes que pode ser criada em torno desse tipo de produção.

O historiador de arte Michael Baxandall (2006) propõe também uma crítica inferencial, fundada na possibilidade de descrever o objeto a partir de quaisquer dos ângulos, à medida que se criam relações entre eles. A descrição e a interpretação se interpenetram constantemente. Trata-se de uma proposta de abordagem que encontra muitos diálogos com a crítica de processo. Michael Baxandall (2006, p. 66) se refere às **diretrizes** em torno da produção criadora como condições locais relacionadas com um caso específico, circunstâncias objetivas, de existência real que participam efetivamente dos mecanismos de decisão envolvidos no trabalho.

A ação criativa é concebida como rede de conexões, cuja densidade está estreitamente ligada à multiplicidade das relações que mantém (SALLES) e ganha complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas.

O objetivo central desse trabalho, portanto, consiste na identificação dos elementos que constituem a rede em torno da criação de ilustrações jornalísticas, transitando entre as relações do ilustrador com a tradição gráfica e o ambiente editorial e também com as singularidades dos procedimentos criativos, na tentativa de estabelecer vínculos com o texto e construir um campo expressivo.

Os Ilustradores

Carlos Matuck

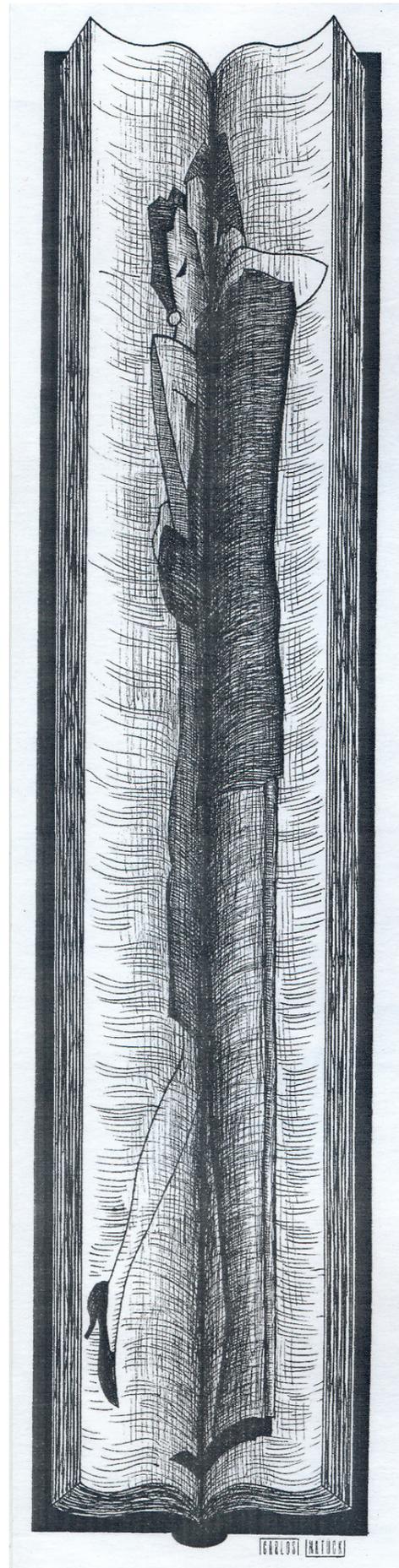
Nasceu em São Paulo, em 1958. Desenhou desde muito cedo, em convívio com seus dois irmãos artistas, Rubens e Artur. Seus primeiros trabalhos foram em técnicas tradicionais: grafite, carvão, lápis de cor, nanquim, pastel, guache e aquarela.

No final dos anos 70, fez dois anos de gravura em metal com Sérgio Fingermann e iniciou suas pesquisas com colagens e carimbos. Em 1978, conheceu Alex Vallauri (1949-87), pioneiro do grafite em São Paulo, com quem desenvolveu alguns projetos. Entrou na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo em 1979 e não concluiu, envolvido com a efervescência cultural da década de 80 e seu trabalho de intervenção urbana através do grafite, que marcava a cidade com misteriosos signos gráficos previamente recortados (stencil art).

Na década de 1980, Carlos publicou ilustrações em jornais e revistas (*Playboy*, *Veja*), pintou, desenhou e roteirizou histórias em quadrinhos, projetou capas de livros para editoras como a *Brasiliense*, *Companhia das Letras*, *Globo*, *Círculo do Livro*.

De 1/4/1989 a 6/1/1990, Carlos realizou uma série de ilustrações para a *Folha de S.Paulo*, na seção Primeira Leitura, do caderno *Letras*. O trabalho partiu de um convite do editor, Marco Chiaretti. Publicado periodicamente aos sábados, *Letras* substituiu o *Folhetim*, em 1/4/1989. Foi substituído pelo *Mais!* em 16/2/1992.

Grande parte dos estudos preparatórios realizados para esses trabalhos foram organizados pelo próprio Carlos em dois portfólios encadernados (de 0.67 x 0.47cm), o que proporcionou o exame de vários aspectos de seu processo. As páginas desses portfólios dialogam diretamente com a sua biblioteca, que foi generosamente disponibilizada para a pesquisa.



Carlos tem se dedicado à pintura, ilustrações e recortes de grafite. Sua atividade prioritária, no entanto, são os murais que realiza com técnicas mistas de grafite e pintura. Produziu murais para o Sesc Pinheiros, Sesc Santana e para a sessão de música da Livraria Cultura do Conjunto Nacional (2007), todos eles na cidade de São Paulo.

Na produção de ilustrações de Carlos Matuck há um constante jogo de apropriação, re-utilização e ressignificação dos motivos. É intenso o interesse desse ilustrador por referências gráficas antigas, como gravuras do século XIX, carimbos e clichês, que utiliza em seu trabalho de história em quadrinhos, em seus grafites, murais, capas de livros e quadros. Imagens oriundas dos mais distintos processos de produção estabelecem diálogos instigantes. Vamos ver que, nas ilustrações realizadas para o jornal *Folha de S.Paulo*, a apropriação e manipulação das dimensões dessas imagens e o arranjo compositivo foi utilizado e adequado às especificidades desse tipo de produção.

Os carimbos utilizados são provenientes de uma coleção que começou a partir de um encantamento por uma caixa de carimbos para crianças, cuja capa era típica dos anos 1960. O hábito de colecioná-los foi incentivado pela amizade com Vallauri. Quando se conheceram, descobriram que tinham em comum o gosto por carimbos e grafite.

Foi Vallauri que apresentou a Carlos os carimbos do Dulcemira, que impressionam pela diversidade de temas (em desenhos da década de 50 e 60) e dimensão. Não eram exatamente carimbos, mas clichês feitos em linóleo, para impressão em anilina de papéis de embrulhos com a marca de lojas. Por conta dessa finalidade, tinham grandes dimensões e diversidade de assuntos. Eram vendidos numa pequena loja, no Centro de São Paulo.

Nas ilustrações, Carlos utiliza os carimbos e clichês com uma ampla gama de finalidade: como elemento gráfico ou como textura. Em alguns casos, faz máscaras para carimbar, aproximando o carimbo e o grafite. A referência à linguagem dos quadrinhos é constante.

Os desenhos da década de 50 e 60, dos carimbos/clichês de Dulcemira que povoavam as ruas da cidade de São Paulo como grafites marginais reapareceram em Histórias em quadrinhos, como *Shirley na TV* (Revista Circo, 1987) ou *O Homem nos Tempos que correm* (Atlas Almanak, 1988).

As mesmas imagens provenientes de carimbos ou de um catálogo de artigos do século XIX podem aparecer numa HQ, numa ilustração, num grafite de um muro da cidade ou num mural do Sesc ou de uma livraria, nas mais distintas configurações.



Orlando Pedroso

Nasceu em São Paulo, em 1959. Quando criança, disputava com os irmãos o papel de pão, para desenhar. Estudou na Escola Técnica de artes gráficas do Senai⁴, na década de 70. Publicou pela primeira vez em 1978, aos 19 anos, no jornal *Em Tempo*. Iniciou e não concluiu o curso de artes plásticas da FAAP, decepcionado com a falta de “fervor” do lugar.

Desde 1985, trabalha sistematicamente como ilustrador para publicações como o jornal *Folha de São Paulo*, revistas *Playboy*, *Capricho*, *Carícia*, *Istoé*, *Exame*, *Claudia*, *Marie Claire*, *Elle*, *Quatro Rodas*, *Atrevida*, *Veja*, *Você s/a*, além de capas para editoras como *Moderna*, *Ática*, *Senac*, *Scippione*, *Nova Cultural*, *Ediouro* e *Salamandra*.

Em 1997 expôs nos espaços Unibanco de Cinema de São Paulo e Rio os desenhos de *Como o Diabo Gosta* e em 2001, no espaço Ophicina, em São Paulo, *Olha o Passarinho!*. Ainda em 2001 ganhou o Prêmio HQMix de melhor ilustrador do ano. Em 2002, organizou o livro *Dez na área, um na banheira e ninguém no gol*, lançado pela Via Lettera. Desenvolve projetos gráficos para a sua empresa, a *CO2 Gráficos*. É responsável pela criação de peças de comunicação dos *Doutores da Alegria*.

Percebe-se na atuação profissional de Orlando um profundo envolvimento na valorização da ilustração e das condições de trabalho dos ilustradores, tentando criar espaços de discussão e edição de trabalhos, independentes dos espaços cada vez mais reduzidos da grande imprensa. Atualmente organiza a Sociedade dos ilustradores do Brasil e o evento anual

⁴ Criado em 1942, o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial foi uma das instituições pioneiras na área de design no Brasil. Na década de 1970 era o maior parque gráfico da América Latina.

Ilustra Brasil - que reúne ilustradores de todo o país para debater questões relacionadas à prática profissional. Nesse evento, são convidados para as mesas profissionais estratégicos relacionados à contratação de ilustradores, como diretores de arte e publicitários. No auditório, ilustradores fazem perguntas a esses profissionais.

Com o objetivo de valorizar a ilustração como produção expressiva de qualidade, Orlando desenvolve uma atividade editorial independente. Edita, divulga, distribuiu e comercializa livros com séries de desenhos, como o intitulado *Moças Finas* (2006).

Um trabalho de muita visibilidade que Orlando desenvolve são as ilustrações da terceira página da *Folha de S.Paulo*, na sessão *Tendências e Debates*. Trata-se de uma página de artigos de opinião de convidados, o que possibilita intenso diálogo entre a ilustração e a opinião do articulista. Alguns exemplos desse diálogo serão analisados nesse trabalho.

Samuel Casal

Nasceu em Caxias do Sul, no interior do Rio Grande do Sul, em 1974, e começou a trabalhar junto à redação do jornal *Folha de Hoje*, em 1990, com dezesseis anos. Nessa ocasião, não tinha nenhuma experiência além dos desenhos que fazia em seus cadernos. Era ainda muito jovem e não se sentia seguro em relação à habilidade de desenhar. Foi no ambiente de trabalho de redação de jornal que aconteceu quase toda a sua aprendizagem.

Era o início dos anos 1990, época em que os programas gráficos começaram a ser adotados pelas empresas jornalísticas. Como consequência, Samuel desenvolveu o seu traço todo no ambiente digital, o que resulta em soluções plásticas muito distintas daquelas que conhecemos nos desenhos feitos com lápis, caneta e tinta. Foi com o computador que ele considera que aprendeu a desenhar.

“Eu sempre escondi o meu desenho. Procurava soluções onde eu precisasse desenhar o mínimo possível, por conta de achar que não sabia desenhar. (...)

Nem sequer sabia que tinha que passar tinta no desenho para sair no jornal. Fiz um teste e desenei a lápis. O cartunista que coordenava a arte do jornal, Carlos Henrique Iotti comentou – ‘Seus desenhos são muito ruins. Mas as idéias são muito boas’. Daí eu comecei a desenhar, me deram material, pena, nanquim, e eu comecei a fazer hachuras. Eu ia na linha do que eu via no desenho dele”. (Samuel Casal, depoimento)

Foi quando o jornal contratou um ilustrador que trabalhava com pena, desenhos surreais, chamado Odir Bernardo, que Samuel descobriu que nem tudo era piada e cartum, que havia também uma parte plástica e poética nos desenhos para jornal.

Trabalhou também no jornal *Pioneiro*, entre 1993 e 1994, época de proliferação da infografia, quando apareceu no ambiente de trabalho o primeiro *MacIntosh*. Samuel fazia de tudo: mapas, tabelas, e um pouco de desenho à mão. Usava a versão 1.0 do *FreeHand*, que ainda se era da *Aldus* (criadora do programa). Na época, a demanda por infográficos era



maior do que ilustrações. Foi nesse momento que começou a descobrir e se adaptar à ferramenta digital. Foi quando teve a oportunidade de desenvolver a habilidade com o programa *FreeHand* e principalmente formar a sua linguagem, com forte consciência da hierarquia e organização diagramática das informações.

Em 1998, na época de explosão da internet, Samuel foi para o *Diário Catarinense*, onde trabalhava na ocasião de seu depoimento.

Samuel produziu duas famílias de fontes *dingbats*, um livro independente com suas gravuras em linóleo. Desenhou para o filme de animação *Tyger*, dirigido por Guilherme Marcontes, premiado no Brasil e internacionalmente. Atualmente, trabalha *free-lancer* para jornais, revistas e livros e tatua seus desenhos em seus amigos.

O trabalho de Samuel é contundente e hiperbólico, repleto de texturas e ênfases expressionistas que contradizem a expectativa fria que pode ser criada a respeito de imagens produzidas com programas gráficos vetoriais.

Depoimentos

Os três ilustradores deram um depoimento sobre seus métodos de trabalho, suas referências culturais e reflexões sobre a linguagem da ilustração e condições de trabalho. Orlando e Samuel receberam uma pauta e realizaram uma ilustração no decorrer da entrevista. Optou-se pela entrevista semi-aberta, aonde o encaminhamento da resposta conduz a próxima pergunta.

“Cada questão é aprofundada a partir da resposta do entrevistado, como um funil, no qual perguntas gerais vão dando origem a específicas. O roteiro exige poucas questões, mas suficientemente amplas para serem discutidas em profundidade sem que haja interferência entre elas ou redundância” (BARROS & DUARTE, 2005, p. 66).

No livro *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*, Jorge Duarte (in BARROS & DUARTE: 2005, p.62) explica que a entrevista, quando tratada de forma qualitativa, tem como característica a flexibilidade. Esse tipo de entrevista procura intensidade nas respostas, não-quantificação ou representação estatística. O critério de seleção do entrevistado é em grande medida responsável pela validade da pesquisa.

Ainda o mesmo autor sugere que a análise dos dados ocorra através de categorizações, a partir da organização de grupos em temas comuns, criando assim unidades de análise. Também a análise genética segue princípios de estudos de caso, “segundo o qual os princípios e generalizações emergem a partir da análise dos dados particulares. Em muitas ocasiões, mais que verificar hipóteses formuladas, o estudo de caso pretende descobrir novas relações entre elementos” (BARROS & DUARTE, 2005, p. 217). É importante observar que no estudo de caso o que interessa não é apenas o caso em si, mas a contribuição que ele pode dar a respeito do todo. Daí a necessidade de extrair do conjunto de dados categorias que possam lançar luzes a respeito do processo criativo. Procura-se generalizar teorias e não enumerar ocorrências.

Data e local dos depoimentos:

Carlos Matuck: 15/09/2003, São Paulo, SP.

Orlando Pedroso: 10/05/2005, São Paulo, SP.

Samuel Casal: 27/11/2005, Florianópolis, SC.

Estrutura do trabalho

O **Capítulo 1 – A Constituição da Expressão Gráfica** – procura esclarecer as terminologias utilizadas nesse trabalho para a referência às diferentes expressões gráficas utilizadas na imprensa, resgatando alguns paradigmas históricos, propondo uma reorganização da estrutura conceitual que costuma ser utilizada no Brasil, que geralmente se organiza em torno da caricatura.

Ainda nesse capítulo, serão examinadas algumas relações entre as técnicas, as relações sociais e a linguagem da ilustração ao longo da história, no sentido de compreender ao longo do tempo transformações de ordem expressiva que ocorreram na linguagem da ilustração, suas relações com as tecnologias disponíveis na época e a maneira como as circunstâncias culturais, sociais e industriais agem sobre os processos criativos das ilustrações jornalísticas.

O **Capítulo 2 – Contexto da Produção** – aborda o contexto editorial onde ocorre a demanda pelas ilustrações e os imperativos em torno de sua produção: o projeto editorial, o preço do papel interferindo no projeto gráfico, a introdução dos computadores nas editoras e a mudança do ilustrador para o seu próprio estúdio. São restrições e também tendências que participam da estrutura dos processos criativos do sujeito que executa o trabalho. O exame das circunstâncias envolvidas na ação criadora já faz parte da análise genética.

O **Capítulo 3 – Processos Construtivos** – apresenta um mapeamento das estratégias criativas encontradas nos processos de trabalho dos três ilustradores estudados, organizando-os em três categorias que operam em conexão: procedimentos construtivos, relações da ilustração com o texto e campo expressivo.

Embora os três casos apresentem grande riqueza de recursos criativos e operacionais, as estratégias identificadas estão longe de esgotar as possibilidades desse campo de expressão. A intenção desse trabalho é abrir o caminho para outras contribuições que venham somar o entendimento das estratégias criativas em torno da linguagem gráfica.

A partir desse mapeamento, pretende-se refletir em que medida a introdução das ferramentas digitais, no contexto editorial brasileiro das últimas décadas, transformou a maneira de trabalhar criativamente na elaboração de mensagens visuais gráficas.

Capítulo 1

A Constituição da Expressão Gráfica

Capítulo 1 – A constituição da expressão gráfica

Em nossa sociedade, grande parte das informações são elaboradas e transmitidas de forma gráfica. Ao examinar os processos criativos de ilustradores, este trabalho compreende que a ilustração é um tipo de expressão gráfica que ocupa um lugar especial na história das formas de expressão humana, pois faz parte da sua natureza a promoção do diálogo entre dois sistemas de linguagem, o verbal e o visual. Nesse sentido, a análise do processo de elaboração da linguagem gráfica pretende contribuir para um melhor entendimento a respeito das interfaces entre essas duas matrizes de linguagem.

O que define a expressão gráfica? Qual é a diferença entre ilustração, charge caricatura, cartum? Nesse primeiro capítulo serão comentados alguns parâmetros em relação à terminologia da área da expressão gráfica, que muitas vezes são motivo de confusão.

Há uma certa tradição teórica que coloca a expressão “caricatura” no lugar que deveria ser destinado ao conceito “expressão gráfica”. Um exemplo disso é o livro organizado por José Marques de Melo com textos de seus alunos, onde Rafael Souza (apud MELO, 1987, p.51), analisa a caricatura como gênero jornalístico e utiliza a definição de Carlos Alberto Barbosa e Silva Gustavo Barbosa (dicionário de comunicação). Esses autores conceituam a caricatura como sendo de dois tipos:

1) A representação da fisionomia humana com características grotescas, cômicas ou humorísticas.

2) Forma de expressão artística através do desenho que tem por fim o humor.

A partir dessa definição e mantendo a caricatura como guarda-chuva conceitual, é proposta uma sub-classificação das expressões gráficas presentes na imprensa: caricatura (propriamente dita) (sic), charge, cartoon e comic. O termo “ilustração” não é mencionado.

Como a própria duplicação do termo “caricatura” indica, há algo de errado nessa estrutura classificatória, pois coloca o humor e o grotesco como propriedade comum a toda expressão gráfica jornalística, o que deixa de fora expressões de âmbito poético, didático ou irônico-sutil. A expressão de humor, nesse tipo de produção, é apenas uma parte e não a chave para as demais produções.

No caso das ilustrações analisadas nesse trabalho, é a natureza das relações que estabelecem com o texto que determina em grande medida as suas especificidades. Faz-se necessária, portanto, a exposição de algumas considerações teóricas a esse respeito e o esclarecimento em relação à maneira como abordamos essa relação na análise do material examinado.

1.1 Terminologias da linguagem gráfica

Embora a expressão gráfica tenha acompanhado o homem desde seus primeiros passos, o termo “gráfico” é recente na língua portuguesa. É proveniente do grego *grápho*: escrever, inscrever. José Pedro Machado explica que ao radical grafo foi acrescentado o sufixo ico, também grego (Ikós), “relacionado com”. O termo “gráfico” significa então “desenhado por mão de mestre, perfeito, completo”. Sugere ações como grafar, desenhar. Com o termo *grápho*, foram criadas as expressões fotografia (grafia da luz) e cinematografia (grafia do movimento), entre outras.

Ao se referir à ação de grafar, o termo “gráfico” encontra-se no limiar entre a imagem e o texto. Dá conta de denominar os estágios iniciais da história da escrita e também da imagem, como quando o primata que se ergueu sobre suas patas traseiras liberou suas mãos para grafar. Na mão que traça está a origem comum da escrita e do desenho. A mão encontrou o estilete para cunhar inscrições cuneiformes no barro, e produziu pincéis com pêlos de animal e bambu, para grafar com mais sutileza.

Posteriormente, o termo “gráfico” passou a ser mais associado com o fato de se tratar de um tipo de produção que passa por processos de impressão. Não pode deixar de ser notado que a presença de ilustrações na imprensa se deve sobretudo às condições técnicas dos processos de reprodução gráfica, o que deu condições para a sua significativa contribuição para a popularização da imprensa como veículo de comunicação de massa.

A expressão gráfica, atualmente, carrega consigo a propriedade de ser reproduzida em larga escala, com os recursos da reprodutibilidade técnica, e não o fato de ter sido “grafada”, o que poderia lhe conferir um campo semântico mais diretamente relacionado à interface entre a imagem e o texto.

Nesse trabalho, o foco será a produção de ilustrações para a imprensa. Vamos ver, no entanto, que, mesmo nesse campo mais restrito, a diversidade expressiva é ampla. Nas páginas impressas dos jornais diários e revistas, encontramos um vasto manancial de mensagens visuais gráficas, tais como charges, caricaturas, infografias, story-boards, ilustrações, vinhetas, cartografias, cartuns. São diferentes manifestações gráficas, comprometidas com a história da mídia impressa, mas não se limitam a ela. Atualmente, com a proliferação dos recursos digitais, a linguagem gráfica participa também ativamente da produção audiovisual e hipermediática, contaminando e sendo contaminada pelas mais distintas estruturas de linguagem.

As variadas produções visuais gráficas presentes nos jornais podem às vezes apresentar ausências de contornos claros, o que nos remete à intenção de lançarmos aqui algumas considerações sobre as suas singularidades, sem, no entanto deixar de apontar a existência de áreas indefinidas em relação à classificação de certas produções. Alguns termos como a charge, o cartum e a caricatura compartilham de campo semântico e operacional próximos da ilustração. No entanto, é possível delinear algumas diferenças.

Ilustração

No caso específico da ilustração, a origem etimológica do termo vem do latim, *ilustro*, que significa lançar luz, tornar claro, dar brilho, enfeitar, ver. Daí as imagens que acompanhavam os primeiros livros, antes mesmo de serem impressos, chamavam *iluminuras*. Eram expressões gráficas que compartilhavam do mesmo campo referencial dos textos bíblicos. Ilustrações são produções visuais feitas para iluminar ou focar um tema.

O dicionário Caldas Aulete de 1881 (apud Camargo, 1995, p. 29) se refere à definição de ilustração como “desenho gravado e intercalado no texto de um livro. Obra literária cujo texto é ornado de gravuras ou desenhos”. Essa abordagem, que entende a ilustração como ornamento do texto ainda é bastante arraigada em nossa sociedade e subentende uma hierarquia de valores. A informação relevante estaria situada no texto e a ilustração cumpre ao seu lado o papel de adorno. Não é por acaso que é freqüente a expressão “é apenas uma mera ilustração...”, conferindo tom pejorativo ao termo. “Mera ilustração” costuma denotar esse aspecto subordinado a um conteúdo mais importante, que a produção de ilustrações ocupa no imaginário social. É como se no texto houvesse a exposição da informação primordial da mensagem e à “mera ilustração” apenas caberia o papel da redundância.

Já no dicionário Houaiss (2001) a ilustração é definida como desenho, gravura, imagem que acompanha texto. A expressão “acompanhar” um texto é oportuna, pois indica ausência de hierarquia. A imagem não foi considerada ornamento do texto, como quase sempre ocorre, mas companheira. O reconhecimento da existência de dois discursos, verbal e visual, andando lado a lado, estabelecendo entre eles relações de diferentes naturezas, é uma marca importante nesse tipo de produção e será retomado mais adiante.

A *Encyclopédie – Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts, et des Métier*, do século XVIII, editada por Denis Diderot, é considerada um marco na utilização da ilustração como forma de inteligibilidade da informação através da mensagem visual clara e informativa. No entanto, foram produções de cunho mais expressionista, como a de William Hogarth (1697-1764) que deram à expressão visual gráfica uma dimensão mais profunda de crítica a grupos sociais, retratando situações trágico-cômicas (figura 1.1). W. Hogarth avaliava que os escritores e pintores de sua época negligenciavam o território que separa o sublime e o grotesco e se propunha a produzir imagens visuais semelhantes a cenas teatrais: “minha tela é minha cena. Homens



Figura 1.1 – William Hogarth, *As Quatro Etapas da Crueldade* (1750-51)

e mulheres são meus atores encenando, com seus gestos e atitudes, uma peça sem palavras” (apud SEARLE et alii: 1974, p. 45).

O diretor de arte norte americano Jan White (2005, p. 143), em sua celebrada obra *Editing by Design*, localiza três tipos de ilustrações: as emocionais, que causam impacto, intrigam e seduzem, e funcionam como chamariz; as informativas, que lidam com informações factuais e realistas, e devem ser tratadas de forma simples e direta; e as circunstanciais, avaliadas por White como mediócras. Cada uma tem a sua legitimidade, no entanto é necessário que o diretor de arte as reconheça pelo que são, para tratá-las adequadamente, recomenda o autor. É curioso que esse experiente editor não tenha incluído em sua classificação as ilustrações de caráter crítico, presentes em toda a história da imprensa.

Charge

É um tipo de expressão gráfica que comenta um assunto que é tema importante no noticiário do dia. O termo charge é francês, indicando carga, ataque. Vem de *charger*: carregar (uma arma), exagerar. A charge prescinde de um texto para acompanhar, pois seu campo referencial é a própria conjuntura nacional e internacional (figura 1.2). Não é por acaso que quase sempre ela se encontra na página do editorial. Mas não se reduz a isso. A charge aponta e destaca como assunto relevante temas de qualquer editoria, de interesse coletivo. Elege um tema do dia e lhe dá destaque, com acentuado conteúdo crítico.



Figura 1.2 – Angeli, *Folha de S.Paulo*, 21/03/2003, sobre a guerra no Iraque

Cartum

Termo proveniente do italiano, cartone (pedaço grande de papel). Nas obras de arte de grande formato do período clássico, eram utilizados cartões perfurados, cortados ou marcados em escala, com os desenhos a serem transpostos, em murais e tapeçarias. No processo de criação de afrescos como a Capela Sistina, carvão em pó era esfregado no cartão perfurado, com a finalidade de transferir o desenho do cartão para outra superfície.

Fonseca (1999, p. 26) explica que a expressão, com o sentido que tem hoje,

“nasceu em 1841, nas páginas da revista inglesa *Punch* (figura 1.3), a mais antiga revista de humor do mundo ainda em circulação. O príncipe Albert encomendara a seus artistas uma série de cartuns para os novos murais do Palácio de *Westminster*; os projetos dos artistas reais, expostos, foram alvo da crítica e da mordacidade do povo inglês, e a revista *Punch* resolveu publicar os seus próprios cartuns, parodiando a iniciativa da corte”.

O termo *cartoon* é utilizado em todo o mundo e muito amplamente nos EUA, servindo inclusive para designar desenho animado. No Brasil o neologismo cartum foi criado por Ziraldo, na revista *Pererê* (edição de 1964). É muito utilizada a expressão cartunista porque não é costume no país o termo quadrinista.

Numa entrevista ao jornal *Folha de São Paulo* (13/03/2007), o cartunista Jaguar explica a diferença entre charge e cartum:

“Charge é uma piada que daqui a cinco anos ninguém vai entender, porque é em cima de uma circunstância. Cartum é um troço que você faz sobre um assunto que daqui a 20 anos qualquer um entenderá. Um exemplo clássico, uma piada sobre o ‘Ricardão dentro do armário’. Todo mundo sabe do que eu estou falando. Piadas sobre vida conjugal, sexual, todo mundo entende. Em qualquer época. Já piadas em cima de fatos políticos momentâneos vão ficando incompreensíveis”.



Figura 1.3 – capa da revista Punch, 1849

Caricatura

Pode ser considerada como uma espécie de expressão gráfica que representa tipos através de exageros e abordagem exagerada, cômica ou grotesca. A caricatura se propõe como expressão da sombra social.

“A palavra deriva do verbo italiano caricare (carregar, sobrecarregar, com exagero), e aparece usada pela primeira vez por A. Mosini quando este se referiu a *Diverse Figure*, uma coleção lançada em 1646 como uma série de gravuras chamadas de ritratini carichi (retratos carregados), realizadas a partir de desenhos originais dos irmãos Agostino e Aniballe Carracci (figura 1.4), satirizando tipos humanos das ruas de Bolonha.” (FONSECA, 1999, pg 17)



Figura 1.4 – Annibale Carracci (1560-1609)

Carracci expressa com clareza a consciência das estratégias constituintes de seu método de trabalho, num texto reproduzido em 1646, por A. Mosini (in, FONSECA, 1999, p. 51). O célebre caricaturista defendia que o artista que trabalha com retratos carregados

“está trabalhando como Rafael e outros artistas de renome, que não estavam satisfeitos com a beleza que podia ser encontrada na natureza, mas a selecionaram de vários objetos e das melhores estátuas, de maneira a criar um trabalho da mais alta perfeição. E também para desenhar uma caricatura é necessário conhecer as intenções da natureza em produzir deformidades e resolver continuar estas tentativas começadas pela natureza, até que elas alcancem *perfitto deformittá* (deformidade perfeita)”.

Infografias

Elencam diagramaticamente as informações, geralmente de serviços. São representações esquemáticas criadas “a partir da necessidade de exemplificar ou mostrar sistemas, desenvolvimentos ou processos que por suas características dificilmente podem ser ‘vistos’” (FUENTES: 2006, p. 80). Trata-se de uma linguagem apropriada para o pensamento abstrato e esquemático.

Storyboards

Narrativas visuais que reconstituem o desenrolar de uma ação. Geralmente são utilizados nos jornais para se referirem a acidentes, cenas de crimes, de guerras ou julgamentos. Exige cuidadosa apuração das informações.

Talvez uma das primeiras utilizações desse recurso no Brasil tenha sido o desenho de Ângelo Agostini, de 17/09/1864, relatando o descarrilamento de um trem, no jornal dominical *O Diabo Coxo* (figura 1.5).

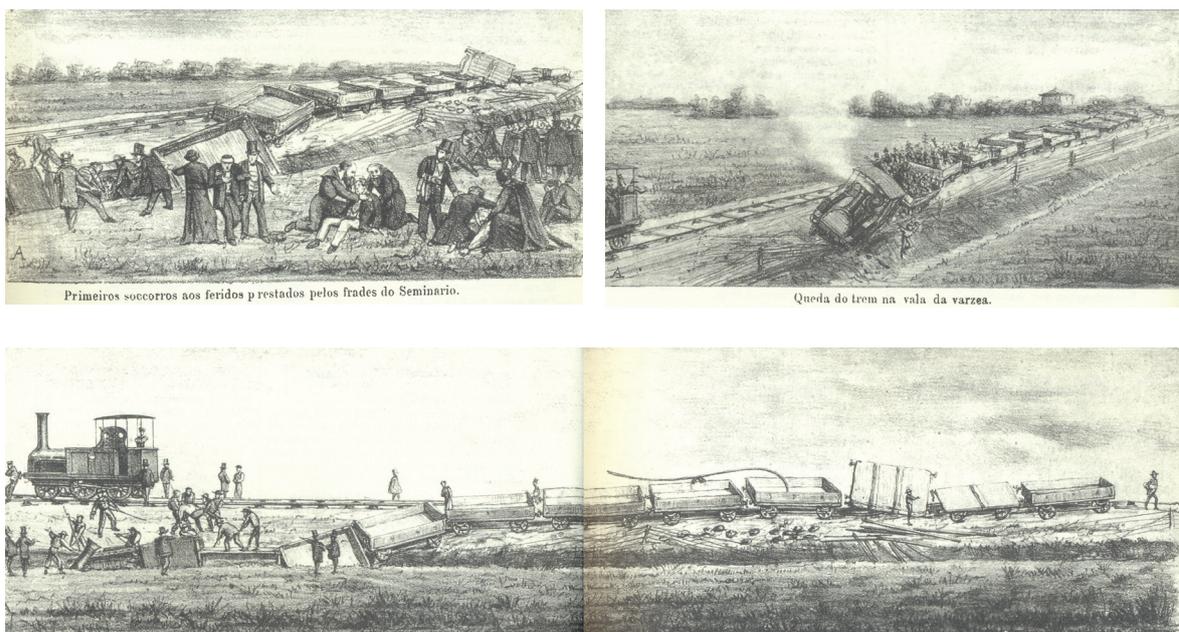


Figura 1.5 – Ângelo Agostini, para o jornal *O Diabo Coxo*, 1864.

Vinhetas

Embora discretas, desempenham papel nuclear no projeto gráfico e editorial, como auxiliares da condução visual e hierarquização de informações entre as diferentes editorias. O termo é proveniente do francês, *vignette*, pequena vinha. Cachos e folhas da videira eram símbolos da abundância e suas representações feitas com buril ou em água-forte ornavam a abertura dos livros. Esse recurso gráfico já era utilizado por miniaturistas medievais.

1.2 As tramas da rede gráfica: contextos sociais, técnicas e linguagens

O trabalho do ilustrador passa por processos de decisões que envolvem opções estéticas e éticas feitas individualmente, mas inseridas em contextos industriais de produção de mensagens e no trânsito de idéias veiculadas por meios de comunicação de massa. Pressupõem a adoção de linguagens e técnicas socialmente partilhadas, passíveis de serem assimiladas por um público abrangente.

A proposta de examinar processos criativos sob a ótica de uma rede de conexões exige uma postura metodológica que não elege *a priori* nenhum dos fatores como determinante dos demais. A análise em rede não determina direções, o que implica reconhecer certas polaridades e examinar a dinâmica do jogo de forças que tece a rede. No início dessa pesquisa, vieram a tona questões em torno da tradição gráfica e a emergência de novos paradigmas, as relações entre a técnica e a linguagem, entre a imagem e o texto.

Os movimentos e conexões entre esses termos será tema desse capítulo, observando mais as relações entre os fatores do que a determinação de um sobre o outro. Pretende-se evitar cair num esquema interpretativo ingênuo, que confere aos avanços tecnológicos um papel propulsor de novas configurações expressivas. O poder transformador do computador é inequívoco. No entanto, as possibilidades expressivas que seus programas gráficos propõem não são produto de geração espontânea. Como muito bem coloca o livro de ensaios organizado por Merrit Roe Smith e Leo Marx - *Does Technology Drive History?* - não há uma relação causal entre as inovações técnicas e as mudanças sociais. A tecnologia não é um agente autônomo de mudanças.

“As técnicas viriam de outro planeta, do mundo das máquinas, frio, sem emoção, estranho a toda significação e qualquer valor humano, como uma certa tradição de pensamento tende a sugerir? Parece-me, pelo contrário que não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com a linguagem e as instituições sociais complexas). É o mesmo homem que fala, enterra seus mortos e talha o sílex”. (LEVY, 1999, p. 21)

Levy (1999) define as técnicas como “artefatos eficazes”, e observa que “carregam

consigo projetos, esquemas imaginários, implicações sociais e culturais bastante variados. Sua presença e uso em lugar e época determinados cristalizam relações de força sempre diferentes entre seres humanos. O autor argumenta que a sociedade é condicionada e não determinada pelas técnicas. O que significa dizer que a técnica abre algumas possibilidades, que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem a sua presença. Muitas possibilidades são abertas e nem todas são aproveitadas. As técnicas podem integrar-se em conjuntos culturais diversos. Fornecem uma parte indispensável do ambiente cultural de onde as formas culturais surgem. Os processos de apropriação da técnica são, na verdade, produto da qualidade das relações humanas, o que em geral “é mais importante do que as particularidades sistêmicas das ferramentas, supondo que os dois aspectos são separáveis”.

A técnica é parte de um contexto social amplo e lida com equipamentos coletivos da percepção. Levy avalia que a emergência de novas mídias propicia transformações profundas nas estruturas das linguagens e permite que novos modelos cognitivos se instaurem. A análise das implicações culturais das ferramentas é proposta pelo autor como uma **abordagem ecológica da cognição**.

Embora Pierre Levy adote um discurso que muitas vezes resvala o entusiasmo determinista (admitindo aqui todo o seu esforço de ponderar o contrário), a abordagem ecológica da cognição é uma proposta que sinaliza um entendimento sistêmico entre os diferentes fatores envolvidos. Nesse aspecto, dialoga com a proposta de “rede de práticas entrelaçadas” em torno da ação criativa proposta por Salles e descentramento do self, proposta por Colapietro.

Não seria razoável concluir apenas que a técnica modifica a linguagem, sem levar em conta os demais aspectos sociais que a tornam necessária e “apropriável”. Não se trata de entendermos as transformações tecnológicas como agentes de mudanças sociais, mas como catalisadores, “mais ajudando as mudanças sociais do que as originando”. (BRIGGS e BURKE, 2004, p. 32).

Ilustrações jornalísticas são resultado do diálogo de criadores visuais com os acontecimentos de seu tempo. São herdeiras “da necessidade pré-fotográfica de mostrar acontecimentos, lugares, personagens e cenas com imagens” (FUENTES, 2006), mas também se apropriam dos recursos de produção e reprodução de imagens e ampliam suas possibilidades expressivas.

Apresentaremos aqui alguns dados tecnológicos e sociais, envolvendo a produção de ilustrações jornalísticas ao longo da história, buscando elementos para a reflexão sobre o movimento das transformações técnicas e da forma de conhecer e apresentar o mundo, dispondo esses fatores em rede e não em estruturas de causa e efeito.

A intenção é identificar a dinâmica entre os fatores envolvidos nos processos de criação da ilustração e algumas mudanças de paradigma significativas ocorridas na história.

Pierre Levy (1993, p.97) observa que os antigos manuscritos medievais imitavam a comunicação oral. Somente a partir do século XVI que se generalizaram na Europa as

apresentações sistemáticas de uma “matéria” espacializada, dividida de acordo com um plano coerente. Estas apresentações apóiam-se sobre interfaces específicas da impressão: paginação regular, sumário, cabeçalhos aparentes, índices, uso freqüente das tabelas, esquemas e diagramas.

Até metade do século XIX a xilogravura era a principal técnica de reprodução de imagens, o que criava uma condição de parceria do desenhista com o gravador.

Nos primórdios da imprensa, o trabalho do ilustrador estava associado à função de reportagem, ou seja, os desenhos eram realizados para reportar fatos. Esse tipo de produção teve o seu apogeu por ocasião das grandes guerras.

No século XVIII, atendendo à demanda de um público ávido por notícias visuais, a respeito das guerras e revoluções, eram enviados aos locais de batalha esses “repórteres do lápis”, capazes de registrar cenas com rapidez (figura 1.6). “Tinham de ter uma intuição de jornalista para saber o que desenhar, no mesmo instante em que o evento acontecia. E desenhar, seja lá qual for a circunstância” (HOGARTH, 1967, p.23). Hogarth explica que esses “artistas especiais” não tiveram a concorrência da fotografia por mais de 50 anos, pois as câmeras não eram nem portáteis nem eficientes para esse tipo de evento, devido ao seu tempo de exposição, muito lento. A mão do desenhista deveria ser mais ágil, para dar conta da dinâmica dos acontecimentos.

Eram enviados ao front “com um caderno de anotações, uma caneta e um bom cavalo” (figura 1.7).

O desenhista Luiz Gê, (Luiz Geraldo F. Martins), em sua tese de doutorado *A Escrita Plástica: desenho, pensamento, conhecimento e interdisciplinaridade*, conta



Figura 1.6– Monsieur Durand-Brager, artista-correspondente de *L'illustration*, trabalhando nas trincheiras na Guerra da Criméia, em 1856



Figura 1.7: Alfred Waud, 1866

sobre o trabalho desses desenhistas pioneiros da imprensa:

“Como eram criadas as imagens dos jornais antes do uso da fotografia e dos processos fotomecânicos? Da mesma maneira, através de um repórter... gráfico. O desenho reproduzido rapidamente, em geral, a lápis, descrevia uma situação que poderia estar acontecendo em lugares às vezes tão remotos como o oeste americano ou a África. Era enviado, então, num envelope especial, em geral vermelho, pelos meios de transporte disponíveis, até um posto de correio onde, uma vez identificado, recebia total prioridade. Uma vez atingida a redação o desenho era literalmente dividido em partes para que os gravadores, especialmente treinados, pudessem confeccionar matrizes em blocos de madeira que eram em seguida reunidos e voltavam a formar uma só imagem. Uma vez iniciado o processo de impressão, o original era exposto na vitrina do jornal atraindo curiosos.” (Martins, 2004)



Figura 1.8 – Daumier, *Tipos Parisienses*, litografia, 1841.

Dada a urgência da execução e a utilização de xilogravura para a reprodução, o trabalho era feito coletivamente e o desenhista muitas vezes mandava indicações para a sua finalização, descrevendo os equipamentos e as roupas para que uma equipe finalizasse e se concentrando na atmosfera dramática da cena. Esse processo muitas vezes esmorecia as singularidades do traço do desenhista, resultando em grupos de ilustrações muito semelhantes, nos jornais ingleses da época vitoriana, e dificultando a identificação de estilos mais individuais.

Em 1798, a litogravura trouxe a possibilidade de desenhar diretamente nas matrizes de pedra, com um lápis gorduroso, propiciando aos desenhistas maior amplitude gestual, além de maior autonomia do traço do desenhista em relação ao gravurista, uma vez que ele próprio é que traçava sobre a matriz. Um dos maiores virtuosos da expressão gestual do traço revelando aspectos profundos da natureza humana foi Honoré Daumier (figura 1.8).

Antonio Luiz Cagnin (apud Gama, Luís, 2005, p.13), no prefácio que fez à edição fac-símile do *Diabo Coxo*, conta:

“A litografia representou para a São Paulo de então, como aliás para o mundo todo, mais um passo importante em direção à modernidade e ao aperfeiçoamento da comunicação visual. Inventada por Alöis Senefelder no final do século XVIII, difundiu-se imediatamente pela Europa por volta de 1800. Em 1818 já estava no Brasil, antes mesmo de chegar a alguns países europeus.

(...) Pouco dispêndio, fácil execução e multiplicação rápida permitiam passar desenhos e ilustrações para os jornais e publicá-los até diariamente. Isso nunca fora alcançado antes. Todos os outros processos de gravar na madeira ou no metal, morosos e difíceis, foram superados pelas vantagens da reprodução litográfica. E surgiu uma nova categoria de desenhista:



Figura 1.9 – Diversos jornais ilustradas proliferaram na Europa no século XIX.

a do “repórter do lápis”, trazendo para o leitor fatos, pessoas e coisas distantes no tempo e no espaço. Um verdadeiro milagre!”

A litogravura proporcionou condições técnicas para a imagem tornar-se popular e a revolução industrial inglesa criou condições favoráveis para o surgimento de periódicos ilustrados. Além de haver mais condições de financiamento, também havia mais leitores, “formados por comerciantes, escreventes e industriais, obcecados com a idéia de progresso e aperfeiçoamento” (HOGARTH, 1967, p.15), contando também com as facilidades de distribuição propiciada pela rede ferroviária.

No final de 1842, a circulação do *Illustrated Newspaper* alcançou 60.000 cópias, A fórmula de sucesso foi imitada. Em 1843, *L'Illustration* aparece em Paris e *Illustrierte Zeitung*, em Leipzig. Em 1849 surge *La Ilustracion* em Madrid. Em 1855, *Illustrated newspaper* em Nova York.

Nem tudo era discurso oficial, em meados do século XIX. Em Londres, a desigualdade social saltava aos olhos e fornecia rico material para publicações contestatórias e trabalhos críticos de ilustradores, que reportavam as condições de vida ordinárias da população. Os desenhos de caricatura, com finalidade cômico-crítica, que já eram muito praticados muito antes da difusão da imprensa, tiveram nas páginas dos jornais do século XIX lugar especial. Destaca-se o semanário londrino *Graphic* (fundado em 1869), que conquistou popularidade internacional e influenciou jovens artistas. Prolifera na Europa todo tipo de publicação contestatória, recheadas de caricaturas, como a revista *Punch*, fundada em 1841 (figura 1.9).

No Brasil, a história da imprensa é muito recente, e conseqüentemente em grande parte também das artes gráficas. Isso se deve à vergonhosa proibição que vigorava no período colonial de qualquer tipo de imprensa. Joaquim da Fonseca (1999, p.207) explica:

“Foi somente no final do século XVIII que começaram a aparecer no Brasil bibliotecas particulares, todas elas clandestinas. As publicações entravam no país por contrabando, trazidas

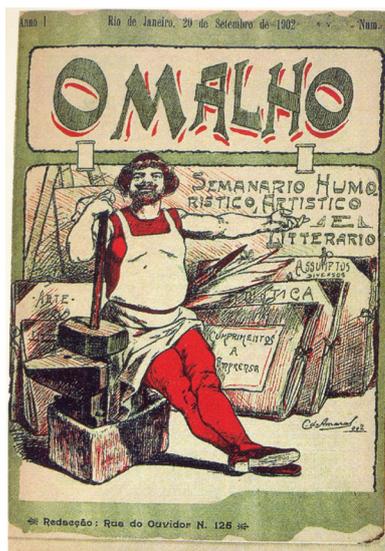
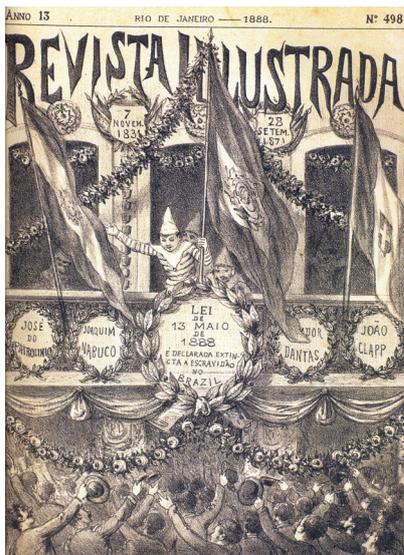


Figura 1.10– Publicações ilustradas brasileiras do final do século XIX e início do XX.

por marinheiros e comerciantes, estabelecendo-se um verdadeiro mercado negro de obras impressas.

Com a vinda para o Brasil da família real portuguesa e a abertura dos portos, em 1808, é que se estabeleceram aqui as primeiras oficinas gráficas. Começou a partir daí, o desenvolvimento da impressão de livros e periódicos. Os jornais, no entanto, eram apenas tolerados, e quem se manifestava contra o governo sofria as sanções da censura e da perseguição.”

Foi após a proclamação da independência que livreiros, tipógrafos e litógrafos (geralmente franceses) se instalaram no país. A maior proliferação de pasquins ocorreu em torno de 1831, no período da regência. Destacam-se nesse período as publicações *A Semana Illustrada* (1860), *A Revista Illustrada* (1867), *O Mosquito* (1869), *O Malho* (1902), *Fon Fon!* (1907) e *Careta* (1908) (figura 1.10).

Ilustrador de especial destaque na história da imprensa brasileira foi o italiano Ângelo Agostini, um verdadeiro militante gráfico contra a escravidão e a favor da república. Criou em São Paulo o jornal *O Diabo Coxo*¹ (1864-65), com posições libertárias e anti-clericais e *O Cabrião* (1866-67). Lançou e foi colaborador de muitas das publicações de sua época, com destaque para *A Revista Illustrada* (1876), considerada por Joaquim Nabuco como a bíblia da abolição para aqueles que não sabiam ler, com cenas de sofrimento dos escravos mais contundentes do que o discurso dos abolicionistas.

Em 1889, foi lançada no mercado a câmera Kodak, com o slogan: “Você pressiona o botão, nós fazemos o resto”. No início do século XX muitos jornais já haviam adotado o processo fotográfico. A era dos desenhistas-repórteres começava a se abalar.

Com a popularização da fotografia, o desenho que acompanha as notícias foi liberado da função de testemunho e pôde ocupar em mais larga escala a função de co-narrador ou

1 O nome da publicação, *O Diabo Coxo*, faz referência à história criada pelo espanhol Luís Velez de Guevara, publicada pela primeira vez em 1641, sobre um diabo que vivia preso numa garrafa e que, ao ser libertado por um estudante, deu-lhe o poder de ver o que se passava dentro das casas das pessoas.

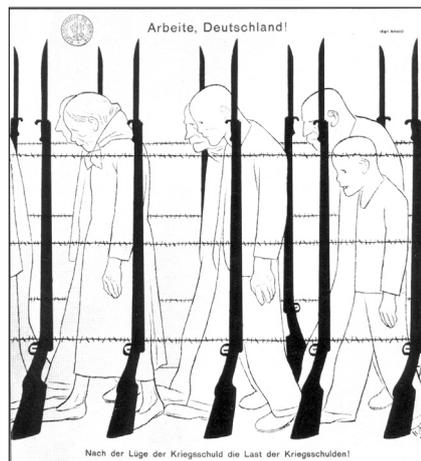


Figura 1.11 - capa e ilustração interna do jornal alemão *Simplicissimus*

comentador crítico do texto. Com a eclosão da primeira grande guerra era esperado que as câmeras fotográficas compactas dessem conta da demanda pelas cenas dos campos de batalha. No entanto, líderes militares sentiram falta da idealização promovida pelas ilustrações e não se sentiam heroicamente representados pelas fotografias de tropas cavalgando por paisagens em preto e branco. “Editores de todos os lados (britânicos em particular) voltaram a usar a ilustração” (Hogarth, 1967, p.56) como recurso para expor a imagem “oficial” da guerra, em linguagem acadêmica.

A guerra moderna foi também registrada por artistas que tinham uma linguagem visual emocional suficiente para medir a sua natureza apocalíptica. Essa linguagem foi experimentada na França e na Alemanha, pelos expressionistas, em periódicos de vanguarda, como o *Neue Jugend* ou o *Simplicissimus* (figura 1.11). Destacaram-se nesse trabalho artistas como Otto Dix, Max Beckmann, George Grosz. Na França, Luc Albert Moureau, Dunoyer de Segonzac.

A década de 20 trouxe a tona imagens da dor e também dos aspectos da vida relacionados a prazeres, como moda e esportes. Data do período entre guerras o trabalho do editor Lucien Vogel, pioneiro em engajar desenhistas em revistas de moda, o modelo edi-

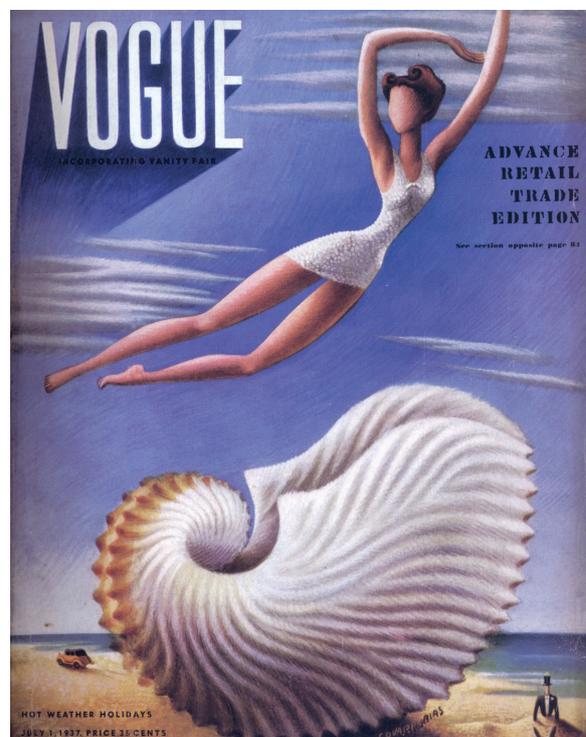


Figura 1.12 - capa de Covarrubias para a revista *Vogue*, premiada como a melhor capa de 1937

torial utilizado posteriormente pelas revistas *Vogue* (figura 1.12) e *Vanity Fair*. Anuncia-se nas publicações um movimento de segmentação, um tanto explorado pelo modelo de mídia americano.

Steve Taylor (2006, p. 205) observa que durante a década de 1930 a *Vogue* gradualmente abandonou as capas ilustradas as quais eram concebidas como uma peça total de arte que incorporava o logo da revista. Em 1932 foi produzida a primeira capa fotográfica. No final dos anos 1940, as capas desenhadas eram uma raridade.

Com o desenvolvimento de processos de reprodução fotomecânicas (autotípias), foi possível decompor o desenho original focalizado em pontos que variam de intensidade, tamanho e formato, resultando na possibilidade de impressões de imagens gráficas com uma maior gama de tonalidades de sombra e luz.

No cenário americano, revistas de Henry Luce, como a *Fortune*, a *Life* e a *Esquire* utilizavam ilustrações tanto quanto fotografias e enviavam seus ilustradores como repórteres de guerra.

Os anos pós-guerra foram duros para os ilustradores. As coberturas de guerra tiveram um fim abrupto e nada tomou o seu lugar. O papel encareceu, poucas páginas eram destinadas às ilustrações, instaurou-se o domínio da fotografia. O desenho foi reduzido a um mínimo absoluto. Muitos ilustradores passaram a ser designers gráficos ou fotógrafos.

Nos anos sessenta, a televisão se estabeleceu como principal meio de comunicação visual e acabou auxiliando na criação de leitores visuais. Na cena POP, novas audiências foram criadas para publicações impressas com ênfase na visualidade, como histórias em quadrinhos. (HQs, livros de arte, etc).

Na década de 1980, os desenhos que acompanhavam os textos no jornal eram criados a partir de lápis, ecoline, aquarela, nanquim e colagens. Hoje em dia esses materiais não deixaram de frequentar os estúdios dos ilustradores. No entanto, os programas gráficos que simulam procedimentos de transparência da aquarela, opacidade do guache, o recorte da tesoura, e a cola são uma realidade na produção atual. Embora os filtros desses programas tentem imitar a transparência da aquarela ou a pincelada de Van Gogh, soam sempre como um simulacro, algo que tem o vestígio do outro e não a própria identidade.

Na década de 1990, a equipe da Macintosh desenvolveu uma série de interfaces que simulavam o ambiente de escritório e também de um estúdio gráfico. Comandos, ferramentas e filtros, como recortar e colar, pincel, lápis, bico de pena, borracha, aquarela e aerógrafo foram criados tendo como referência direta as práticas dos artistas plásticos e gráficos.

Também novos recursos são introduzidos, como os programas vetoriais, manipuláveis a partir de nós. As testagens de cor e composição passam a ser muito facilitadas, e a armazenagem das etapas do processo também (para eventual retorno a um ponto deixado para trás). Grande parte do banco de dados iconográficos dos ilustradores passou a ser armazenado nos arquivos do computador de trabalho, o que tornou mais rápido o acesso e a execução da composição (e vem de encontro à urgência cada vez maior da produção indus-

trial de mensagens jornalísticas, na sociedade neoliberal). Também as ferramentas de busca de imagens na internet agilizam o acesso a uma amplitude inequívoca de referências. Não é mais necessário uma boa biblioteca para o acesso imediato à referência fotográfica do rosto de um escritor, para a elaboração de uma ilustração.

Levy (1993, p. 54) avalia que a maior parte dos programas atuais reorganiza a visão de mundo de seus usuários e modifica seus reflexos mentais. Em que medida esse fenômeno acontece? Com as ferramentas gráficas digitais, quais seriam as transformações significativas que estariam ocorrendo? As análises dos processos criativos dos ilustradores buscarão examinar essa questão.

Mas antes de nos debruçarmos nos aspectos de natureza mais operativa e cognitiva da produção de mensagens, vamos abordar, no próximo capítulo, o contexto editorial envolvido na produção de ilustrações, que implica em carregadas contingências envolvidas nesse tipo de experiência criativa.

Capítulo 2

Contexto da Produção

Capítulo 2 – Contexto da Produção

As circunstâncias em torno dos processos criativos examinados nesse trabalho abrangem o período da década de 1980 até os dias atuais (2007). O que torna esse período particularmente interessante para a análise é o advento da introdução dos programas gráficos digitais na rotina dos ilustradores e a decorrente transformação dos hábitos e métodos de trabalho.

O trabalho criativo envolvido na produção de mensagens visuais destinadas à imprensa é submetido a contextos muito específicos em relação a prazos diminutos, destinados à edição diária e a um público abrangente. É parte integrante de um projeto gráfico, que por sua vez é a tradução visual do projeto editorial e da política editorial da empresa, que prevê a definição da missão da publicação e o seu público-alvo. Também fazem parte dessa equação as condições históricas industriais de reprodutibilidade da imagem e suas conseqüências nas escolhas de ferramentas técnicas, além da transmissão cultural da tradição visual gráfica. Nessas rígidas condições, o processo do ilustrador é produto de muita agilidade e exige amplo repertório cultural.

Esse capítulo trata dos imperativos implicados nessa produção e suas conseqüências nos processos criativos. Não são aspectos externos à ação criativa. Pelo contrário, são elementos ativos no processo, que singularizam esse tipo de produção de linguagem e que também desenharam um perfil profissional diferenciado do ilustrador de livros, do publicitário ou do artista plástico.

2.1 Projeto Editorial e Projeto Gráfico

O projeto gráfico de um periódico é o conjunto de normas que regulam a linguagem visual da publicação, para que esta possa cumprir sua missão. Deve ser criado e administrado em absoluta consonância com o projeto editorial, ou seja, com as definições ideológicas ou filosóficas, quando se aplicam, e definições de público-alvo, assuntos tratados, linguagem e personalidade da publicação. “Funciona como se fosse uma ‘constituição visual’, que deve ‘legislar’ sobre todos os aspectos visuais, orientando o design ou diagramação da publicação”¹. Envolve decisões em torno de um conjunto de elementos formais que traduzem graficamente a identidade do veículo. Os principais são:

- Formato e tipo de papel
- Tipografia (fontes e estilos usados nos textos, títulos, destaques, legendas, capitulares)
- Paleta de cores
- Logotipo
- Vinhetas de seções
- Capa
- Uso de imagens (fotos, ilustrações, gráficos, infográficos)
- Ocupação do espaço (proporção entre texto, imagens e brancos)
- Colunagem e grade
- Margens
- Boxes
- Fios
- Sombras
- Todos os demais elementos gráficos (número de páginas, setas de continuação, sinalização de editorias etc.)

Em cada um desses elementos, o projeto gráfico deve definir o que é obrigatório (e que portanto vai se repetir) e o que é livre (ou seja, que vai variar). A dinâmica entre a repetição e a variação (ou redundância e informação) garante que a publicação tenha impacto visual e ao mesmo tempo tenha sua identidade reconhecida em cada página ou em cada edição.

O projeto gráfico também define características mais sutis da publicação, como ritmo (a sucessão de impactos ao longo das páginas), a massa de texto e a linguagem das imagens gráficas – fotos, ilustrações e infográficos.

As definições quanto à linguagem das imagens tendem a ser mais diversificadas em publicações de grande abrangência temática, como os jornais diários, com seus múltiplos

¹ Roberto Melo, em documento interno de treinamento da Editora Símbolo, autorizado pelo autor.

assuntos e suplementos, cada um com um público relativamente específico. O design de um jornal (sua personalidade visual) deve dar conta de ser reconhecido tanto na editoria de política quanto no suplemento infantil ou no suplemento literário, mas a linguagem das imagens será, evidentemente, muito diferente em cada um desses espaços. Já em revistas segmentadas, é possível manter maior unidade, uma vez que o espectro de assuntos e de público é mais estreito.

Ao diretor ou editor de arte de um jornal – responsável pela execução cotidiana do projeto gráfico – cabe decidir qual linguagem visual é mais adequada a cada seção do jornal. É nesse momento que se escolhem, por exemplo, ilustradores para seções de artigos ou crônicas, algumas vezes associando o colunista com o ilustrador.

Criar um projeto gráfico é tarefa do designer gráfico e essa criação já nasce imersa em imperativos, entre eles os constrangimentos impostos pela função comunicativa da publicação (expressa em seu projeto editorial), e leva muito em conta o preço do papel e dos processos de impressão, além da expectativa de rentabilidade da empresa, entre outros itens que pouco têm a ver com opções propriamente estéticas. Esses imperativos são levados em conta em todo o projeto gráfico, inclusive no espaço dedicado a ilustrações.

A finalidade máxima do projeto editorial está associada à clareza em relação à definição do público-alvo e da missão da publicação. Já o projeto gráfico traduz a missão da publicação através de recursos gráficos, lançando indicações a serem identificadas pelo público-alvo.

O perfil do leitor da publicação não é engessado; ao contrário, tende a mudar, acarretando em necessidades de mudança nos projetos gráfico e editorial. Esse perfil é relativamente identificável pelas pesquisas dos institutos como o Ipsos Marplan² e acompanhado de perto pelos executivos das editoras e pelos anunciantes.

Um exemplo claro de atualização de público-alvo é relatado por Marília Scalzo, no livro *Jornalismo de Revista* (2004), a respeito do reposicionamento no mercado feito pela revista *Capricho*, entre 1990 e 1992. Marília observa que revistas para adolescentes lidam com uma faixa etária que tem padrões de comportamento muito volúveis, o que deve ser levado em consideração no padrão visual e no texto da revista. Na década de 50, a revista *Capricho* se considerava *a revista da moça moderna*. Na década de 80, era uma revista para donas de casa jovens, românticas, leitoras de fotonovelas. Na década de 90, optou pela formulação *a revista da gatinha* (e depois esse slogan também foi abolido, por ter sido considerado datado). O conteúdo editorial, o vocabulário e o visual das revistas sinalizam o perfil do público alvo. A agenda da menina, carregada de elementos sobrepostos, era a referência visual do projeto gráfico da nova revista.

Vale também destacar aqui a importância das pautas, na rotina jornalística. O con-

² O Instituto Ipsos Marplan é uma empresa de pesquisa do país especializada em estudos de hábitos de mídia e consumo, utilizada pelo mercado publicitário como referência para o planejamento estratégico de mídia.

junto de pautas abordado por uma publicação e as respectivas abordagens desenham o perfil da sua missão.

A ilustração ocupa um lugar numa página impressa e a sua localização e dimensão fazem toda a diferença na sua significação. Um princípio conhecido da teoria da Gestalt é que não vemos partes isoladas, mas relações. Não temos sensações parciais, mas percepções globais de uma forma ou estrutura. A imagem e o texto são apreendidos num primeiro momento a partir de suas relações espaciais. O diretor de arte norte americano Jan White (2006), defende que o diretor de arte deve pensar como um editor de texto e o editor de texto deve pensar como um diretor de arte. O conteúdo a ser abordado pela pauta deve ser editado com os recursos do texto e das imagens e é nesse momento que se insere a opção por ilustrar, fotografar, desenvolver uma reflexão crítica ou um texto descritivo, para uma determinada matéria.

2.2 Política empresarial, mudanças de hábitos e projeto editorial

Em 1988, o preço do papel importado atingiu um pico que representava um valor 121,4% maior em relação ao preço praticado em 1974³. Em média, esse pico nunca mais abaixou. As conseqüências editoriais desse aumento foram sentidas mais amplamente nos anos 1990. As medidas emergenciais de corte de custos que foram adotadas naquela década incluíam a redução do número de cadernos, que passaram a comportar diferentes assuntos.

Ao mesmo tempo em que esse contexto econômico impôs aos projetos editoriais uma demanda de enxugamento, a televisão e a internet vêm provocando uma conhecida mudança de hábitos na recepção da informação. Os jovens estão expostos a uma variedade de mídias que disputam com o tempo que seria dedicado para o jornalismo impresso. Essa mudança de hábito foi bastante oportuna para os interesses de redução de custos das empresas editoriais.

Junto com a internet, um outro marco na história recente da imprensa sentido por Orlando também é do final dos anos 1980. Trata-se da proposta editorial do jornal *USA Today*, lançado em 1982 nos Estados Unidos, cuja filosofia – “don’t tell me, show me” – foi adotada como modelo por grande parte das publicações brasileiras. O jornal deixou de ser ter como missão principal o papel de ser um agente da notícia para ser um prestador de serviços. “Quando se descobriu que as pessoas não tinham tempo de ler jornal, tinham apenas meia horinha para ler, aquelas notícias enormes passaram a ser resumidas em pequenos gráficos. Esse foi o grande marco na mudança da imprensa”, avalia Orlando.

Em maio de 1984 a *Folha de S.Paulo* deu início à reformulação de seu projeto gráfico e editorial⁴, tendo como modelo a valorização do tratamento visual da informação proposta pelo *USA Today*.

José Arbex Jr (2001, p.141-142), que na época era jornalista da *Folha de S.Paulo*, afirma em seu livro *Showrnlismo – A Notícia como Espetáculo* que o objetivo da empresa, ao passar pelo vigoroso processo de cadernização, reforma gráfica e colorização, era transformar o jornal em uma “televisão impressa”, cuja implantação introduziu no Brasil uma lógica empresarial que a moderna imprensa capitalista já havia construído nos Estados Unidos e na Europa.

“O Projeto Folha, sinteticamente, significou a adoção do discurso-para-o-mercado como estratégia empresarial e editorial. Não se deveu a uma mera coincidência o fato de sua implantação ter acontecido ao longo dos anos 80, embora ele já estivesse em gestação desde os anos 70. Foi a década de expansão do neoliberalismo no cenário internacional, e de profundas transformações políticas no Brasil (1984 foi o ano das Diretas Já, momento em que a democratização do país exigia uma redefinição dos rumos que a imprensa nacional teria de adotar

3 Dados obtidos no site do Ipea - Instituto de pesquisa econômica aplicada – órgão do governo vinculado ao ministério do planejamento: <http://www.ipeadata.gov.br/ipeaweb.dll/ipeadata?163695765> pesquisa realizada no dia 03/10/2006.

4 É desse ano a implantação do *Manual de Redação da Folha de S.Paulo*.

após duas décadas de ditadura). (...)

Desde o início, o Projeto Folha caracterizava a notícia como mercadoria, destinada a gerar lucros. Essa perspectiva exigia, obviamente, o fim da ‘politização’ da redação, uma das características mais fortes do jornalismo até então praticado no Brasil.”

As linhas básicas definidas pelo Projeto Folha eram “jornalismo crítico, apartidário, moderno e pluralista”. Carlos Eduardo Lins da Silva (1988, p.92), na época secretário de redação do jornal, escreveu sobre a experiência de reformulação do jornal⁵, explicando que foi na versão de 1985/86 do Projeto Editorial da *Folha* que dois novos pilares foram acrescentados: serviço e didatismo. O trecho do projeto que se refere ao aspecto do didatismo é citado pelo autor:

“...é fundamental que os textos partam sempre do pressuposto de que o leitor não está familiarizado com o assunto e pode nunca ter lido sobre ele antes. Tudo deve ser explicado, escrito e detalhado – de forma concisa e exata, numa linguagem tanto coloquial e direta quanto possível (...) O didatismo deve estender-se também à disposição visual do que é editado. Precisamos consolidar e homogeneizar os recursos gráficos (...) A apreensão pelo leitor deve ser fácil, clara e rápida (...) A rigor, tudo o que puder ser dito sob a forma de quadro, mapa, gráfico ou tabela não deve ser dito sob a forma de texto”.

Vale notar que o texto se refere a quadros, mapas, gráficos e tabelas... e não às ilustrações com abordagens críticas. A ênfase ao tratamento visual do jornalismo foi documentada, nesse projeto de 1985/86, com finalidades didáticas e explicativas e não críticas.

Na versão do *Novo Manual da Redação da Folha* de 1992⁶, esse trecho final aparece no início do verbete “Arte”, seguido do seguinte comentário:

“A tendência do jornalismo é a utilização cada vez maior de artes, principalmente coloridas, que atraem mais o leitor do que o texto. É fundamental que as artes sejam cuidadosamente produzidas e revisadas. Uma arte nunca deve ser um texto disfarçado de arte. Arte é linguagem visual, informação visual. Seus textos são apenas complementos dessa informação, por isso devem ser antes de mais nada concisos. (1992, p.122)

A opção política da empresa, a crise econômica, o aumento do preço do papel e a mudança de costumes trazida pela internet teve como conseqüências os cadernos reduzidos, textos curtos, maior quantidade de pautas destinadas a serviços, muitas fotografias e redução drástica de reportagens investigativas. Orlando Pedroso⁷ observa que as pautas com grande número de páginas, de teor analítico, comuns na década de 1980, geravam maior necessidade de serem suavizadas com ilustrações. Além de ser um recurso expressivo que se prestava mais a acompanhar conteúdos reflexivos e críticos do que testemunhar fatos.

5 Baseado nessa experiência, Silva publicou *Mil Dias. Os bastidores da revolução em um grande jornal*.

6 A versão de 1992 é bastante representativa do período posterior aos trabalhos de Carlos e já em plena adoção do modelo americano de edição visual.

7 Essas informações foram obtidas no depoimento do ilustrador para essa pesquisa. 10/05/2005

É significativo, nesse contexto de esvaziamento de abordagens analíticas em detrimento da prestação de serviços, a crescente utilização de infográficos nos jornais e maior necessidade de soluções diagramáticas para a informação e menos críticas. Os espaços dedicados à crítica, literatura e filosofia, generosamente ilustrados, foram reduzidos, pois reduziram também a quantidade de cadernos.

Uma vez estabelecido o novo padrão, passou a ser cada vez mais difícil a reversão desse movimento. A opulência de espaços que a *Folha* destinava à ilustração em meados de 1990 não é a realidade dos dias de hoje. As ilustrações de Carlos Matuck chegavam a ocupar cerca de 40% da página, o que proporcionava rica expressão de texturas e sofisticação da diagramação, ressaltando a mancha cinza do texto como parte da imagem. O ilustrador podia interferir na diagramação da página e exercitar um raciocínio gráfico.

O novo projeto editorial e gráfico da *Folha* de 2007 reduziu ainda mais o já exíguo espaço para análises conjunturais e eliminou boa parte das ilustrações críticas e todas as vinhetas do projeto anteriormente em vigor. Muitas das ilustrações que permaneceram são limitadas a espaços modulares e apenas eventualmente há experimentação na diagramação, em cadernos como *Folhateen*, *Turismo* e *Folhinha*. Segundo Orlando, hoje a *Folha* é um jornal excessivamente modulado, com espaços pré-determinados para o texto e para a ilustração. Essa tendência, na opinião do ilustrador, tem razões mais profundas, envolve a própria natureza do jornalismo e não se limita aos jornais:

“As revistas não são mais feitas para o leitor, são feitas para o anunciante e para o consumidor. O que os veículos fazem é essa ponte entre quem precisa vender e quem precisa comprar. Isso é uma deformação monstruosa do jornalismo. Se os ilustradores têm alguma coisa a ver com isso é exatamente estar no meio desse fogo cruzado e pouco poder para determinar mudanças que poderiam vir a acontecer” (Orlando, depoimento).

Orlando avalia que há uma grande lacuna entre a informação, a análise da informação e a imagem da informação. Observa que até os anos 1990 os ilustradores eram chamados à redação para resolverem uma página. Era comum o ilustrador sentar com o diagramador, riscar a página, sugerir a forma como o título deveria entrar ou a forma de recortar o texto. Depois disso, passaram a ser relegados a um tapa-buraco, conta Orlando.

“Esta semana mesmo eu fiz uma capa para a *Vejinha* porque as fotos que chegaram eram horríveis. O cara não planeja a ilustração, ele vê que as fotos estão ruins e daí encomenda a ilustração. Isso é ruim para o jornalismo, para a cultura visual das pessoas e evidentemente é péssimo para o mercado de ilustração”.

O trabalho do ilustrador deve envolver também a solução em relação à pauta, mas, segundo Orlando, esse tipo de trabalho está ficando cada vez mais raro. Com frequência, editores de texto pautam os ilustradores, sem a formação adequada para a elaboração de soluções plásticas.

“Normalmente são idéias muito primárias, muito literais. Eu procuro abstrair e normalmente entrego uma outra coisa que acho que deveria ser. Correndo, às vezes, o risco do cara falar que tinha pedido outra coisa. Isso é que eu acho muito ruim para a formação dos jovens artistas. O ilustrador deveria ser pago para ter uma idéia, fornecer uma solução para aquela página. A partir do momento em que ele é brifado, passa a ser apenas o executor daquela idéia. Isso não tem sentido. O cara passa a ser um artefinalista e não um ilustrador no sentido primeiro da palavra”.

Na mídia impressa atual, a decisão em relação à diagramação da página cabe ao editor do caderno, ao diretor de arte ou ao diagramador e, em última instância, também ao projeto editorial, ideológico e gráfico da publicação. Com exceção de cadernos de cultura e literatura, onde há mais chances de encontrarmos mais versatilidade no projeto gráfico, geralmente o ilustrador recebe a informação da dimensão e localização de sua ilustração (quase sempre pré-determinada pelo projeto gráfico) e pouco tem a fazer com relação a esses imperativos.

2.3 Recursos, espaços e prazos

Dimensão dos originais

A introdução do computador nas editorias de arte dos jornais e revistas aconteceu nos meados da década de 1990. Orlando, que já tinha seu trabalho consolidado, relata que uma conseqüência desse fato foi a redução da dimensão dos originais.

Os desenhos que fazia para a *Folha de S. Paulo* antes da década de 1980 eram de diferentes tamanhos e materiais. Eram fotografados no estúdio do jornal, sem impedimento de dimensão. A introdução dos computadores acarretou na dificuldade de realizar originais em grandes formatos, pois seria necessário que o próprio ilustrador providenciasse a fotografia de seu trabalho. As redações ou os estúdios dos ilustradores dispõem de escâneres tamanho A4, o que constitui uma limitação evidente em termos de gestualidade e textura e conseqüente busca por novos recursos expressivos ajustáveis a essa dimensão.

Para recuperar essa gestualidade, Orlando exercita a pintura em proporções maiores, com tinta acrílica ou técnicas mistas, no seu atelier de final de semana e busca aproveitar as descobertas proporcionadas pelas pesquisas plásticas menos comprometidas com o trabalho editorial.

Figura 2.1 – Diferença de escala entre o papel A4, utilizado por Orlando nas ilustrações de jornal, e o papel kraft usado nas pinturas mostradas na exposição *Uns Desenhos*, de 2007.

Papel A4
21 X 29,7 cm



Papel kraft
60 X 90 cm

Dessa experiência, resultou a seguinte avaliação a respeito do condicionamento que uma mídia pode provocar num sujeito: “No papel, a incorporação do acidente é mais comum. No computador, tudo dá para arrumar. A pós-produção é maior do que a concepção”. O padrão A-4 não é adequado para gestos grandes e pinceladas, o que limita muito a expressão. São necessárias soluções mais contidas, avalia. “Quando eu volto a desenhar grande eu recupero essas coisas” (Orlando, depoimento).

Como parte dessas experimentações em formatos maiores e diversidade de recursos, Orlando realizou no ano de 1997 uma exposição intitulada *Como o Diabo Gosta*, com trabalhos nas dimensões 0,70m x 1,0m e 0,70m x 0,50m. Também produziu recentemente uma série de pinturas de grandes dimensões (0,60m x 0,90m) feitas com tinta acrílica sobre papel kraft, expostas na galeria Caligraphia em março de 2007 com o título *Uns Desenhos* (figura 2.1). Essa abrangência de soluções plásticas experimentada em seu ateliê, nos finais de semana, alimenta o trabalho sintético do estúdio do “dia útil”.

Se por um lado a restrição de dimensões acarretou na contenção nos recursos de textura e gestualidade, essa mesma restrição contribuiu para o aprimoramento do traço sintético de Orlando, característico do seu estilo e reconhecido por seus colegas e seu público. O desenho feito a caneta, escaneado e colorido com o auxílio do Photoshop, tem a agilidade de uma notícia fresca.

Espaço de trabalho e prazo

Muito provavelmente pelo fato de o trabalho de Carlos Matuck para a *Folha* ter sido destinado ao caderno de Letras, que era semanal e portanto tinha um fechamento com prazo mais estendido em relação ao caderno de política, as ilustrações foram realizadas em sua própria casa, mesmo antes da internet se estabelecer nas redações, o que facilitava para ele a pesquisa em sua biblioteca, rica de referências iconográficas.

O caderno saía aos sábados. O texto era entregue na sua casa no início da noite de terça-feira e o prazo para entregar a ilustração era na quinta-feira de manhã. A disponibilidade de toda a quarta-feira para elaborar a ilustração possibilitava um ritmo de trabalho que permitia o exercício de muitas testagens e manipulações de imagens.

Nenhum editor de arte, em momento algum, entrou em contato com ele durante esse período para qualquer tipo de interferência ou mesmo avaliação de seu trabalho. Carlos observa que essa interlocução seria bem vinda, mas não aconteceu:

“Eu gostaria que tivesse acontecido, mas era impossível, pois era um descabelamento e era justamente nesse ritmo que eu não queria estar, pois eu preferia me descabelar sozinho. Hoje eu penso: puxa, será que o editor gostava e dava mais espaço para isso? Até hoje eu não sei quem é que diagramava. Depois de um certo tempo passaram para a última página... devem

ter gostado.” (Carlos Matuck, depoimento⁸)

Nessa mesma época, Orlando, que era ilustrador fixo da casa, tinha o compromisso de passar no jornal no horário do fechamento para fazer um ou dois desenhos. Conta que na década de 1980 não havia horário certo de fechamento.

“A coisa mais legal de um jornal é a urgência. Diferente de uma revista, de um livro, que as vezes te dá dois meses de prazo. O que eu mais gosto é da adrenalina de ter que resolver rápido. As vezes o texto chega as quatro e meia, cinco da tarde, e tem que estar lá as 20hs.”

Não havia internet e o envio de matérias e fotos eram sujeitos a atrasos freqüentes. Foi nesse ambiente, jornalístico por excelência, que Orlando foi formado.

“Acontecia de ter de resolver em cima da hora, num buraco, no próprio past-up, com a canetinha. Essa é a característica de um tipo de desenhista. Tem caras que adoram pegar livro que tenha 4 meses para fazer. Eu sou incapaz. Gosto da urgência.”

O ilustrador Carval comenta sobre a relação que o ilustrador estabelece entre o tempo e a expressão num depoimento para a tese de Gilmar Adolfo Hermes (2005, p. 242):

“A matéria chega por volta das 18:30min... a configuração da página, se é cor, e o tamanho, vai ser determinado perto de 19:20min, e eu preciso estar com tudo pronto até às 20h. Eu não posso cometer o erro de atrasar o fechamento, porque vai atrasar a impressão, distribuição, quer dizer, industrialmente é muito complicado. Então, a gente trabalha no fio da navalha, tanto em termos de linguagem, como em termos de tempo”.

O velho ditado das redações – “matéria boa é matéria no tamanho e no prazo” – vale também para as ilustrações. A qualidade da produção está diretamente relacionada com a emergência do prazo e requer agilidade do ilustrador. A escassez de tempo é um fator sempre presente no processo criativo de ilustrações destinadas à imprensa. Esse contundente imperativo remete à observação de que toda criação se dá através de um processo tensivo, mesmo as mais radicais experiências artísticas.

“O tecido do percurso criador é feito de relações de tensão, como se fosse sua musculatura. Pólos opostos de naturezas diversas agem dialeticamente um sobre o outro, mantendo o processo em ação” (SALLES, 1998, p.62).

No caso específico das ilustrações jornalísticas, vimos as imposições do projeto político, editorial e gráfico da empresa, mas a urgência talvez seja um fator restritivo ainda mais contundente, agindo no processo criativo. No processo industrial de produção de informação, a pressa não é inimiga, mas sim uma *exigência* da produção.

⁸ Depoimento do ilustrador para essa pesquisa. 15/09/2003

2.4 Computadores e Internet

Em meados da década de 1990, a internet passou a ser utilizada em larga escala. A possibilidade de transferência de dados digitais proporcionou a mudança do parque gráfico da empresa Folha da Manhã S/A para Tamboré e o rígido controle dos horários de fechamento.

Em 1995, Orlando passou a trabalhar em estúdio próprio e mandar seu trabalho pela web. Em seu espaço o ilustrador desfruta de privacidade e acesso a seu banco de pesquisa. Avalia que a situação é mais confortável, pois não precisa interromper o trabalho para ir até o prédio da Folha, além de ter condições de trabalhar assistindo simultaneamente noticiários da TV. Por outro lado, lamenta o fato de ser cada vez mais raro o ambiente de redação onde as pessoas estão discutindo os fatos.

A convivência diária do ilustrador com a redação conferia a ele um papel muito mais ativo na edição de arte do jornal. Muitas vezes a página era pensada junto com o diretor de arte, numa concepção global. O afastamento físico do ilustrador da redação do jornal vem produzindo uma nova geração de ilustradores que nunca tiveram contato direto com os jornalistas. Orlando teme que isso possa acarretar um distanciamento e desconhecimento da cultura do jornalismo por parte dos novos ilustradores, pois a riqueza de experiência proporcionada pela convivência vem sendo perdida.

“O computador igualou os desenhos”

A rotina de trabalho gera um método, depura o estilo e também lança a sombra da repetição. Ferramentas digitais são facilitadoras e ampliam os recursos expressivos, mas também podem domesticar os procedimentos.

Orlando avalia que quando o computador surgiu, nos meados dos anos 90, todo mundo usava as mesmas ferramentas e os mesmos recursos, como degradês, por exemplo, resultando em trabalhos muito parecidos. Depois da exploração inicial, alguns ilustradores conseguiram se diferenciar e chegaram a resultados com maior identidade. O computador possibilita uma praticidade inquestionável, avalia Orlando. Mas aos poucos, a falta do desenho foi sentida, o que o levou a procura manter sempre presente e vivo em seu trabalho. “Não sei mexer em mais do que seis comandos no Photoshop.” Procuo achar um diferencial para o meu trabalho, dentro da mesmice.”

A impressão de que, com o advento do computador, as ilustrações para a imprensa ficaram todas muito parecidas, remete-nos às ponderações de Vilém Flusser, ao se referir às limitações da mediação tecnológica, que fazem do usuário um funcionário da máquina, um operador de aparelhos que lida com as funções programadas sem se dar conta delas. A capacidade de invenção estaria restrita a um conjunto de possibilidades restritas, dadas *a priori*

(no caso estudado por Flusser, o aparelho fotográfico, nos casos estudados nesse trabalho, dadas pelos softwares gráficos).

Segundo Flusser, as potencialidades contidas no programa dos aparelhos devem exceder à capacidade do funcionário para esgotá-las. Aparelhos imprimem na superfície simbólica modelos previamente inscritos. As produções simbólicas mediadas por aparelhos seriam então apenas atualizações de suas potencialidades. As escolhas do funcionário são limitadas pelo número de categorias programadas na construção do aparelho.

Arlindo Machado (2007, p.49) comenta a esse respeito:

“A repetição indiscriminada das mesmas possibilidades conduz inevitavelmente à *estereotipia*, ou seja, à homogeneidade e previsibilidade dos resultados. A multiplicação à nossa volta de modelos pré-fabricados, generalizados pelo software comercial, conduz a uma impressionante padronização das soluções, a uma uniformidade generalizada, quando não a uma absoluta impessoalidade, conforme se pode constatar em muitos encontros internacionais de artes eletrônicas, onde se tem a impressão de que tudo o que se exhibe foi feito pelo mesmo designer ou pela mesma empresa de comunicação. Se é natural e até mesmo desejável que uma máquina de lavar roupa repita sempre e invariavelmente a mesma operação técnica que é a de lavar roupas, não é todavia a mesma coisa que se espera de aparelhos destinados a intervir no imaginário, ou de máquinas semióticas cuja função básica é produzir bens simbólicos destinados à inteligência e à sensibilidade do homem. A estereotipia das máquinas e processos técnicos é, aliás, o principal desafio a ser vencido, na área da informática, talvez até mesmo o seu dramático limite, que se busca superar de todas as formas”.

A filosofia de Flusser propõe uma legítima reflexão a respeito das possibilidades de criação e liberdade, numa sociedade programada pela tecnologia. No entanto, há em sua posição uma ênfase na quase vitória do aparelho sobre o homem, embora ele admita a existência de brechas:

“Até que ponto conseguiu o fotógrafo apropriar-se da intenção do aparelho e submetê-la à sua própria? Que métodos utilizou? Astúcia, violência, truques? Até que ponto conseguiu o aparelho apropriar-se da intenção do fotógrafo e desviá-la para os propósitos nele programados? Responder a tais perguntas é ter os critérios para julgá-la. As fotografias ‘melhores’ seriam aquelas que evidenciam a vitória da intenção do fotógrafo sobre o aparelho: a vitória do homem sobre o aparelho. Forçoso é constatar que, embora existam tais fotografias, o universo fotográfico demonstra até que ponto o aparelho já consegue desviar os propósitos programados para os fins programados.” (FLUSSER, 2002, p. 42, 43)

Machado (2001) observa um ponto de vista diferente em relação a essa questão nas colocações de Couchot, ao analisar casos em que artistas trabalham com programas comerciais e colocam o computador sob seu domínio, utilizando procedimentos híbridos ou trabalhando no sentido de desprogramação da máquina.

A referência a procedimentos híbridos é fundamental, pois leva em consideração um aspecto que não foi levantado por Flusser: o processo criativo é um sistema aberto que não é circunscrito à máquina. Embora as máquinas induzam fortemente os usuários às facilidades de suas rotinas, nenhuma delas é um sistema fechado e auto-suficiente (nem mesmo a má-

quina fotográfica, objeto de análise de Flusser). Experiências híbridas resultam em sistemas abertos e mobilizam os desejos de expressão humana que desafiam os engenheiros a criarem e transformarem as máquinas. As “categorias programadas na construção do aparelho” não são uma prisão de onde o usuário não tem condições de sair.

O desejo de criar e dar expressão à sensibilidade de seu próprio tempo é o motor que transforma os aparelhos. Considerar que a tecnologia restringe a criação pode configurar uma posição similar (embora com o sinal oposto) àquela rejeitada por Smith and Marx em *Does Technology Drive History?*. Afinal, se é discutível que a pílula tenha produzido a revolução sexual, seria igualmente discutível afirmar que o computador destruiu a criatividade.

Orlando Pedroso diagnosticou a homogeneidade das produções e buscou reforçar a presença de seu desenho, como estratégia para se diferenciar. Ao optar pelo desenho a caneta que posteriormente é escaneado, colorizado e texturizado no computador, o ilustrador escolheu deixar uma etapa de seu processo com as marcas gestuais de seu traço. Ao escanear um desenho, digitaliza-se também os índices deixados pelas intenções do corpo. Onde traçamos, nesse caso, o limite entre a produção mediada por aparelhos ou pelo corpo, mediada pela caneta?

Algumas providências tomadas pelos ilustradores para oxigenar seus respectivos trabalhos curiosamente se afastam dos recursos digitais e buscam no ambiente analógico a oportunidade de reciclagem. É o caso de Samuel Casal.

Em meados de 2004, Samuel⁹ se sentia tão seguro em relação ao seu traço e à forma de desenhar com vetores que sentiu necessidade de experimentar a “falta de controle” sobre o resultado e a experiência de encontrar novamente os acidentes. A partir da insistência dos amigos desenhistas, que avaliavam que os seus desenhos pareciam xilogravuras, inscreveu-se em um curso. Em pouco tempo já participava de uma exposição em Porto Alegre, com suas gravuras em linóleo. Também com essa produção, editou um livro independente, que faz referência à linguagem do cordel, num estilo expressionista.

Examinemos as representações de dois porcos, feitas por Samuel em linóleo e em programa vetorial (figura 2.2), e seu comentário sobre os dois trabalhos.

“O porco de linóleo é mais autêntico, pois é mais acidental. Eu tenho menos controle sobre ele. Tu olha e diz que eles são muito parecidos e eu acho que eles são muito diferentes. Eu não conseguiria jamais chegar no mesmo lugar. Na gravura, não é possível alternar camadas de branco com preto. Minhas gravuras são a desconstrução do meu desenho em vetor”. (Samuel, depoimento).

Assim como Orlando encontra na pintura em formatos maiores novos paradigmas para seu trabalho, Samuel buscou na gravura em linóleo uma maneira de desconstruir as camadas de formas vetoriais. Como ele explica, essas camadas podem se sobrepor, claras e

⁹ Depoimento do ilustrador para a pesquisa. 27/11/2005.

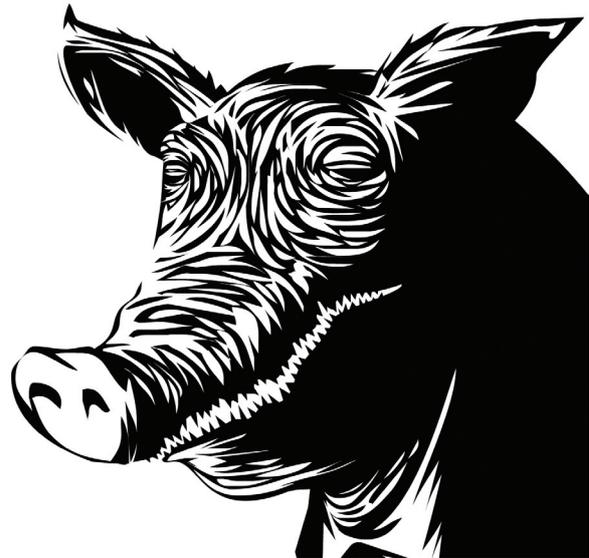


Figura 2.2 – Figura de porco, feita por Samuel Casal em linóleo (acima) e programa vetorial (à direita, no alto). No linóleo, a luz é construída pelos sulcos. No computador, ao contrário, Samuel optou por estruturar o desenho com linhas vetoriais feitas à mão livre (ao lado) para depois adicionar a sombra.



escuras, o que é impossível na gravura em linóleo (que ao retirar matéria, cria o branco). O impedimento real colocado pelo novo suporte lhe serve como porta expressiva, pois o obriga a encontrar outras soluções, não trilhadas, que alimentam o seu trabalho.

Essa experiência significativa, relatada de forma tão clara por Samuel, remete-nos ao comentário de Peter Burke e Asa Briggs (2004, p.17):

“Ao se introduzirem novas mídias, as mais antigas não são abandonadas, mas ambas coexistem e interagem. Com o surgimento das publicações, os manuscritos continuaram sendo importantes assim como os livros e o rádio na idade da televisão. A mídia deve ser vista como um sistema, um sistema em contínua mudança, no qual elementos diversos desempenham papéis de maior ou menor destaque.”

Uma antiga mídia, a gravura em linóleo, é experimentada por um jovem que aprendeu a desenhar diretamente com o mouse e essa experiência lhe serviu para reencontrar o desafio, na sua relação com o gesto das mãos, na força e movimento envolvidos na manipulação de cada ferramenta – mouse e goivas –, nas diferentes ordens de sobreposição entre o claro e o escuro e nas descobertas expressivas decorrentes da falta de controle sobre o novo suporte. Para Samuel, uma mídia não exclui as demais. O livre acesso a antigos recursos lhe proporcionou esse diálogo profícuo, e renovou o entendimento das possibilidades do vetor como elemento expressivo.

Chico Homem de Melo (2003, p.38), no artigo *Impressões Digitais*, que escreveu para o seu livro *Os desafios do Design e outros textos sobre o design gráfico*, comenta sobre o grande perigo do absolutismo da linguagem digital, defendendo que a prática permanente do maior leque possível de outras linguagens é o grande antídoto.

“O efeito deletério do computador é resultante de sua tendência quase incontrolável a se estabelecer como único e exclusivo sistema gerador de linguagem gráfica. Lembrando novamente que qualquer linguagem permite que se fale algumas coisas e impede que se fale outras, é preciso ter claro que o computador também impõe uma maneira de pensar, que pode acabar eliminando outras formas de expressão.

Contra esse perigo, só há uma saída: todas! Isso mesmo, contra a vocação para o absolutismo próprio da linguagem digital, o grande antídoto é a prática constante da mais ampla gama de linguagens possível. Essa receita vale especialmente para o período de formação do futuro designer, no qual a prática do computador deve caminhar paralela à prática do desenho com grafite, da aquarela, da xilogravura, da colagem ou da pintura a dedo. Mas vale também para o cotidiano profissional. Sim, nenhum designer está imune aos perigos da hegemonia de um sistema único de pensamento. Cultivar outras atividades de produção visual, distintas do computador, é uma boa estratégia para oxigenar sua prática profissional”.

Compartilhamos da opinião de Chico Homem de Melo na sua proposta de que o incentivo às práticas híbridas, onde se inclui o resgate de velhas mídias, é uma resposta aos temores levantados por Flusser. A linguagem não pode ser engessada pelos atrativos de quaisquer ferramentas, sejam elas digitais ou analógicas. Toda ferramenta proporciona novos recursos expressivos e cognitivos e deixa de proporcionar outros. Assim como a mente funciona através de estruturas híbridas, a produção de linguagem também se constitui em um sistema aberto e híbrido, que cria necessidades de novas ferramentas.

Capítulo 3

Processos Construtivos

Capítulo 3 – Processos Construtivos

“Ilustrar é emprestar-se. Como o médium, que empresta sua pessoa para pessoas que deixam de ser pessoas, o desenhista também empresta a sua, para que o texto – um fantasma, um rastro de uma pessoa – se materialize, assombrando e iluminando – mais e mais pessoas”. Spacca

Vimos que as circunstâncias industriais em torno da produção das ilustrações, em grande medida, agem sobre o espaço de representação como diretrizes com as quais o ilustrador lida. São imposições tão pungentes que marcaram essa pesquisa em torno do conflito entre o exercício de liberdade e experimentação e os imperativos envolvidos na produção.

Processos criativos de ilustradores se dirigem a um público amplo, o que pressupõe um diálogo com a tradição gráfica e um posicionamento em relação à experimentação e ao clichê. O exame do trabalho em construção coloca-nos diante dos vínculos entre essas escolhas e os vestígios da ação do ilustrador na intenção de selecionar e combinar os recursos do código.

Os aspectos técnicos, cognitivos e comunicativos da produção de mensagens visuais gráficas foram temas do livro de Manfredo Massironi (1982, p.89). Nessa obra, o autor observa que o trabalho do desenhador envolve a escolha entre a ênfase e a exclusão das informações visuais, tendo sempre como referência a finalidade da figuração.

Massironi propõe uma imagem que consideramos nuclear para essa pesquisa: um desenhador se movendo numa corda suspensa, entre a **ênfase e a exclusão**, equilibrado por dois contrapesos: a **vastidão perceptiva**, de um lado, e a **finalidade da figuração**, do outro. As escolhas do desenhador são determinadas pelo tipo de informação que se quer dar, e pela comunicação que se deseja estabelecer. O **fim comunicativo-informativo** que preside as intenções do emissor de uma mensagem gráfica contribui para determinar as **escolhas** estruturais dos meios de desenho. A construção de mensagens visuais envolve decisões sobre omissão de detalhes desnecessários e escolhas de características reveladoras, de modo a não haver ambigüidade em relação à sua finalidade comunicativa¹.

“Neste jogo de perdas fica qualquer coisa de irredutível que é o nó da comunicação (...). Mas como o emissor carrega a forma apresentada de significado e intenções comunicativas e que mantém constante o nível de conteúdo do objeto mensagem, o receptor, por sua vez, preenche com conteúdos os vazios que o processo de leitura lhe fez necessariamente descurar” (MASSIRONI, 1982, p.88)

¹ É claro que a ambigüidade pode ser ela própria uma finalidade comunicativa.

Função Comunicativa

A principal função comunicativa das ilustrações é chamar a atenção do leitor e re-metê-lo para a leitura do texto verbal, através da apresentação visual do tema abordado. Ao fisgar aquele que folheia a publicação a se deter por um instante, a ilustração antecipa o tema tratado pelo texto, dialoga com o título, convida para a leitura. Daí a necessidade de essa mensagem não sucumbir às pressões industriais e se esvaziar em clichês: ela precisa surpreender.

Na ilustração concorrem três funções de linguagem: a poética, a referencial e a conativa. Ao se estruturar nesse território limítrofe, a ilustração jornalística pertence também à região de contorno impreciso entre a comunicação e a arte.

A função referencial lida com a transmissão legível da informação, o que resulta na intenção de estruturá-la de maneira definida, clara, transparente, sem ambigüidade. Mas a ilustração na imprensa diferencia-se da ilustração dos compêndios didáticos, uma vez que não tem a abordagem descritiva como função principal. A função referencial é presente na sua estrutura à medida que cabe a ela apontar para um referente que lhe é externo, o tema da pauta.

A função conativa também participa dessa estrutura, por conta do aspecto persuasivo e argumentativo desse tipo de mensagem. Vimos como esse aspecto é presente em diferentes produções ao longo da história da imprensa. Há, nessas mensagens, um apelo para a leitura e para o posicionamento diante do tema.

A ilustração, portanto, não é auto-referente, mas freqüentemente aponta para o referente de maneira poética. Na função poética, a mensagem se volta para si própria e coloca em evidência as características inerentes da própria mensagem. Como define Jakobson (2003), a função poética é a “projeção do eixo paradigmático no eixo sintagmático”, o que acarreta uma ação de ruptura em relação ao automatismo perceptivo.

Se não for interessante e relevante, a mensagem perde a sua função comunicativa, não passa de um clichê. O que marca o clichê é a escassez de significado, o simulacro, as formas fixas de comunicação que transportam pensamentos fraturados e dessimbolizados (TOGNOLLI, 2001).

“Pelo clichê, o indivíduo se afasta da interação social desejável graças ao emprego de palavras-chave, que ele usa sem pensar no que significam, e que ele recebe e repassa como uma moeda de mercado. A escassez de pensamento caracteriza o clichê.” (LORENZER apud TOGNOLLI, 2001, p.29)

São numerosos os jornais e informativos de empresas repletos de signos gráficos pré-fabricados. Diferente da mensagem “carregada de significado”, que caracteriza a linguagem poética, o clichê reduz a mensagem à função fática, com alto grau de redundância, cujo objetivo é apenas de contato: “testar o canal, prolongar, interromper ou reafirmar a comunicação,

não no sentido de, efetivamente, informar significados” (CHALHUB, 2004, 28).

Quando lidamos com processos criativos, estamos nos referindo a ações inteligentes, que atuam em torno da elaboração e transformação da linguagem e eficácia comunicativa e buscam evitar, portanto, o esvaziamento do código – o que é sempre uma resposta possível diante das pressões industriais. A invenção e o clichê, no contexto da comunicação de massa, são partes de um mesmo processo e não aparecem puros, mas num jogo de forças.

A proposta de lidar com processos criativos (mesmo numa produção que não se pauta prioritariamente pela função estética) pressupõe que a ação transformadora realizada atuou no sentido de condensamento de significados e venceu o clichê, mesmo levando-se em conta que toda comunicação exige um certo grau de redundância (inerente ao compartilhamento do código) e a depuração de um estilo também.

Mas o que acontece entre os infinitos estímulos da percepção e as soluções encontradas e destinadas à finalidade da figuração – as ilustrações impressas? Há nesse meio de campo um sujeito – o ilustrador, que realiza escolhas. É com seu repertório sensível que é determinado o enfoque a partir das escolhas dos elementos estruturais que constituem a mensagem, conduzidos pela finalidade comunicativa-informativa.

A análise de diferentes processos de trabalho, aquilo que é escolhido ou rejeitado por esse sujeito, as ênfases e exclusões, trazem à tona certas tendências recorrentes, tanto no campo estético como também no campo ético.

“Em toda a prática criadora há fios condutores relacionados à produção de uma obra específica que, por sua vez, atam a obra daquele criador, como um todo. São princípios envoltos pela aura da singularidade do artista; estamos, portanto, no campo da unicidade de cada indivíduo. São gostos e crenças que regem o seu modo de ação: um projeto pessoal, singular e único.” (SALLES, 1998, p.37)

Não queremos dizer, com essa afirmação, que o sujeito que cria tem uma compreensão infalível de seus propósitos. É no exercício criativo que emergem os princípios direcionadores de um trabalho, o seu projeto poético.

“As tendências poéticas vão se definindo ao longo de percurso: são leis em estado de construção e transformação. Trata-se de um conjunto de princípios que colocam uma obra em criação específica e a obra de um artista como um todo em constante avaliação e julgamento”. (SALLES, 1998, p. 40)

O ambiente que envolve a produção de ilustrações é processado por esse sujeito criador, que, como vimos, realiza suas ações inserido num conjunto de relações sociais. Salles (2006, p.150) cita Canclini a respeito de sujeitos interculturais – não somente da cultura nativa, mas da variedade de repertórios simbólicos e modelos de comportamento que podem ser cruzados e combinados.

“Essa possibilidade de ser sujeito não aparece só como a capacidade criativa e de reação dos

indivíduos, mas depende também de direitos coletivos e controles sociais sobre a produção e circulação de informações e entretenimentos.”.

A multiplicidade de interações não envolve absoluto apagamento do sujeito, mas o seu descentramento. O próprio sujeito é múltiplo e a ação criativa não diz respeito a uma esfera privada, mas comunicativa. A criatividade ocorre ao longo do processo, no lugar onde as práticas interagem nos engajamentos, dificuldades e conflitos do sujeito, situadas no tempo e no espaço. (COLAPIETRO, 2003).

CrITÉRIOS para a apresentaÇão do material

O percurso criador é dinâmico e incerto. Suas idas e vindas não são garantias de acerto em relação àquilo que está sendo construído. Esboços, desenhos intermediários, retalhos de imagens que potencialmente poderiam ser usadas em alguma colagem, gaveta de carimbos ou arquivo de ilustrações já utilizadas são fragmentos de processo que, ao serem colocados em relação, indicam ações cognitivas de onde foram participantes nas idas e vindas em busca de uma configuração gráfica expressiva.

“Atos de rejeitar, adequar ou reaproveitar são permeados por critérios, que nos interessa conhecer, e refletem modos de desenvolvimento de pensamento, que nos instigam a compreender, descrever, nomear. Diante dessas ações múltiplas e diversas, fica bastante claro que lidamos com um tempo da criação artística em uma perspectiva não-linear.” (SALLES, 2006, p.23)

A elaboração de ilustrações envolve ações como organização de banco de dados, a elaboração de esboços, a escolha de ferramentas analógicas ou digitais, experimentações, formatações, deformações, fusões, deslocamentos, apropriações, colagens, a utilização das mais variadas texturas e arranjos cromáticos, a mobilização de diferentes referências culturais, configurações espaciais. Essas variadas ações serão apresentadas na primeira parte desse capítulo, intitulada *Procedimentos Criativos*.

“A originalidade da construção encontra-se na unicidade da transformação: as combinações são singulares. Os elementos selecionados já existiam, a inovação está no modo como são colocados juntos.” (Salles, 1998, p.88).

O que move essa ordem seletiva é a finalidade comunicativa da mensagem em questão. Nos casos analisados, as encomendas de trabalho ocorreram a partir do envio dos **textos** pelas editorias. Os textos são, portanto, documentos de processo das ilustrações. A análise das estratégias desempenhadas pelos ilustradores para criar vínculos com o texto e as distintas naturezas desses vínculos foi um aspecto do processo considerado muito relevante nesse trabalho.

O texto (ou a pauta) tem papel preponderante na condução das escolhas do ilustrador, pois a finalidade desse tipo de mensagem visual gráfica em processo de elaboração está diretamente relacionada com a forma como se estabelece a triangulação entre a imagem gráfica, o texto e o campo referencial comum a ambos os sistemas. Dada essa finalidade em jogo, coloca-se a necessidade de examinarmos os procedimentos criativos mobilizados em relação à criação dos vínculos com o texto e com o campo referencial comum, determinado pela pauta. Essa é a abordagem da segunda parte do capítulo, intitulado *Construção da Relação com o Texto*.

Os diferentes procedimentos envolvidos na construção dos vínculos com o texto e com o tema jornalístico tratado podem resultar em formas expressivas como metáforas, hipérboles, metonímias, sinédoques, ironias, emblemas – que estão longe de ser figuras apenas da linguagem verbal. Escolhas expressivas são resultado do posicionamento do ilustrador diante do texto e também diante do próprio terreno da linguagem visual, no sentido de quebrar com as expectativas e provocar estranhamento poético ou garantir o entendimento através de clichês. Essa é a abordagem da terceira parte do capítulo, intitulada *Campo Expressivo*.

Como foi exposto, as três partes desse capítulo envolvem um grau crescente de complexidade das relações implicadas no processo, pressupondo que os diferentes fatores expostos também participam das outras instâncias. Não temos a intenção de esgotar todos os recursos possíveis para a criação de ilustrações, apenas apontar aqueles que surgiram com maior evidência nos três casos analisados.

3.1 – Procedimentos encontrados no material analisado

Nessa primeira parte da apresentação do material, buscamos colocar em evidência as **ações** identificadas nos processos criativos dos ilustradores pesquisados. Trata-se de procedimentos de manipulação da matéria gráfica, que também podem ser considerados operações cognitivas.

Procedimentos construtivos são ações inteligentes, indicadores de ações mentais. São ações falíveis, com tendências incertas e indeterminadas, envolvendo complexas trocas. Sequências de gestos geram transformações e buscam a formatação da matéria gráfica. “Gestos construtores que, para sua eficácia, são, paradoxalmente, aliados a gestos destruidores: constrói-se à custa de destruições” (SALLES, 1998, p.27).

Essas operações, constituintes do movimento criador, serão apresentadas nesta primeira parte do capítulo de forma isolada, de maneira que permita a comparação entre as diferentes estratégias dos ilustradores em relação a elas.

Na segunda e terceira parte deste capítulo, essas ações serão relacionadas à finalidade das ilustrações, que no nosso entender está fortemente associada à necessidade de criação de vínculos com o texto.

Armazenar

No trabalho do ilustrador, a escassez de tempo e urgência do fechamento da publicação faz com que o repertório cultural, a organização do banco de dados e a agilidade na mobilização das informações necessárias ao projeto sejam essenciais ao trabalho. A maneira como cada ilustrador lida com esses fatores aponta para singularidades diretamente relacionadas com suas respectivas propostas estéticas.

Armazenar informações é um procedimento que ocorre em todo tipo de trabalho. Trata-se da necessidade de reunir provisões em estado bruto, que serão oportunamente acionadas e articuladas.

“O ato de armazenar, em geral, está sempre presente nos documentos de processo. No entanto, aquilo que é guardado e como é registrado varia de um processo para outro, até de um mesmo artista”. (SALLES, 1998, p. 18).

Orlando avalia que a formação familiar, as pessoas e situações que formaram o núcleo cultural e afetivo, tudo vai para alguma gaveta e a habilidade do ilustrador de imprensa consiste em abrir com rapidez as gavetas certas.

“O Glauco, por exemplo, é um cara que é capaz de perguntar “quem é esse Zé Dirceu”? Mas ele tem uma antena fenomenal; não é um cara que tem formação acadêmica, que estude, não é um cara que fica lendo. Ele pega uma coisa no ar, ele abre o jornal e sabe o que é o assun-

to, qual é a notícia, o que é importante. (...) O Spacca é o rei da cultura inútil. Ele lê uma *Superinteressante* e guarda todos aqueles dados – como é feito o carbono, a temperatura, as marés, tudo ele lembra. São coisas que ele vai pinçando depois, na hora de fazer o trabalho.”



Figura 3.1 – Gaveta de carimbos de Carlos Matuck.

A natureza do material armazenado revela em grande medida o projeto estético do ilustrador. Orlando tem no seu estúdio uma biblioteca com boas referências sobre artes gráficas e história da arte, desenha com a televisão ligada e se considera “viciado em notícias”. Carlos Matuck trabalhou intensamente com o seu arquivo iconográfico, formado pelos livros de gravuras antigas e catálogos antigos, livros de fotografias de celebridades ou de presos condenados, à beira da execução, e, sobretudo, seus carimbos (figura 3.1). Samuel Casal, que na ocasião do depoimento trabalhava no prédio do jornal e dispunha apenas de um computador para trabalhar, declarou que costuma eventualmente consultar o *Google Imagens*: “dou uma olhada e desenho de memória”. Tem nos arquivos de seu computador o seu próprio trabalho organizado e utiliza esporadicamente uma forma já construída num outro contexto.

O armazenamento de trabalhos em arquivos de computador e reutilização posterior é uma prática comum. Gilmar A. Hermes (2005, p. 331) conta que o ilustrador da *Folha de São Paulo*, Adolar, organizou um arquivo com cerca de 300 representações de políticos, para oportuna utilização na seção Painel, da editoria Brasil. Esse material é utilizado em situações em que o ilustrador dispõe de meia hora para criar uma ilustração com a representação de vários políticos juntos. O que é feito nesse tempo é uma montagem com os desenhos anteriores.

Emílio Damiani também deu um depoimento semelhante a Hermes (2005, p. 329), explicando que seus desenhos, que exigem muita precisão no acabamento, são armazenados (e com seus 25 anos de experiência o seu acervo conta com um repertório considerável).

“Como não tenho tempo hábil para resolvê-las, uma a uma, e esse tempo foi retirado pela questão industrial, eu reutilizo as ilustrações. Já fazia isso muito antes do negócio do computador ser implantado na linha industrial. (...) Xerocava, recortava e colava.”

Orlando relata que mantém um arquivo digital com ilustrações “frias”, que por algum motivo não foram impressas e que eventualmente podem servir. Mas na prática esse é um arquivo pouco utilizado.

Traçar

Talvez a esfera mais sutil da interpretação gráfica de um determinado conteúdo seja a anatomia do traço em si. Considerado por Massironi (1982, p.17) como técnica essencial e primária, recurso simples, mas intrinsecamente elástico, se adapta às mais variadas exigências e processos mentais.

“Qualquer objeto que trace um sinal em qualquer superfície; o homem pré-histórico que com uma pedra dura grava a rocha; o rapaz que com giz traça sinais no asfalto; o encarcerado que reconstrói um mundo de sinais na parede-diafragma que o separa do mundo exterior; (...) as centenas de desenhadores que percorreram as oficinas da França para traçarem as ilustrações da *Enciclopédia*; os pesquisadores de quase todas as disciplinas que, chegados a determinados limites nos próprios conhecimentos expressos pela palavra, encontram com um sinal não verbal a possibilidade de irem mais além...”

A diversidade funcional do desenho possibilita recursos que atendem às mais amplas necessidades de expressão e comunicação. Atributos como forte ou leve, seco, geométrico, orgânico, sintético, analítico, conferem à imagem visual gráfica qualidades adverbiais, pré-simbólicas, que não podem ser ignoradas.

O estado corporal sensório-motor que gerou o traço o carrega de significados. Nessa esfera, a mediação se dá entre o corpo e o lápis. O traço é rastro de gesto corporal e o mouse registra o movimento, mas não registra a tensão, não sulca o papel. As possibilidades de variação de espessura de um pincel, propostas pelos programas gráficos, podem ser controladas racionalmente, mas se afastam do gesto. É claro que a indústria já se deu conta disso e projetou mesas digitalizadoras com a intenção de se aproximar um pouco mais da gestualidade. Numa propaganda desse tipo de produto, na internet, consta a seguinte promessa: “A caneta sem fio da Graphire4 possui 512 níveis de sensibilidade à pressão, botões nas duas laterais e uma borracha embutida¹”. Ilustradores como Rogério Soud, Galvão, Cecília Esteves e Chica Monteiro não utilizam papel e desenharam diretamente em mesas digitalizadoras.

Nenhum dos ilustradores aqui estudados usa mesas digitalizadoras. Orlando prefere desenhar e escanear. Samuel descobriu que buscar recursos próprios das ferramentas digitais, sem tentar simular o analógico, é um caminho mais profícuo – experiência que vamos acompanhar mais adiante.

Texturizar

O termo “textura” (1982, p.26) é proveniente de “tecitura”. Configura a ação de tecer informações gráficas. Massironi explica que a textura se dá “quando o traço sobre o plano

1 http://www.cadritech.com.br/produtos/Wacom/Tablets_Wacom/tablets_wacom.html – pesquisa: 20/06/2007.

(sinal) se repete sempre igual a si mesmo, ou mudando em progressão sistemática, com intervalos regulares, ou ainda irregulares, mas sempre muito pequenos”. Como recurso comunicativo, esses sinais gráficos repetidos informam a respeito daquilo que se intenciona representar: a matéria, a luz, a localização espacial, a profundidade de campo.

Texturas remetem a sensações táteis, de natureza sinestésica. São microtopografias constituídas por repetição rítmica de elementos (FRANCIS, 1992). Pela sua natureza de trama, a textura pode ser um conjunto de linhas e também superfícies.

Cada criador gráfico constrói com a prática a sua paleta de texturas. Um recurso recorrente no trabalho de Samuel Casal, de grande expressividade gráfica, é a utilização de formas geométricas simples, como quadrados, círculos, repetidos e em diferentes tamanhos, preenchendo o campo visual. Na ilustração feita para um artigo sobre as escolhas de filmes candidatos ao Oscar, que analisaremos mais adiante, a adição de cifrões e estrelas na garrafa e fora dela informam sobre textura e luz, além do evidente conteúdo simbólico de dinheiro e fama (Figura 3.2).



Figura 3.2 – Detalhes de texturas dos trabalhos de Casal utilizando formas gráficas simples.

Vimos no capítulo anterior o comentário de Orlando a respeito da utilização de escaner tamanho A-4 reduzindo os recursos de pinceladas. No caso de Orlando, o computador acarretou também outros tipos de textura (figura 3.3).

Outro aspecto da linha de produção que aparece visivelmente na imagem impressa é a restrição de tamanho, imposta por projetos gráficos, que acarreta também em soluções mais sintéticas e menos texturizadas. As ilustrações realizadas por Carlos Matuck para a *Folha de S.Paulo*, na década de 1980, ocupavam quase metade da página impressa, e possibilitavam intenso aproveitamento expressivo das texturas. Essa riqueza de informações gráficas corre o risco de ser perdida, na medida em que os atuais projetos gráficos dos jornais destinam às ilustrações diminutos espaços modulares.

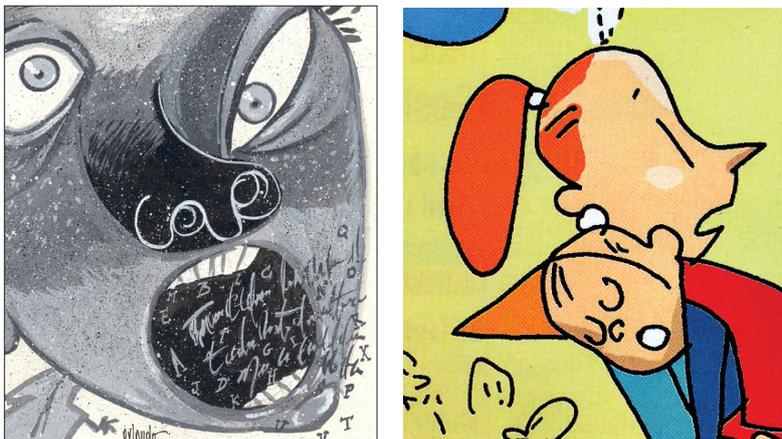


Figura 3.3 – Nesses detalhes de ilustrações de Orlando, o exemplo à esquerda é anterior à utilização de recursos digitais e o da direita é posterior. Nota-se a presença de pinceladas, grafismos e diversidade de texturas no primeiro caso e áreas mais homogêneas de cor, no segundo caso, marcando superfícies e planos.

Esboçar, rafear

Entre os ilustradores, é grande a variação de método em relação ao hábito de esboçar e lidar com o aspecto projetivo do trabalho. Para alguns, como Carlos Matuck, esse procedimento é indispensável para a testagem de hipóteses plásticas e exercício de raciocínio espacial.

A pauta *Entrevistas comprimem as últimas idéias de Paris*, ilustrada por Carlos Matuck, envolveu uma série de rafeas (figura 3.4). Trata de entrevistas realizadas pelo jornal *Le Monde* a intelectuais europeus, editadas numa coleção de livros. A resenha de Marcelo Coelho avalia a falta de talento de alguns deles, apontando que “rotundas trivialidades” foram proferidas, refletindo um ambiente intelectual em crise.

Uma profusão de estudos preparatórios foi realizada para tipificar os intelectuais e arranjar a disponibilidade geral dos elementos (figuras, balões, sombra e luz) no espaço representacional.

Diferentes representações dos intelectuais foram exploradas e depois reduzidas a três, na versão publicada. Com essa redução, criou-se foco e ritmo na figura de cada escritor e seus respectivos discursos. Em paralelo à testagem da organização espacial dos elementos, a pesquisa da tipificação se valeu de uma fotografia e estudo detalhado do rosto e dos gestos das mãos, com o cigarro como elemento recorrente.

Na versão impressa, as texturas e sombreado foram feitas com retícula *Letraset*, recurso gráfico típico dos anos 1980.

Nota-se aqui um movimento expansivo de investigação plástica, profusão, depuração e detalhamento, seguido de um movimento seletivo de escolha e organização espacial.

Desde o primeiro esboço, a fala dos intelectuais é representado por balões de História em Quadrinhos (HQ), e no lugar de textos, há imagens. No início do processo, os discursos eram representados por sinais de pontuação, com diversidade gráfica: estrelas, prédios, labirintos. Posteriormente, para compor os discursos dos intelectuais, foram utilizados os carimbo de um homem e de duas vacas. A organização espacial vertical, intercalando a figura do intelectual e o balão propõe uma ordem de leitura que ressalta a disparidade do terceiro discurso. O aspecto expressivo dessas escolhas será retomado na terceira parte deste capítulo.

Desenhar, escanear

Diferente de Carlos, Orlando afirma que detesta rafear. “Antes de passar a tinta eu faço só uma marcação. Eu não tenho muito rascunho”. O repertório internalizado dá respostas imediatas ao desafio em questão. Quase não há testagens em torno da estrutura geral da figuração, em seus esboços feitos no papel. As testagens ocorrem mais em relação à organização espacial dos elementos, com os desenhos já escaneados.

No trabalho diário para o jornal, num ritmo contínuo, intenso e com prazo apertado, os recursos materiais que utiliza não sofrem muita alteração.

O desenho no sulfite, depois de escaneado, vai para uma pilha em seu estúdio. É como se cada desenho fosse o capítulo anterior do próximo. Essa pilha de desenhos é um diário visual que dialoga diretamente com a natureza dos jornais, cujo assunto é a atmosfera contemporânea do país ou eventualmente do mundo. O traço sintético de Orlando é uma expressão da resposta imediata à notícia do dia. Esses desenhos ágeis, sem textura nem cor, são como uma marcação da estrutura da composição – esqueletos feitos para serem encarnados no computador.

Utilizando poucas ferramentas de Photoshop, Orlando acrescenta cor e textura. Geralmente a construção da cena e sua atmosfera são feitas com essas manchas de cor (figura 3.5).

“De vez em quando me dá na louca e eu uso crayon, caneta e escaneio, mas isso é raro, é quando tem um tempinho. E normalmente é quando eu sei que isso vai dar para fazer por uns quinze dias seguidos, não é um só. Mas normalmente eu uso computador. E dá para dar algumas falseadas, tem algumas coisas que eu faço, usando transparências, que as pessoas acham que é aquarela. Também é legal só usar o baldinho, dar um chapadão” (Orlando, depoimento).

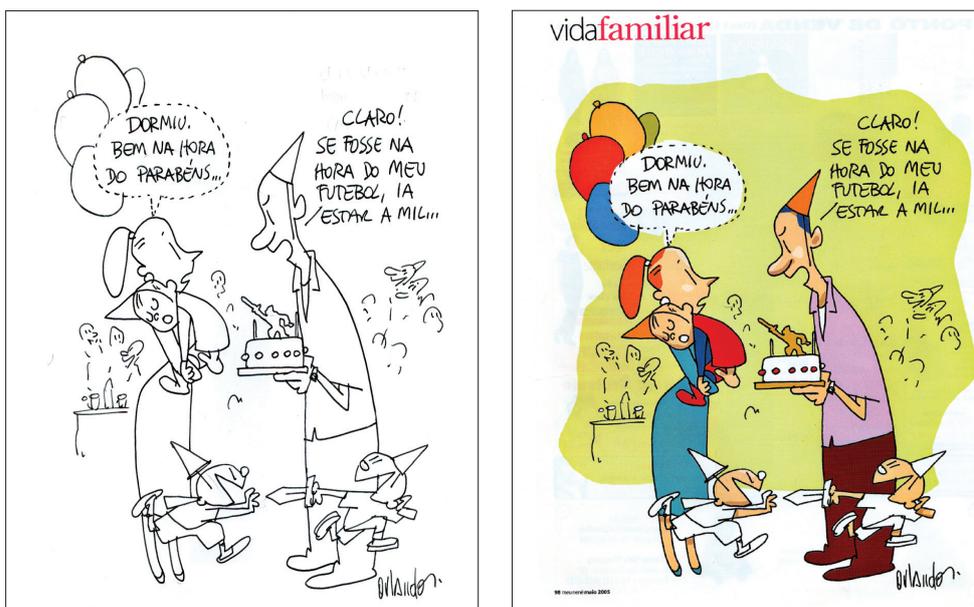


Figura 3.5 – Orlando, revista *Meu Nenê*, maio de 2005. Nesse trabalho, o desenho a caneta foi escaneado e a cor foi adicionada no computador, com o programa Photoshop. As cores são aplicadas em áreas uniformes.

Desenhos de observação de modelos vivos realizados na juventude foram significativos para internalizar a estrutura do corpo humano, avalia Orlando. Certas soluções plásticas que são típicas do seu traço (como o nariz de bolinha e os olhos feitos com dois traços) apareceram num contexto de muita prática diária, num processo de seleção que reconhecia e adotava certas soluções “que funcionavam”, descartando outras. As testagens e escolhas aparecem ao longo do tempo e o trabalho diário é processo para os próximos desenhos.

A análise da seqüência de desenhos no sulfite adicionados diariamente à pilha evidenciou recursos expressivos recorrentes, com variações de atmosferas e reconfigurações de idéias visuais em outros contextos. O que chama a atenção é a recorrência de representações de figuras humanas com gestos resignados, tema que será abordado na terceira parte desse capítulo. Embora Orlando declare que não gosta de rafear, podemos considerar que cada desenho dessa pilha é esboço para o próximo, o que evidencia a natureza inferencial do processo criador.

“Se a questão da continuidade em rede for levada às últimas conseqüências, pode-se ver cada obra como um rascunho ou concretização parcial desse grande projeto” (SALLES, 2006, p.127).

Sintetizar, analisar

Num conjunto de dados perceptivos trabalhados, criadores elegem níveis de detalhamento ou síntese. Escolhas que privilegiam a ênfase resultam em mensagens visuais mais analíticas. Escolhas que privilegiam a exclusão resultam em mensagens visuais mais sintéticas. Ao eleger diferentes níveis de detalhamento ou síntese, o ilustrador lida com dois procedimentos cognitivos diametralmente opostos, o que resulta em diferentes conteúdos expressivos.

“O Glauco tem um traço absolutamente simples, esquemático... o Henfil, por exemplo é um caso extremado, o cara tinha um rabisco que basicamente funcionava como veículo das idéias dele, a metralhadora que ele era. Ele tinha de ter um traço muito rápido, porque a idéia dele tinha urgência”. (Orlando, depoimento)

Ao agregar e compactar informações, a síntese evita redundâncias. O traço brejeiro de Orlando é oportuno para o conteúdo dos temas do dia, comentados na seção *Tendências e Debates*. O seu estilo sintético e prosaico está em sintonia com a proposta editorial da terceira página do jornal, que lida diariamente com conteúdos críticos e analíticos a respeito dos mais diferentes temas e pontos de vista em torno do Brasil contemporâneo e as implicações cotidianas que o debate da vida política se coloca sobre o cidadão.

Por outro lado, o detalhamento de texturas e contrastes de suportes das ilustrações de Carlos Matuck se ajustam à polissemia de significados dos textos literários e filosóficos.

Vetorizar

Samuel traça seu desenho diretamente no computador, utilizando o programa vetorial *FreeHand*. “Não tenho caderninho. Eu vou aos encontros de desenhistas, vejo todo mundo com seus cadernos e penso: tenho que comprar um laptop”. A experimentação e escolha equivalente aos rafeis do caderno de esboços acontece toda no ambiente digital.

“Tem gente que vê o meu portfólio e vem me pedir para fazer uma aquarela. Eu fico meio chocado. Não entendem que o meu desenho é digital, que eu não faço nem rascunho. Me pedem um rafe para aprovar. Não existe. Hoje eu brinco com os caras: se eu mandar um rafe você não vai querer. Às vezes eu monto o desenho a partir de um esquema. As pessoas acham que antes de eu desenhar eu faço várias tentativas. A maioria é na primeira, mesmo.” (Samuel Casal, depoimento)

A maneira como o desenho foi assimilado pelo ilustrador através dos programas gráficos vetoriais² merece atenção mais detida. Samuel trabalha com o programa gráfico *FreeHand* desde a sua primeira versão, de meados de 1993. Considera que foi com esse recurso que aprendeu a desenhar, no início, pressionado pelo prazo, e aos poucos, sentindo melhor domínio da ferramenta e capacidade de produzir linguagem, com diferencial. “Não dava tempo de desenhar na mão, eu desenhava direto no computador. Mas a produção era esse tipo de clichê de vetor. Dava para ver que era feito no computador.”

As primeiras tentativas foram desenhar no computador, com o mouse, da mesma maneira como desenhava no papel, tentando movimentar o pulso como no desenho livre. Mas não conseguiu. Passou então a experimentar formas geométricas simples, quadrados e círculos, na formatação da composição. Evitava utilizar a ferramenta *mão livre* que esse programa oferece, que na verdade desenha com o mouse. Preferiu ir de ponto em ponto e fazer a curva a partir dos nós. Mas esse método endurecia o desenho.

Começou então a jogar com as irregularidades a seu favor e tirar proveito dos acidentes, dos ruídos, das curvas não perfeitas (mais orgânicas, portanto), que a maioria das pessoas acham que não existem no computador. Percebeu que **os novos recursos digitais exigem outros procedimentos, e proporcionam outras soluções para a linguagem gráfica**. No desenho de vetor a mudança de uma curva muda toda a expressão.

“As pessoas até hoje não entendem que eu desenho com o mouse. Sugerem que eu compre um *tablet*. Eu até já tenho... mas não uso. O que eu faço é outra coisa. O cara que é mais gestual na hora de desenhar, precisa abrir o braço, entortar o papel. Tentar fazer a mesma coisa não dá”. (Samuel, depoimento).

Ao deixar de tentar reproduzir os movimentos do desenhar com lápis no computador,

² Uma imagem vetorial é feita por linhas dispostas num sistema de coordenadas cartesianas. As linhas vetoriais são passíveis de manipulação a partir de seus “nós”.

Samuel passou a **interpretar a ferramenta de outra maneira**. Faz uma mancha e sobrepõe formas fechadas vetoriais, como se fosse uma colagem.

“Eu comecei a compor os desenhos não do branco para o preto, mas do preto para o branco. Como a maneira negra, na gravura. Eu iniciava com manchas pretas e ia abrindo o branco. Porque o grande problema, usando só o free-hand, era o traço das coisas, que não me obedeciam. Então eu comecei a criar manchas e afinando cada vez mais.”

Modelar com vetores

No trabalho de Samuel, as formas vetoriais são sobrepostas como camadas de pineladas, modelam volumes e informam luz, cor e textura. O desenho não é feito a partir de linhas de contorno, mas por planos, manipulados a partir dos nós dos vetores, facilmente deformáveis. O processo de adição, exclusão, sobreposição e escolha acontece todo no ambiente digital.

“O processo imediato de um desenhista é ir fazendo as partes. Eu comecei a não fazer isso. Fui modelando, com a sobreposição. Dependendo do que eu for fazer eu não me preocupo com o acidente. É como se fosse o borrão na hora de pintar. Fica parecendo mais acidentado do que programado.” (Samuel, depoimento)

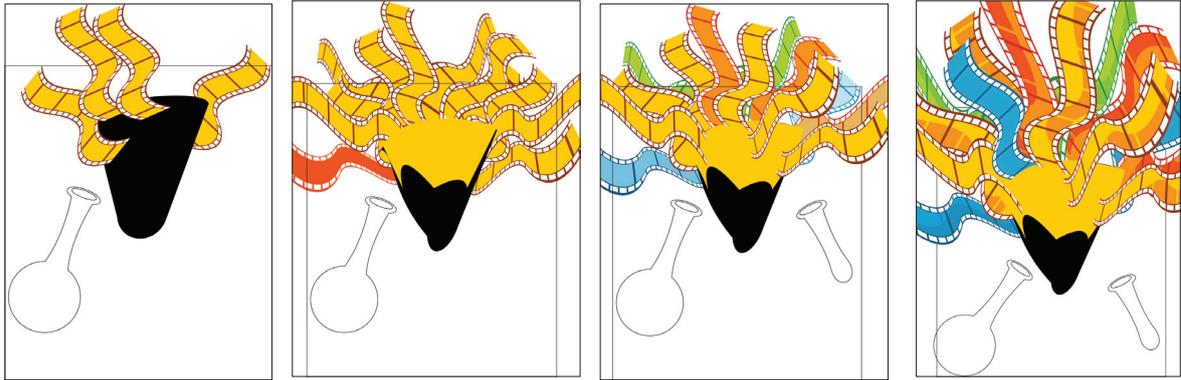
Nessas alturas, a ferramenta *mão livre* passou a ser mais utilizada. E confundiu mais as pessoas, sobre se o trabalho era feito no computador ou não. Embora Samuel expresse sua convicção na ausência de rafes, podemos considerar que eles estão presentes nas inúmeras camadas de formas vetoriais descritas por ele.

Samuel constrói formas complexas a partir de estruturas geométricas simples e na seqüência deforma e “amolece” essas figuras, conferindo-lhes aspecto mais orgânico. Esse procedimento nos remete aos antigos manuais de desenho e propostas de esquemas geométricos que estruturam posteriores camadas de desenho de formas orgânicas. A diferença é que, com os recursos digitais, a própria forma inicial é transformada.

Nos programas vetoriais, as estruturas são facilmente manipuláveis a partir dos seus “nós”, o que incentiva o recurso expressivo da deformação.

A pauta *O que ver: o primeiro guia de filmes que todo mundo vai comentar* (figura 3.6) trata dos ingredientes necessários para que uma produção cinematográfica tenha chances de ganhar o Oscar. Nesse caso, a repetição de uma mesma forma (um desenho de um filme cinematográfico no lugar do cabelo) ganha diversidade e configura uma grande cabeleira a partir da manipulação e diferenciação de cada um dos desenhos de celulóide/cabelo.

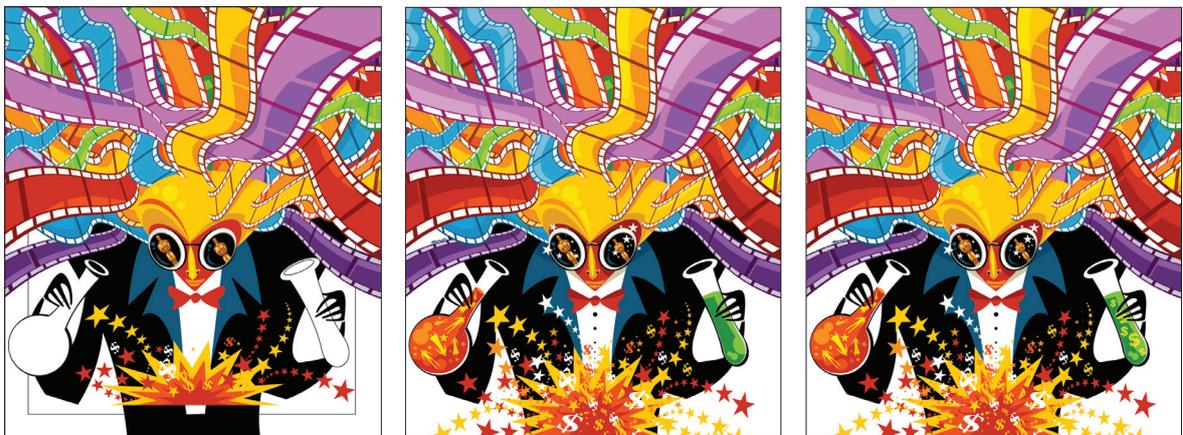
Figura 3.6 – Ilustração de Samuel para o artigo *O que ver: o primeiro guia de filmes que todo mundo vai comentar*.



Para compor o cabelo da figura, Samuel partiu de um desenho de celulóide de cinema, repetido como um carimbo.



As formas do cabelo/celulóide foram coloridas, sombreadas, deformadas, até comporem um emaranhado volumoso.



O corpo foi modelado a partir da adição do branco e subtração do preto. Elementos gráficos com conteúdos simbólicos foram adicionados (figuras humanas, estrelas, cifrões), indicando os ingredientes da receita para ganhar o Oscar.

O enquadramento final acentuou o efeito de expansão do cabelo e de localização do fogo. A experimentação cromática e a deformação são procedimentos que foram facilitados pelas ferramentas digitais.



Deformar

Vamos ver, no próximo exemplo, o recurso expressivo da deformação realizado com xérox, grades e anamorfozes, por Carlos Matuck.

Algumas ilustrações de Carlos Matuck para artigos e resenhas sobre escritores e filósofos, para o caderno de literatura da *Folha de S. Paulo*, são focadas na representação do personagem (geralmente facilitado pela menção ao seu nome no título) já encaminhasse o nosso olhar para o reconhecimento de sua obra. A deformação das figuras dos escritores e filósofos aproxima e funde com a sua obra.

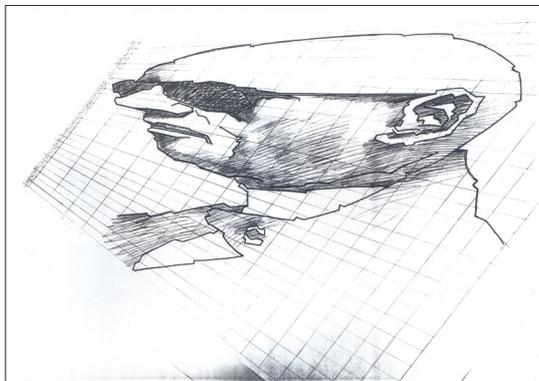
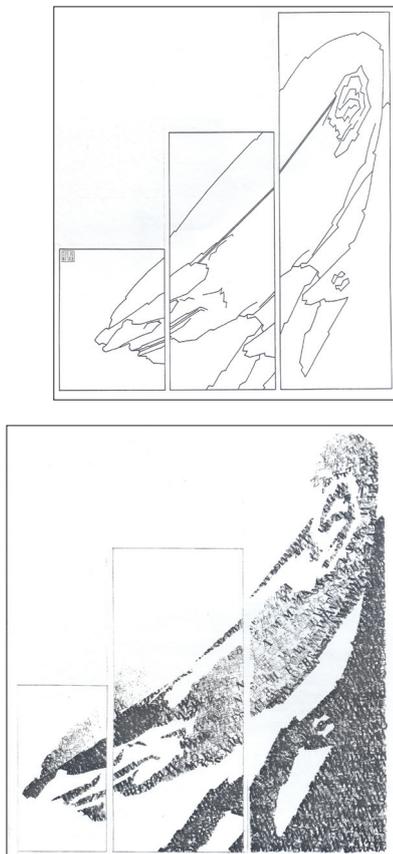


Figura 3.7 – Carlos Matuck, *Folha de S. Paulo*, 25/11/1989. Esboços para ilustração para artigo de Didier Eribon sobre Foucault.



letras FOLHA DE SAO PAULO

PRIMEIRA LEITURA

Jornalista escreve sobre a vida de Foucault

de São Paulo. O jornalista Didier Eribon, do "Novo Observador", é o autor de uma biografia de Michel Foucault, publicada em 1989. O livro, "O que resta da Foucault", é uma obra que se tornou um sucesso de vendas, de grande repercussão e que se tornou um ponto de partida para a reflexão sobre a vida do filósofo francês.

Em 1984, a vida de Foucault foi o tema de um artigo de Eribon no "Novo Observador". O texto, intitulado "O que resta da Foucault", foi publicado em 1989. O livro, "O que resta da Foucault", é uma obra que se tornou um sucesso de vendas, de grande repercussão e que se tornou um ponto de partida para a reflexão sobre a vida do filósofo francês.

Em 1984, a vida de Foucault foi o tema de um artigo de Eribon no "Novo Observador". O texto, intitulado "O que resta da Foucault", foi publicado em 1989. O livro, "O que resta da Foucault", é uma obra que se tornou um sucesso de vendas, de grande repercussão e que se tornou um ponto de partida para a reflexão sobre a vida do filósofo francês.

Em 1984, a vida de Foucault foi o tema de um artigo de Eribon no "Novo Observador". O texto, intitulado "O que resta da Foucault", foi publicado em 1989. O livro, "O que resta da Foucault", é uma obra que se tornou um sucesso de vendas, de grande repercussão e que se tornou um ponto de partida para a reflexão sobre a vida do filósofo francês.

É o caso da ilustração para o artigo de Didier Eribon, *Jornalista Escreve sobre a Vida de Foucault*, escrito por para a *Folha de S.Paulo* (figura 3.7). O autor do artigo sustenta que a obra do filósofo como um todo procura desvendar formas sutis de controle nas sociedades modernas e comenta sobre as circunstâncias em torno da publicação da conhecida obra de Foucault, *As Palavras e as Coisas*. Explica que nesse livro procura-se verificar “em que momento apareceu, na cultura ocidental, a interrogação sobre o homem como objeto de saber”.

Para esse trabalho, foi utilizada como referência visual uma fotografia de Foucault, para um estudo de sua tipologia. Num primeiro desenho, o perfil do escritor e suas características físicas (careca, óculos) foram evidenciados, sem exagero, embora a posição de perfil e a careca acentuem a impressão de cabeça grande, forma associada a inteligência.

Na seqüência, uma grade foi utilizada para **deformar** o retrato de Foucault, aumentando a impressão de cabeça grande e conferindo ao retrato do escritor uma expressividade mais atormentada. A utilização do recurso da grade para deformar é freqüente no trabalho de Carlos, inclusive nos seus murais.

Nesse caso, a grade e a anamorfose³ propõem um jogo entre a estrutura ortogonal e os seus limites até o limiar da subversão. A decupagem em três colunas acentuou a deformação, conferiu movimento e jogo visual de simultaneidade de pontos de vista, com planos de enquadramento fechados e ao mesmo tempo o plano aberto dos três retângulos somados.

Depois da deformação, foi criada uma nova versão com linha de contorno, decomposta em três colunas e alinhadas com as seis colunas do texto. Na seqüência, foi adicionada sombra com a textura de carimbos de letras. Unidades discretas de construção de sintagmas verbais, as letras são o conteúdo e ao mesmo tempo a textura e as sombras dessa “grande cabeça”. O elemento facilmente reconhecível, a letra carimbada, ganha dimensão simbólica. A estratégia de deslocamento do signo (letra) do seu lugar habitual, assim como as deformações, provocam estranhamento e desencadeiam movimentos associativos.

Devemos convir que seja um tanto pertinente para um desenho de um rosto de Foucault a inserção de um jogo visual envolvendo estrutura, limite, subversão e diversidade de ângulos. A grade estabelece um controle sobre a deformação da representação do homem, feito de letras (que fazem palavras e aqui fazem rostos). O pensamento de Foucault é conhecido pelas suas análises de “dispositivos de poder”, que são analisados como um conjunto multilinear, um novelo ou meada de diferentes naturezas que nos atravessa e envolve. Na obra de Foucault *As Palavras e as Coisas*, o autor “vê na monstruosidade uma espécie de ruído de fundo, o murmúrio incessante da natureza” (SODRÉ e PAIVA, p. 55).

A representação do rosto do filósofo deformado possibilita seu reconhecimento e também o estranhamento. O repertório cultural de Carlos é o seu diferencial. No lugar de um

3 O recurso da grade e sua deformação é também um indicador da passagem do ilustrador pela FAU USP, curso que, mesmo não tendo terminado, deixou sua marca através das anamorfoses tantas vezes proposta pelo trabalho de Regina Silveira, professora da faculdade.



Figura 3.9 – A fusão da silhueta da árvore com o rosto do demônio confere à figura uma aparência orgânica e cria uma relação de semelhança entre a silhueta da árvore e veias.



Fundir

Há no trabalho de Samuel Casal uma clara preocupação em criar imagens visuais com programa vetorial sem se limitar a formas rígidas e frias, marcadas por geometrismos excessivos.

Uma das estratégias desenvolvidas para “aquecer” esses desenhos é a fusão e a deformação de formas geométricas e formas orgânicas. A figura de um demônio para a ilustração de *O Poço e o Pêndulo*, de Edgar Allan Poe, que estudaremos mais adiante, foi realizada com a fusão de duas figuras – da árvore e do demônio – num exemplo de sobreposição de camadas digitais com transparência. Os galhos se integraram de tal maneira ao rosto do demônio que se amalgamaram numa forma só (figura 3.9).

Apropriar

Na ilustração de Carlos para o artigo *Sennet faz de NY a capital do século* (*Folha de S.Paulo*, 26 de agosto de 1989), a elaborada composição foi realizada a partir da utilização de cinco carimbos e nenhum desenho (figura 3.10). Alguns deles foram comprados prontos, outros mandados fazer a partir de desenhos retirados de catálogos antigos.

A utilização da imagem carimbada – uma apropriação de antigos clichês e resignificação num outro contexto expressivo – é um procedimento muito presente no trabalho de Carlos Matuck. A reutilização de signos gráficos em diferentes ordenações é também parte importante da poética de seu trabalho.

As imagens carimbadas dos prédios foram ampliadas e reduzidas inúmeras vezes (com xérox) e organizadas de uma maneira que dão impressão de grande metrópole. A imagem carimbada de dois homens foi duplicada e disposta no primeiro plano, lado a lado, compondo um grupo horizontal, contracenando com a massa vertical dos prédios.

Essa ilustração também serve como exemplo de articulação do espaço. O livro trata da cidade de Nova York como paradigma da sociedade contemporânea, considerando que a questão central da cidade moderna é a “neutralização das diferenças” no espaço público e analisa as relações entre o poder e o espaço urbano.



Figura 3.10 – Carlos Matuck, Folha de S.Paulo, 26/8/1989. Carimbos utilizados na ilustração para o artigo Sennett faz de NY a capital do século.



Figura 3.11 – *Teatro Municipal*, recorte com grafite de Carlos Matuck e Júlio Barreto

“A rede (grid) do século 19 era horizontal; a rede do século 20 é vertical; é o arranha-céu e seus poderes de neutralidade se estendendo para além da paisagem americana. (...) À rede vertical faltam definições e de localização e encerramento significativos.” (...) Na construção das cidades em rede, os americanos agiram como em seus conflitos com os índios, pela “eliminação da presença do outro estranho, no lugar da colonização. Ao invés de estabelecer o significado do lugar, o controle operava através da percepção do lugar como neutro.”

A opção pela verticalidade que ocupa a página inteira e contraste entre a amplidão vertical dos prédios e pequenez dos seres humanos reforça a abordagem do autor, que trata da verticalidade da metrópole novaiorquina como forma de não-contato. A sobreposição das figuras dos prédios em tamanhos menores na medida em que ocupam o espaço superior e a combinação entre as diferentes dimensões e formatos proporciona um jogo visual onde às vezes se apresentam diminutas profundidades de campo, e é permitido adentrar pelo espaço representacional tridimensional, ou nos jogam de volta para a planura quadriculada das grades formadas pelas grandes superfícies dos prédios.

Esses carimbos de edifícios, utilizados em 1989, nos remetem aos trabalhos de recorte de grafite que Carlos comercializa atualmente, com a marca *Damar*, em sociedade com o colega grafiteiro Júlio Barreto. Muitos dos estêncils utilizam as imagens dos carimbos. Outros são meticulosos recortes de desenhos de prédios históricos da cidade de São Paulo, como o teatro municipal (figura 3.11).



Figura 3.12 – *Joaquim, Mário e Afonso*, mural para a 18ª Bienal de São Paulo, 1985, por Carlos Matuck

No texto de apresentação para uma exposição de grafite na *Casa das Rosas*, Carlos conta que a partir do encontro com Alex Vallauri, os carimbos e figuras de HQ que usavam em seus trabalhos passaram a ser ampliadas e aplicadas através de máscaras nas paredes das ruas. Inicialmente, os espaços da cidade eram marcados com imagens de leitura rápida, jogando com sua variação (espacial, cromática, textural); depois, as imagens passaram a se combinar em personagens e cenas; por fim, cenas inteiras eram antes concebidas, criando-se as máscaras necessárias para a sua realização. Nas últimas pichações, o processo de criação tornava-se cada vez mais similar ao de um mural. Esse movimento resultou no trabalho *Joaquim, Mário e Afonso* (figura 3.12), apresentado na 18ª. Bienal de São Paulo, em 1985, ao lado do trabalho de Vallauri, *A Rainha do Frango Assado*.

“A repetição de motivos repropõe as interações de meus trabalhos com carimbos; o sintetismo dos traços retoma, em suas áreas chapadas e contornos nítidos, o despojamento das histórias em quadrinhos; o corte dos estênceis repensa os recortes de minhas colagens; as texturas produzidas a mão livre com jatos de spray ressitua as de minha pesquisa com papéis marmorizados. Também na iconografia, os grafites de ambas as cenas recolocam imagens anteriores, como retratos, personagens de histórias em quadrinhos, figuras de carimbos e vinhetas, etc.” (Catálogo Geral da 18ª. Bienal de São Paulo, 1985, p.218)

O uso continuado das máscaras promoveu a experimentação dos recortes em outros materiais, além da utilização deles próprios, colados nos trabalhos, integrados à pintura da qual eram antes só o instrumento, inaugurando uma ampla série de combinações. Num muro da cidade, numa página de jornal ou num mural de galeria, signos gráficos sofrem deslocamentos e passam a pertencer a outro sistema de significação.

É o que podemos acompanhar nas inúmeras referências em torno do mural para o Sesc de Santos, realizado em 1986 (figura 3.13). Imagens gráficas de temas náuticos pesquisadas em HQs, carimbos e catálogos antigos foram apropriadas, utilizadas como referências para máscaras de grafite, e dispostas numa composição que tematiza a atmosfera portuária da cidade.

Os mesmos procedimentos de apropriação, deformação e deslocamento de significado utilizados na construção do mural para o Sesc reaparecem na elaboração de ilustrações. Um universo referencial de signos é transformado em favor de um novo sistema de significação (MARINHO, 1997, p. 35).

Marinho propõe que para se configurar o procedimento da apropriação é preciso que o universo abordado configure-se como um sistema autônomo, que é transformado em elemento constituidor de um outro sistema.

Esse é o jogo criativo que permeia os signos em rotação do trabalho de Carlos. Os signos preservam traços de seu discurso original e ao mesmo tempo são contaminados pelas novas circunstâncias onde são inseridos. Um discurso fresco é organizado a partir da combinação de fragmentos de um mundo industrializado e obsoleto.

Figura 3.13 – Carlos Matuck, mural feito para o Sesc de Santos, 1986. A obra foi criada a partir da apropriação de imagens de catálogos antigos e histórias em quadrinhos.

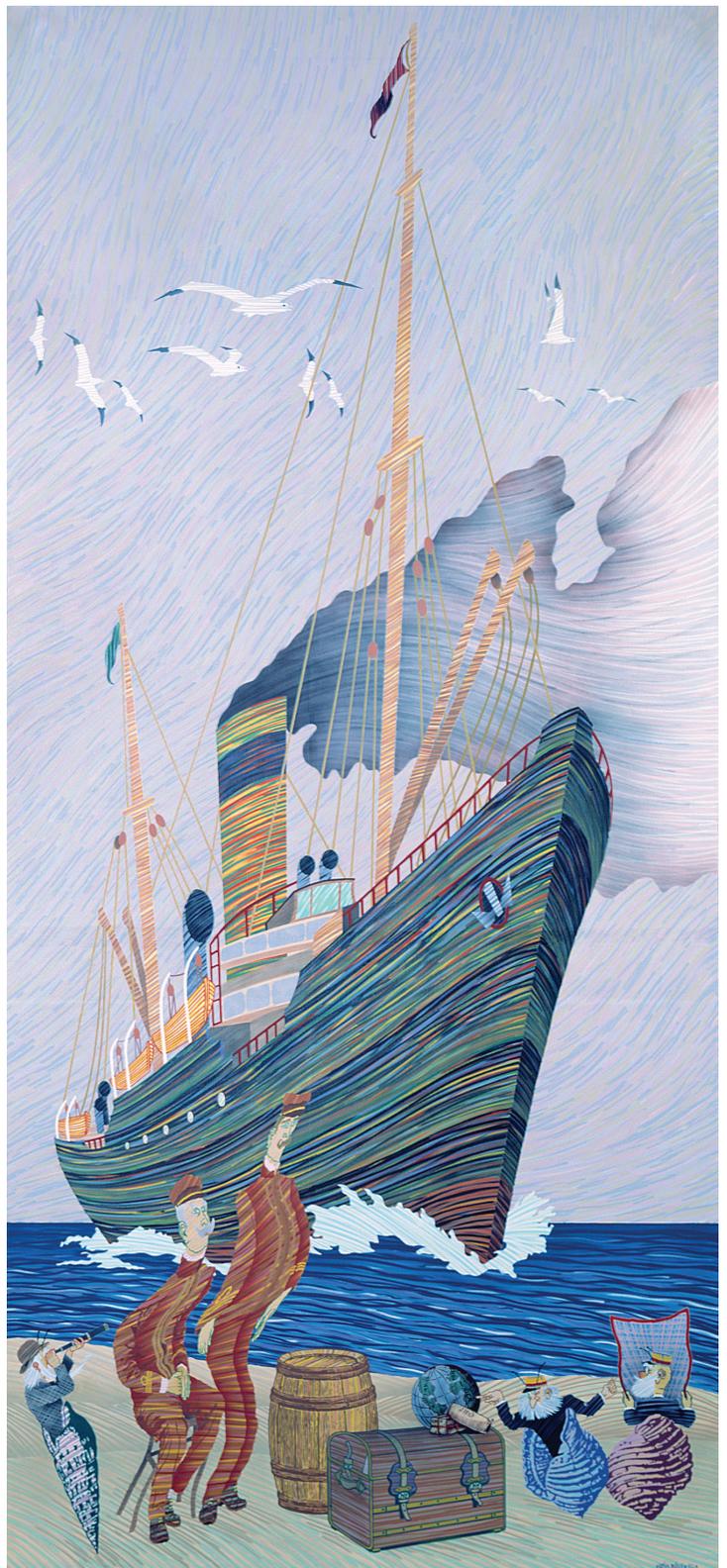
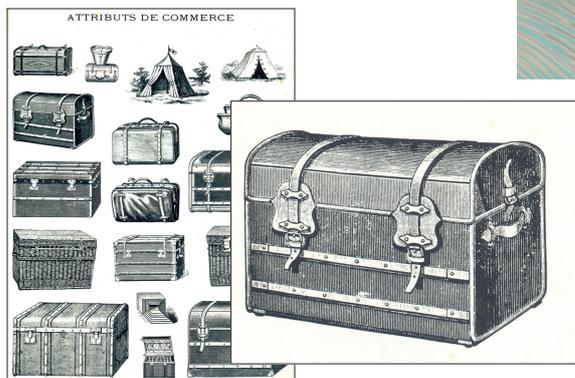
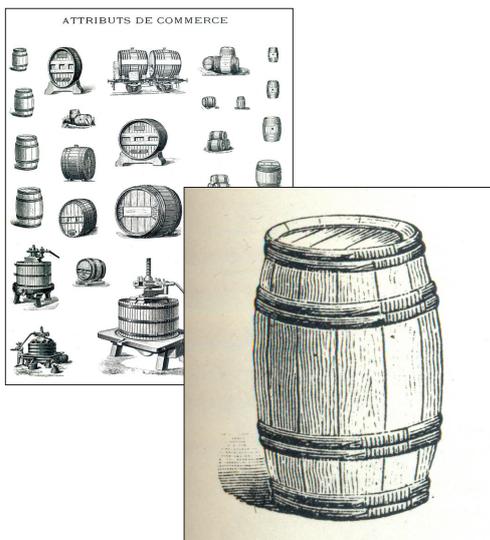
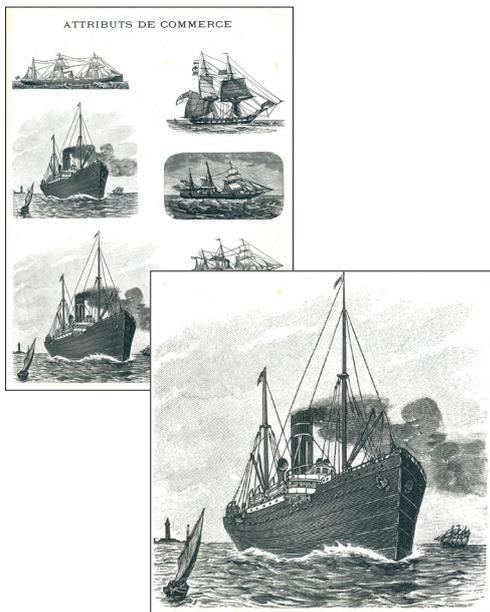




Figura 3.14 – Detalhe do processo de criação da ilustração para o artigo *O que ver: o primeiro guia de filmes que todo mundo vai comentar*.

Deslocar

O gesto criativo, nas artes plásticas, é traduzido

“na forma como a tinta se encontra espalhada sobre o tecido ou papel, nos contornos que assume a pedra após sofrer investidas do cizel, na chapa que é riscada com a ponta seca ou buril. Mas ele se atualiza também no deslocamento de um objeto, ou na intervenção no espaço, delimitado por paredes ou não”. (MARINHO: 1997, p.36).

Na ilustração de Samuel sobre os ingredientes para o Oscar, uma fotografia da estatueta, emblema inequívoco da cerimônia, foi **apropriada**, reduzida e posicionada num primeiro momento como se estivesse sendo despejada do balão e depois **deslocada** (num tamanho diminuto) para o interior dos olhos do feiticeiro.

Nota-se aqui que o deslocamento do signo – estatueta do Oscar – da boca da garrafa para o olho do mágico mudou radicalmente a construção de sentido da figuração. Disposta junto ao desenho do líquido, indicava que era ingrediente da poção. Transportada para o interior dos olhos, passou a indicar a ambição do personagem, ou seja, o objetivo da poção e não o seu ingrediente (figura 3.14).

Fica evidente nesse exemplo que a organização espacial dos elementos é também uma organização de ordem semântica. A ação que desloca os elementos gráficos no plano de representação é uma ação que transforma a estrutura semântica da mensagem, em busca de uma melhor eficácia comunicativa.

Recortar e Colar

Não é a cola que faz a colagem.
Max Ernst

Na década de 1980, anterior à disseminação do computador, o recurso da colagem foi muito utilizado entre ilustradores, junto com a manipulação de imagem realizada com xérox, e o trabalho de Carlos é um exemplo disso. Na ilustração para o artigo de Gianni Celati na *Folha de S.Paulo* (figura 3.15), o ilustrador se apropriou da figura feminina de uma pintura japonesa e, através da substituição e adição de elementos gráficos, compôs a nova figura. A mão da mulher passou a segurar um telefone, que lança um discurso sobre a cidade, e a padronagem de seu quimono foi trocada por outra estampa, formada por carimbos da vasta coleção mantida por Carlos, remetendo a aspectos do conto reproduzido na página do jornal.

Atualmente, com a proliferação da utilização de programas gráficos como o Photoshop, o FreeHand ou o Illustrator, as camadas de imagem (que até a década de 1990 costumavam ser realizadas com a operação manual da colagem) passaram a ser realizadas com o auxílio do computador. Aqueles que desenvolveram esses programas gráficos não ignoraram

letras

2 de setembro de 1989

FOHMA DE S. PAULO

PRIMEIRA LEITURA

Meu tio descobre a existência das línguas estrangeiras

GIANNI CELATI

Meu tio percebeu que um homem não apenas é um homem, mas também é um cidadão de alguma cidade e que a cidade é um espaço de vida e de cultura. Meu tio percebeu que um homem não apenas é um homem, mas também é um cidadão de alguma cidade e que a cidade é um espaço de vida e de cultura.

Quem é Gianni Celati

Gianni Celati nasceu em 1939, em Vigonza, Itália. É escritor, tradutor e crítico literário. Seu trabalho é marcado por uma linguagem experimental e uma abordagem crítica da realidade.

Garota japonesa

Uma ilustração de uma garota japonesa, criada por Carlos Matuck. A imagem é uma colagem que combina elementos tradicionais japoneses, como o quimono, com elementos modernos, como um telefone e uma cidade.



Figura 3.15— Carlos Matuck, *Folha de S. Paulo*, 2/9/1989. Reprodução de pintura e carimbos utilizados na ilustração para artigo de Gianni Celati.



a força expressiva da colagem e criaram ferramentas facilitadoras para a organização espacial estruturada em camadas.

O princípio da colagem é a utilização e descontextualização de materiais extrapictóricos ou extra-artísticos e a re-significação a partir da sua inserção em outro contexto, promovendo ruptura com a sintaxe tradicional.

Do ponto de vista expressivo, a colagem subverte a estrutura subordinada e propõe uma organização coordenada de elementos, num discurso paratático⁴, que lida com simultaneidades. Décio Pignatari (1977) considera a estrutura da parataxe como “galáxia que se organiza ao longo do eixo paradigmático, ou seja, estrutura das justaposições igualitárias”. Diferencia da hipotaxe, que se estrutura ao longo do eixo sintagmático, como “o mundo das hierarquias presidido pela lógica”. E propõe o termo “paramorfismo”⁵, mais abrangente, para caracterizar a figura de retórica estruturada no eixo da similaridade.

A colagem proporciona o encontro de realidades distintas, pois contém, simultaneamente, diferentes camadas de imagem e gera um conteúdo diferente da soma de seus componentes. A ruptura de natureza sintática é também uma ruptura de ordem semântica. Elementos de natureza distinta se encontram e podem construir um significado de comunhão ou conflito (como propunha Eiseinstein).

Alberto Tassinari (2001, p. 43), analisa o papel da colagem como “um espaço disponível para a exposição de determinadas operações, que o espectador pode perceber ao olhar a obra”. O autor avalia que a colagem exige uma superfície pictórica receptível à operação, um espaço manuseável, condição que teve na arte moderna sua oportunidade, proporcionada pelo projeto antiperspectivo. Tassinari afirma que “um espaço receptível ao colar é um espaço receptível ao manusear, (...) apto a acolher operações as mais variadas”. O espaço manuseável ou “em obra” é considerado por Tassinari a compreensão essencial do espaço moderno. “O espaço moderno surge, desse modo, como um território do fazer, onde o feito pode mostrar-se ainda como que se fazendo.”

A produção modernista explicitava o território do fazer através do recurso da colagem, a produção contemporânea resgata e intensifica as articulações de planos de sentido de discursos paratáticos nas várias camadas dos programas gráficos. A colagem pode ser considerada a porta para as técnicas mistas e o multimeios, colocando mais uma vez em estado de fragilidade a pretensão por uma unidade clássica do mundo (ANA BARROS, 2001).

Em relação ao aspecto *manuseável* da colagem, as ferramentas digitais esvaziaram um recurso altamente expressivo, que é o contraste tátil. Kurt Schwitters, ao comentar sobre o seu trabalho *Merzbau* (instalação construída em sua casa na década de 1920), deu a seguinte explicação:

4 Parataxe: seqüência de frases justapostas sem conjunção coordenativa.

5 Para Pignatari, *paramorfismo* é a figura de linguagem que explora a expressividade de palavras que possuem semelhança fônica e diferença semântica. Considera que o termo “paramorfismo” dá conta de equivalências ocorridas em outras linguagens, diferentemente de paranomásia, baseada no nome.

Figura 3.16 – Orlando, *Folha de S.Paulo*, 17/7/2003. Ilustração para artigo de Contardo Calligaris



“O material é pouco importante. Essencial é o ato de dar forma. Por ser tão pouco importante, utilizo qualquer material e conciliando diferenças levo vantagem sobre a pintura feita exclusivamente com tinta a óleo, pois posso opor não apenas cor contra cor, linha contra linha, forma contra forma, mas também material contra material, por exemplo, madeira e estopa. A essa visão de mundo chamo Merz.”

Embora Schwitters reforce o aspecto da pouca importância do material, na mesma argumentação ele admite que houve um ganho expressivo ao opor estopa contra madeira, ampliando as possibilidades da pintura, que opõe linhas e cores. As expressões “conciliar” e “opor” diferenças são significativas para avaliarmos os diferentes graus de rupturas que o encontro de elementos distintos pode gerar, limitando-nos às artes gráficas.

Lev Manovich se refere às mídias digitais como gerenciadoras de mídias. É interessante observarmos que a sobreposição de camadas dos programas gráficos vem incentivando a utilização desses encontros entre diferentes mídias – fotografias, desenhos, gravuras, carimbos, dingbats – em composições híbridas. No entanto, ao serem digitalizadas as informações visuais, perdem-se os contrastes táteis, igualando o produto final a uma superfície em tela ou impressa. A produção gráfica digital, tal como é realizada no momento presente, exacerba o hibridismo entre as imagens visuais, sonoras e textuais em detrimento das informações táteis, gustativas e olfativas.

Na ilustração de Orlando para o texto de Calligaris, *Vidas em Quadrinhos*, o desenho de um super-herói descansando numa cadeira foi sobreposto à fotografia de uma rua movimentada (figura 3.16).

O artigo fala de uma cena presenciada em Manhattan, de uma banca que vende quadrinhos da Marvel e aluga um tabuleiro de xadrez para qualquer transeunte que deseje jogar, “à sombra das HQs”. A cena é comentada como “uma espécie de metáfora da tendência dominante da narrativa popular contemporânea”, onde o sucesso das narrativas de HQs fazem parte da estrutura nuclear de grande parte da narrativa cinematográfica.

“O fenômeno é uma fraqueza subjetiva moderna. A questão de quem somos e a que viemos está sempre em suspenso: depende do olhar dos outros, que nada garante. Nessa incerteza

permanente, por que encarar abismos enigmáticos do drama humano? Melhor sonhar com heróis que voltam sempre iguais a si mesmos. Afinal, tudo seria mais fácil se, em nossas vidas, tivéssemos a extraordinária e repetida consistência das personagens dos quadrinhos” (Calligaris, *Folha de S.Paulo*, 17/07/2003)

O super-herói, desenho de figura imaginária, contrasta com a fotografia da rua nova-iorquina (passível de ser identificada através dos signos: táxi amarelo, prédio avermelhado e árvores ordenadas), que representa “a vida real”.

A ilustração mostra um enorme Capitão América aguardando um oponente para o jogo, inclinando a mesa com sua força. E brinca com a ambigüidade que o título, *Vidas em Quadrinhos*, e o artigo sugerem: não se sabe onde termina a vida e onde inicia a representação.

Operacionalmente, uma fotografia de Nova Iorque foi apropriada, uma figura do capitão América foi desenhada e, com a utilização de Photoshop, o desenho foi sobreposto à fotografia e colorizado.

A sobreposição de realidades distintas – a fotografia de Nova Iorque e o desenho do super-herói – dizem respeito ao contraste da natureza das imagens que a ilustração representa, internas e externas à mente. Trata-se de uma representação da falta de contornos entre a imaginação e o mundo visível perceptivo, tema do artigo.

Testar a organização espacial com recursos digitais

Na ilustração de Orlando para a *Veja São Paulo* (figura 3.17), podemos acompanhar um processo de trabalho compositivo para uma pauta que foi encomendada às pressas pelo fato de as fotografias não terem sido boas o suficientes para a capa.

Cenas com muitos elementos não são a predileção desse ilustrador e o tema da pauta – parques da cidade – certamente exigia um plano mais geral do que fechado e com muitos elementos. Um desenho com uma cena panorâmica, feito numa folhas de sulfite A4, estrutura as linhas gerais da composição. Em outra folha foram desenhadas diferentes figuras, representando tipos isolados ou agrupados, distribuídos ao longo de páginas. Ao serem escaneadas, algumas figuras foram descartadas e outras incluídas e ajustadas na composição.

Percebe-se claramente que o critério para a localização da adição das novas figuras está diretamente relacionado à intenção de organização dos espaços vazios e cheios da composição, para a inclusão das informações textuais. O desenho de um balão foi disposto numa dimensão e localização adequado para conter a chamada da matéria e reforçar o ponto de vista aéreo da cena. O espaço segregado do balão cria um foco para a chamada da capa e contrasta com as três figuras que observam o balão perdido. O espaço homogêneo do gramado, sem figuras, facilita a legibilidade do texto e contrasta com o restante da composição, com vários elementos, indicando a diversidade de público e divertimentos dos parques. Não se

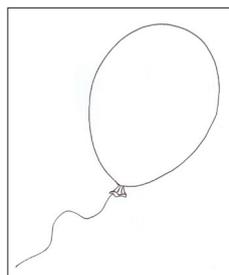
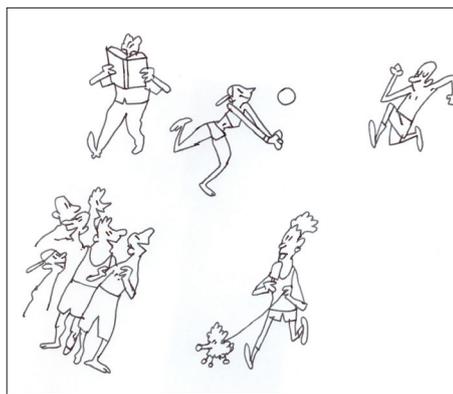
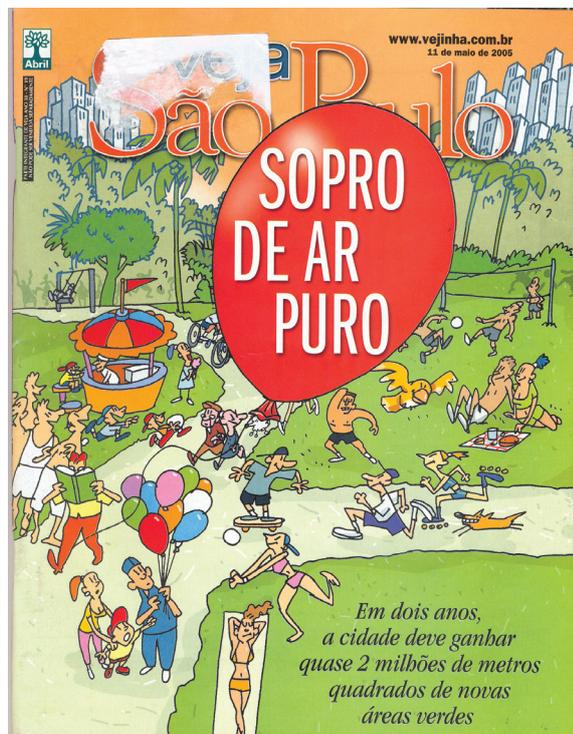


Figura 3.17 – Orlando, esboços para capa de *Veja São Paulo*, 11/5/2005, ano 38, nº 19. Na disposição final, os elementos foram agrupados e posicionados para conviver com o logotipo e os textos da capa.



trata, portanto, de uma ilustração “aproveitada” numa capa, mas de um desenho concebido e estruturado organicamente para conviver com os elementos necessários de uma capa de revista: logotipo da publicação e as chamadas.

Nesse exemplo, as testagens e escolhas das dimensões dos elementos, suas disposições e os arranjos cromáticos, assim como a inserção do texto no balão foram agilizados pelos recursos digitais e resultaram numa composição que propõe grande mobilidade ao olhar, coerente com o conteúdo dinâmico das atividades do parque.

Um outro caso de testagem de organização espacial é a ilustração de Samuel Casal para o conto de Edgard Allan Poe, *O Poço e o Pêndulo* (figura 3.18). Um homem narra a sua exploração por um calabouço onde inquisidores o atiraram. Imerso na escuridão e com um ar muito pesado, o narrador vai aos poucos tomando consciência do espaço onde está. Descobre numerosos ângulos na parede, a beirada de um poço, um pêndulo que desce aos poucos, ameaçador, ratos famintos, um chão de pedras, paredes de ferro em forma de losangos, com figuras de demônios. Depois de eliminado o perigo do pêndulo, o calor invade as paredes, e começam a fechar em torno do narrador, empurrando-o para o poço. Essa é a cena sobre a

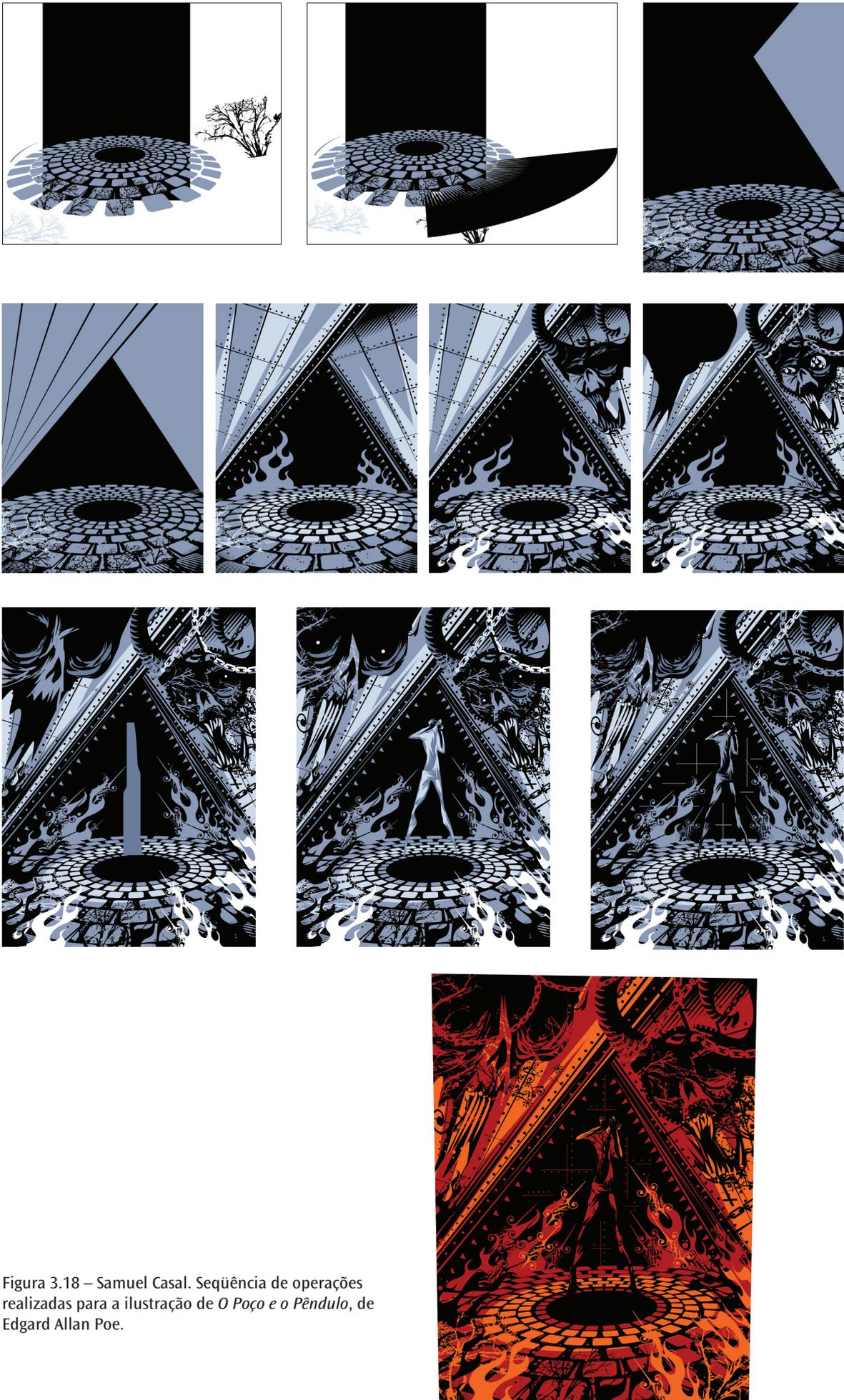


Figura 3.18 – Samuel Casal. Seqüência de operações realizadas para a ilustração de *O Poço e o Pêndulo*, de Edgard Allan Poe.

qual a ilustração foca⁶.

“Irreal! Bastava-me respirar para que me chegasse às narinas o vapor de ferros em brasa! Um cheiro sufocante invadia a prisão! Um brilho cada vez mais profundo se fixava nos olhos cravados em minha agonia! Um vermelho mais vivo estendia-se sobre aquelas pinturas horrorosas e sangrentas. Eu arquejava. Respirava com dificuldade. Não poderia haver dúvida quanto à intenção de meus verdugos, os mais implacáveis, os mais demoníacos de todos os homens! Afastei-me do metal incandescente colocando-me ao centro da cela. Ante a perspectiva da morte pelo fogo, que me aguardava, a idéia da frescura do poço chegou à minha alma como um bálsamo. (...) A cela, antes, era quadrada. Notava-se agora que dois de seus ângulos de ferro eram agudos, sendo os dois outros, por conseguinte, obtusos. (...) Num instante, a cela adquirira a forma de um losango. Como não pude compreender que era para o poço que o ferro em brasa me conduzia? (...) E cada vez o losango se aproximava mais, com uma rapidez que não me deixava tempo para pensar.”

A seqüência de etapas salvas por Samuel ao utilizar o programa vetorial *FreeHand* nos fornece oportunidade de acompanharmos os procedimentos de organização espacial, representação do espaço, da figura humana, adição de luz e texturas.

Podemos observar, nesse caso, a seguinte seqüência de operações:

- **Disposição de elementos:** silhueta de árvore, forma circular semelhante a um piso, fusão desses elementos, deslocamento de uma das silhuetas de árvore.
- **Adição** de uma forma semelhante a um pente, mas pontuda.
- **Expansão** da área que representa o piso.
- **Reorganização espacial.**
- **Ajustes de luz:** Recorte das sombras – jogo entre cinza e preto.
- **Adição de texturas** com aparência metálica. Acabamentos pontudos e fogo, acentuando o efeito de confinamento opressivo, pequenos círculos figurando parafusos, indicando que a caverna é de ferro.
- **Localização** da forma circular (representação da boca do poço) no centro e das paredes de ferro através de duas diagonais em torno, possibilitando associações com altares ou palcos. Ali foi disposta a figura do homem - primeiro apenas uma forma comprida e retangular, depois uma figura com gestos desesperados.
- **Adição de figuras** de demônios e muitos elementos pontudos e em forma de arabescos, acentuando a atmosfera de confinamento e opressão.
- **Adição e subtração** do branco (no olho dos demônios): ausência de luz.
- **Transformação** da composição geral com tonalidades frias, adicionando cores quentes.
- **Adição de cor:** a composição foi realizada na ordem: preto – cinza escuro – cin-

⁶ Embora esse exemplo tenha sido produzido para um livro de contos e não para jornais e revistas (objeto deste trabalho), sua análise foi incluída pois as etapas salvas são significativas para compreendermos os seus procedimentos criativos realizados pelo ilustrador e a maneira como utiliza as ferramentas digitais, que também ocorrem nas ilustrações de jornais.

za claro – branco – retirada do branco – adição de cores quentes. Samuel explica que a mancha cinza permite enxergar o tracejado do FreeHand, durante a execução do desenho. Por esse motivo toda a composição é feita a partir dos cinzas. Só no final é adicionada a cor.

A estratégia que vai do escuro para o claro é semelhante às operações das gravuras feitas na técnica de maneira negra, que iniciam com um aspecto geral muito escuro e vão “abrindo” a luz (segundo expressão de Samuel).

Configurar

Configurações do material visual não se separam daquilo que significam, afirma Arnheim. A forma visual é um entrelaçado de elementos simples em padrões complexos.

“A forma sempre ultrapassa a função prática das coisas encontrando em sua configuração as qualidades visuais como rotundidade ou agudeza, força ou fragilidade, harmonia ou discordância. Portanto são lidas simbolicamente como imagens da condição humana. (...) Toda configuração é semântica.” (ARNHEIM, 1998, p.90).

O conteúdo expressivo de uma imagem visual é fruto da organização espacial de seus elementos. As operações de deslocamento são de natureza semântica, implicam antes de tudo no domínio daquilo que se intenciona estruturar expressivamente.

Ao explicar a diferença entre forma e conteúdo temático para a iconologia, Panofsky (1982, p. 19 e 20) expõe os seguintes parâmetros: um homem que tira o chapéu pode ser identificado como uma configuração de cor, linhas e volumes (significado formal). Esse conjunto de dados pode ser reconhecido como um homem que tira o seu chapéu (significado factual). Os matizes psicológicos desse gesto e a empatia de natureza sensível o revestirão de significado expressivo natural ou primário. O fato de esse gesto estar relacionado a uma tradição medieval ocidental (guerreiros tiravam seus elmos, sinalizando paz) possibilita uma interpretação dessa cena um significado secundário ou convencional “porque é inteligível em vez de sensível e porque foi conscientemente implicado na ação através da qual é transmitido.” Os pressupostos que revelam uma época, uma classe, uma crença religiosa ou filosófica, (mesmo se escolhidos inconscientemente) são considerados *significado intrínseco ou conteúdo* e requer do pesquisador mais do que o conhecimento de temas, mas uma interpretação sintética, inferencial, a partir do cruzamento de informações provenientes de diferentes fontes.

Do ponto de vista processual, todos esses aspectos são mobilizados simultaneamente, a apropriação de uma reprodução da estatueta do Oscar e disposição no olho da figura e não no espaço destinado aos ingredientes da poção é uma ação de natureza cultural (o significado

simbólico da estatueta), e também espacial (a sua dimensão e localização). O deslocamento da figura no espaço é também um deslocamento de ordem semântica. O gesto construtivo lida simultaneamente com todos esses aspectos.

No último caso apresentado, a ilustração de Samuel para *O Poço e o Pêndulo*, diagonais formam uma abertura triangular e são revestidas com pequenos triângulos pontudos. Há uma intenção expressiva, norteada pelo conteúdo do texto – de violenta opressão física e emocional – e a proposta de tradução plástica desse conteúdo – construção de uma caverna pontuda, com paredes de ferro.



Os procedimentos relacionados à figuração, composição e deslocamento dos elementos gráficos que tivemos a oportunidade de observar são conduzidos por um propósito – a construção da ilustração. Voltando a um ponto de vista mais amplo, lembramos que essas ilustrações estão inseridas num projeto gráfico e editorial de um determinado veículo, e têm como finalidade primordial chamar a atenção do leitor para a página e para a leitura do texto que acompanha. Faz parte da função comunicativa da ilustração seduzir o leitor para a leitura do texto, portanto ela não é um discurso independente ou auto-referente. O texto é uma diretriz importante e as estratégias para a construção de vínculos com ele são essenciais à singularidade desse tipo de expressão visual. É o que veremos na próxima parte deste capítulo.

3.2 – Construção da relação com o texto

A ilustração não é subordinada ao texto, mas o tem como diretriz – quase sempre é através dele que o editor encomenda a ilustração. Ao pegar no pincel ou no mouse, o ilustrador opta entre reforçar, comentar, ignorar ou mesmo contrariar essa leitura. Como toda mediação, esse processo não acontece de forma neutra. Além de desencadear o trabalho, o texto é também para onde a ilustração conduz o leitor – mesmo que discorde das suas posições. Ao ilustrador cabe o desafio de estruturar, com a mensagem gráfica que constrói, essa triangulação – sua mensagem tem valor próprio mas também remete ao texto e ao seu tema.

Como sistema de representação que goza de certa autonomia (pois se pressupõe que estão andando mais ou menos juntos), a ilustração cria sempre, inevitavelmente, um terceiro conteúdo, pois impregna no texto o seu tom. Para que o vínculo se estabeleça, algum elo é criado. Algum aspecto do texto é apontado pela imagem, digerido, comentado, com os recursos da linguagem gráfica.

Autores como Kibédi-Varga, Kalverkämper, Rokem e Eberleh¹ sugeriram propostas de tipologias das relações entre palavra e imagem. Kibédi Varga (apud HEUSSER, 1999, p. 79) aponta a necessidade de observar aquilo que aproxima e que distingue as duas linguagens. Defende o termo da complementaridade de informações. São dois elementos que mantêm entre si relações de dependência e não se deixam separar. E distingue ao menos três tipos de coincidências: parcial, inteira e oculta.

Na coincidência parcial, uma parte do texto é destacada, provocando um reforço retórico (um pleonismo ou acróstico). Na coincidência inteira, o texto é iconizado, como na caligrafia islâmica, nos abecedários ilustrados das cartilhas e poemas visuais. Na coincidência oculta, a relação se estabelece num terceiro lugar, na imaginação do leitor (a esse respeito, Varga observa que todos os textos suscitam imagens mentais, mas nem toda imagem suscita um texto). Os demais teóricos, Kalverkämper, Rokem e Eberleh, também levam em conta critérios de redundância, ênfase retórica e informatividade.

Além da complementaridade apontada por Varga, os autores apontam também:

- coexistência
- interferência
- co-referência
- redundância
- dominância
- discrepância
- contradição
- ironia

¹ No livro *A Imagem*, Santaella e Nöth elaboraram uma breve síntese sobre as considerações desses autores a respeito das relações entre imagem e texto. Na coletânea organizada por Heusser, *Text and Visuality, Word and Image*, diversos autores, incluindo Kibédi Varga, tratam do assunto.

Ainda podemos adicionar a essa lista a relação mnemônica que a representação visual pode estabelecer com um texto ausente, como as iluminuras que fazem referência a passagens bíblicas.

Embora esses operadores propostos por diferentes autores sejam válidos para o exame das possibilidades de encontros ou desencontros da imagem com o texto, vale aqui ponderar que essa tipologia proposta corre o risco de ser compreendida como uma relação binária, uma via de mão única ou mesmo de mão dupla. Qualquer tipologia da relação entre imagem e texto deveria levar em consideração que **não se trata de referências ponto a ponto, mas de dois sistemas que têm um objeto em comum que lhes é externo**. A interpretação de um sistema de signo em outro tem em mira aquilo que é o campo referencial comum de ambos os sistemas de representação (em termos semióticos, o objeto dinâmico).

Para a teoria semiótica de C. S. Peirce, o **objeto dinâmico** é aquilo que provoca o signo, cujo acesso só é possível através da sugestão dos mecanismos de mediação. Pelo fato de o objeto dinâmico poder também ser de natureza fictícia, Peirce evitou nomeá-lo de “objeto real”. No caso da produção jornalística, o objeto dinâmico é aquilo a que a pauta se refere: o fato a ser noticiado ou o tema sobre o qual opina o articulista.

Aquilo que se apresenta à mente já é uma mediação, e é nomeado por Peirce de **objeto imediato**, ou seja, o objeto tal como o signo permite que o conheçamos, ou a forma como o signo representa o objeto dinâmico. O objeto imediato liga o signo ao objeto dinâmico tal como o signo o faz aparecer, tal como o signo está a ele conectado e tal como o signo o torna conhecível².

O signo carrega dentro de si informações sobre o objeto dinâmico, e temos acesso a essas informações através do objeto imediato, ou seja, o objeto tal como o signo o faz aparecer. Solange Silva (2000), que defendeu em seu doutorado uma tese a respeito da informação como parte integrante do signo, explica:

“O signo não carrega, em seu objeto imediato, toda informação possível sobre o objeto dinâmico. Se assim fosse, não haveria distinção entre objeto dinâmico e objeto imediato. Por outras palavras, se o signo contivesse toda a informação possível sobre o objeto ele não seria signo, seria o próprio objeto” (SILVA, 2000, p. 203).

Levando em consideração que diferentes sistemas sígnicos (verbais e visuais) podem transportar diferentes informações a respeito de um mesmo objeto dinâmico, concluímos que um **equivoco freqüente na análise de ilustrações é a interpretação de que a imagem tem como referente o texto e não um referente comum ao texto, ou seja, o tema proposto pela pauta**. Não se trata, portanto, de complementaridade de informações, mas de dois sistemas sígnicos (visual e textual) transportando diferentes informações sobre o mesmo campo referencial.

² Para uma compreensão mais aprofundada do conceito, recomendamos a leitura do livro de Lúcia Santaella, *A História Geral dos Signos: Semiose e Autogeração*.

A redundância, discrepância, contradição etc., apontados nas relações entre imagem e texto são parâmetros utilizáveis, desde que colocados numa estrutura lógica triangulada, compreendendo-se aí a imagem e o texto lançando diferentes luzes sobre um campo referencial comum. Essas luzes podem convergir ou divergir, mas iluminam um terceiro elemento.

Observemos o caso das pinturas que remetem a passagens bíblicas. De fato, elas estabelecem uma relação mnemônica com um conteúdo socialmente partilhado. Mas será esse conteúdo o **texto** bíblico? Não seria o ideário cristão o seu objeto dinâmico, mediado tanto pelos textos bíblicos como pelas pinturas ou sermões?

Nas ilustrações de jornais, há possibilidades de se estabelecer muitas nuances nessa triangulação, pois a mediação do ilustrador elegerá alguns aspectos desse campo referencial que não necessariamente são os mesmos escolhidos pelo texto do articulista. No âmbito da recepção, o leitor terá informações de naturezas distintas através da matriz visual ou da matriz textual, como na alegoria dos homens vendados que apalpam partes de um elefante, tentando descrever o animal. Sua leitura será produto desse conjunto de informações.

Na grande maioria dos casos, o tema da pauta jornalística é um aspecto da conjuntura política e cultural, da qual o texto escrito dá conta de apenas alguns aspectos. É nesse contexto que se insere a opção do ilustrador entre apontar, ressaltar, completar, comentar, discordar ou prescindir dos aspectos levantados pelo texto, levando também em conta a sua interpretação e posicionamento ético em relação a ele.

O que é exatamente uma pauta?

Segundo material formulado formulado pela jornalista Cláudia Giudice para o curso de Jornalismo em Revistas da Editora Abril³, pauta é um **roteiro**:

- para apuração de uma notícia (informação inédita e de interesse para o leitor);
- para a edição iconográfica de uma matéria jornalística (foto, ilustração, infografia, charge);
- de uma ou muitas questões a serem respondidas na apuração;
- de uma hipótese a ser confirmada ou refutada na apuração.

Ainda nesse mesmo material de treinamento profissional, sugere-se que uma boa pauta deve se ater ao histórico dos acontecimentos ou do tema, à pesquisa de dados básicos, ao roteiro de perguntas que o texto deve responder, aos pontos mais relevantes. Também a “boa pauta” deve indicar a “cara da matéria” (*layout*, se terá *box*, retrancas com dicas, quadros, infografia, fotos), evitar a dispersão e o exagero, buscar originalidade e adequação ao veículo e ajudar a reforçar a identidade da publicação.

Nota-se aqui que as definições ou expectativas referentes às pautas de qualidade dizem respeito sempre a uma natureza indicial. A pauta é uma diretriz que traça um roteiro para se abordar algo, através do tratamento verbal e visual.

³ Material autorizado pela autora.

No *Manual da Redação* do jornal *Folha de São Paulo* (1992, p.39), a pauta é definida como roteiro para a produção de textos e também de imagens gráficas.

“Pauta é o primeiro roteiro para a produção de textos jornalísticos e material iconográfico. Deve conter sempre uma hipótese a ser confirmada ou refutada, uma questão principal a ser respondida. Já a partir da pauta é possível prever títulos prováveis. A pauta não deve ser só uma agenda. Precisa se preocupar em levantar enfoques diferenciados sobre os temas, buscar ângulos novos de abordagens, mostrar agilidade na identificação de novas tendências.”

Se a pauta é um roteiro para abordagem de um assunto, ou seja, uma diretriz comum ao texto e ao material iconográfico, cabe à ilustração jornalística contribuir para levantar os desejados “enfoques diferenciados sobre o tema”, tarefa que está longe de exercer papel redundante.

Embora a definição de pauta seja esclarecedora em relação à diretriz comum lançada para a abordagem do texto e da imagem visual, essa clareza não é uma realidade no mundo editorial. No livro de Jan White (2005), há uma divertida ilustração desenhada por ele, veiculada na newsletter interna da Time Inc há muitos anos (figura 3.19), ironizando a distância entre os profissionais da imagem e do texto, que segundo o autor permanece atual nas editorias.

À ilustração, segue-se uma recomendação do autor um tanto pertinente, a respeito da necessidade de construção de pontes de entendimento entre editores e o designers:

“Cresça. Pare de ser o guardião de seu pequeno império pessoal da “Palavra” ou da “Imagem”. Pare de defendê-los contra intrusos imaginários. Compreenda como são interdependentes e como é impossível um existir sem o outro.” Jan White (2005, p.1)



Figura 3.19 – Ilustração de Jan White para newsletter da Time Inc.

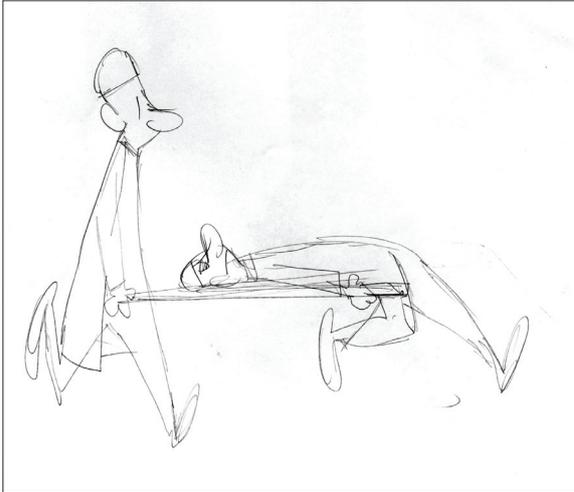


Figura 3.20 – Orlando, *Folha de S. Paulo*, 24/5/2005. Esboço e ilustração para artigo de Luiz Roberto Barradas Barata, secretário da Saúde do Estado de São Paulo.

A real saúde do Estado de São Paulo

LUIZ ROBERTO BARRADAS BARATA

A crítica construtiva é sempre salutar. O erro é um ato humano, por vezes involuntário. Já a má-fé é um erro premeditado, mas que pode ser evitado com uma simples dose de boa vontade.

O presidente do Sindicato dos Médicos de São Paulo (Simesp), José Erivaldo Guimarães, deveria ter feito uma rápida consulta ao Sistema de Informações sobre Orçamentos Públicos em Saúde (Siops) antes de ter escrito o artigo publicado por esta Folha (dia 19/5). Disponível pela internet, o Siops é um banco de dados do Ministério da Saúde que traz informações sobre os gastos aplicados na área por Estados e municípios. Ele está a prova cabal de que, diferentemente do informado pelo missionista, o governo do Estado de São Paulo destina, sim, os percentuais mínimos em saúde determinados pela emenda constitucional n.º 29/2000. E o órgão que atesta essa informação é o próprio Ministério da Saúde.

O investimento mínimo de 12% previsto para 2004 foi cumprido, assim como também o será neste ano.

Feito o esclarecimento, vamos aos demais fatos. Sem mais palavras, o presidente do Simesp decidiu julgar e condenar sumariamente o governo de São Paulo. É no mínimo estranho que um representante da classe médica desconheça ou nem mencione que o SUS (Sistema Único de Saúde) integra as três esferas de governo — União, Estados e municípios — para garantir a equidade, universalidade e integralidade do atendimento médico-hospitalar.

Em nenhum momento foi citada, por exemplo, a desajustagem nas tabelas de remuneração do governo federal para os atendimentos realizados pelo SUS, que compromete o equilíbrio financeiro de santas casas e entidades filantrópicas. O autor tampouco trata da Desvinculação das Receitas da União (DRU), que permite ao governo federal aplicar menos

governo estadual repassou a essas entidades algo em torno de R\$ 1 bilhão, dos quais R\$ 155 milhões somente no ano passado.

A questão do salário dos médicos também foi tratada de maneira enviesada. De maneira nenhuma a remuneração máxima desses profissionais chega a apenas R\$ 1.600 por mês. O salário médio da categoria é de R\$ 2 mil. Esqueceu-se, mais uma vez, de mencionar que

ta e, no mesmo período, tiveram uma produtividade 37,3% maior. E, para não estender o assunto, basta ressaltar que as CNS vêm recebendo diversos prêmios pela qualidade do atendimento.

Não é verdade que houve diminuição de leitos na rede estadual. O governo do Estado não fechou nenhum leito hospitalar nos últimos anos, com exceção dos psiquiátricos, pois nesse caso o governo segue a política de desinternação dos portadores de distúrbios mentais, preconizada pelo SUS. Como é possível falar em redução se o Estado entregou cerca de 4.000 leitos à população desde 1998?

Por fim, é importante esclarecer que, de fato, o atendimento na rede pública ainda tem, infelizmente, os prontos-socorros de hospitais como porta de entrada. Essa realidade, que agora começa

O governo do Estado de São Paulo destina, sim, os percentuais mínimos em saúde determinados por emenda constitucional

Aspectos distintos do mesmo campo referencial

A pauta sobre a saúde no estado de São Paulo (figura 3.20) é oportuna para analisarmos os mecanismos das triangulações que podem ser criadas entre as diferentes luzes lançadas pelo texto e pela ilustração a um campo referencial que compartilham.

O artigo trata de uma réplica do secretário da Saúde às acusações feitas pelo sindicato dos médicos, que criticara a atuação da sua secretaria.

O secretário argumenta que a saúde em São Paulo anda muito bem. A ilustração de Orlando mostra o contrário. A saúde anda tão mal que o paciente da maca carrega a si próprio, como se essa figura representasse toda a saúde indo para um hospital. O enfermeiro e o paciente são utilizados como signos da saúde pública, e a maca como signo de precariedade. O desenho reforça a tese do sindicato, e não do articulista.

Há uma **contradição** clara entre o texto e a imagem. Houve aqui um deslocamento: no lugar de se referir à opinião do secretário da saúde, o ilustrador optou por abordar a sua própria opinião sobre o real estado da saúde do Estado de São Paulo. O referente da ilustração deixou de ser a opinião do secretário da Saúde e passou a ser o objeto sobre o qual ele expressa a sua opinião – a saúde do Estado de São Paulo. A ilustração, nesse caso, interferiu radicalmente no significado do título.

Como conseqüência desse deslocamento criou-se uma ironia, pois o leitor que folheia rapidamente o jornal apreenderá primeiramente o título e a interpretação crítica do ilustrador, que dá ao título uma interpretação diferente do artigo escrito. Assimilará em primeiro lugar, portanto, uma mensagem contrária à opinião do secretário da Saúde. Somente

os leitores que se ocuparem em ler o texto é que vão perceber que se trata de um artigo que **defende** a maneira como é conduzida a saúde pública no Estado de São Paulo.

Questionado sobre a intencionalidade dessa manifestação contrária ao articulista, no caso da pauta do secretário da Saúde, Orlando alegou que sempre lê os artigos, nunca teria feito “por distração”. Defendeu que a terceira página é antes de tudo um espaço onde deve ser mantida a **independência** da posição do ilustrador em relação à opinião do articulista.

Ficam claras, neste exemplo, as diferentes informações oferecidas pela ilustração e pelo texto, a respeito de um campo referencial comum, indicado pela pauta. No caso apresentado, o ponto de vista proveniente da ilustração é **contraditório** com o ponto de vista proveniente do texto verbal.

Sobre a discordância em relação ao texto, Orlando comentou um exemplo curioso, de **esvaziamento** consciente. Chamado para ilustrar um artigo de Niemeyer sobre Cuba, elogiando Fidel Castro, Orlando fez uma ilustração que, segundo ele, “não quer dizer rigorosamente nada” (figura 3.21).

Na ilustração sobre a saúde de São Paulo, o traço é mole e brejeiro, a saúde é mostrada como uma piada. Na ilustração sobre Fidel, a linha endurece, a figura é imponente e ativa, o sombreado é marcado secamente com o contraste entre o par complementar azul e laranja, sugerindo um mundo binário, sem meios tons.

O homem jovem sugere o estilo realista socialista, valorizado pelo stalinismo. No lugar de optar pela idealização de Fidel, Orlando propôs uma referência ao universo cultural comum a Fidel e Niemeyer. A opção pelo estilo realista-socialista provoca múltiplas leituras: para um stalinista, a ilustração pode ser interpretada como laudatória. O título *Pensando em Cuba* sugere pensamentos altivos e futuristas. Mas para qualquer um que tenha acompanhado o debate em torno do modernismo, a ilustração revela seu aspecto passadista.

Ao optar pela figura ativa do trabalhador, o ilustrador excluiu a opção de representar o governante. A postura da cabeça, olhando para cima e reforçada pela diagonal da forma laranja do fundo, remete aos exemplos de Lakoff e Johnson (2003, p.14) sobre metáforas de orientação espacial, baseadas em experiências físicas e culturais. Os autores analisam a polaridade *up – down*, observando as bases físicas passíveis de conferir conteúdos de felicidade,



Figura 3.21 – Orlando, *Folha de S.Paulo*, 14/08/2006. Ilustração para artigo de Oscar Niemeyer

consciência, saúde, controle, adição (*up*), ou tristeza, inconsciência, doença, descontrole, subtração (*down*). As bases físicas apontadas pelos autores são a postura corporal desanimada, relacionada à doença e depressão, e a postura ereta, relacionada a estados emocionais positivos. A postura humana ao levantar-se é ereta ao dormir ou deitada, ao morrer. Através desse tipo de exemplo, baseado numa relação de similaridade, os autores apontam algumas possibilidades de bases físicas e sociais envolvidas na construção de **metáforas**. A direção ascendente do olhar do rapaz é uma inequívoca indicação de otimismo. Vamos ver em futuros exemplos que o domínio da representação da postura corporal indicando estados internos é um atributo recorrente no trabalho de Orlando.

A **discrepância, ironia e esvaziamento** observados nesses exemplos evidenciam o campo referencial que está além do texto. O ilustrador defendeu a liberdade de expor a sua abordagem sobre a saúde do Estado de São Paulo e sobre Fidel Castro. Cumpriu sua função de atrair para a leitura do texto referindo-se à pauta sem, no entanto, se submeter ao enfoque dado pelos autores. Nesses exemplos, o papel das ilustrações está muito distante da definição de Caldas Aulete, de *ornamento* do texto. Além de sinalizar para o assunto tratado na página impressa, a ilustração agrega informações a respeito da pauta proposta.

As estratégias criativas encontradas nesses trabalhos mostram diferentes abordagens apontadas pelas matrizes verbal e visual, o que implica numa interpretação do referente jornalístico que é resultado da síntese entre essas duas abordagens. Houve aqui uma postura firme do ilustrador na defesa da independência do seu ponto de vista.

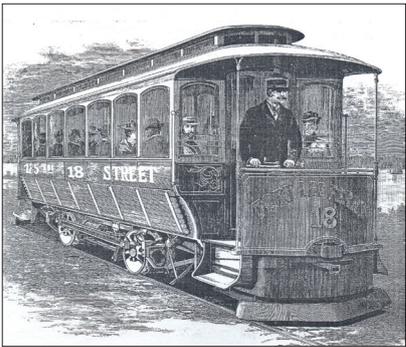
Além de sinalizar para o assunto tratado na página impressa, o ilustrador agrega informação a respeito da pauta proposta.

O fato de se tratar de dois sistemas que lançam luzes distintas sobre um tema comum não significa que não possam lançar luzes de **reforço** a um mesmo ponto de vista. No próximo exemplo, a ilustração de Carlos Matuck propõe com uma organização gráfica que **fortalece** o conteúdo de **ambigüidade** do texto.

O reforço ao texto – contrastes gráficos e contrastes de valores

A pauta a seguir – *Um Homem sem Qualidades Vive sua Vida*, trecho de livro de Robert Musil, publicado na *Folha de S.Paulo* e ilustrado por Carlos Matuck (figura 3.22) – mostra as digressões de um homem que acaba de se despedir de uma mulher. Ela está prestes a se divorciar e o homem, que tem a imagem de si um exemplo de retidão moral, se perde em pensamentos moralistas, prevendo futuros conselhos que daria a ela. Esquemáticamente, podemos resumir a situação da seguinte forma:

- **Imagem que o homem tem de si:** um exemplo de retidão moral. “As pessoas vivas e fortes, com seu instinto de energia e saúde têm o dever de exigir disciplina



Um homem sem qualidades vive sua vida

O escritor austríaco Robert Musil (1880-1942) e muito citado e pouco lido no Brasil. "O Homem sem Qualidades", um dos clássicos desse século, começou a ser publicado em 1901; há mais de um século, promove-se uma edição brasileira. A Nova Fronteira manda o livro para as livrarias no fim do ano.
(Da Redação)

ROBERT MUSIL

O professor August Lindner, jovem homem que entra na vida de Apsa (isto no término do período) aliado de si mesmo da sabedoria, enquanto estava em direção ao vazio.

Se ela o tivesse seguido com os olhos depois da despedida, teria notado a maneira de andar torcida com o homem se equilibrava ao descer o caminho pedregoso, pois era um andar estranhamente alegre e ativo, mas, mesmo assim, interessado. Lindner levava o chapéu na mão e via por entre os dedos, como se por uma sensação gostosa de liberdade.

"São tão poucas as pessoas que têm uma alma verdadeiramente compassiva!", disse a si mesmo. Entretanto, uma alma capaz de se colocar instintivamente dentro do próximo, sentir suas dores mais profundas, entender suas mais profundas fraquezas.

"Que perceptiva!", exclamou aos seus bochechos. "Que proximidade maravilhosa da interioridade divina, que compassão e que dá de fazer!" Lembrou-se então de como era raro as pessoas capazes de, pelo menos, ouvir com atenção e próximo, pois ele era mesmo bem-intencionado que passava em vão a última semana de sua vida, a última semana de sua existência.

"Mas dentro uma vez, que seja uma semana dedicada sobre o nosso estado de alma, para esquecermos logo logo qualquer mal-entendido e qualquer!"

Então, ele não se ficou oprimido desse erro! Seguindo seus princípios, pregou de frente para a laguna, necessitando e particularmente forte que se não se impusesse esse benefício limitado, também a cultura carecia do trabalho de sono para esquecer de ser perigosos e da natureza.

"Se alguém que se enfiava em uma cultura universal" — ele considerava que o espírito com uma orientação íntima, saboreando o que recebia e se fazia um traço fundamental contra os outros de magistério. Entretanto, que primeiro sentir o conselho de esquecer como o outro se sentia? O saber ditado pela natureza, o valor real, não o que o saber ditado pelo livro, mas o que se tratava de uma verdadeira divergência que ele queria estabelecer no conceito de liberdade, por um lado, e por outro, na esperança de um tempo de ordem, pois os temas de Lindner equidistavam-se e rebotavam como dois círculos em um tremido caminho ferroviário. Ficava compreendido em presença de Apsa, Döbner, se ela o visse agora, de que maneira em oficial, mas um objeto de uma trave nada trivial.

Pois sua alma verdadeira, íntima masculina e solitária, e a natureza por ser masculina. Ele refletia a questão de saber se queria agora conscientemente deixar o livro, ou se queria se consolar com o espírito se limitava a se por dentro dos braços, que não estão a sua altura e com uma vida...



Figura 3.22 – Carlos Matuck, Folha de S. Paulo, 30/9/1989. Referências, esboços e ilustração para o artigo *Um Homem sem Qualidades Vive sua Vida*, trecho de livro de Robert Musil.

e limites: devem apoiar os fracos, sacudir nos inconscientes e deter os desenfre-ados! Tinha a impressão de ter agido assim.”

- **Imagem que o homem tem da mulher:** “...de delicadeza celestial, que ele encontrara debulhada em lágrimas”.
- **Imagem que o homem tem do ser humano:** um saco repleto de demônios, que precisa ser bem amarrado com a corda de “princípios inabaláveis”

O texto revela com ironia sutil que essa preocupação moral está carregada de desejos reprimidos e inconscientes. O homem se orgulha de que

“pouquíssimos homens (...) suspeitam quão profunda é a necessidade que representantes nobres do sexo feminino sentem de um gentil homem que se relacione com o ser humano na mulher, sem deixar-se logo ‘perturbar pela afetação sexual!’.”

Tais pensamentos “devem ter lhe emprestado asas”, pois sem perceber que está obcecado por ela, vai parar no ponto final do bonde. Limpando seus óculos, “embaçados que estavam pelo calor daqueles acontecimentos em seu íntimo”, conclui: “Nada mais saudável para um homem do que esquecer de si mesmo”.

A ilustração de Carlos Matuck reforça a **ambigüidade** do texto, que não explicita os contornos entre preocupação moral e desejo. Estruturou-se a composição entre o desenho de uma mulher e sua sombra em primeiro plano, tendo como fundo a imagem ampliada de uma gravura antiga de um bonde, onde encontramos a figura de um homem que a observa. Há outro passageiro, de costas, alheio a essa relação. A frente do bonde e o motorista, presentes na gravura original são ocultados pela figura da mulher. O recurso da **colagem** foi auxiliar a essa estrutura, toda marcada por contrastes de ordem sintática e semântica.

Carlos escolheu como referência para o desenho da mulher o retrato fotográfico de uma atriz, Lillian Gish, de um livro de sua biblioteca, *Celebrity Portraits of the Twenties and Thirties*.

Uma série de esboços mostra o amadurecimento da representação dessa mulher através da **exploração** visual. Desde os primeiros esboços, já havia a **apropriação de algumas informações da fotografia**: a posição do rosto, de perfil, o dedo indicador levado à boca, a cabeleira cheia e curta. Uma tentativa foi feita no sentido de indicar uma contraluz, uma manga bufante, e foi descartada. No entanto, a sombra projetada que aparece no terceiro esboço foi mantida, enquanto que o desenho final se preocupa mais com a textura dos cabelos, da roupa e do sombreado da pele.

A **disposição** final dos elementos escolhida pelo ilustrador enfatiza a **dimensão** da mulher no imaginário do homem, a distância entre eles, o ritmo proporcionado pela relação entre as caixas de imagem e as caixas de texto, as diferentes possibilidades de ponto de vista. A localização da gravura do homem em relação ao desenho da mulher reforça o movimento visual entre o olhar do homem e a mulher. Ela, por sua vez, de olhos fechados, está imersa

em seus problemas. Se olharmos primeiro para a mulher, a força da diagonal que estrutura a profundidade de campo conduz o nosso olhar para os olhos do homem, que a vê. A disposição dos elementos reforça o conteúdo platônico de distância e aproximação.

A antiga gravura de bonde e o desenho da mulher são representações visuais de naturezas distintas (gravura e desenho). Ao se encontrarem, reforçam a expressão da distância e diferença de temperamentos entre eles.

Há aqui uma **ambigüidade** em torno do lugar onde esta mulher se encontra. Ela pode estar do lado de fora do bonde, na plataforma, no momento da despedida, ou também pode estar acompanhando o homem na sua viagem de bonde, nos seus pensamentos. Entre ele e ela, o que se dispõe é o espaço de penumbra da sua sombra. Ambigüidade também pode ser a palavra adequada para expressar o sentimento que o homem manifesta sobre ela.

A textura retilínea e regular da gravura do bonde com o homem, bastante ampliada, também contrasta com a delicadeza e diversidade de direções dos traços do desenho da mulher. O homem normativo e ajustado à sociedade, que não tem dúvidas sobre a condução de sua vida, é representado com textura retilínea, vertical, assim como o ambiente em torno dele, do bonde. A cabeleira da mulher, cheia de curvas e vales, é formada por traços delicados em diferentes direções. Seu rosto e ombros são de texturas cruzadas. A ilustração foi impressa num tamanho generoso, o que conferiu às texturas um conteúdo expressivo significativo que teria sido perdido se fosse menor.

A mão da figura da mulher levada à boca e a sombra reforçam a expressão de dúvida da mulher e as certezas do homem, manifestadas no texto.

A organização espacial da ilustração proporciona diferentes movimentos visuais e conseqüentemente diferentes interpretações. As colunas acompanham a divisão do desenho, fazendo referências simultâneas à linguagem da H.Q., da diagramação dos jornais e da divisão dos vagões de um bonde. Podemos ler essa imagem quadro a quadro, de forma seqüencial, do homem em direção à mulher e também no seu conjunto, seguindo um **movimento visual** em direção à profundidade de campo, da mulher ao homem. A segmentação da cena em cinco fragmentos reforçou a distância entre eles. E a escala ascendente da ilustração e descendente do texto reforçou a diagonal que propõe o movimento visual da mulher em direção ao homem.

O ilustrador pesquisou e escolheu uma referência fotográfica, desenhou várias versões para a sua personagem, pesquisou em seu banco de dados também uma gravura de bonde e contrapôs o desenho com a gravura reforçando no enquadramento uma relação entre a mulher desenhada e o homem gravado. O contraste entre os elementos resultou num reforço à atmosfera sugerida pelo texto literário. No lugar de mostrar outra posição, diferente do texto, a imagem gráfica traz à tona a sua dimensão sutil.

Na produção de mensagens visuais, o controle em relação à semelhança e ao contraste é uma forma de organizar uma possibilidade de condução do olhar pelo campo visual. Segundo os princípios da Gestalt, a semelhança promove unidade e integração entre

os elementos e o contraste promove segregação. Em consequência, num sistema visual, os elementos semelhantes promoverão o deslizamento do olhar, o movimento ou a unidade. Em contrapartida, os contrastes promoverão o foco e a pausa.

Neste caso, o contraste entre as texturas, a dimensão das figuras e a natureza das representações visuais envolvidas (gravura e desenho) reforçam o conteúdo de contraste de temperamentos entre esse homem normativo e essa mulher atormentada e triste. São a tradução plástica da fina sutileza do texto, que mostra diferentes posturas em relação à condução da própria vida: as ambigüidades presentes entre as certezas e as dúvidas.

Organização espacial e hierarquia das informações

Sugerir ou explicitar o conteúdo do texto é uma decisão recorrente no trabalho do ilustrador. Samuel comenta sobre os cuidados que precisam ser tomados para não explicitar o desfecho de um conto de mistério e fantasia, nem tratar de cenas específicas. Procura encontrar um elemento ou cena que é parte integrante de um conjunto maior e que tem força expressiva de evocar um campo semântico abrangente.

“Eu tento ter opinião sobre o texto, e também acrescentar alguma coisa. Se o texto trata de uma casinha amarela eu não quero desenhar a casinha amarela. Eu acho que isso é quebrar um pouco do encanto. Num livro, quando o autor descreve uma pessoa, tu condena o leitor a ver o personagem como tu imagina. Então eu tento sempre deixar a coisa meio solta. Tento sugerir ou as vezes buscar uma coisinha que as vezes está no texto, mas não está escancarado. Tento jogar com a expressão. As vezes uma sobrancelha pode mudar tudo. Eu tento sintetizar várias coisas numa imagem só”. (Samuel, depoimento)

Aqui, o autor se refere a várias estratégias e manifesta preocupação em:

- Buscar um elemento que está no texto, mas não está escancarado, e jogar com a expressão;
- Deixar algum aspecto “meio solto”, ou seja, vago, apenas sugerido;
- Encontrar uma imagem síntese;
- Agregar informação ao texto;
- Levando em conta todos esses aspectos, evitar a redundância.

Quando uma pauta se refere a uma situação coletiva, Samuel prefere encontrar um elemento ou cena que é parte integrante de um conjunto maior e que tem força expressiva de evocar um campo semântico abrangente.

“Eu gosto de ter aquele elemento que fala. A ilustração é esse cara, que está inserido naquele universo – que pode ser todo o resto do texto. Mas eu gosto de ter um foco. (...) Se o diagramador colocar a foto, o gráfico e a ilustração, tudo do mesmo tamanho, vai haver uma luta

ali. É a mesma coisa para mim. Na minha ilustração eu levo em conta a leitura dela. O que é que o cara vê primeiro: a ordem da leitura, a leitura em camadas.” (Samuel, depoimento).

Com a exclusão e com a ênfase, Samuel organiza a hierarquia da informação. É o caso da ilustração para o caderno feminino do *Diário Catarinense*, numa matéria que trata da proximidade do verão e do medo que as mulheres têm do biquíni (figura 3.23). O jornalista que solicitou a ilustração imaginou uma mulher branca e fora de forma, olhando um biquíni. Samuel interpretou a pauta de uma forma diferente. Avalia que ela pode não estar fora de forma, que é na cabeça dela que está o problema. “Eu não posso mostrar o corpo dela. Eu tenho que mostrar só o medo. Então eu vou ter que esconder essa pessoa. Como? No armário. É só ela, o que ela pensa, e o biquíni, que é P”.



Figura 3.23 – Samuel Casal, *Diário Catarinense*, 27/11/2005. Capa para o caderno Donna, ilustrando reportagem de Tatiana Beltrão

Ponto de vista

A organização da hierarquia espacial da informação visual é a expressão desse deslocamento de ponto de vista. No lugar de mostrar o corpo da mulher, o primeiro plano é composto por um enorme biquíni tamanho P., reinando sozinho no cabide do armário. Atrás dele, uma mulher amedrontada espia atrás da porta. Posicionando o ponto de vista dentro do armário, Samuel **desloca o foco do corpo para o medo**. A relação qualitativa de continente pelo conteúdo, característica da metonímia, foi utilizada como estratégia para ressaltar um elemento do texto, o biquíni, com força expressiva suficiente para sintetizar o tema da pauta: a proximidade do verão e o temor de não estar em forma.

No título, *A Prova do Biquíni*, há uma evidente ambigüidade entre passar na prova ou o biquíni servir ao ser provado. O biquíni como desencadeador do medo está no lugar do corpo da mulher, verdadeiro objeto do temor. Sua dimensão enorme e seu tamanho P jogam com a ambigüidade da percepção da mulher em relação ao tamanho das coisas.

Ocorre aqui uma organização dos planos da imagem, com o planejamento da hierarquia de informações e da condução do olhar. Essa hierarquia é formulada não só por meio da

dimensão, mas também através da localização das informações nos diferentes planos.

Samuel comentou, em seu depoimento, que a sua experiência como infografista lhe deu uma formação que ele muito valoriza, pois esse tipo de expressão gráfica exige um trabalho minucioso de síntese, hierarquia e espacialidade diagramática das informações.

“Tu vai construir uma infografia, tu tem que ter uma leitura daquilo que aconteceu. Um acidente de carro tem que ser programado para que seja lido no sentido horário. Muito da minha formação visual veio da infografia. A direção espacial e a hierarquia dos elementos. Fazer infográfico é respeitar 100% a hierarquia”.

Decupagens da ação, seqüenciação

Nas imagens de dentro do caderno do jornal, o ilustrador criou uma brincadeira com o espelho: “É o espelho que está puxando o pneuzinho dela. O espelho é que está deformado. Eu gosto muito disso, sabe. É sutil, a imagem parece um grande clichê... mas tem aquela coisinha que tu pode interpretar de várias maneiras”, comenta Samuel.

Acompanhando o texto de três páginas com as dicas para emagrecer, segue uma seqüência de ilustrações (figura 3.24).

O suporte impresso proposto nesse recorte – jornais e revistas – pressupõe movimento e temporalidade, como consequência do ato de folhear. Jornais, assim como revis-



Figura 3.24 – Samuel Casal, Diário Catarinense, 27/11/2005. Detalhes das ilustrações para a pauta: *A Prova do Biquíni*.

tas, precisam ser pensados tridimensionalmente (Jan White, 2006, p. 37). O folhear confere movimento a esse tipo de mídia, só aparentemente estático e bidimensional. A seqüência de imagens nas diferentes páginas tira proveito do movimento e da temporalidade que lhe é inerente.

A disposição da ilustração no *design* da página e a sua dimensão também são fatores que estruturam visualmente a hierarquia das informações. Para conduzir o olhar pelo campo visual, o ilustrador lida com recursos como o controle de semelhanças e contrastes e a organização da hierarquia e ritmo das informações visuais.

Nota-se no trabalho de Samuel estratégias espaciais de narrativa visual, como o cuidadoso enquadramento de planos, a ordenação seqüencial das imagens editadas em páginas também seqüenciadas, aproveitando a ação de folhear para conferir ritmo à ação. O olhar do leitor tem mobilidade: inicia dentro do armário, passa para a frente da moça e o espelho e termina diante do espelho.

As cores reforçam essa espacialidade: azul dentro do armário, o ambiente da moça e o biquíni são cor de rosa e o reflexo do espelho é verde. Nesse movimento visual, o leitor termina diante do espelho. Os recursos de ação narrativa são executados de tal modo que sugerem transformação e convidam à leitura do artigo, reforçando a eficácia das dicas que o texto oferece para ficar em forma no verão.

No final da matéria cumpre-se a expectativa da leitora. A imagem refletida no espelho faz sinal positivo; a moça foi aprovada na prova do biquíni.



Vimos nos casos examinados nessa parte do capítulo, o texto cumprindo um papel processual na criação das ilustrações, e por outro lado, ilustrações que não compartilham do mesmo enfoque do texto, e que desempenham uma função comunicativa que vai muito além do ornamento.

O campo referencial jornalístico é tratado com diferentes abordagens, pelas imagens e pelos textos, e esses enfoques são sempre complementares, sejam eles contraditórios ou de reforço. O que ocorre é que a imagem visual gráfica reorganiza a hierarquia das informações e propõe sempre um outro enfoque ao tema.

Algumas estratégias expressivas relacionadas à maneira como o ilustrador escolhe colocar em destaque um ou outro aspecto do campo referencial serão abordadas na terceira parte deste capítulo.

3.3 – Campo Expressivo

Uma coleção de carimbos não faz uma ilustração. Um computador sozinho também não. Ilustradores se posicionam em relação ao texto, parte integrante de seus processos criativos, e elegem aquilo que desejam enfatizar, contradizer ou ignorar.

Apropriações, deslocamentos, repertórios imagéticos, ênfases e exclusões são ações construtivas que organizam o ponto de vista e hierarquizam as informações, propõem uma abordagem do tema. Mesmo quando o ilustrador reforça o posicionamento do texto, ele o faz com recursos gráficos, o que é sempre uma outra leitura.

Os elementos selecionados pelos ilustradores para participar das composições são parte de um repertório imagético recorrente em seus respectivos trabalhos. São mobilizados no sentido de construir um discurso em diálogo com os mais distintos temas. A despeito da diversidade de temas que acompanham, as autorias das ilustrações são facilmente reconhecidas pelo estilo de seus criadores. O estilo envolve escolhas de ferramentas, características do traço, campo imagético recorrente e também estratégias expressivas.

A articulação de elementos organiza os significados a serem compartilhados. O deslocamento de planos de sentido não é promovido apenas pela colagem. O filme de celulóide foi disposto no cabelo do feiticeiro e a estatueta nos seus olhos. Esses deslocamentos semânticos desorganizam a previsibilidade e a inércia da recepção e carregam a imagem de significado, colocam num outro plano qualitativo a articulação de sentidos.

Na terceira parte deste capítulo, vamos acompanhar alguns recursos expressivos elaborados pelos ilustradores no sentido de potencializar o valor comunicativo de suas mensagens.

Metáfora e Clichê

Orlando escolheu o tema *Como o Diabo Gosta* (figura 3.25) para a sua exposição de pinturas, um símbolo facilmente reconhecível e profundamente arraigado no imaginário popular. Fez disso uma oportunidade para instaurar sua proposta lúdica, que metaforiza o diabo em diferentes situações: eróticas, políticas, cotidianas. Ressalta em cada situação o componente da malícia, em contraste com a ingenuidade. Os encontros entre conhecidos extremos do diapasão da alma humana são traduzidos graficamente. Conhecido pelas suas ilustrações de temas políticos diários, o ilustrador apresenta cenas pintadas daquilo que em seu trabalho sempre é tema: as malícias e safadezas humanas.

É freqüente, na produção de ilustrações, o recurso de símbolos compartilhados em grande escala e utilizados de forma metafórica. Na obra *Os usos da imagem*, lançada pouco antes da morte do autor, E. H. Gombrich (2003) apresenta um artigo sobre a magia, o mito



Figura 3.25 – Orlando, pintura para a exposição *Como o Diabo Gosta*.

e a metáfora no contexto da sátira pictórica. Observa que a figura do diabo é provavelmente o motivo mais freqüente na sátira política. O diabo faz parte de um mito (sistema de crenças compartilhadas que mantêm uma sociedade unida). Gombrich analisa uma série de ilustrações que apresentam esse tema, do século XVI ao XVIII, e observa que gradativamente o mito se transformou em metáfora.

Gravuras antigas representavam reis ou papas sendo conduzido ao inferno. Nesses casos, a figura do diabo era tomada pelo seu sentido literal, como parte de uma cena onde as forças opostas do bem e do mal intervinham no assunto dos homens. No século XVII, gravuras mostravam regularmente como demônios conduziam os jesuítas em suas maquinações, ou conduziam-nos ao inferno. Na época da revolução francesa, são inúmeros os exemplos mostrando diabos envolvidos com os fatos políticos da época. Gombrich avalia que neste período a crença no diabo não era tão forte assim. No entanto, espíritos livres da época seguiam “usando a figura como **código prático**, como um pictograma que significava o mal” (2003, p.188). O momento de transição, onde o mito se transforma em metáfora, escapa aos estudiosos da sátira pictórica, avalia o autor.

Mesmo entre aqueles que não acreditam no diabo, em algum lugar essa figura de linguagem conserva seu poder sobre nossa mente semiconsciente. Crenças irracionais podem converter-se paulatinamente em simples metáforas e figuras míticas, como o diabo, conservam sua posição em todas as transformações sociais. Gombrich questiona se não acontece o mesmo com a nossa linguagem. “Quanto mais dominados pelas emoções, mais facilmente

sentimos a tentação de voltarmos aos vestígios da crença irracional que forma parte de nossa herança cultural” (idem, p. 190).

Uma das funções do mito é explicar os fenômenos da natureza. Uma metáfora habilmente construída trará uma explicação imaginária sobre os fatos do mundo. Daí que nada seja mais característico da sátira pictórica que o **conservadorismo**, a tendência de recorrer ao mesmo velho fundo de motivos e esteriótipos, pondera o autor.

Indo mais adiante na exploração desse tema, cientistas cognitivos como George Lakoff e Mark Johnson (1979) interpretam os **mecanismos metafóricos** criados na elaboração de linguagem como **mecanismos da própria ação mental**. Em outros termos, a mente não **constrói** apenas as metáforas, mas opera através de mecanismos de **similaridade**. A forma de compartilhar informações implica em diferentes possibilidades de cadeias de significados. Os autores argumentam que a essência da metáfora é experimentar um tipo de coisa nos termos de outra, e esse mecanismo é inerente à vida cotidiana, não apenas na linguagem, mas também no pensamento e na ação.

Othon M. Garcia (1997, p.85) explica a metáfora como uma figura de significação, ou *tropo*,

“que consiste em dizer que uma coisa (A) é outra (B), em virtude de qualquer semelhança percebida pelo espírito entre um traço característico de A e o atributo predominante, *atributo por excelência*, de B, feita a exclusão de outros, secundários por não convenientes à caracterização do termo próprio A.”

Quanto mais distantes semanticamente os termos colocados em relação, mais inesperada é a equivalência, mais poderosa é a metáfora. Mas também maior é o risco de não ser compreendida. Temos aqui decisões fundamentais do jogo criativo.

A elaboração de estruturas metafóricas, que são da natureza da vida mental, são sem dúvida a essência do trabalho do ilustrador. A escolha do termo apropriado para a comparação metafórica tem a ver com o atributo que se quer ressaltar, escolhendo para isso um representante por excelência, tendo esse termo um traço distintivo que se impõe aos sentidos, tornando familiar aquilo que poderia ser distante e abstrato.

Embora Lakoff e Johnson tenham exposto a estrutura metafórica da ação mental de forma muito clara e repleta de exemplos contundentes, oriundos da linguagem verbal cotidiana, essa posição deveria ser tomada de forma mais ampla, abrangendo o conjunto de tropos¹ onde a metáfora se inclui. Entende-se que a mente opera através de mecanismos de similaridade (metáfora) e também de correspondência (metonímia), conexão (sinédoque), e contrariedade (ironia).

Entre os estudiosos de retórica, muitas são as divergências em relação à classificação dos tropos. Particularmente a distinção ou não da metonímia e da sinédoque e a inclusão da

¹ Tropos: emprego figurado.

ironia entre os tropos rendem extensos debates². Não é objetivo desse trabalho posicionar-se em relação a essa discussão. Apenas gostaríamos de observar, na análise dos processos criativos, a ocorrência das operações mentais, apontadas por Lakoff e Johnson como metafóricas, tendo a similaridade como mecanismo propulsor e também mecanismos de correspondência, conexão e contrariedade fazendo parte da estrutura mental e operativa envolvida na criação de imagens gráficas. Na criação de ilustrações, todos esses recursos expressivos são recorrentes. São recursos de retórica (e também mentais) que participam da estrutura da linguagem gráfica.

O paciente carrega a própria maca ou o enfermeiro é o paciente? São duas leituras possíveis de uma cena que revela que a saúde pública está doente. O “paciente que carrega a própria maca” é um exemplo de figura de linguagem que apresenta o indivíduo pela classe, numa relação quantitativa, conhecida como sinédoque.

Dada a natureza da produção, destinada à indústria cultural popular, o encontro de “códigos práticos” são apropriados para estabelecer a agilidade da comunicação. Mas a praticidade tem um preço. Como alertou E. H. Gombrich, os mecanismos metafóricos correm sempre o risco de se transformarem em **clichês**, definidos por Garcia (1997, p. 92) como fenômeno que ocorre quando a metáfora “se estereotipa, se vulgariza ou envelhece, acaba como que embotada, perde a sua vivacidade expressiva tal como perde o gume uma faca muito usada”. Nesse permanente movimento de deslocamento sógnico que é a elaboração de linguagem, o trabalho do ilustrador implica em constante negociação e escolha entre o clichê (socialmente compartilhado) e o novo (que desperta a atenção).

É interessante notarmos que o termo *clichê* se vale tanto para a mensagem que teve seu sentido desbotado, amortecido, e arrefeceu seu valor comunicativo, como também é utilizado para nomear “placa metálica ou película que permite obter provas tipográficas ou fotográficas” (dicionário Michaelis). O clichê propaga a mensagem e também a desgasta.

Nos exemplos que seguem, serão apontados alguns recursos encontrados no material analisado, que envolvem construção de sentido. A intenção é indicar a presença desse aspecto como elemento catalisador da rede. Uma análise mais detalhada dos processos semânticos na imagem aponta aqui como proposta para um próximo trabalho.

Ironia

O projeto poético do trabalho de Carlos Matuck revitaliza e ressignifica clichês, ao arranjá-los em contextos complexos. É o caso da ilustração para o artigo de Juergen Habermas, cujo texto explica as diferentes teorias – neoconservadoras e anarquistas – sobre o conceito de pós-modernidade, avaliando que ambas se distanciaram do conceito de moderni-

² O artigo de Gerard Genette, *A Retórica Restrita*, na obra *Pesquisas de Retórica* (apud Cohen, Jean, et all) expõe com clareza o debate em torno desse tema e posiciona-se de forma contundente contra a redução das diferentes sutilezas dos tropos à ampla definição da metáfora.



Figura 3.26 – Carlos Matuck, *Folha de S. Paulo*, 16/9/1989. Ilustração para artigo de Juergen Habermas.

zação de Max Weber, construído em torno de um horizonte de categorias racionais, e suspeitando que, embora o pensamento pós-moderno se limite a atribuir a si mesmo uma posição transcendente, continuam presas a tradições teóricas de negação do Iluminismo. Trata-se de um assunto bastante abstrato, pois avalia teorias que negam outras teorias, dificultando qualquer associação com imagens.

Carlos utilizou o mesmo carimbo – de uma calça comprida com sapato e cinto – e repetiu-o nove vezes, alinhados, como num desfile militar (figura 3.26). Desenhados por cima dessas várias calças, foram dispostos homens de diferentes estaturas. Mesmo tendo cabeças diferentes, estão vindo do mesmo lugar e estão indo para a mesma direção, alinhados, e no mesmo andamento. Carlos comenta:

“Às vezes eu achava o texto muito cheio de história e tal... teve um que eu fiz de propósito, assim, um bando de retardados, todo mundo com a calça igual...É porque eu achei aquela

matéria, aquilo, verborragia européia. Eu exercia uma total liberdade.”

A repetição da mesma calça para diferentes cabeças conferiu uma **dimensão metafórica** à cena: “mesmas calças” = “mesmos discursos”. A igualdade das calças está no lugar da igualdade de pensamento. O sema comum entre a calça e o pensamento está na padronização e pasteurização. O recurso da colagem reforçou a diversidade dos homens e a identidade de “suas raízes”. Carlos, amante da cultura chinesa, não resistiu à tentação de interpretar com leve ironia todo o resumo da tradição teórica européia, proferido por Habermas, como uma calça-camisa de força. A divergência da imagem em relação ao texto confere maior complexidade à leitura, sutileza e **ironia**.

Hipérbole

A reportagem *Mouse no Trombone*, do caderno de Informática da *Folha de S.Paulo* (figura 3.27), trata de sites que abrem espaço para reclamação sobre produtos de má qualidade e reflete sobre as vantagens e desvantagens da tecnologia, que possibilita o compartilhamento de informações sobre insatisfações de consumidores e também o pesadelo que é o atendimento ao cliente feito através de ligações gravadas.

A ilustração mostra um cliente notoriamente insatisfeito, ostentando uma careca reluzente ao lado de um frasco de xampu com um cabeludo no rótulo, reforçado pela tela de computador. Duas mídias são representadas: o telefone sendo esganado pelo consumidor e



Figura 3.27 – Samuel Casal, *Folha de S.Paulo*, 20/9/2006. Ilustração para reportagem de Juliano Barreto.

o computador como recurso para a sua fúria. Nota-se aqui a evidente opção pelo **exagero** dos traços do cidadão, como recurso expressivo para construção do conteúdo de insatisfação. Foram utilizados diversos recursos **hiperbólicos**. As formas dos dedos, pêlos, olheiras, rugas, franja da toalha, ponta do nariz, terminam em ângulos pontudos, reforçados pelas estrelas da careca, que indicam simultaneamente reluzência e raiva. Bolinhas indicam baba, borbulhas do xampu e textura da toalha e da pele. As sombras em torno do olho – grande e branco – acentuam o semblante furioso, reforçado pelas olheiras pontudas. O fio do mouse, enrolado em torno do braço, cria mais um elemento de incômodo. Os olhos grandes e brancos no meio do escuro são como os dentes, que por sua vez conduzem o olhar para o teclado, que se assemelha a dentes.

O título propõe a utilização do mouse como arma para a reclamação e acentua a palavra trombone. O formato do teclado, seguido pela boca e acompanhado pela forma do corpo, sugere também intensidade crescente.

O exagero grotesco proposto pelo ilustrador se adequa à necessidade comunicativa da pauta, que trata de um recurso disponível ao cidadão para manifestar sua insatisfação. Reconhecemos que baba, arestas pontudas, olhos sombrios, dentes crescentes, braço enrolado e estrelas na cabeça não são indicadores de paz de espírito e satisfação do cliente. Mais do que adequação, o exagero grotesco chama a atenção de forma inequívoca para o conteúdo de “espaço para crítica e reclamação”.

Tipificação e emblema

Na resenha *Entrevistas comprimem as idéias de Paris (Folha de S.Paulo, 1/4/1989)*, já mencionada, sobre uma série de entrevistas com intelectuais europeus realizadas pelo jornal *Le Monde* e editadas numa coleção de livros, Marcelo Coelho comenta a falta de talento de certos intelectuais para conceder entrevistas e avalia que muitas dessas personalidades decepcionaram e não disseram “praticamente nada”.

Os balões e seus respectivos discursos também se restringem à temática do homem e se relacionam entre si. O homem é representado por um carimbo – recurso que lhe confere um caráter emblemático (figura 3.28). Dentro do balão de fala de intelectuais, a figura deixa de representar a singularidade de um homem e passa a representá-lo como



Figura 3.28 – Carlos Matuck, *Folha de S. Paulo*, 1/4/1989. Ilustração para artigo de Marcelo Coelho

tema geral, tratado com diferentes pontos de vista: o homem em si, o homem na multidão, o homem obscuro.

Vale apontar o procedimento utilizado no segundo balão: para destacar o homem da multidão, foi feita uma máscara com o desenho do carimbo e carimbado ao redor a mesma imagem, provocando um efeito de destaque através da luz e ao mesmo tempo de semelhança com a multidão.

A utilização de figuras que poderíamos chamar de emblemáticas é recorrente nas ilustrações jornalísticas, envolvendo a exploração da carga simbólica das imagens, se valendo de seu grau de generalização.

O emblemático é compreendido como uma tentativa de figurar uma generalização de sua categoria, uma idealização. Massironi (1982, p. 62), ao se referir ao conteúdo emblemático das imagens taxonômicas, explica que são construídas propositadamente para expor os atributos visivos sobre os quais se poderá basear um discurso de ordenamento e sistematização morfológica. Nesse tipo de representação, **são excluídos os traços de desvio da norma. Cada indivíduo está para a espécie inteira, pois são excluídos seus traços singulares.**

Embora a ilustração de artigos de jornal tenha uma função totalmente diferente da ilustração taxonômica, é freqüente, nesse tipo de produção, a exploração da carga simbólica das imagens, se valendo de seu grau de generalização. Envolve o encontro de um elemento que está sugerido no texto ou no briefing, mas não está escancarado (como vimos no exemplo da pauta “A Prova do Biquíni”).

O elemento escolhido exerce função metonímica, como parte integrante de um conjunto maior e força expressiva de evocar um campo semântico abrangente.

Uma atenção especial foi dedicada aos desenhos das mãos, indicando gesticulações típicas de quem reflete (com o cigarro entre os dedos), expõe idéias ou mantém uma postura cética. Nota-se que nos esboços apenas a mão com o cigarro aparece junto a um rosto. As mãos da figura que gesticula foram estudadas separadamente.

Eisner (2001, p. 111) se refere ao “efeito adverbial da postura da cabeça sobre o movimento dos traços da superfície do rosto”. A profusão de estudos de rostos de intelectuais e também a pesquisa das mãos, são indicadores dessa procura por esse “efeito adverbial”. Procura-se aqui soluções plásticas para tipificar um intelectual francês.

Na disposição final das figuras dos intelectuais, nenhum deles presta atenção no outro, sugerindo **o vazio de todos os discursos**: do homem no centro, do não-homem e seu contexto e também das vacas.

A versão final da ilustração impressa aproveita quase todos os apontamentos da penúltima versão. A concepção geral dos três personagens foi mantida, embora ainda tenha exigido um estudo particularizado para o terceiro, cujo balão foi mudado radicalmente. No esboço final, havia sido disposto no terceiro discurso um terceiro homem, com um fundo hachurado. Ao modificar essa intenção para carimbos de vacas, foi reforçado o “disparate” e as “rotundas trivialidades” apontadas pelo articulista. Com essa alteração, foi conferido um

tom irônico à ilustração. Carlos comenta esse trabalho:

“A idéia desse desenho é a seguinte: São três pessoas falando, porque a matéria é sobre entrevista. Então são quase como três pessoas respondendo. Depois tem o **reforço** disso, da intenção delas darem uma entrevista, de mau humor ou de bom humor, através do gesto da mão. Este está fumando, este está gesticulando e este está emburrado. O que está emburrado está pensando numas vacas, uma coisa meio assim. Este está meio em movimento. Na verdade ele está falando a mesma coisa que aquele, mas de um outro jeito. Este está falando sobre o homem, este está falando sobre o homem em negativo, e este aqui, mau humorado, só fala sobre vacas.”

A representação da figura humana e a geometria dos sentimentos

A representação da figura humana é recorrente em ilustrações jornalísticas, uma vez que grande parte das pautas lida com assuntos relacionados a problemáticas da esfera humana. São temas presentes na grande maioria das ilustrações dos jornais: o ser humano lidando com problemas cotidianos, políticos, econômicos, educacionais, culturais, comportamentais, ou sendo vitimizado por eles.

Orlando criou tipos facilmente reconhecíveis como de sua autoria, de olhos de risquinhos e nariz de bolinha, que acompanhamos diariamente nas páginas da *Folha de São Paulo*. As notícias mudam, mas permanecem nos desenhos impressos a perplexidade de seus tipos, diante das infinitas mazelas do dia a dia, a atitude passiva e vitimizada, que personifica muito do nosso estado de espírito diante do *nonsense* da realidade. Seja lá quem for o convidado da Folha, os personagens de Orlando vão observar o tema abordado com gestos perplexos, às vezes até passivos. E provavelmente será com eles que nós, leitores, vamos nos identificar (figura 3.29).

A intenção manifestada por Orlando em “dar o recado sem esculhambar” é resolvida muitas vezes com a sutileza dos gestos desses personagens da vida cotidiana. O ponto de vista do ilustrador aparece nas entrelinhas das representações de posturas corporais resignadas e dos olhos perplexos. São contrapontos colocados em voz baixa, elaboradas por um profissional que não abre mão de seu espaço de manifestação de opinião independente.

A forma dos olhos – dois riscos – remetem a um estado de espírito neutro, passível de ser completado por nós, leitores, com o nosso próprio estado de espírito. Orlando comenta sobre essa solução formal:

“Uma das características do meu trabalho é essa coisa do olho, que normalmente é só um tracinho. Não sei dizer quando exatamente isso começou. Esse tipo de coisa demonstra um certo poder de síntese. Você vai fazendo um olho, outro olho, até um dia que você faz um tracinho e diz, pô, funcionou. A cara do seu trabalho é uma coisa que você vai compondo ao longo do tempo. O traço vai ficando mais refinado, mais solto ou mais bagaceiro conforme você vai se dedicando a ele.”

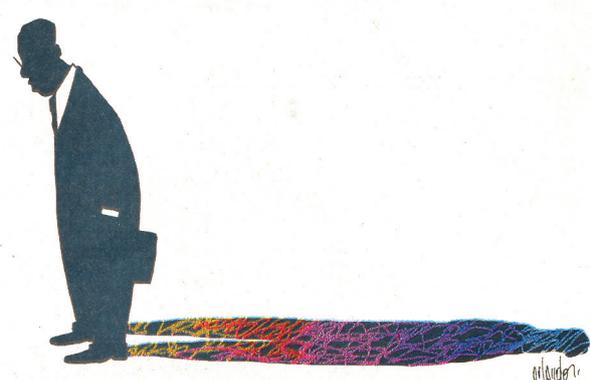
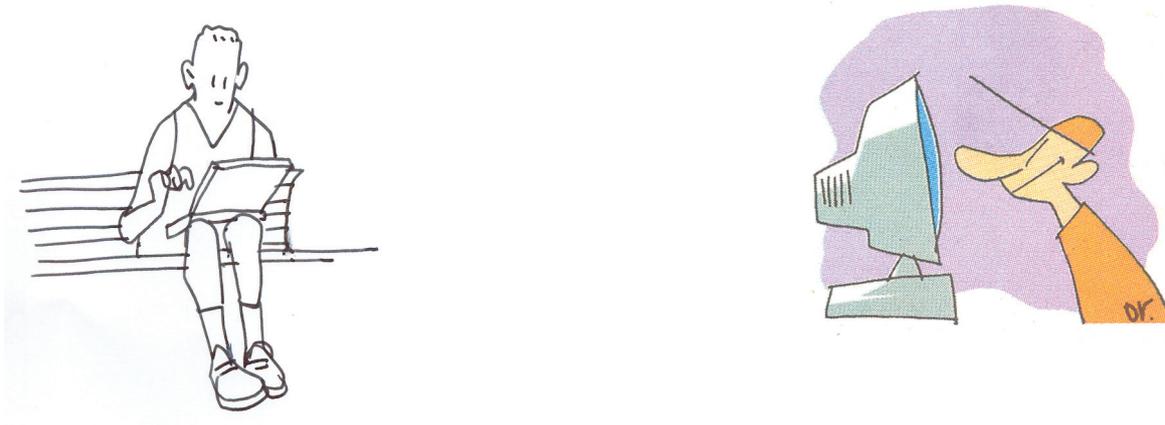


Figura 3.29 – Uma galeria de figuras neutras e passivas, quase resignadas, recorrentes no trabalho de Orlando.

A aprendizagem do desenho do corpo humano foi treinada na juventude, com o hábito de desenhar modelos vivos na Pinacoteca do Estado, ou pagando modelos, junto com amigos, na época da faculdade. O desenho era tradicional, com proporção. Orlando avalia que para desconstruir é sempre bom ter pelo menos noções básicas.

“Fazer uma pessoa em pé, relaxada, desanimada... toda essa geometria do corpo humano e suas expressões passam por você ir rabiscando e achando expressões e ações. Não é necessário saber desenhar muito bem para três risquinhos virarem expressões, uma geometria de sentimentos. Como você faz isso virar um bonequinho, é outra história. Cada um vai achando o seu. Precisa fazer muito, muito, muito. A maior parte da garotada não tem paciência de trabalhar o desenho, quer o desenho pronto. Eu falo que precisa ter caderninho de esboço... Às vezes você vai rabiscando e dali sai alguma coisa”.

Diferentes tribos e idades podem ser resentedos através de cuidadosos encontros de atitudes ou pequenos gestos, sintéticos e significativos. O grande desenhista das emoções humanas Will Eisner (2001, p.100), apresentou em seu livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial* um quadro sintético de seus estudos sobre a anatomia expressiva através do desenho da expressão corporal (figura 3.30).

“O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos. (...) Não se sabe muito sobre o local ou o modo de armazenamento no cérebro dos incontáveis fragmentos de lembrança que se tornam compreensíveis quando dispostos em certa combinação. Mas é óbvio que, quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, obviamente, da memória, comum da experiência”.

Eisner se refere à memória internalizada e compartilhada dos gestos humanos, e ao reconhecimento das emoções expressas pela representação desses gestos. Como metodologia, propõe ao desenhista um trabalho de percepção, memória e elaboração de seu próprio “dicionário” de gestos humanos, com “indicadores externos de sensações internas”.

Essa pesquisa de gestos humanos aparece em alguns hábitos em torno do trabalho de Orlando. Além do citado caderno de esboço, o ilustrador costuma levar uma pequena

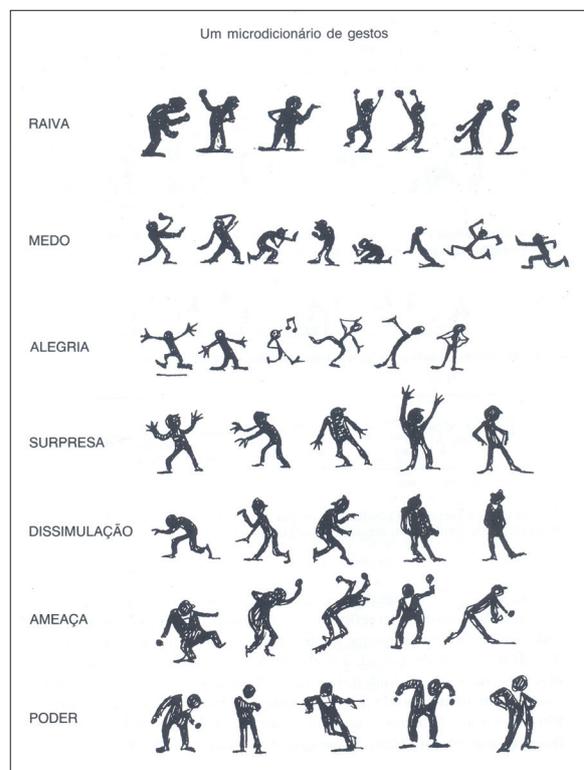


Figura 3.30 – Will Eisner, estudos sobre a expressão corporal de sentimentos

câmera fotográfica digital por toda parte aonde vai. Certa vez, ao pegar sua filha numa festa, no meio da madrugada, ficou animado com uma foto que tirou, de um casal se beijando. Esses flagrantes não posados, capturados em momentos da vida cotidiana, são material de pesquisa tão relevante quanto o caderno de esboço. Fazem parte de um conjunto de pesquisas perceptivas dos códigos de comportamento fundamentais, para o exercício profissional desse tipo de ilustrador.

A expressão gráfica de diferentes tipos e tribos, tão atraente no trabalho de Orlando, também pode ser notada no trabalho de Angeli, que comentou a esse respeito numa entrevista à revista *Caros Amigos* (no. 50, maio de 2001, pág. 32).

“Acho que consigo ser eclético, entrar em mundos diferentes, ir fundo no mundo punk, consigo pegar os velhos *hippies*, os *yuppies*, jornalistas... acho fácil desvendar os códigos de cada um. Tenho grande vontade de observar as coisas, o movimento das pessoas, e para construir personagens, é o principal. Sempre mais contemplei do que participei das coisas. Ou sempre participei para poder contemplar. Então, quando vou criar um jornalista, sei os tiques dele, como se porta, as roupas que usa, como e porquê ele trepa, dentro e fora da redação, o que ele acha que é, o cara sai agora da faculdade e já acha que é um Paulo Francis (...) O personagem fica forte quando descubro que tenho coisas dele. Então começo a colocar coisas minhas nele e aí o personagem começa a andar. Porque até então ele estava na primeira, aí coloco na segunda e ele anda”.

O depoimento de Angeli põe em evidência o trabalho de percepção e seleção na construção de tipos, e a necessidade de observação diária do comportamento humano em diferentes tribos, para eventual tradução. Também a escolha de adereços faz parte dessa construção dos tipos.

Em relação a esse aspecto, Orlando admira a capacidade de Glauco em compor um desenho a partir de “objetos de cena” significativos, se valendo de poucos, mas precisos recursos, que tornam a cena mais verdadeira: “O Glauco desenha um casal brigando com mala em cima do guarda-roupa, uma coisa típica do interior. É um diferencial” (Orlando, depoimento)

Na década de 90, Glauco desenhava para a *Folha de São Paulo* uma série de histórias de um casal “moderno” (Os Neuras) que tentava viver uma “relação aberta”. Glauco tipificou o rapaz com uma pochetezinha na cintura, figurino típico de jovens paulistas do circuito Vila Madalena daquela época. O singelo adereço identificava o universo cultural do personagem, dava a ele maior veracidade e identificação com o leitor potencial da *Folha de São Paulo*.

Eisner (2001, p.103) comenta sobre o desafio de selecionar num desenho de uma única postura um conjunto de gestos.

“No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e comunicar a mensagem”.

Desde a pintura rupestre, muito antes do advento dos veículos impressos, o desafio da representação das intenções humanas já era experimentado.

Aby Warburg³ formulou, no início do século XX, a expressão *Pathosformeln*, que denominou de “vida mimicamente intensificada” ou seja, “fórmulas genuinamente antigas de expressão física ou psíquica, que se esforçam em representar a vida em movimento”. Fazem referência ao “*pathos*⁴ heróico e teatral”, compreendendo a representação dos mitos como testemunhos de estados de espírito transformados em imagem. A *Pathosformeln* é a representação da gestualidade expressiva do corpo, com origem nas paixões e nas afecções sofridas pela humanidade. (GUERREIRO, 2006)

Cada contexto cultural retoma, renega, recicla, elabora e cultiva determinadas *Pathosformeln*, à medida das suas necessidades expressivas ou finalidades comunicativas. Na antiguidade clássica, a representação dos gestos, expressões faciais e as ações visíveis do corpo sinalizavam os sentimentos e paixões invisíveis da alma e deram origem a um vocabulário estabelecido dos movimentos e gestos corporais familiares ao artista e ao observador, muito valorizado pelos pintores renascentistas italianos. As pinturas clássicas propõem que imaginemos as paixões humanas que ela sugere, representando o mundo como um palco onde as figuras humanas praticavam ações significativas, baseadas nos textos prévios e consagrados. (ALPERS, 1997, p.381)

Nas ilustrações de Orlando é recorrente a diversidade de tipos e gestos em situações prosaicas e geralmente perplexas, apresentando o ser humano imerso e vitimizado pelo seu contexto, em atitudes raramente heróicas, personagens de um diário da vida cotidiana do brasileiro do século XXI, tentando viver com alguma dignidade. Tipificações de diferentes tribos e idades transitam da editoria de política para o caderno *Teen* ou infantil. Diversificam-se entre os diferentes segmentos de leitores as suas respectivas mazelas cotidianas.

Vale notar que quando se trata de postura corporal e representação das paixões humanas não nos referimos apenas à postura extrovertida. Em março de 2007, Orlando expôs na galeria *Calligraphia* uma série de pinturas em acrílica sobre papel Kraft, intituladas *Uns Desenhos*. Nesses trabalhos, as figuras humanas são apresentadas em gestos contidos, como se estivessem posando para um retrato fotográfico (figura 3.31). Mesmo contidos, alguma coisa de natureza emocional emerge através desses tipos.

Orlando comenta que nunca esqueceu uma cena que viu uma vez numa viagem ao nordeste, de um casal dançando forró em passos miúdos e em completa sinergia. Enquanto os outros casais se esmeravam em coreografias complexas, chamou a sua atenção a simplicidade daqueles movimentos. Essa cena ficou gravada em sua memória como um paradigma da expressividade da sutileza dos gestos.

3 O conceito de *Pathosformeln* foi formulada por Aby Warburg no seu ensaio sobre “Dürer e a antiguidade italiana”, de 1905.

4 *Pathos* é definido por Aristóteles, na poética, como “estado afetivo”.

A representação da vida em movimento, mimicamente intensificada, a expressão física ou psíquica das paixões e afecções sofridas pela humanidade encontrou nos trabalhos examinados diferentes enfoques.

Grotesco

Na infografia de Samuel Casal *O Dia Seguinte* (figura 3.32), o bêbado no seu dia seguinte foi formulado numa expressão humorada e levemente grotesca até suas entranhas, com vísceras de fora, deformações da aparência e exagero hiperbólico.

Conhecido pelo seu trabalho com figuras monstruosas, Samuel foi chamado para fazer a capa do DVD do Zé do Caixão. Recentemente fez um livro infantil, pois como explica o ilustrador, “o pessoal queria um clima de terrorzinho”, queriam o Samuel dos monstros. Mas não quer ser identificado apenas por esse tipo de produção, e avalia que esses recursos mais expressionistas não são adequados para qualquer tipo de pauta. “Nunca vou zoar com uma matéria sobre AIDS, por exemplo. Presto atenção nisso, para não ficar de mau gosto” (Samuel, depoimento). A consciência do papel da ilustração em relação à finalidade da comunicação impede o ilustrador de impor um estilo que eventualmente foi feliz num determinado caso para qualquer caso, indiscriminadamente.

A palavra grotesco vem de gruta, porão, grotta em italiano. A expressão apareceu no século XV, na ocasião das escavações do palácio de Nero, em Roma. Ornamentos estranhos de plantas e animais chamaram a atenção de artistas da época.

Muniz Sodré e Raquel Paiva (2004) avaliam o grotesco como uma categoria estética geralmente associada ao desvio de uma norma expressiva dominante, relacionada ao disforme, à desproporção, à metamorfose⁵. Trata-se de uma experiência criativa que estabelece uma ponte direta entre a expressão criadora e a existência cotidiana e ameaça qualquer excesso de idealização pelo seu avesso, através do ridículo e da estranheza.

“ A reflexão acontece no desvelamento das estruturas por um olhar plástico que penetra até as dimensões escondidas, secretas, das coisas, inquietando e fazendo pensar. Lúcida, cruel

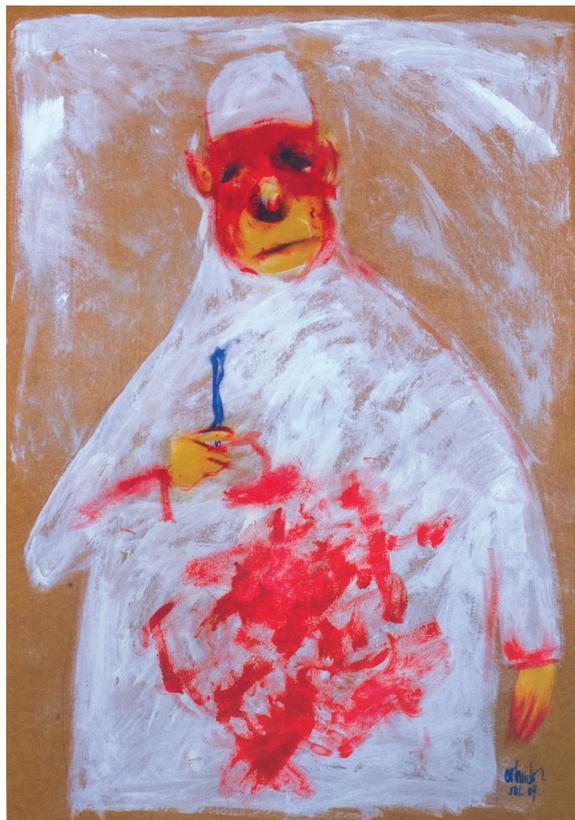


Figura 3.31 – Orlando, pintura para exposição *Uns Desenhos*, em março de 2007

⁵ Os autores citam uma definição do dicionário de Richelet, do século XVII, que define o grotesco como “aquilo que tem algo de agradavelmente ridículo” (in, SODRÉ e PAIVA: 2004, p. 30)

Figura 3.32 – Infográfico de Samuel Casal para o *Diário Catarinense*.



e risível – aqui estão os elementos da chave para o entendimento da crítica exercida pelo grotesco” (idem, p. 72).

Os autores notam que o grotesco assume modalidades expressivas diversas (idem, p. 68):

- Escatológico: que fazem referência a dejetos humanos.
- Teratológico: referências risíveis a monstrosidades, deformações, bestialismos.
- Chocante: Voltado para a provocação superficial de um choque perceptivo.
- Crítico: aquele que proporciona discernimento formativo do objeto visado. Vai além da privada percepção sensorial do fenômeno, lida com o desvelamento público e reeducativo do que nele se tenta ocultar. É um recurso estético que desmascara convenções e ideais, rebaixando identidades poderosas ou expondo de modo risível.

O grotesco abre espaço para que um novo tipo de pensamento possa incluir pluralisticamente outras vozes, culturas, cosmovisões, que contenham uma interpretação congruente do mundo, avaliam Sodré e Paiva.

Na história da imprensa, a estética do grotesco sempre teve um lugar especial, exercendo um papel de crítica social, de desvelamento dos aspectos sombrios que se ocultam nas aparências sociais. É um recurso geralmente utilizado nas caricaturas.

A ilustração sob o ponto de vista do ilustrado

O psicólogo Contardo Calligaris deu um depoimento no “Ilustra Brasil”⁶ de 2005, sobre a sua experiência de articulista da *Folha de São Paulo* ilustrado pela Mariza Dias Costa (que foi ilustradora de Paulo Francis por muitos anos, na mesma Folha). Contou que sempre se espanta com a interpretação visual que Mariza realiza de seus artigos, pois esperava que ela fosse se apoiar em eventuais imagens concretas presentes em seu texto e acaba sempre sendo surpreendido por abordagens inesperadas.

“Freud pensava que os sonhos são inicialmente pensamentos e não imagens. É preciso que esses pensamentos encontrem condições de sua figurabilidade, para se transformarem em imagens”. A psicanálise desenvolveu teorias para entender como se dariam essas condições. Na minha opinião, Mariza encontra as condições de figurabilidade. E chega como um certo tipo de interpretação – especial – o imaginário de outra pessoa me diz algo sobre o que eu escrevi – mas que vai além.” (depoimento, 16/06/2005)

Calligaris relatou um artigo sobre o casamento de Marta Suplicy e Favre, sem recriações. Ficou preocupado com o estilo expressionista de Mariza, e mandou uma recomendação “para ela não exagerar”. No entanto, Calligaris avalia que sua recomendação “não foi muito eficaz”.

O psicólogo quis ressaltar que aqueles que ridicularizam a possibilidade de uma mulher, governante, com mais de 50 anos ser afetivamente feliz é uma posição preconceituosa. Mariza ilustrou o outro lado: o que é que passava pelas bocas das pessoas a respeito desse assunto.

“A divergência de abordagem revela algum aspecto que o texto tem em potencial”, avalia Calligaris.

Mariza apresentou uma figura feminina feliz, majestosa e em movimento, com asas semelhantes à Vitória de Samotrácia, carregando um vistoso chapéu e caminhando com vigor em direção ao canto esquerdo do espaço compositivo, deixando atrás de si um rastro de bocas com dentes e balões de fala vazios (figura 3.33).

Os matizes presentes na figura feminina, amarelo, azul e magenta, rebaixadas, reaparecem nas bocas, numa intensidade mais forte e misturadas – vermelho, roxo e laranja.

Os balões (signos compartilhados socialmente, indicadores de linguagem oral) sinalizam discursos interseccionados, como se concordassem entre si. As bocas são ferinas e os

⁶ Encontro anual de discussão de ilustradores, organizado pela Sociedade dos Ilustradores do Brasil (SIB).

discursos são vazios.

Mariza encontra no texto “condições de figurabilidade”. O termo se refere à ação mental envolvida na criação de imagens, que dá forma a algo que “está além”. O casamento de Marta Suplicy e Favre está no imaginário do articulista, da ilustradora, e também integra o discurso social, que perpassa os dois. É o objeto dinâmico dessa relação triádica, gerador dos signos verbais e visuais.

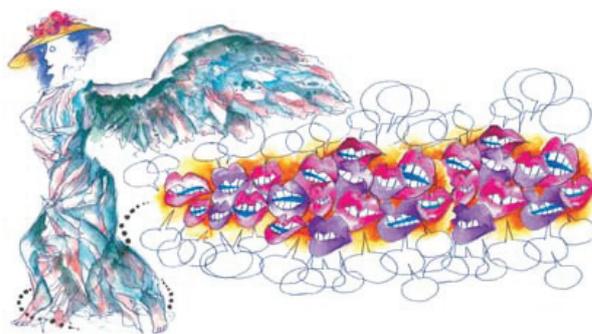


Figura 3.33 – Mariza, *Folha de S.Paulo* – 24/09/2003. Ilustração para artigo de Contardo Calligaris.

Nesse caso, a potencialidade explorada por Mariza estava no imaginário popular, que rejeitava o casamento da prefeita, a despeito da posição do autor, que defendia o seu direito de ser feliz. Mariza colocou a figura feminina feliz. Ela segue só, alheia ao comentário e livre, reforçando, inclusive, o título do artigo, *Por que tanta zombaria?*. Mas o lado burlesco do fato, que Calligaris temia que Mariza colocasse à luz, teimou em aparecer.

O articulista chamou a atenção para o comportamento preconceituoso da opinião pública a respeito da vida sentimental da prefeita de São Paulo e a ilustradora mostrou na ilustração uma imagem visual supostamente representativa do imaginário da opinião pública. Não fez uma interpretação visual do artigo, mas do seu tema. Realizou, portanto, um artigo visual acompanhado pelo texto.

Calligaris aponta o fato de que a ilustração de Mariza “vai além” do texto que ele escreveu e interpreta o mesmo fato mostrando outro ponto de vista, diferente do seu, e que lhe acrescenta. Há aqui a consciência de um compartilhamento social sobre algo que está além da mensagem escrita ou ilustrada. O casamento de uma prefeita, assim como a saúde do Estado de São Paulo, são temas cuja abrangência de pontos de vista vão muito além do ponto de vista do articulista. O que Calligaris não concluiu é que **o ilustrador não está a serviço do articulista, está a serviço da notícia.**

Considerações Finais

Considerações finais

“Embora deva admitir que mão, coração e olhos são muito mais complexos que qualquer computador poderá ser”. David Hockney

No início deste trabalho, relatei minha experiência como professora de visualidade em ateliês de escolas e faculdades e o desconforto que sempre me causou a cena de pais perguntando se seu filho tinha ou não o “dom” de desenhar. Esse pensamento tem parentesco com a noção de imagem gráfica como adereço – totalmente obsoleta mas profundamente enraizada no senso comum; e mais do que se imagina, pois contamina não apenas pais e professores de colégio, mas também editores de jornais. Esta pesquisa foi motivada pela intenção de colaborar para combater essas duas distorções de valores: a aprendizagem da linguagem visual subordinada ao dom e a imagem como ornamento.

A análise do processo de criação de ilustrações jornalísticas mostrou um universo complexo e identificou uma trama de relações mobilizando rizomaticamente termos como:

- A relação com a tradição visual gráfica.
- Circunstâncias industriais e editoriais em torno da produção.
- Construção de vínculos com o texto, a pauta, o projeto gráfico e editorial.
- Escolha de ferramentas e suportes.
- Procedimentos de articulação de signos gráficos.
- Ênfases e exclusões
- Relação com a cultura e o repertório cultural do ilustrador.
- O posicionamento ético do ilustrador.
- Escolhas de natureza estética.
- Experimentação e clichê.

Os termos colocados em ação, ou os nós e conexões dessa rede, desempenham diferentes valores e podem alterar sua dimensão a partir dos posicionamentos lógicos estruturados pela análise. Buscamos compreender as tensões, diálogos e coexistências entre os termos, sem determinar *a priori* nenhuma dominância de um fator em relação a outro. Ao tentarmos compreender a singularidade dessa rede, buscamos ampliar o entendimento da singularidade dessa linguagem.

No ritmo industrial do jornalismo, embora o ilustrador receba o texto do artigo pronto e acabado (não cabendo a ele sugerir mudanças de forma ou conteúdo no texto, até porque não há tempo para isso), é a imagem quem dará a “palavra” final, pois, ironicamente, o autor também não terá tempo para ver a ilustração antes de impressa (o que deve ter sido o caso do

secretário da saúde de São Paulo).

Na gestalt da página impressa, a diagramação, o título e a ilustração conduzem o olhar do leitor para o texto e participam de sua decisão pela leitura. O texto ilustrado, seja por foto ou desenho, provavelmente tem mais chances de ser lido do que o texto “seco”, uma vez que não há simultaneidade perceptiva. Na superfície do papel, é a imagem que primeiro captura a atenção do leitor, embora a decisão final de investir tempo na leitura caiba ao título, ao “olho” e ao primeiro parágrafo.

As finalidades comunicativa, informativa e crítica preside o trabalho do ilustrador, que recebe a demanda através da pauta e muitas vezes também pela interpretação do texto verbal. No entanto, como vimos, ele não está subordinado a essa interpretação. Cabe a ele se posicionar em relação ao tema indicado pela pauta, garantindo a sua liberdade de expor a sua opinião.

São de responsabilidade do ilustrador o enfoque em relação ao tema em pauta, a partir de escolhas de ênfase e exclusão. Ao exercer sua “co-autoria”, e não a simples redundância, o ilustrador enriquece a leitura, montando um jogo de espelhos para a reflexão do leitor. O ilustrador não está a serviço do articulista, está a serviço da pauta e é sempre um outro olhar sobre o tema.

No processo de criação, o ilustrador elabora mentalmente e constrói linguagem, num movimento retroalimentador. A ação criativa pressupõe o movimento entre a representação e a ação mental, o trânsito de informações externas e internas à mente. A elaboração de linguagem visual gráfica mobiliza diferentes domínios cognitivos além da esfera específica da visualidade. A ação criativa opera mentalmente de forma hipermidiática.

Uma das primeiras decisões do ilustrador diz respeito aos aspectos do campo referencial que ele escolherá sugerir ou explicitar, enfatizar, excluir ou contradizer. Essas escolhas, até pela natureza distinta das linguagens, são diferentes das escolhas apontadas no texto. O entendimento dessa triangulação é fundamental para qualquer análise que envolva a relação entre imagem e texto.

Carlos Matuck apontou e reforçou a distância platônica entre o narrador de Musil e a mulher, ampliando um aspecto sutil do texto. Ridicularizou “o discurso filosófico da modernidade”, mas em voz baixa, igualando as calças. Orlando escolheu mostrar posição oposta ao secretário da saúde, numa imagem simples e direta, de rápido entendimento e de fácil identificação para qualquer um que já precisou utilizar os serviços da saúde pública. Samuel se debruça na complexidade das escolhas entre revelar, ocultar, enquadrar e focar.

Nos rastros dos movimentos de formatação e transformação da matéria gráfica, experimentações, incertezas e escolhas, observamos as operações de armazenar, traçar, texturizar, esboçar, rafear, deslocar, deformar, fundir, apropriar, ampliar, reduzir, recortar e colar, testar, escolher, configurar. A escassez de tempo para o trabalho do ilustrador implica em agilidade na organização do banco de dados, mobilização de informações e sobretudo repertório cultural variado, adequado à temática trabalhada.

As configurações do material visual não se separam daquilo que significam. O movimento dos elementos gráficos corresponde a deslizamentos de sentido e modificam a estrutura semântica da mensagem. Toda configuração é semântica.

Diferenciando-se daquilo que é característica básica do gênero jornalístico, a ilustração mostra frequentemente cenas fictícias – o que lhe possibilita a oportunidade de revelar aspectos verdadeiros que são ocultados sob as aparências. Muitas vezes operando na mesma faixa de frequência do grotesco, no avesso da idealização, a ilustração jornalística também penetra nas dimensões escondidas das coisas, fazendo pensar. Sua função comunicativa principal talvez seja o **desvelamento**. Mais do que “lançar luz”, a boa ilustração revela aspectos ocultos do objeto.

A ação de ver e criar mensagens visuais mobiliza operações mentais que vão muito além da organização gestaltica. Envolvem também memória e inserção cultural. Também as circunstâncias sociais são elementos ativos na criação. É nesse processo de acesso a repertório cultural e escolha que se estabelece o jogo entre a redundância ou não da informação, a utilização de clichês, de fácil assimilação e pouca profundidade, ou a construção de configurações expressivas que exigem níveis mais sutis de assimilação.

Ilustração e ferramentas digitais

As operações de adição, deslocamento, exclusão, deformação, sobreposição, fusão de elementos gráficos e experimentação cromática sempre fizeram parte do movimento articulador da linguagem gráfica e foram apenas agilizadas pelos recursos digitais. No entanto, essas ferramentas trouxeram a necessidade de serem interpretadas de outra maneira, diferente da relação corporal estabelecida com o lápis.

Vimos no trabalho de Samuel, procedimentos de apropriação de figuras (simbólicas ou não), fusão, testagem de cores e dimensões, deformação, texturização e repetição de elementos. Vimos também que não são novos esses procedimentos. A testagem de dimensões e deformações, no trabalho de Carlos Matuck dos anos 1980, eram realizadas com o recurso do xérox e das grades de anamorfose. Nova é a agilidade conquistada para a testagem desses recursos, organização de banco de dados e acesso a referências visuais. Particularmente a fusão de elementos e o hibridismo entre imagens provenientes de diferentes mídias são recursos potencializados pelo computador. São recursos que do ponto de vista expressivo têm na colagem um antepassado de respeito.

Com os recursos digitais, arranjos cromáticos, dimensões, apropriações, deformações e localizações espaciais são feitas em poucos “cliques”, cabendo ao criador visual a responsabilidade e competência da confecção, testagem, seleção, escolha e arranjo. Muitas dessas competências ganharam nova dimensão. Dado o contexto contemporâneo, povoado de mensagens visuais e profusão de recursos (nunca é demais lembrar, nas mãos de poucos),

aumentaram a demanda de competência para critérios de escolha e edição do material visual. Foram aprofundadas as possibilidades de hibridização de linguagem, possibilitando diálogos efetivos entre as matrizes, verbal, visual e sonora. No entanto, na área da comunicação visual gráfica, a prática das mais variadas formas de produção visual analógica dá oportunidade de potencializar os recursos digitais.

A pesquisa plástica envolvendo o gesto largo, os arranjos cromáticos e a pincelada em grandes dimensões das pinturas de Orlando, organizadas em exposições como *Uns desenhos* (2007) e *Como o Diabo Gosta* (1997) alimentam seu trabalho desenvolvido nas ilustrações. A experiência de Samuel com a gravura em linóleo proporcionou melhor controle da luminosidade e tornou mais complexo e instigante o seu trabalho com formas vetoriais. Inversamente, a sua experiência com ferramentas digitais e a prática de sobreposições de formas vetoriais formou o seu olhar para a gravura. As ilustrações de Carlos Matuck são também produto de sua experiência de grafiteiro e muralista. O encontro de antigas gravuras e carimbos com o desenho, em rigorosas seleções e enquadramentos, são resignificados a cada novo muro, impresso, tela ou painel.

A experiência em diferentes suportes e ferramentas propicia novos paradigmas à elaboração da linguagem gráfica, que passa a ter consistência por conta da maturidade da articulação dos signos gráficos, independente de ser destinada ao suporte impresso ou digital.

A apropriação e convivência com antigos recursos proporcionam vitalidade à produção digital. Como apontam Briggs e Burke (2004, p. 33), “diferentes sistemas de comunicação podem competir entre si ou imitar um ao outro, bem como se complementar”. Entendendo a mídia como um sistema aberto e em contínua mudança, o encontro de práticas de naturezas muito distintas pode resultar em novos campos expressivos para a comunicação.

“...a ordem numérica torna *possível* uma hibridação quase orgânica das linguagens, dos saberes, instrumentais, dos modos de pensamento e de percepção. Esse possível não é forçosamente provável: tudo depende da maneira pela qual especialmente os artistas farão com que as tais tecnologias se curvem a seus sonhos”. (COUCHOT, 1993, p.47)

O domínio da ferramenta não é suficiente para garantir um diferencial ao ilustrador, mas sim a maneira como ele amadurece, com seu repertório cultural, o seu projeto estético, que lhe garante um olhar diferenciado sobre o tema.

Redundância e informação

Abraham Moles (1987, p. 74) refere-se à eficácia máxima da ação comunicativa inter-humana como a ação de ser *compreendida* pelo receptor e observa que a palavra vem do latim – *comprehendere* – prender em conjunto.

“Redundância e informação por signo variam, pois, em sentido inverso. Uma mensagem redundante em 100% é perfeitamente inteligível, infelizmente não traz nenhuma informação a mais, não transporta nada de novo, é *banal*.”

Segundo Moles (1987, p.76), estabelece-se, dessa maneira, uma dialética do “banal”, inteligível, e do “original”, informativo e novo, através de estruturas que lidam com uma *previsibilidade residual*.

“Em suma, uma mensagem apreensível para o receptor representará um *compromisso feliz entre novidade e inteligibilidade*, sendo o compromisso determinado pelas frequências relativas mais ou menos grandes de signos no repertório do receptor, isto é, na aprendizagem que ele teve desses signos, em outros termos, na sua cultura pessoal.”

A eficácia da comunicação social exige constante experimentação, para que a mensagem não se esvazie no clichê, mas também há a necessidade de compartilhamento de signos. A imprevisibilidade ou a total previsibilidade dos sinais são dois casos extremos de não comunicação (Pignatari, 1977). O equilíbrio entre a redundância e a imprevisibilidade gera movimento. A comunicação pressupõe a existência de um repertório e de um código comuns ao transmissor e receptor. Todo signo novo, externo ao código, é inteligível. A introdução de novas relações estruturais de signos propicia o alargamento do repertório e a redução da taxa de redundância do sistema.

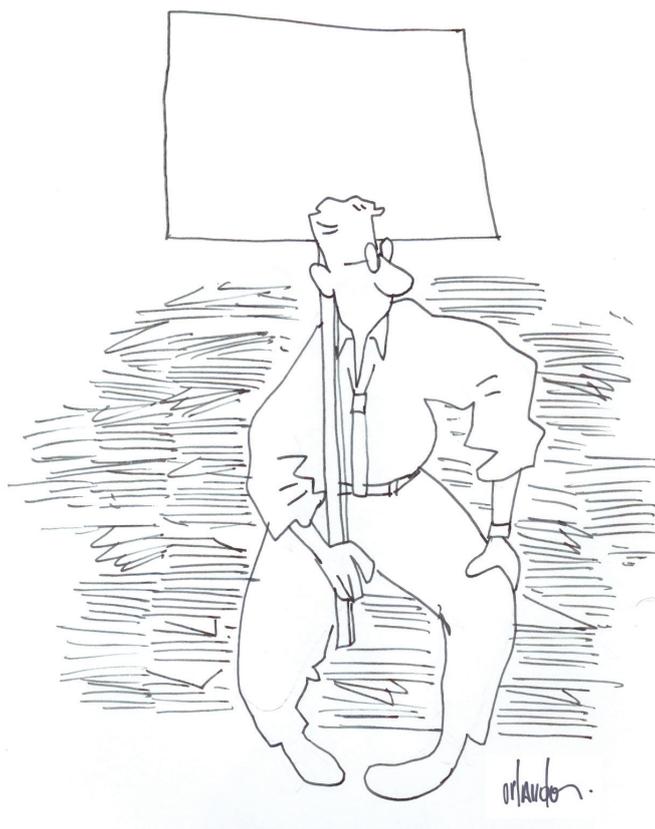
O excesso de redundância amortece a recepção. Um dos desafios do ilustrador, ao criar mensagens visuais para veículos de grande circulação, é a escolha entre o clichê, elemento garantido de compartilhamento social de sentido, ou a escolha de oxigenar a linguagem simbólica, operando com estranhamentos. Um criador de linguagem gráfica aciona as mais variadas instâncias de seu repertório cultural e se apropria de todo tipo de material armazenado em suas gavetas, sejam elas mentais ou não. São os casos em que os discursos verbal e visual se interpenetram e a ilustração deixa de ser decoração do texto, mas um momento necessário do mecanismo comunicativo (Massirone).

Se observarmos a comunicação sob aspecto de uma relação dinâmica estabelecida entre a informação e a redundância, cabe à função estética reorganizar os elementos das combinatórias de linguagens já assimiladas socialmente e proporcionar a criação de mensagens significativas e renovadas, a partir de um substrato socialmente compartilhado.

Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002, p. 38) avaliam que a função estética não é exclusiva da arte e qualquer produto da atividade humana pode tornar-se signo estético. O elemento estético funciona como signo de comunicação, “abrindo-se para uma semântica do imaginário coletivo e fazendo-se presente na ordem das aparências fortes ou das formas sensíveis que investem as relações intersubjetivas no espaço social”. A função estética é inerente à comunicação e não pode ser negligenciada por aqueles que trabalham com a educação na área da comunicação social.

O ilustrador de jornal não é nem um artista, nem um repórter. Ele desempenha uma função que agrega esses aspectos: a revitalização da linguagem, que é própria da função estética e a exposição de informações, que é própria da reportagem, com o enfoque crítico do articulista.

A realização de uma boa ilustração, portanto, exige repertório e posicionamento crítico. Ilustração de qualidade não é ornamento, pois agrega informação e ponto de vista ao tema. **Quando um editor de jornal encomenda a ilustração para um artigo a um bom ilustrador na verdade ele está contratando dois articulistas: o articulista verbal e o visual.** Cabe aos editores proporcionarem mais possibilidades de riqueza nesse diálogo. E aos leitores, o usufruto desse encontro.



Bibliografia

Bibliografia

ALPERS, Svetlana. *A Arte de Descrever. A Arte Holandesa do século XVII*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.

ARNHEIN, Rudolf. *El Pensamiento visual*. Buenos Aires: EUDEBA, 1985.

_____. *El Guernica de Picasso: Genesis de uma Pintura*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1976.

_____. *Arte e Percepção Visual*. São Paulo: Pioneira, 1986.

_____. *Intuição e Intelecto na Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo, Ed. Hucitec, 2006.

BARNHART, Richard M (et alii). *Three Thousand Years of Chinese Painting*. London: Yale University and Foreign Languages Press, 1997.

BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. São Paulo: Atlas, 2005.

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

BLANCHARD, Gerard. *La Letra*. Barcelona: CEAC, 1988.

BORNEMANN, Bernd; ROY Claude; SEARLE, Ronald. *La Caricature- Art et Manifeste – Du XVIe. Siècle à nos jours*. Paris: Skira, 1974.

BRIGGS Asa; BURKE, Peter. *Uma História Social da Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. , 2004.

CAMARGO, Luís. *A Ilustração do Livro Infantil*. Belo Horizonte: Ed. Lê, 1995.

CANJANI, Douglas. *A Visão da Natureza*. Tese de doutorado. FAU USP, São Paulo, 2005.

CASAL, Samuel. *Com Amor y Com Dolor*. Florianópolis: produção independente do autor, s/d.

CHALHUB, Samira. *Funções da Linguagem*. São Paulo, editora Ática, 2004.

COLAPIETRO, Vincent. *The Loci of Creativity: Fissured Selves, Interwoven Practices*. In:

Manuscrita – Revista de Crítica Genética no.11. São Paulo: Annablume, 2003.

_____. *Peirce's approach to the self: a semiotic perspective on human subjectivity*. New York, State University of New York, 1989.

CORTEZ, Jayme. *Mestres da Ilustração: a técnica da ilustração, capas e cartazes: antologia de ilustradores brasileiros*. São Paulo: Hemus, 1970.

COUTINHO, Laerte. *Gozações e Revelações*. São Paulo. Caros Amigos, ano VII n.84, março 2004, entrevista concedida a Marina Amaral et alii.

COUCHOT, Edmond. *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes: ed. Jacqueline Chambom, 1998.

_____. *Da Representação à Simulação*. In. PARENTE, André (org). *Imagem Máquina*. São Paulo: Editora 34, 1993.

CHRISTIANSEN, Morten H.; KIRBY, Simon (orgs). *Language Evolution*. New York: Oxford University Press, 2003.

CHURCHLAND, Paul M. *Matéria e Consciência*. São paulo: Unesp, 1998.

DAMÁSIO, António. *O Mistério da Consciência*. São Paulo: Cia das Letras, 2000.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O Que é Filosofia?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Vol. 4. São Paulo: Ed. 34. 1997.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. São Paulo: Zahar Editores, 1990.

EPSTEIN, Isaac. *Teoria da Informação*. São Paulo: Editora Ática, 1986.

FARIAS, Priscila Lena. *Tipografia na era digital: o impacto das novas tecnologias*. Dissertação de mestrado, São Paulo, PUC-SP, 1997.

FERREIRA, Orlando da Costa. *Imagem e Letra*. São Paulo: EDUSP, 1994.

FINKE, Ronald A. et alii. *Creative Cognition. Theory, research, and applications*. Massachusetts: Bradford books, 1996.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma future filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

- FODOR, Jerry A. *The Modularity of Mind*. Cambridge: MIT Press, 1996.
- FOLHA DE S.PAULO. *Novo Manual de Redação*. São Paulo: Folha de São Paulo, 1992.
- FONSECA, Joaquim da. *Caricatura: a imagem gráfica do humor*. Porto Alegre: Artes e ofícios, 1999.
- FRANCASTEL, Pierre. *A Realidade Figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- _____. *Pintura e Sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- FUENTES, Rodolfo. *A Prática do Design Gráfico. Uma metodologia Criativa*. São Paulo. Rosari. 2006.
- GARCIA, Othon, Maria. *Comunicação em Prosa Moderna*. Rio de Janeiro: Editora Fundação Getúlio Vargas, 1997.
- GARDNER, Howard. *Estruturas da Mente: A teoria das Inteligências Múltiplas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- _____. *A Nova Ciência da Mente*. São Paulo: Edusp, 2003.
- GAUDÊNCIO Jr, Norberto. *A Herança Escultórica da Tipografia*. São Paulo: Rosari, 2004.
- GÊ, Luiz. *Território de Bravos*. São Paulo: Editora 34, 1993.
- GINZBURG, Carlo. *Mitos, Emblemas, Sinais. Morfologia e História*. São Paulo: Cia das Letras, 2003.
- GOMBRICH, E. H. *Arte e Ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- _____. *Los Usos de Las Imágenes – estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. México: Fondo de Cultura Económica, 2003.
- GREINER, Christine. *O Corpo: Pistas para Estudos Indisciplinares*. São Paulo: Annab-lume., 2005.
- GRÉSILON, Almuth. *Méthode de lecture in: Manuscrits des Ecrivains*. Paris: Hachett, 1993.
- GUERREIRO, Antonio. *Aby Warburg e os arquivos da memória*. Disponível em: <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/aguerreiro-pwarburg/index.htm> (consulta: 23/11/2006).
- HAY, Louis. *Pour une Semiotique du Mouvement*, in: *Genesis* no. 10/96. Jeasn Michel Paris: Place edition, 1996.

HERMES, Gilmar. *As Ilustrações de Jornais Diários Impressos: Explorando Fronteiras Entre Jornalismo, Produção e Arte*. Dissertação de mestrado. Universidade Vale dos Sinos – Ciências da Comunicação, São Leopoldo, 2005.

HEUSSER, Martin et alii. *Text and Visuality. Word and Image*. Interactions 3. Amsterdam/Atlanta. Rodori, 1999.

HOGARTH, Paul. *The artist as reporter*. New York: Reinhold, 1967.

HOUAISS, Antônio e VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: editora Objetiva, 2001.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São paulo: Cultrix, 2003.

KLEMIN, Diana. *The Illustrated Book: it's art and craft*. Nova York: Clarkson N. Potter, 1970.

LAKOFF, George & JOHNSON, Mark. *Metaphors – We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press, 2003.

JAGUAR, Sergio. *Folha de S.Paulo*, 13/03/2007. Entrevista concedida a Sylvia Colombo.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2003.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOTMAN, Iuri. *A Estrutura do Texto Artístico*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. *Pesquisa em Comunicação*. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

_____. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

_____. *O Quarto Iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Marca D'Água, 2001.

MACHADO, José Pedro. *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Lisboa: Editorial Confluência, 1976.

MANDEL, Ladislav. *Escritas: espelho dos homens e das sociedades*. São Paulo, Ed. Rosari, 2006.

MARINHO, Claudia Teixeira. *Procedimentos de Apropriação na Arte*. Dissertação de mestrado, São Paulo, PUCSP. 1997

MARTINS, Ana Luiza. *Revistas em Revista: Imprensa e Práticas Culturais em Tempos de República, São Paulo*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Fapesp: Imprensa Oficial do Estado, 2001.

MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. *A Escrita Plástica: desenho, pensamento, conhecimento e interdisciplinaridade*. Tese de doutorado. Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2004.

MARTINS, Wilson. *A Palavra Escrita. História do livro, da imprensa e da biblioteca*. São Paulo: Editora Ática, 1996.

MASSIRONI, Manfredo. *Ver Pelo Desenho – aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

MATUCK, Carlos. *O Livro dos Recortes*. Texto para exposição na casa das rosas. 2001.

MELO, Chico Homem de. *Os desafios do Design & outros textos sobre o design gráfico*. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

MEYER, Philippe. *O Olho e o Cérebro: Biofilosofia da percepção visual*. São Paulo: Ed. UNESP, 2002.

MITHEN, Steven. *A Pré-história da Mente*. São Paulo: Unesp, 1998.

MOLES, Abraham. *O cartaz*. São Paulo: Perspectiva. 1987.

_____. *Teoria da Informação e Percepção Estética*. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1969.

MORETTO, Paulo Eduardo. *Cartazes de Propaganda Cultural no Brasil. Cinco décadas de Técnicas e Linguagem*. Dissertação de mestrado. FAU USP, 2004.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Rio de Janeiro: Vozes. 1987.

_____. *Acaso e Criação Artística*. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

_____. *A Sensibilidade do Intelecto*. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1998.

PANOFSKY, Erwin. *Sobre o Problema da Descrição e Interpretação do conteúdo de Artes Plásticas, in, A Pintura*. São Paulo: Editora 34, 2005.

PARENTE, André (org). *Imagem Máquina*. São Paulo: Editora 34, 1993.

PERRENOUD, Philippe. *Construir a competência desde a escola*. Porto Alegre: Artmed editora, 1999

_____. *Semiótica da Montagem in: Através no. 1*. São Paulo, Martins Fontes, 1983.

- PIGNATARI, Décio. *Informação, Linguagem, Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- PINKER, Steven. *O Instinto da Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- _____. *Como a Mente Funciona*. São Paulo: Cia das Letras, 2004.
- SAINT-MARTIN, Fernande. *Semiotics of Visual Language*. Indiana: University Press, 1990.
- SALLES, Cecília A. *Gesto Inacabado*. São Paulo: Anablume, 1999.
- _____. *Crítica Genética – Uma Introdução*. São Paulo: Educ, 1992.
- _____. *Redes da Criação*. Vinhedo: Horizonte, 2006.
- SANTAELLA, Lúcia. *A percepção - Uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1993.
- _____. *A teoria geral dos signos: Semiose e autogeração*. São Paulo: Ática, 1995.
- _____. *Matrizes da linguagem e Pensamento: Sonora Visual Verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- _____. *Comunicação e Pesquisa*. São Paulo: Hacker editores, 2001.
- _____; Nöth, Winfried. *Imagem*. São Paulo: Iluminuras, 1998.
- SCALZO, Marília. *Jornalismo de Revista*. São Paulo: Contexto, 2004.
- SEARLE, Ronald, et alii. *La Caricature – Art et Manifeste – Du XVIIe siècle à nos jours*. Genebra: Skira, 1974.
- SHITAO. *Les Propos sur la Peinture du Moine Citrouille-amère*. Paris: Hermann, 1984.
- SILVA, Carlos Eduardo Lins da. *Mil Dias: os bastidores da revolução de um grande jornal*. São Paulo: Trajetória Cultural, 1988.
- SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. *O Império do Grotresco*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.
- RAMACHANDRAN, V. S.; BLAKESLEE, Sandra. *Fantasmas no Cérebro*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2004.
- SILVA, Solange. *As Cores do Camaleão – fundamentos para uma teoria sógnica da informação*. Tese de doutorado. Comunicação e Semiótica, PUC-SP. 2000.
- SQUIRE, Larry R.; KANDEL, Eric R. *Memória: da mente às moléculas*. Porto: Porto Editora, 2002.

- SOLSO, Robert. *Cognition and the Visual Arts*. Cambridge: MIT Press, 1994.
- TADDEI, Maria Diva Vasconcelos. *A imagem do Anúncio de Jornal*. Dissertação de mestrado FAU, 1977.
- TAYLOR, Steve. *100 Years Magazine Cover*. Londres: Black Dog Publishing Limited, 2006.
- TEIXEIRA, Tattiana. *Infografia e Jornalismo Científico: um estudo da revista Superinteressante*. Anais do III Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. Florianópolis, 2005.
- TRAQUINA, Nelson. *O estudo do Jornalismo no Século XX*. Porto Alegre: Editora Unisinos, 2001.
- TUFTE, Edward R. *Envisioning Information*. Cheshire, Connecticut: Graphic Press, 1990.
- WESCHER, H. *La História del Collage: Del cubismo a la actualidad*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, S.A. 1974.
- TASSINARI, Alberto. *O Espaço Moderno*. São Paulo: Cosac&Naify, 2001.
- WALTHY, Ivete Lara Camargo et alii. *Palavra e Imagem: leituras cruzadas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- WHITE, Jan V. *Editing By Design*. New York: Allworth Press, 2003.
- _____. *Edição e Design*. São Paulo: JSN Editora LTDA, 2005.
- WOOD, John Rowland. *Handbook of illustration*. Nova York: Design Press, 1991.
- ZEEGEN, Lawrence. *Principios de Ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Vídeo

Desenhistas de notícias. Direção Bruno Tapajós, Marianne Wenzel. 1999. Entrevista Adolar, Orlando, Jean. (TCC: TC 1080. ECA USP)

Catálogo Geral da 18ª. Bienal de São Paulo. São Paulo, 1985.

Edições de jornais fac-símiles:

Cabrião: semanário humorístico editado por Ângelo Agostini, Américo de Campos e Antonio Manuel Reis (1866- 1867). São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial do estado, 2000.

Diabo Coxo (1864 - 1865). São Paulo: Edusp, 2005.