

A LENTE FANTÁSTICA

A REPRESENTAÇÃO MÁGICO-REALISTA DA PERSONAGEM EM UM LIVRO
ILUSTRADO

DANIEL COMEL WALLERIUS
DISSERTAÇÃO DE Mestrado APRESENTADA
À FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO EM
DESENHO E TÉCNICAS DE IMPRESSÃO

A Lente Fantástica.

***A representação
mágico-realista da
personagem em um
livro ilustrado.***

Daniel Comel Wallerius

Universidade do Porto

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Mestrado em Desenho e Técnicas de Impressão 2015/2017

A Lente Fantástica.

***A representação
mágico-realista da
personagem em um
livro ilustrado.***

Dissertação apresentada à banca examinadora da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Desenho e Técnicas de Impressão, sob a orientação do Professor Paulo Luís Almeida e coorientação do Professor Julio Dolbeth.

Daniel Comel Wallerius

Orientação: Professor Paulo Luís Almeida

Coorientação: Professor Julio Dolbeth

Porto, 2017.

“Poetas e mendigos, músicos e profetas, guerreiros e malandros, todos nós, criaturas daquela realidade desaforada, tivemos que pedir muito pouco à imaginação, porque para nós o maior desafio foi a insuficiência dos recursos convencionais para tornar nossa vida acreditável.”

(Márquez, G.G. 2011, pp. 9-10)

Agradecimentos.

Primeiramente gostaria de agradecer ao meu orientador, o Professor Paulo Luís Almeida, pelas sábias palavras e transmissão de conhecimentos que me orientaram e me inspiraram durante todo o mestrado e, especialmente pelo apoio, paciência, dedicação e solicitude durante o período em que eu estava escrevendo a dissertação. Da mesma forma, gostaria de agradecer a coorientação do Professor Julio Dolbeth, que se mostrou igualmente valorosa e contribuiu significativamente para a realização deste trabalho.

Também gostaria de agradecer a Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto por proporcionar a mim a convivência em um ambiente motivador, instigante e estimulante, que serviram de incentivo para a criação e concepção de novos projetos.

Muito obrigado aos meus colegas, pelo companheirismo, troca de experiências e conhecimento. Por fim, também quero agradecer a minha família e minha namorada, pelo apoio e amor que foram fundamentais na minha trajetória até aqui.

Resumo.

Esta dissertação tem como propósito a investigação da natureza e desdobramentos do processo de criação imagético de uma personagem no contexto do realismo mágico em um livro ilustrado. São analisadas as origens e significados do realismo mágico, assim como o seu processo narrativo, sua reverberação no campo das artes plásticas, além de estudos sobre alguns dos sistemas adotados por ilustradores para a construção de uma personagem no campo da ilustração. É investigada a importância do objeto livro nesse procedimento, a influência do cenário na personagem e a empregabilidade destes recursos em uma personagem proveniente da narrativa do realismo mágico. Por fim, com base nesta análise, aborda-se a construção da personagem na obra “A Chegada” do artista australiano Shaun Tan, que aborda em suas publicações temáticas tangentes aos propósitos do realismo mágico.

Em um contexto no qual a ilustração emerge como ferramenta de síntese gráfica desta realidade ficcional, assuntos como o estranhamento familiar, o fantástico, o irreal no cotidiano e a composição das personagens que estão envoltas por esta capa sobrenatural cosida pelo realismo mágico, surgem como temáticas investigativas. Esta dissertação propõe-se descobrir e explorar as fronteiras definidas por estes conceitos, extraindo conteúdo de forma prática, meticulosa e didática, com a finalidade de gerar e disseminar conhecimento acerca do tema.

Palavras-chave: Realismo Mágico; Personagem; Ilustração; Livro ilustrado; Shaun Tan.

Abstract.

This dissertation aims to discuss the nature and unfolding of the process of imagistic creation in the context of a magical realism picture book. The origins and meanings of magic realism are analyzed, as well as its narrative process and repercussion in the field of fine arts. The research also focus on the systems adopted by illustrators in the building of a character within an illustration framework. We address the importance of the book as an object in this procedure, influence of the scenery in the character and the use of these resources to define a character within a magic-realistic narrative. Finally, this framework is used to address the construction of the main character in “The Arrival”, an illustrated projected of Australian artist Shaun Tan who uses magic-realistic approaches in its picture books.

In a context where illustration emerges as a tool of graphic synthesis in this fictional reality, subjects such as the uncanny, the fantastic, the everyday life’s unreal and the composition of characters wrapped in a magic-realistic cloak naturally emerge as research topics. This dissertation is focused on the exploration of the borders defined by these concepts, extracting content in a practical, meticulous and didactic way in order to generate and disseminate knowledge about the theme.

Keywords: Magical Realism; Character; Illustration; Picture Book; Shaun Tan.

Índice.

1.	Introdução.....	13
1.1.	Objetivos.....	17
2.	O Realismo Mágico.....	18
2.1.	Surgimento e concepção	19
2.2.	Significado e interpretações.....	27
2.3.	A tradução visual do Realismo Mágico.....	32
3.	Processos imagéticos da construção da personagem mágico-realista no livro ilustrado.....	41
3.1.	A narrativa do Realismo Mágico.....	43
3.2.	A imagem narrativa do livro ilustrado.....	46
3.3.	Os conflitos da personagem.....	60
3.4.	O cenário da personagem.....	75
4.	O desenho e o Realismo Mágico na obra de Shaun Tan.....	84
4.1.	A chegada.....	87
4.1.1.	Personagem e retrato.....	91
4.1.2.	Questões de método.....	94
4.1.3.	Considerações sobre A chegada	109
5.	Considerações finais.....	112
6.	Referências bibliográficas.....	117

Lista de Figuras.

1. Figura 01..... 35
Título: Das Haus N. 9.
Autor: Anton Räderscheidts.
Técnica: Óleo sobre madeira.
Dimensões: 64cm x 52cm.
Ano: 1921.

2. Figura 02..... 35
Título: Le Rêve.
Autor: Henry Rousseau.
Técnica: Óleo sobre tela.
Dimensões: 204,5 cm x 298,5 cm.
Ano: 1910.

3. Figura 03..... 37
Título: Pennsylvania coal town.
Autor: Edward Hopper.
Técnica: Óleo sobre tela.
Dimensões: 71,1 cm x 101,6 cm.
Ano: 1974.

4. Figura 04..... 38
Título: Christina's World.
Autor: Andrew Wyeth.
Técnica: Têmpera sobre tela.
Dimensões: 81,9 cm x 121,3 cm
Ano: 1948.

5. Figura 05..... 54
Título: Ilustração do livro *A fada feiticeira*.
Autor: Carll Cneut.
Técnica: n.d.
Dimensões: n.d.
Ano: 2004.

6. Figura 06..... 55
Título: Ilustração do livro *Königin Gisela*.
Autor: Nikolaus Heidelbach.
Técnica: n.d.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.

7.	Figura 07.....	56
	Título: Ilustração do livro <i>Zeralda's Ogre</i> .	
	Autor: Tomi Ungerer.	
	Técnica: n.d.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 1976.	
8.	Figura 08.....	65
	Título: Ilustração do livro <i>Onde vivem os monstros</i> .	
	Autor: Maurice Sendak.	
	Técnica: n.d.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 1963.	
9.	Figura 09.....	66
	Título: Ilustração do livro <i>Outside Over There</i> .	
	Autor: Maurice Sendak.	
	Técnica: n.d.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 1981.	
10.	Figura 10.....	68
	Título: Ilustração do livro <i>Granpa</i> .	
	Autor: John Burningham.	
	Técnica: n.d.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 2003.	
11.	Figura 11.....	70
	Título: Ilustração do livro <i>The Last Resort</i> .	
	Autor: Roberto Innocenti.	
	Técnica: n.d.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 2002.	
12.	Figura 12.....	73
	Título: Ilustrações do livro <i>A senhora Meier e o melro</i> .	
	Autor: Wolf Erlbruch.	
	Técnica: n.d.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 1991.	

13.	Figura 13.....	81
	Título: Ilustração do livro <i>The tunnel</i> .	
	Autor: Anthony Browne.	
	Técnica: n.d.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 1990.	
14.	Figura 14.....	84
	Título: Ilustração do livro <i>Regras de Verão</i> .	
	Autor: Shaun Tan.	
	Técnica: Óleo e acrílica em papel.	
	Dimensões: 65cm x 28cm	
	Ano: 2013.	
15.	Figura 15.....	88
	Título: Ilustração do livro <i>A chegada</i> .	
	Autor: Shaun Tan.	
	Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 2006.	
16.	Figura 16.....	92
	Título: Ilustração do livro <i>A chegada</i> .	
	Autor: Shaun Tan.	
	Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 2006.	
17.	Figura 17.....	95
	Título: Composição de imagens que compara a fotografia de perfil de Shaun Tan, com cenas extraídas do livro <i>A chegada</i> .	
	Título: Ilustração do livro <i>A chegada</i> .	
	Autor: Shaun Tan.	
	Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 2006.	
18.	Figura 18.....	96
	Título: Ilustração do livro <i>A chegada</i> .	
	Autor: Shaun Tan.	
	Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.	
	Dimensões: n.d.	
	Ano: 2006.	

- 19.** Figura 19..... 97
Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.
- 20.** Figura 20..... 99
Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.
- 21.** Figura 21..... 100
Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.
- 22.** Figura 22..... 101
Título: Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan em comparação com a pintura *Coming South* (1886), de Tom Roberts.

Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.

Título: *Coming South*.
Autor: Tom Roberts.
Técnica: Óleo em tela.
Dimensões: 63.5cm × 52.2cm.
Ano: 1886.
- 23.** Figura 23..... 102
Título: Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan em comparação com o relógio-foguete do programa de televisão australiano *Play School*.

Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.

24. Figura 24..... 103
Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.
25. Figura 25..... 105
Título: Rascunho de uma ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em fotocópia.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.
26. Figura 26..... 107
Título: Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan em comparação com fotografia do Grande Salão da Ilha Ellis, em Nova Iorque (1902).

Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.

Título: Immigrants seated on long benches, Main Hall, U.S. Immigration Station.
Autor: n.d.
Coleção: William Williams.
Ano: 1902.
27. Figura 27..... 108
Título: Ready for travel and going north, south and west. Immigrants with baggage lined up at teller's windows marked money exchange.
Autor: Edwin Levick.
Coleção: William Williams.
Ano: 1902.
28. Figura 28..... 108
Título: Ilustração do livro *A chegada*.
Autor: Shaun Tan.
Técnica: Grafite em papel colorido digitalmente.
Dimensões: n.d.
Ano: 2006.

1. Introdução.

Sendo um contexto recorrente na cultura latino-americana, a utilização de temáticas intrínsecas ao movimento artístico conhecido por realismo mágico vem encontrando reverberações das mais variadas possíveis. Dentre elas, a sua manifestação plástica. Apesar da visibilidade que tem assumido nas artes visuais, ainda é um campo fragmentado e pouco explorado quando consideramos os processos de construção imagética que lhe são inerentes. O descobrimento e a experimentação das possibilidades dadas pela narrativa mágico-realista no seu campo visual são inquietações frequentes em minhas investigações artísticas particulares, de modo que a concentração de sua temática fatalmente transpassa pela composição de suas personagens. Dessa forma, ao deparar-me com a obra do escritor e ilustrador australiano Shaun Tan, percebi que utilização do universo de possibilidades disponíveis no dispositivo do livro ilustrado se apresenta como uma forma válida de transportar a realidade estabelecida pelo realismo mágico em seu campo literário para uma exposição gráfica no campo visual.

A dominante influência do realismo mágico na vida da América latina, assim como os seus desdobramentos nos mais variados campos artísticos na Europa e América do Norte, consagra uma arte que em muito pode ser entendida como uma síntese pela necessidade de fuga de uma realidade esmagadora em muitas destas localidades assoladas por condições de desenvolvimento humano degradantes. É sob esta influência que muitos brasileiros são envolvidos diariamente com histórias que misturam folclore, lendas, mitos, religiões sincréticas e todos os demais tipos de intervenções populares. É também sob esta influência que grandes expoentes da literatura, como Gabriel García Márquez (1927 – 2014), edificaram a sua obra, com discursos que ao mesmo tempo faziam a denúncia sobre a realidade do continente em que viviam, mas como também exaltavam estes mesmo valores por ela vividos.

A inserção do elemento fantástico em uma realidade trivial, dinâmica responsável por caracterizar uma obra como pertencente ao realismo mágico — ou seja, a representação da magia em um ambiente cotidiano — é também o motivo causador do desejado efeito de estranhamento familiar, como descrito por Freud (1919) nos seus leitores ou espectadores. Descortinando uma realidade distorcida, onde o fantástico e o sobrenatural não mudam a rotina de suas personagens, onde a convivência com o bizarro já é habitual e nada mais é do que atividade do dia-a-dia, o realismo mágico pode ser

entendido como uma camada nova disposta sobre a realidade. Como uma espécie de lente focada sobre uma dimensão real, o realismo mágico revela elementos de outra natureza, ingredientes fantásticos e desviantes da normalidade, mas em que nada alteram a essência do original. Sendo assim, entendendo este artifício como uma situação capaz de proporcionar somente ao espectador essa leitura distorcida da realidade, a manifestação de uma nova dimensão mágica onde estão inseridas as personagens, pode-se atribuir a esta lente uma função fantástica.

Valendo-se desta alegoria, como se fosse um filtro por meio do qual uma nova realidade maravilhosa desvela-se, a problematização do realismo mágico pode ser ricamente empreendida em outros campos, essencialmente mais plásticos do que somente os textuais. Apesar de ser notoriamente um impulso de maior expressão literária do que em relação à imagem, com o andar dos anos, a conseguinte expatriação do movimento e sua acolhida por distintas realidades daquelas que a propulsionaram em uma escala global, o realismo mágico acabou por tornar-se uma expressão multicultural. Reverberando em distintas soluções artísticas, o movimento tem em um dos seus mais expoentes caminhos justamente a forma artística que condensa tanto a escrita como a gráfica, tanto texto quanto desenho, que é o livro ilustrado.

No processo de compreensão de uma narrativa proveniente do realismo mágico, o entendimento da forma que suas personagens se constroem e interagem com o elemento desviante, o “Outro Sentido” (Chiampi, 2015), presente em todas as obras desta natureza, é de fundamental importância para ter uma percepção plena do seu arco narrativo. Desta forma, a caracterização de uma personagem, tanto de forma escrita como de forma visual, nos permite atingir uma dimensão da compreensão mais clarificada de sua natureza, e como consequência, uma igualmente compreensão mais profunda da obra. Sendo assim, é justamente neste jogo entre imagem e escrito que fica estabelecida a principal virtude de um livro ilustrado, e é precisamente neste ponto que a presente dissertação pretende debruçar-se para verificar as inquietações provocadas pela edificação das personagens provenientes do realismo mágico.

É neste contexto de realidade ficcional, de uma dimensão banhada pelo fantástico, mas ao mesmo tempo próxima de uma vida palpável, que se encontra a obra de Shaun Tan. Dentre todas as suas obras, uma delas ganha destaque na condição de análise e cruzamento de temáticas vinculadas ao realismo mágico, que é o livro lançado em 2006, *A chegada*. Profundo conhecedor da arte da narrativa sequencial por meio do desenho, em *A chegada*, Tan nos apresenta a um universo representada através de uma série de sofisticadas ilustrações organizadas e dispostas em forma de um livro. A obra pode ser

entendida como local onde o estranho, o fantástico, e o sobrenatural se fundem com uma realidade concreta e tangível, de personagens que travam lutas por sobrevivência, aspiram por melhores condições de vida e tem anseios pessoais tão reais quanto os de qualquer pessoa.

Traçando paralelos entre as investigações que serão apresentadas neste trabalho com a obra de Tan, por meio da figura da lente fantástica, será possível estabelecer um entendimento mais acurado do que se pode esperar de uma obra que traduza graficamente as circunstâncias do realismo mágico e, principalmente, como se dá o processo de caracterização das suas personagens em um livro ilustrado. Por se tratar de um assunto habitualmente pouco discutido, esta relação da narrativa do realismo mágico com o visual e conseqüentemente suas personagens, a obra de Tan — que por sua vez é intimamente conectada com estas matérias — poderá apresentar caminhos que sejam alternativas válidas para a construção de um conhecimento sobre o tema.

Para desenvolver esta investigação, inicialmente foi realizada a revisão da bibliografia específica e do material disponível sobre os assuntos abordados com a finalidade de mensurar o que já foi publicado sobre o tema e também para fins de contextualizar a extensão e significação do problema a ser abordado. Privilegiamos, neste ponto, a caracterização do realismo mágico e também da construção das personagens por meios visuais, especificamente no livro ilustrado. Também foram investigados diferentes autores, com distintos pontos de vista para contrapor as ideias e criar um enredo mais crítico para a dissertação. Como efeito, resultante da revisão bibliográfica, a dissertação começou por criar um quadro de referências sobre os campos específicos do realismo mágico, do desenho, da complexidade da narrativa visual e da caracterização das personagens por meio da ilustração, atualizando os dados e apontando possíveis soluções a partir de problemas similares pesquisados. Como consequência, os objetivos da dissertação ganharam robustez e também limites na medida que a investigação foi desdobrando, esclarecendo os pontos a serem estudados, de forma que se convergiram para o tema central da dissertação.

Paralelamente a revisão bibliográfica, foram feitas tentativas de entrar em contato com Shaun Tan, no sentido de confrontar a teoria com o discurso direto do autor. Como a temática da dissertação é em parte relacionada a sua obra, certamente a contribuição do artista em questão teria sido de uma grande valia, adicionando uma nova perspectiva e profundidade à investigação. Infelizmente, pela conhecida aversão do autor em dar entrevistas, não foram obtidas respostas diretas, mas o material disponível sobre o autor e sua análise pessoal de *A chegada*, em seu sítio oficial na internet, se mostraram

eficientes no quesito de obtenção de dados para a investigação. Através destas reflexões, fizemos uma análise poiética confrontando as reflexões protocolares de Shaun Tan, os esboços e as ilustrações finais, de forma a compreender o processo de construção da personagem principal em “A Chegada”. Posteriormente, após realizada a etapa de coleta de dados, foi feita a intersecção das informações, com a finalidade de extrair dali o conteúdo principal da investigação, apresentando diferentes pontos de vista, validando discursos adquiridos acerca das temáticas que foram desenvolvidas e por fim, foi realizada uma análise dos resultados obtidos.

Para tanto, no capítulo 2, com a finalidade de traçar os perímetros das questões que envolvem esta problematização, foram feitas análises mais profundas sobre o surgimento e a concepção do movimento do realismo mágico, assim como seu atual entendimento e significado, além de uma abordagem específica dos seus prolongamentos nos campos das artes visuais. Já no capítulo 3, que toca a questão das personagens, são apresentadas desde análises da conceituação de uma personagem ficcional, assim como especulações sobre as possibilidades apresentadas por um livro ilustrado, desde o conceito de imagem narrativa até a análise dos conflitos de uma personagem no livro ilustrado, cruzando com as características de uma narrativa do realismo mágico. No capítulo 4, por sua vez, é apresentada uma investigação sobre a obra de Shaun Tan, mais especificamente sobre o livro ilustrado *A chegada*, peça na qual o autor aborda de maneira ímpar conceitos que podem ser entendidos como pertinentes ao realismo mágico. Por fim, no capítulo 5, estão apresentadas considerações finais a respeito do assunto abordado e dos resultados obtidos pelos estudos, assim como estão apresentadas sugestões para trabalhos futuros.

1.1. Objetivos.

A dissertação assume como objetivo principal contribuir para a compreensão do processo de construção imagética de uma personagem numa narrativa magico-realista em um livro ilustrado. Nesse sentido, pretende-se:

- Definir os traços gerais do realismo mágico na cultura da América latina e suas reverberações nas artes plásticas.
- Focar as principais linhas de força que caracterizam o impulso do realismo mágico no campo da narrativa ilustrada.
- Circunscrever a noção de personagem no âmbito de uma narrativa visual, relacionando-a com as suas marcas semânticas.
- Discorrer sobre a natureza da imagem narrativa em um livro ilustrado.
- Observar as possibilidades visuais oferecidas pelo objeto livro ilustrado referentes ao campo da caracterização da personagem.
- Analisar o caso específico da caracterização das personagens no livro ilustrado *A chegada* (2006), de Shaun Tan, onde observa-se a construção de uma narrativa visual com temática tangente ao realismo mágico.

2. O Realismo Mágico.

O realismo mágico é uma escola artística que possui como característica primordial a introdução de um componente fantástico em suas histórias, acrescentando uma partícula disruptiva a um tecido de imagens cotidianas, sendo que tal elemento é estranho ao espectador, mas é extremamente familiar para as personagens envolvidas. Geralmente este elemento provém da abordagem de lendas da memória popular, de folclore, da cultura de determinado povo representado, o que torna possível o entendimento de que o realismo mágico seja um meio de representar e entender de maneira mais complexa um agrupamento urbano e seus moradores, ou personagens (Chiampi, 1980).

Com sua trajetória intimamente relacionada com a história recente da América Latina, conforme Schollhammer (2007), o fenômeno do realismo mágico foi crucial para a consolidação do romance neste mesmo continente, fazendo parte das correntes literárias do pós-guerra, e representou uma valorosa contribuição para superar a crise criativa do romance ocidental. Através da divulgação deste conceito de literatura na Europa durante os anos 60 e 70, o realismo mágico passou a ostentar a relevância de retorno para uma história bem contada, assim como um retorno às alegorias da fantasia e fantástica, características do século XIX.

Atualmente o realismo mágico desdobra-se em diversas formas de expressão artística, e dessa maneira, com seu principal peso estabelecido no mundo literário, iremos aqui abordar algumas das características fundamentais do realismo mágico a partir deste campo. Porém estas particularidades são relativamente independentes do meio em que se manifestam, se no texto, se na imagem, ou se no cinema. Esta gênese literária reflete um modo particular de nos relacionarmos com o real, através de imagens que criam disrupções no cotidiano, introduzindo na vida de todos os dias a sensação subtil do maravilhoso.

2.1. Surgimento e concepção.

Mas afinal de contas, o que é a América Latina? Foi através desta pergunta, feita e refeita incontáveis vezes, durante todo o período histórico do seu descobrimento e colonização até os dias atuais, que vem permeando a mente e o espírito artístico de inúmeros pintores, escritores, músicos, autores, desenhistas, ilustradores, intelectuais e, porque não, toda uma população inquieta e ansiosa em busca de encontrar um caminho próprio de uma identidade única, capaz de caracterizar um continente inteiro. Hoje em dia, podemos considerar essa questão superada, e tal superação deve-se a diversos movimentos artísticos distintos, impactantes e ricos em significados e interpretações. Se deambularmos ao redor desta indagação, veremos que dentre as muitas escolas que tentaram de alguma forma responder-lhe, uma ganhou enorme destaque como sendo de fato, uma legítima resposta do que é a cultura latino-americana: o realismo mágico.

O realismo mágico surge com força na cultura latino-americana, dentre outros movimentos, nas décadas de 40 e 50, do século XX, como uma tentativa de dar voz a um apelo caracterizado pela miscigenação étnica, religiosa, artística e cultural, e que tentava de alguma forma exprimir os desejos por representar a verdadeira face da América Latina. Para o crítico literário Schollhammer (2007, p. 125), a ideia de realismo mágico tem suas histórias ligadas ao crescimento e divulgação da literatura hispano-americana, que acabou tratando-se por fim, de um dos mais importantes movimentos literários do século XX, sendo responsável por marcar de forma definitiva o continente no cenário da literatura mundial.

Sem dúvidas, uma expressão que em sua composição inclui a palavra “mágico” é no mínimo, adequada ao passado e presente cultural da América Latina, lugar que foi responsável por provocar o deslumbramento dos navegadores europeus, desde o choque cultural com as civilizações nativas mais simplistas e primitivas até as com um alto grau de desenvolvimento – como maias, incas e astecas – passando pelo total encantamento com os animais e plantas exóticas, com as belezas naturais esculpidas pelo tempo, como falésias, corais, mares cristalinos e de águas mornas, e as densas e exuberantes florestas tropicais, recheadas de ouro e prata. O historiador Sérgio Buarque de Holanda (1969, p. 129-130) descreve este fascínio como sendo uma “visão do paraíso”, termo originado na Antiguidade latina, mas que encontra forte reverberação na era moderna, graças à noção

de uma possibilidade de um “Éden” em terras americanas. Em seu discurso de recebimento do Nobel da Literatura do ano de 1982, Gabriel Garcia Márquez denuncia uma série de fatos curiosos da realidade peculiar da América Latina passando desde o deslumbramento europeu na época dos descobrimentos, até a sua porção mais atual na história:

Antônio Pigafetta, um navegante florentino que acompanhou Magalhães na primeira viagem ao redor do mundo, ao passar pela nossa América meridional escreveu uma crônica rigorosa, que, no entanto, parece uma aventura de imaginação. Contou que havia visto porcos com o umbigo no lombo, e uns passados sem patas cujas fêmeas usavam as costas dos machos para chocar, e outros como alcatrazes sem língua cujos bicos pareciam uma colher. (...) Contou que puseram um espelho na frente do primeiro nativo que encontraram na Patagônia, e que aquele gigante ensandecido perdeu o uso da razão pelo pavor da própria imagem. (...) O Eldorado, nosso país ilusório tão cobiçado, apareceu em numerosos mapas durante longos anos, mudando de lugar e de forma de acordo com a fantasia dos cartógrafos. Na procura da fonte da Eterna Juventude, o mítico Alvar Núñez Cabeza de Vaca explorou durante oito anos o norte do México, numa expedição lunática cujos membros se comeram uns aos outros, e dos 600 que começaram só restaram cinco. A independência do domínio espanhol não nos pôs a salvo da demência. O general Antonio López de Santana, que foi três vezes ditador no México, mandou enterrar com funerais magníficos a perna direita que perdeu na chamada Guerra dos Bolos. (...) O monumento do general Francisco Morazán, erguido na praça principal de Tegucigalpa, na realidade é uma estátua do Marechal Ney, comprada em Paris num depósito de esculturas usadas. (Márquez, G.G. 2011, pp. 7-8).

Apesar de algumas tentativas de experiências utópicas promovidas por jesuítas como as Missões no Paraguai ou no sul do Brasil — por exemplo a de São Miguel das Missões no estado do Rio Grande do Sul —, ou então as “*Ordenanzas*” promovidas pelo bispo de Michoacán durante o século XVI, no México, onde inspirado na obra de Thomas Moore, criou durante 30 anos um agrupamento de tribos indígenas, organizadas nos moldes de uma utopia social que incluía jornadas de trabalho de 6 horas, distribuição por igual das colheitas, proteção de inválidos, rechaço à escravidão, regime de trabalho para mulheres, abolição dos ofícios de luxo, dentre outros (Chiampi, 2015, p. 102) – o tamanho fascínio que as Américas exerciam resultou na investida em massa e colonização quase que total das suas terras pelos europeus. Diferentemente da porção norte da América, a parte que situa-se abaixo do Rio Grande (rio que faz a fronteira entre Estados Unidos e México) foi alvo das colônias de exploração, servindo de cenário para a ocupação espanhola, portuguesa, francesa, holandesa, para nos retermos nas principais, que deram origem no continente a temáticas como a escravidão, exploração de riquezas naturais em larga escala (como extração de madeira e de minérios), e também em programas de

estímulo imigratório europeu, que tendiam, dentre outras coisas, a resolver problemas sociais no velho continente.

O escritor e historiador uruguaio Eduardo Galeano (2010, p. 19), em “As veias abertas da América Latina”, cita que a exploração espanhola foi tamanha na região das minas de Potosí, na Bolívia, que em três séculos a Espanha extraiu uma quantidade de minério com que os bolivianos alegavam ser possível construir uma ponte de prata capaz de ligar os continentes europeu e americano, desde o cume da montanha boliviana, até a porta do Palácio Real espanhol. Evidentemente, como justifica o próprio Galeano, trata-se de uma afirmativa fabulosa, mas com o passar do tempo, testemunhos como este foram somando-se e ajudaram a enrijecer e – na medida que as antigas colônias também conquistam sua independência – criar profundas cicatrizes na história de todo o continente: ora pela denúncia dos conflitos entre exploradores e explorados, ora pela constante posição marginal dos hispano-americanos num contexto global de cultura e desenvolvimento econômico. Desta forma, palavras como “subdesenvolvimento”, “crioulo”, “Eldorado”, “barbárie”, “ditadura”, “Bolívar” – este último é o nome do militar e político venezuelano que desempenhou um papel fundamental nos conflitos pela independência das colônias da América Espanhola –, tornaram-se unidades culturais de forte conotação emotiva ou ideológica na América Latina (Chiampi, pp. 92).

Com o desenrolar dos anos, e consolidação das antigas colônias em repúblicas, democráticas ou ditatoriais, ou como no caso do Brasil, em um império que também posteriormente virou república, e após um longo período de importação de estilos artísticos, ao final do século XIX e começo do século XX, já com o estabelecimento de uma elite intelectual latino-americana, começava-se a esboçar uma necessidade de definir ou ao menos tentar encontrar possibilidades que pudessem dar uma voz autêntica ao continente, que sintetizasse todo o **ecletismo cultural** em que estava envolto e não fosse mais uma interpretação de sua própria realidade através de moldes e padrões europeus. A dificuldade de estabelecer quais eram os parâmetros que deveriam ser enaltecidos por essa nova e autêntica corrente estavam justamente na diversidade e nos antigos traquejos de uma sociedade calcada e por muito tempo moldada em medidas europeias. Então, em função disso, apesar de que essa procura por uma definição própria tinha como intensão saudar as características fortes e mercantes no semblante latino-americano, é preciso entender que a construção da visão artística era também uma visão idealizada por parte dos autores, sendo que enquanto alguns artistas tratavam de enaltecer determinadas características como sendo genuínas e motivo de orgulho do povo, isto nem sempre refletia a realidade momentânea. Tomamos por exemplo o importante caso da mestiçagem

de raças entre os europeus, indígenas nativos e também os escravos negros. Em uma sociedade impregnada de preconceito racial, e com enormes disparidades sociais, é de se ter como natural que houvesse resistência em enaltecer o mestiço como produto típico da cultura local. Chiampi (p. 115) destaca que não foi do dia para a noite que os latino-americanos viram a mestiçagem como um fator positivo e definidor cultural, tendo em vista as teorias racistas que eram vigentes no final do século XIX. Somente no final dos anos 30 do século XX, com o novo enaltecimento da cultura indígena e do negro, boa parte graças aos reflexos dos movimentos antipositivistas, que o mestiço começou a ser tratado como um resultado autêntico, e entendido como parte fundamental deste projeto de superação da marginalidade histórica imposta aos povos latino-americanos.

Um bom exemplo dessa realidade eufórica, heterogênea e completamente díspar do que era um entendimento de uma sociedade ocidental nos é dado na obra de 1949 *El reino de este mundo* do escritor cubano, e um dos precursores do Realismo Mágico como veremos adiante, Alejo Carpentier. O livro trata sobre os reflexos da colonização francesa e de uma sociedade escravagista em um pequeno país da América Central, o Haiti, durante o reinado de Henri Christophe. Cozinheiro durante o período colonial francês, Christophe acabou por tornar-se o primeiro rei negro das Américas, e é neste segmento que Carpentier aborda a história do escravo alforriado Ti Noël. Depois de um exílio em Cuba, ele decide voltar à Cidade do Cabo, capital do Haiti, onde o cenário com que o antigo escravo se depara o deixa entre a perplexidade e o deslumbramento, pois presencia uma realidade completamente dissemelhante do que era acostumado. Nesta nova realidade haitiana, negros são escravos de negros, a guarnição do palácio real formada por soldados negros, se veste com roupas napoleônicas e a igualmente negra alta corte se veste com trajes “versalhescos” e perucas brancas, ao tempo que na arquitetura palaciana e demais pontos governamentais da cidade se verificam decorações com os brasões de armas do Rei Sol francês. Para completar, é descrito também que o Haiti nesta época, uma nação majoritariamente praticante de vudu, adota o catolicismo como religião oficial (Chiampi p. 31.), o que certamente contribui para um sincretismo religioso e aumento de mitos, lendas e superstições populares.

É importante salientar, que apenas com este trecho já se torna possível vislumbrar a verdadeira confusão e mistura de identidades e influências que se caracterizam as sociedades da América Latina. Carpentier abordou uma pequenina parte geográfica, uma ilha na América Central hispano-americana, e valendo-se da virtuosa história real, nos dá pinceladas do que já era uma realidade praticamente em um continente inteiro. Um continente que fugia dos “padrões convencionais da racionalidade

ocidental” (Chiampi 2015, p 32), e estava todo sob essa mesma insígnia da eclética cultural. Portanto a necessidade de criar uma personalidade própria, a partir desta nova realidade, sem filtros exteriores, sem tentativas de enquadramentos à padrões já existentes, era uma situação sufocante que demandava certa urgência.

E é neste contexto eclético, neste ecossistema híbrido que acabou tornando-se solo fértil para a inventividade criativa de inúmeros artistas, que começam a surgir respostas à questão da identidade da América Latina, e dentre elas, surge o Realismo Mágico. Devemos ter com clareza que evidentemente a solução atingida pelo realismo mágico não foi única, nem homogênea em sua totalidade, havendo algumas interpretações distintas dentro do próprio movimento – como o real maravilhoso de Carpentier por exemplo – tanto pela já abordada dimensão continental do problema, como também pela extensão do período tratado. Porém, sem dúvidas, se analisarmos com um certo distanciamento e referir o movimento como sendo um só, abstendo-se das pequenas variações internas, é possível considerá-lo como o evento que definitivamente inscreveu a América Latina no mapa artístico da narrativa mundial, representando “um verdadeiro marco na superação da crise do romance ocidental através de uma singular revitalização da narrativa” (Schollhammer, p. 125).

Ainda segundo Schollhammer, a escola do Realismo Mágico surge como um rompimento com a representação naturalista e realista tradicional, agregando técnicas e estilos do modernismo, partindo para a descoberta de uma realidade única da América Latina, através de uma tradução informal da mitologia, da história e da memória popular do continente. Da forma estilística, o realismo fantástico pode ser entendido como uma reconciliação com a narrativa e uma vitória sobre o experimentalismo sintático dos textos provenientes do modernismo, sem que isso representasse um recuo daquilo que na altura entendia-se como a “realidade”. Em relação ao conteúdo, os temas abordados eram basicamente de origem sobrenaturais, como subversões do tempo cronológico, assim como do espaço euclidiano – primordiais no realismo histórico – e abordagem de lendas da memória popular, fator que foi vital para o avanço da corrente.

Apesar de ser um tanto quanto nebuloso e difícil de identificar os primeiros responsáveis pela abordagem do realismo mágico já com as particularidades que o caracterizavam, não faltam candidatos para tal feito, como por exemplo José María Arguedas (1911-1969) com *Yawar fiesta* (1941), Jorge Luis Borges (1899-1986) com *Ficciones* (1944), Miguel Ángel Asturias (1899-1974) com *El señor presidente* (1946) e *Hombres de maíz* (1949), Agustín Yáñez (1904-1980) com *Al filo del agua* (1947), Juan Carlos Onetti (1909-1994) com *La vida breve* (1950), Juan Rulfo (1917-1986) com *Pedro*

Páramo (1955), dentre outros que já apresentavam a desejada rutura com a tradição realista (Chiampi, p. 20). Embora ainda haja especulações sobre o responsável pelo marco zero do realismo mágico na América Latina – pois enquanto Schollhammer teoriza sobre um possível início do movimento relacionado à obra do escritor argentino Jorge Luis Borges, que em 1932 publicou um ensaio com o título de “El arte narrativo y la magia”, e para Chiampi o primeiro autor a cunhar o termo, e de fato dar início ao realismo mágico foi Arturo Uslar Pietri (1906-2001), em *Letras y hombres de Venezuela* em 1948 –, há um certo consentimento de que o mais importante, influente e grande responsável pela difusão e propagação do conceito do realismo mágico em seu momento inicial foi Alejandro Carpentier (1904-1980), com obras como a já citada anteriormente *El reino de este mundo* (1949) publicado pela primeira vez no jornal *El Nacional* de Caracas, e *Los pasos perdidos* (1953).

Carpentier, de acordo com Schollhammer, foi diretamente influenciado pelas tendências pós-expressionistas europeias, mas especificamente da Alemanha na década de 20 do século XX, graças à publicação do historiador Franz Roh, com a obra intitulada de *Nach-expressionismus: Magischer Realismus* (1925), que avaliava o movimento pós-expressionista alemão como uma “retomada do real”, em resposta às correntes da época, como o cubismo, dadaísmo, entre outras. Chiampi também destaca uma influência do surrealismo francês no escritor cubano, que posteriormente desejou, através do próprio realismo mágico, uma rutura com o movimento influenciador. Segundo a autora, Carpentier absorveu alguns dos principais postulados surrealistas, como os aspetos mágicos e irracionais do real, e também uma conexão direta com o conceito surrealista de Andre Breton, *le merveilleux* (1924), que intitulava uma realidade “acima”, conectada ao inconsciente humano, influenciado pelas descobertas da psicanálise, e também na obra de Pierre Mabilie, *Le miroir du merveilleux*, publicado em 1940, em que é na alma popular e no folclore que o autor francês faz a sua interpretação do maravilhoso. O desejo de Carpentier de romper com o movimento surrealista, segundo Schollhammer (p.129) ocorreu quando o escritor cubano retorna às ilhas do Caribe após sua estadia em Paris. Encontrando-se no Haiti, o autor detectou a ruína da teoria de Breton quando se deu conta do potencial residente na cultura do país, que retinha, segundo o próprio Carpentier, uma matéria em muito superior se comparada às ideias utópicas do “maravilhoso” concebido pelo autor francês, que situava-se adiante do realismo tradicional, descobrindo o fundo do inconsciente por meio de técnicas literárias e artísticas do surrealismo, como por exemplo a escrita automática, o processo da colagem e justaposição, dentre outros. O que para Breton era resultado de bases sobrepostas da realidade humana não identificáveis pela consciência individual, o escritor cubano relia como força vital da cultura da América

Latina, força esta que, segundo Carpentier, o artista deveria redescobrir e absorver às suas práticas.

Apesar de Turner alegar que não haja conexão direta entre o realismo mágico latino-americano e o movimento pós-expressionista alemão dos anos 20, para Schollhammer fica evidente tal conexão pois estima-se que inclusive o termo utilizado posteriormente para batizar o movimento literário tenha sido retirado da tradução para o espanhol da referida publicação de Roh, que foi traduzida dois anos após a sua publicação original como *Realismo Mágico: pós-expressionismo*, por Fernando Vela para a *Revista de Occidente* editada por Ortega y Gasset. De acordo com Turner, o estilo artístico de que Roh quis identificar, ocupava uma posição entre o surrealismo e o fotorrealismo, sendo que sua estilística era caracterizada por um uso de uma pintura naturalista, valendo-se do uso imaginativo de uma perspectiva ambígua, cores e tons chapados e também estranhas justaposições de formas, sugerindo uma realidade de sonho ou imaginada. Com esta descrição, é possível de imediato fazer uma relação com alguns dos sustentáculos do realismo mágico americano, pois este também se baseou em uma realidade onde o elemento mágico igualmente provém do cotidiano, do completo banal. É importante frisar, que através dessa interpretação da realidade latino-americana, Carpentier não buscava fazer um resgate histórico arqueológico, mas sim, uma leitura do que lá estava apresentado, da sua realidade do dia-a-dia, com as suas lendas e folclore, além das peculiaridades já comentadas, características desta sociedade, como se fosse de fato resultado de uma mescla entre o fotorrealismo e o surrealismo.

Entretanto, de acordo com Schollhammer, os movimentos que Roh identificou possuíam, mesmo sendo inspiração inicial, uma significativa diferenciação do realismo mágico latino-americano. Enquanto que para o crítico alemão, a arte do realismo mágico era figurativa, serena, sólida e neoclássica, e que recriava uma tradução visual da realidade como uma via para a manifestação da face oculta do objeto, sem qualquer tipo de emoção envolvida, emoção que era utilizada de maneira subjetiva no expressionismo, o que foi difundido por Carpentier era justamente o contrário. Para o escritor cubano, a realidade era reinterpretada como vitalidade cultural que deveria ser redescoberta, sendo que o realismo mágico latino deveria ser uma superação da realidade visível, através da liberdade dos conceitos da fantasia e imaginação artística. Ou seja, de um lado uma realidade interpretada com objetividade, racionalidade e sobriedade, enquanto de outro a realidade era sinônimo de liberdade imaginária, ambiente folclórico, pulsante e sobrenatural.

Por fim, o que Carpentier intencionava era um deslocamento do conceito de imaginário do maravilhoso e de uma certa forma progredir na nova definição de realidade latino-americana. Para o autor, esta nova realidade deixa de ser fruto exclusivamente da fantasia, para fazer parte de uma situação adjunta à realidade cotidiana e provável, mas só palpável por aqueles que acreditam nela sem hesitar. Para Chiampi (2015), “...Carpentier invoca justamente esta América primitiva, não contaminada pela reflexividade, como um universo de mitos e religiosidade primitivos, capaz, portanto, de efetivar o projeto de poetizar o real maravilhoso.” (p. 36). Ao passo que a obra de Carpentier nos ajuda a entender o início, a aceitação e propagação do realismo mágico como sendo uma hipótese plausível aos anseios de definir um rosto para a realidade da América Latina, o passo seguinte é discutir como o realismo mágico se apresentava enquanto estilo de narrativa. Quais as principais características e peculiaridades artísticas do realismo mágico, o que o movimento possui de distinto ao ponto de o diferenciar de campos artísticos similares que também envolvem o caráter da fantasia, dentre outras questões, serão abordadas a seguir.

2.2. Significados e Interpretações.

“Muitos anos depois, diante do pelotão de fuzilamento, o coronel Aureliano Buendía havia de recordar aquela tarde remota em que seu pai o levou para conhecer o gelo. Macondo era então uma aldeia de vinte casas de pau a pique e telhados de sapé construídas na beira de um rio de águas diáfanas que se precipitavam por um leito de pedras polidas, brancas, enormes como ovos pré-históricos. O mundo era tão recente que muitas coisas careciam de nome, e para mencioná-las era preciso apontar com o dedo. Todos os anos, lá pelo mês de março, uma família de ciganos esfarrapados plantava sua tenda perto da aldeia e com grande alvoroço de apitos e tímbalos mostrava as novas invenções. Primeiro levaram o ímã. Um cigano corpulento, de barba indomada e mãos de pardal, que se apresentou com o nome de Melquíades, fez uma truculenta demonstração pública do que ele mesmo chamava de oitava maravilha dos sábios alquimistas da Macedônia. Foi de casa em casa arrastando dois lingotes metálicos e todo mundo se espantou ao ver que os caldeirões, as caçarolas, os alicates e os fogareiros caíam de onde estavam, e as madeiras rangiam por causa do desespero dos pregos e parafusos tentando se soltar, e até mesmo os objetos perdidos há muito tempo apareciam ondem mais tinham sido procurados e se arrastavam em debandada turbulenta atrás dos ferros mágicos de Melquíades. “As coisas tem vida própria” – apregoava o cigano com sotaque áspero –, “é só questão de despertar suas almas”. José Arcádio Buendía, cuja desaforada imaginação ia sempre mais longe que o engenho da natureza, e muito além do milagre e da magia, pensou que era possível servir-se daquela invenção inútil para desentranhar ouro da terra. “Para isso, não serve.” Mas naquele tempo José Arcádio Buendía não acreditava na honradez dos ciganos, e trocou sua mula e uma partida de bodes pelos dois lingotes imantados.” (Márquez, 2011, P. 43.)

Desta forma, em sua primeira página, que se inicia a uma das obras fundamentais do realismo mágico, *Cem anos de Solidão* (1967), de autoria de um dos seus maiores expoentes, escritor colombiano Gabriel Garcia Márquez. O que nos importa deste trecho, é a maneira singular que Márquez encontra para envolver em uma cortina de misticismo uma situação que ao ser analisada, pode ser considerada absolutamente normal, que é a apresentação dos poderes alquimistas do cigano Melquíades. Podemos partir do princípio que nada do que está descrito em cena é fantasia, mas sim o resultado prático do efeito magnético exercido por um ímã em outros objetos de metal. Porém, coberto de uma aura fantasiosa, o escritor nos dá a nítida impressão de que o que se passa na demonstração de Melquíades é pura mágica sobrenatural.

Tal constatação vai de encontro com uma das principais discussões sobre as características de abordagem do realismo mágico: o conflito entre a naturalização do irreal contra a sobrenaturalização do real. A própria obra de Márquez nos fornece amostras das duas situações, como no caso citado previamente, e também, como exemplo do contrário, o episódio da levitação do Padre Reyna, que igualmente se passa em *Cem Anos de Solidão*. Ainda neste segundo caso de abordagem do elemento mágico, a naturalização do irreal, podemos citar vários momentos da obra do dramaturgo brasileiro Dias Gomes, que mesmo sendo o Brasil um país em que o realismo mágico teve uma importância muito menor do que em comparação aos seus vizinhos, ainda é possível encontramos casos em que o movimento artístico se desenvolveu com expressividade. Em *Saramandaia* (1976), podemos citar como modelo o caso da personagem João Gibão, um homem que ao final da obra, abre suas asas e sobrevoa a cidade, ou do Coronel Zito, que assoava frequentemente formigas pelo seu nariz, dentre outros. Além de Gomes, autores brasileiros como Guimarães Rosa e Érico Veríssimo também foram destaque no campo do realismo mágico (Schollhammer, p. 140). Este último, com o livro *Incidente em Antares* (1971), apresenta uma história onde em função da greve dos coveiros na cidade fictícia de Antares, os defuntos não sepultados passam a vagar pela cidade, incomodando amigos e parentes, intrometendo-se nas suas intimidades, sem o medo de possíveis represálias pelo fato de já estarem mortos. Deste jeito, Veríssimo nos apresenta uma evidentemente associação com a naturalização do sobrenatural.

Para facilitar e clarificar estas questões, Chiampi (p. 143) nos fornece uma tabela em que são contrastadas e comparadas as estruturas semânticas de movimentos similares ao realismo mágico:

Realista	Maravilhoso	Fantástico	Estranho	Realista Maravilhoso
Natural	Sobrenatural	Natural + Sobrenatural	Nem natural + Nem sobrenatural	Natural + Não Natural Sobrenatural + Não Sobrenatural

Sendo também considerado como uma resposta hispano-americana aos movimentos de fábula europeus (Schollhammer p. 125), o realismo mágico é constantemente emparelhado a outras escolas provenientes daquele continente de mesma similitude. Autores como Angel Flores (1954) e Luis Leal (1967), em suas exposições,

expressam a dificuldade de classificar os movimentos literários latino-americanos de acordo com os preceitos europeus, caracterizando o realismo mágico como possuidor de uma tendência a combinar a realidade com a fantasia ao estilo kafkaniano – que tinha como premissa a naturalização do irreal, tornado verdadeiros e críveis acontecimentos de ordem sobrenatural –, em obras de autores como Borges e também Mallea, por exemplo. Porém, como visto anteriormente na amostra do texto de Márquez, não era somente este processo de tornar natural a irrealidade que caracterizava o emprego da fantasia no realismo mágico, mas sim também o oposto, entender que o real poderia ser transformado ou entendido como algo de origem não natural.

Retornando à obra de Márquez, Chiampi (p. 66) destaca o conceito de “realidade total” como característica do realismo mágico. Segundo a autora, na tentativa de representar o elemento mágico completamente integrado a uma realidade corriqueira e trivial, há uma tendência a anular a discriminação entre natureza e a não natureza, ou seja, tudo é de fato real. Como exemplo disso, cita-se os casos de conversão do maravilhoso em real e do real em maravilhoso, como abordamos anteriormente. Nos acontecimentos que seriam de cunho sobrenatural em *Cem anos de Solidão*. – as diversas ressurreições dos mortos, a ascensão de Remedios la Bella, a já citada levitação do padre Reyna – as personagens participantes dos eventos nunca se assustam ou ficam em deslumbre com o ocorrido, é justamente o oposto que acontece. Elas tratam os acontecimentos como sendo absolutamente ordinários e banais, sem qualquer tipo de segredo enigmático envolvido, ao passo que em eventos onde o real se converte em maravilhoso, as personagens se encantam, estranham, deslumbram ou ficam fascinadas, como é verificável no caso do ímã de Melquíades. Um bom exemplo desta indiferença perante o maravilhoso é destacado no conto de Carpentier, *Viaje a la semilla* (1944), em que o Marquês de Capellanías observa o tempo voltar e os relógios em movimento contrário, trazendo-o de volta à vida e o conduzindo da morte até o útero materno. Sem se assustar ou sequer abalar-se, o Marquês somente contempla e pensa em diferentes alternativas (Chiampi, p. 61).

Essa discussão retórica na verdade representa os dois lados de uma mesma situação que o realismo mágico abraça como um todo, e que configura o principal vértice do movimento: que é de encarar o elemento fantástico ou mágico como de fato proveniente do cotidiano e estando totalmente integrado nele. O ato de passividade da personagem diante do estranho, contrário ao leitor ou espectador, pode relacionar-se com o que Freud (1919) nomeia de “estranhamento familiar”. Para o psicanalista, o estranho é aquele gênero do assustador que remonta ao que já é conhecido, antigo e há muito tempo trivial. Para Marquêa (2007), esse campo de cruzamento de sentidos é que compõe a

problemática da questão. Como saber o que é esse elemento que pertence a duas classes conflitantes? Segundo a autora, Freud busca explicar o tema recorrendo à literatura, e conclui que a situação do estranho acontece em detrimento de tanto pelo que é dado a ver, quanto pelo que se oculta, pela impossibilidade de pureza e pela natureza contraditória do mundo que é extensiva nas coisas e nos seres.

Nesse sentido, o estranhamento familiar possui uma relação muito estreita também com o fantástico. Apesar do realismo mágico e do fantástico compartilharem muitas situações em comum, como o uso de alegorias místicas – manifestações de assombração, metamorfoses, ressurreições, etc. – e subversão com o espaço tempo euclidiano (Schollhammer, p. 127), entre outros, é necessário fazer a distinção entre eles. Enquanto no realismo mágico o estranhamento do leitor não é o objetivo, no fantástico ele é estimulado. O medo, segundo Chiampi, de fantasmas, monstros e demônios, assim como a sensação de que personagens pertençam ao sobrenatural, faz com que o fantástico se difira significativamente do realismo mágico, onde o incrível deixa de fazer parte de um campo turvo e desconhecido para agregar-se à realidade, a maravilha situa-se de fato na realidade, eliminando desta forma, qualquer tipo de consequência emocional como o medo, pânico ou assombramento. Tal estranhamento é colocado por Todorov da seguinte maneira:

Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. (...) O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (Todorov, 1981, pp. 15-16.)

Voltando à questão da “realidade total”, o desejo implícito neste conceito (o de manter os laços com o que se teria por realidade) fica em evidência como fator de delimitação de fronteiras entre movimentos próximos ao realismo mágico, assim como no exemplo citado anteriormente, o do fantástico. Enquanto, em função deste enraizamento no real cotidiano, o realismo mágico acaba por se colocar barreiras narrativas como a da causalidade, ou seja, há relação estabelecida entre causa e efeito, uma escola similar, que é

a da literatura maravilhosa, não respeita esse tipo de situação. Ou seja, a causalidade é inexistente, dando margem para qualquer tipo de acontecimento sem a necessidade de algum motivo causador. Debruçando-se sobre a questão do maravilhoso, Chiampi (p. 60) consegue de maneira didática elucidar as diferenças entre a corrente em questão e o realismo mágico. Se no maravilhoso as histórias situam-se em um mundo de faz de contas – há muito tempo atrás, em uma galáxia muito distante – e também há conflitos ambíguos entre lados evidentemente opostos, no caso o bem contra o mal, além de ser possível observar de modo geral a jornada do herói recheada de fantasias (dragões cuspidores de fogo que guardam princesas em masmorras no alto de torres, fadas encantadas, sapos que viram príncipes, tapetes voadores) onde tudo é possível, no realismo mágico, mesmo com suas peculiaridades folclóricas, é possível detectar uma relação de manter “os pés no chão” em relação à realidade. Em outras palavras, o realismo mágico prioriza por, mesmo com suas situações oriundas do imaginário popular, estabelecer forte conotação com uma realidade tangível. Suas histórias normalmente não possuem lados conflitantes definidos – assemelham-se às relações reais, onde todos possuem falhas e virtudes –, diferentemente do bem contra o mal no maravilhoso, assim como geralmente situam-se em cenários como cidades ou vilarejos que, mesmo eventualmente fictícios, poderiam ser concebidos pelo leitor como reais sem o menor esforço, além da já mencionada causalidade da narrativa.

Por fim, fica evidente que apesar de possíveis distintas interpretações em comparação com outros movimentos análogos, o realismo mágico tem o seu significado estabelecido através de algumas colunas fundamentais. A busca por desvendar uma personalidade latino-americana autêntica fez emergir um movimento que se baseia em apresentar a sua realidade como ponto vital e estratégico. Entrelaçado ao conceito de “realidade total”, o incremento do elemento mágico parece em nada mudar ou influir a rotina das personagens, muito pelo contrário, ele incorpora-se à prática habitual e costumeira das atividades do dia-a-dia, fazendo com que deste mecanismo, surja a principal característica do movimento em questão: a banalidade do sobrenatural.

2.3. A tradução visual do Realismo Mágico.

Apesar de ser um movimento artístico em que fica evidente que sua principal bandeira é a literatura, o fato da capacidade construtiva instaurada pelo realismo mágico o fez reverberar e se desdobrar nas mais variadas possibilidades criativas. Para Sasser (2014), após a sua popularização nas décadas de 50 e 60, o realismo mágico começou a ser reconhecido como um fenômeno em escala mundial. O movimento passou a ser interpretado por artistas de inúmeros países e, desta forma, deixou de ser propriedade exclusiva dos latino-americanos, como Carpentier defendia.

Como consequência desta disseminação em maior escala, Sasser igualmente destaca que o movimento do realismo mágico ultrapassou barreiras em distintos campos temáticos, como temporais, geográficas, linguísticas e formais, desde a sua transformação da filosofia e da pintura para a literatura nas mãos dos escritores latino-americanos, até uma tendência mais recente que tem sido as adaptações da literatura para teatro e o cinema. Claramente, a temática do realismo mágico provou ser extremamente elástica, e é justamente essa adaptabilidade que explica um aspeto significativo da sua criatividade e persistente difusão em uma grande variedade de áreas criativas por diferentes partes do mundo. Essa capacidade maleável de adequação do movimento às mais diversas culturas o fez ter inúmeras formas de representação pictórica, entendendo por seu processo de construção imagética, algo complexo e que forma uma verdadeira colcha de retalhos no tocante aos diversos estilos artísticos que possam ser interpretados como pertencentes ao realismo mágico.

Entretanto, de acordo com Menton (1994), o realismo mágico em proporções mundiais no campo das artes visuais não poder ser entendido exclusivamente como desdobramentos do movimento latino-americano, por mais que esse o tenha popularizado, mas sim de um conjunto de movimentos simultâneos na Europa, América do Norte e América Latina, que tiveram início nos primórdios do século XX e que penduram até os dias atuais. O autor defende que houve uma onda simultânea por praticamente todo o mundo com esta mesma temática, mas que é importante evidenciar que o realismo mágico passou por uma releitura latino-americana fundamentalmente no campo da literatura, levando-o a uma grande notoriedade. Ainda segundo Menton, em formas gerais, a tradução gráfica do realismo mágico pode ser caracterizada por estabelecer pontes entre

o que pregavam as escolas europeias com o que foi reinterpretado pelos artistas da América Latina.

Apesar destas afirmativas, é identificável no próprio discurso do autor uma significativa concordância com os postulados latino-americanos estabelecidos na literatura no entendimento do que é a imagem do realismo mágico, tangenciando em certos pontos a noção estética que foi concebida originalmente por Franz Roh. Porém, para o próprio Menton, essa leitura, este atual entendimento visual do realismo mágico, teve sua origem fundamentalmente baseada nos estudos dos movimentos pós-expressionistas europeus, e só posteriormente agregam-se a estas compreensões preliminares a assimilação americana sobre o tema.

Conforme Schollhammer (2007), no término da década de 20 do século XX, havia um grande movimento em oposição ao expressionismo na República de Weimar, evocando um comprometimento por parte dos artistas com a temática da realidade social das cidades industriais europeias, utilizando uma interpretação mais serena e representativa. Podia-se entender este movimento como uma corrente obscura, distinta entre si e multifacetada, que conforme o autor, era possível de comparar ao “Retorno ao Real” estabelecido pelo poeta francês Jean Cocteau (1909-1963). Com um alcance que compreendia desde um estilo neoclássico conservador representado por artistas como Carl Hofer (1878-1955), Georg Scholz (1890-1945), Christian Schad (1894-1982) e Carlo Mense (1886-1965), até um *verismo* comprometido e reacionário, que por sua vez era encabeçado por Otto Dix (1891-1969), George Grosz (1893-1959), Wilhelm Heise (1892-1965) e Rudolf Schlimchter (1890-1955), o movimento tinha como determinante comum a refutação do subjetivismo exacerbado que tinha sido a principal tônica no desenvolvimento da arte impressionista como também no drástico cisma expressionista com os conceitos figurativos.

Segundo o autor, circundando e isolando o caráter emocional e desesperador, surgia um novo conceito em termos de objetividade e serenidade, propondo um novo entendimento ao tema, restaurado e analisado cirurgicamente, ao ponto de o desvelar com precisão mecânica, percebido através de uma lente que gerava um ponto de vista surpreendente e incomum, por meio da qual a definição do familiar surgia na sua esfera estranha e inquietante. Como mencionado anteriormente, Freud, no ano de 1919 já havia narrado o conceito do estranhamento inquietante e familiar (*das Unheimliche*) como um filtro desconcertante da visão, resultado pelo uso de um artifício — uma luneta, por exemplo — acendendo a uma perspectiva embaraçadora da percepção. Assim como relatado por Freud, existia nos artistas, pintores e ilustradores uma busca por um

referencial plástico do efeito de alienação em relação à realidade representável, entendida pelos *veristas* como censura social da sociedade capitalista instaurada na época, ou como de acordo com os conservadores, uma inerência a um âmbito metafísico pagão.

Schollhammer ainda informa que para Roh, a principal matéria pertinente ao realismo mágico residia em uma representação artística serena, racional e controlada, contrária aos extremos provocados pelos traços barrocos dos dadaístas e expressionistas, e também ao gosto pela subjetividade pelos artistas impressionistas. Roh via como força motora da vocação pós-expressionista o desafio estético para a arte que seria a de construir uma representação definida pela objetividade do tema. O objeto deveria se revelar concretamente fundamentado no seu mundo material sem a ação individualista por parte do artista, podendo assim, nitidamente ter a sua descrição e definição feita por um rigoroso detalhamento. Por meios destas constatações, a arte do realismo mágico tinha como pretensão captar a “atração profunda do objeto”, ao invés de estabelecer por meio do artista, uma ânsia pela sensibilidade e expressividade. O distanciamento e também o recuo da realidade vivida eram pontos vitais dessa nova estética realista, dando aos espectadores as ferramentas necessárias para compreender um panorama de alienação, externo e resignificado. Um bom exemplo desta estética encontra-se em alguns dos quadros de Anton Räderscheidts (1892-1970), onde é verificado o isolamento e objetivação inclusive das pessoas retratadas, comprimidos em um distanciamento solitário em relação ao mundo e à realidade (Figura 1).

Tratando-se da linguagem plástica, o realismo mágico deveria ser reacionário contra a ênfase “convulsiva” e também “exagerada” por parte dos expressionistas e, mesmo demonstrando um determinado favoritismo pelo uso do componente sobrenatural, refugia o intitulado “exotismo chocante” pertinente ao expressionismo, que por sua vez era tendente ao fantástico. Esta constatação é visualizada nas abordagens dos quadros de Chagall (1887-1985), onde o dia-a-dia da ruralidade russa emerge em uma visão imaginativa e mirabolante. Roh utiliza esta mesma situação modelo para contrastar com o que define por “mágico”. Para o crítico alemão, a magia estabelecida pelo movimento, o seu ingrediente mágico, deveria brotar do cotidiano, contrariando o ambiente maravilhoso estabelecido por Chagall. Ainda, a colocação do elemento mágico como característica decorrente do dia-a-dia era compreendida como resultado de uma interpretação do interior intenso e pulsante do objeto, enquanto no de Chagall, o elemento mágico era referente a um aspeto místico externo (Schollhammer, 2007).

Para Schollhammer, Roh entendia que a atribuição fundamental da arte era ser enxergada na interpretação por meio de um ideal clássico do mundo viável e também

pela crítica afastada do seu período histórico. Através desta perspectiva, fica perceptível o favoritismo pelo artista francês Henry Rousseau (1844-1910) da parte de Roh. Entendendo o pintor como uma espécie de pioneiro na arte do realismo mágico, nele era identificado o arquétipo de pintor alegórico, onde seu conceito visual aludia sempre a uma criação abstraída e mitológica, onde o devaneio atraente e pacato era responsável por solicitar uma delicada contemplação da obra, apesar de cognoscível (Figura 2).



Figura 1. Das Haus N. 9, por Anton Räderscheidts, 1921. Óleo sobre madeira, 64cm x 52cm.



Figura 2. Le Rêve, por Henry Rousseau, 1910. Óleo sobre tela, 204,5 cm x 298,5 cm.

A já abordada influência dos escritos de Roh sobre a posterior interpretação que o realismo mágico ganhou nas mãos dos artistas da América Latina fica de uma certa forma mais evidente se abordarmos também a questão estética. De acordo com Schollhammer, na obra *El reino de este mundo*, de Carpentier, encontra-se um prefácio onde o escritor salienta no mesmo Rousseau abordado por Roh, o importante estímulo para a releitura artística da magia cultural do continente latino-americano. Carpentier entrega pinturas de cenas rudimentares e inocentes das florestas tropicais concebidas por Rousseau em oposição às paisagens do artista surrealista francês André Masson (1896-1987), cuja pintura da vista tropical da Martinica tornou-se um trabalho impraticável. Para o escritor cubano, o herdeiro autêntico na América Latina de Rousseau foi o pintor, também cubano, Wifredo Lam (1902-1982). Decidindo-se pela trajetória imaginativa, opondo-se à representativa, o pintor caribenho aglutina o verdadeiro componente da mágica selva tropical à sua obra.

Ainda segundo o autor, mesmo que com este impulso inspirador vindo do primitivismo representado por Rousseau, entretanto, é de fundamental importância destacar que Carpentier discorda completamente do entendimento de Roh em vários outros tópicos estruturais do que se concebe por realismo mágico na sua visão, como foi mencionado nos capítulos anteriores. A imagem traçada por Carpentier percebe no realismo mágico uma arte que não é figurativa, ausentando-se das limitações imaginárias pelo mundo real ao qual se refere. Para Carpentier, Chagall, que fora criticado por sua liberdade imaginária por Roh, era modelo de expressão da maneira que o sobrenatural poderia colaborar para a concepção do real latino-americano.

Partindo das características dos impulsos pós-expressionistas europeus, passando pelas releituras latino-americanas e também pelas distintas interpretações que ganhou por outras partes, Menton (1994) procura sintetizar o conceito estético do realismo mágico, estipulando que a visão contemporânea do movimento se caracteriza pelo resultado visual de uma inserção sem ênfase ou destaque, em uma obra majoritariamente realista, de um elemento inesperado ou improvável, causando a estranheza, atordoamento ou uma agradável surpresa, exclusivamente ao espectador. Assim sendo, é possível verificar que muitas das questões levantadas pelos artistas latino-americanos incorporaram-se ao entendimento imagético atual do realismo mágico, como o conceito de “realidade total” por exemplo. Desta forma, o crítico encontra traços pormenores e características minuciosas do realismo mágico em obras e artistas que inclusive são notoriamente pertencentes a outros grupos, como é o caso do pintor realista norte-americano Edward Hopper (1882-1967).

Talvez a proximidade tangível das áreas do realismo mágico e do realismo, tenha feito Menton observar tais características. Enquanto que para Malpas (2000), Hopper pode ser entendido como o gênio dominante da pintura realista estadunidense no período entre-guerras mundiais, apresentando em suas pinturas um universo doméstico e psicológico por meio de um estilo bastante tradicional, para Menton, o pintor apresenta em suas obras um mundo que apesar de ser realista, é revestido de uma certa nota mágica, menos explícita, mas que pode ser observada nos contrastes de luz e sombra, nas cores, ou no estranho isolamento de suas personagens principais (Figura 3).



Figura 3. Pennsylvania coal town, por Edward Hopper, 1947. Óleo sobre tela, 71,1 cm x 101,6 cm.

Evidentemente, é preciso ter um certo cuidado com as menções mágicas das quais Menton faz referência na obra de Hooper, pois acaba-se entrando em um campo muito mais interpretativo e subjetivo do que explícito ao realismo mágico. Malpas (2000) define que a arte realista pode ser entendida como uma arte que “(...) se opunha à imitação da realidade, para se estabelecer ela própria como uma nova realidade.” (p. 6). Ou seja, em uma esfera que já se autodetermina como sendo uma nova realidade, a indicação descrita por Menton sobre a obra de Hooper, da percepção de uma pintura, desenho ou ilustração

como sendo pertencente ao realismo mágico, passa muito mais por uma leitura das sutilezas por ela apresentada do que de fato uma constatação evidente.

Entretanto, o mesmo autor destaca outras obras em que ficam notórias a introdução do elemento destoante ou mágico, responsável por causar a estranheza ao espectador. O grande exemplo citado é o quadro *Christina's World* (1948) (Figura 4), pintado pelo também norte-americano Andrew Wyeth (1917). Segundo Menton, trata-se de uma pintura que visualmente parece ser integralmente realista, mas que possui algo que espanta, causa estranheza e de certa forma, intriga. Observando mais atentamente, em um primeiro momento a mulher, personagem principal, parece ser uma adolescente poética, que está desfrutando a tranquilidade proporcionada pela natureza, porém, logo em seguida, cria-se a estranheza quando se depara com o braço deformado e os dedos grotescamente retorcidos da mulher.



Figura 4. *Christina's World*, por Andrew Wyeth, 1948. Têmpera sobre tela, 81,9 cm x 121,3 cm.

Ainda conforme o autor, pode-se interpretar que se trata de uma vítima de paralisia infantil, ou alguma outra enfermidade, que pode estar travando uma luta para rastejar até a sua casa. Outro ponto que causa estranheza é o contraste entre a tranquilidade, a falta de movimento na ruela, e também a ausência de marcas do vento na vegetação, quase que pintada individualmente, testemunhado somente pela presença de

movimento no cabelo e nas roupas da menina no varal ao fundo. Ainda, ao realçar os contornos da casa e dos celeiros por meio da remoção de árvores e nuvens que provavelmente existiam na realidade, o pintor acrescenta uma nota incomum à paisagem, sugerindo um aspeto de casa mal-assombrada. Concluindo, Menton finaliza sua reflexão ao informar que a protagonista não é uma adolescente, mas sim uma mulher madura que é retratado em outras obras Wyeth.

O mesmo crítico, Menton (1998), em outra publicação, continua determinado em explorar observações que discorrem sobre o plano estético e as possibilidades das traduções visuais envolvendo o campo do realismo mágico. Ensaçando uma resolução acerca do conteúdo proposto pelo movimento, o autor o define como uma verdadeira figuração cotidiana, porém de maneira imprevisível, algo que desvirtua e se desprende dos padrões convencionais de raciocínio lógico. De acordo com Menton, o realismo mágico é a visão da realidade cotidiana de forma objetiva, estático e precisa, por vezes até mecanizada, com a introdução pouco enfática de alguns elementos inesperados ou improváveis que por sua vez, criam um efeito de perplexidade, desconcerto, atordoamento ou espantado ao observador.

Ainda no campo estético, apontando o realismo mágico como um tipo de lente capaz de transfigurar o plano real em uma dimensão fictícia palpável, o autor afirma que tal procedimento se desenvolve por meio de uma inverossímil justaposição de camadas da realidade, com um estilo muito objetivo, preciso e aparentemente simples. Desta forma, a representação da face dos acontecimentos diários e a temática cotidiana demanda a indispensabilidade de uma ancoragem na realidade para uma elaboração da narrativa crível ao realismo mágico. Os componentes que formam a teia argumentativa são geralmente questões visualizadas nesta realidade, porém maturados por ocorrências estranhas, e pouco prováveis, mas de certa forma, não totalmente irreais ou inconcebíveis, podendo também serem acrescentados elementos provenientes do sincretismo religioso e folclore popular que tendem ao mundo místico, especialmente observados em trabalhos oriundos dos domínios da América Latina.

Uma última observação de Menton sobre o realismo mágico também contribui para delimitar a significação estética do movimento. De acordo com o autor, diferentemente de outros gêneros similares, como o fantástico, que é observável em épocas distintas, de qualquer abrangência cronológica, o realismo mágico configura-se por apresentar um alcance visual e representativo somente de sua época. Ou seja, ele é caracterizado por situar-se exclusivamente do começo do século XX até os dias de hoje, por mais que isso possa gerar inúmeros cenários possíveis, mas ao mesmo tempo, exclui-

se futuro, passados medievais, e aborda-se genericamente a realidade como ali está. Novamente, por meio desta colocação, é possível projetar uma comparação com as novas perspectivas dadas ao realismo mágico por Carpentier, visto que o escritor tinha como objetivo não fazer um resgate histórico da América Latina, e sim, uma apresentação da difusa e heterogênea realidade em que o continente latino-americano estava inserido.

Por fim, por meio das definições atuais da estética do realismo mágico, pode-se traçar um paralelo com o que Montes (2011) diz, sobre a capacidade do desenho de estabelecer de forma voluntária uma pausa na capacidade cognitiva crítica de questionamentos sobre a realidade representada. Conforme o autor, o desenho, a representação e em geral a criação das imagens, estão circunscritas em um plano primitivo e lúdico da condição humana. O observador faz a sua interpretação e determina uma imagem como a realidade que esta rememora. Claramente se tratam de duas realidades completamente destoantes entre si, mas no universo da ficção, da representação e da imagem, acontece esta suspensão da incredulidade, pela parte da análise e julgamento crítico, que permite identificar ambas realidades. A imagem ou desenho devem cumprir a sua função de servir como substituto da realidade que invocam, é esta situação que de fato importa no aspeto da representação, e não o quanto é parecido com o figurativo. Como o próprio autor cita, um pau pode representar um cavalo, uma caixa por sua vez, representa um barco, dentre outros exemplos. E é desta forma que uma imagem do realismo mágico deve se portar. A realidade por ela expressada, por mais incrível ou contaminada pelo componente fantástico que esteja, deve ser satisfatoriamente capaz de transmitir esta paisagem cotidiana que lhe é sugerida, para possibilitar a suspensão da descrença sobre o seu entendimento. Desta forma, o estranhamento familiar, a inquietude, a surpresa – agradável ou não – dentre outras alegorias destinadas exclusivamente ao espectador, fundem-se em um panorama de realidade ordinária, criando o cenário perfeito para construção visual do realismo mágico.

3. Processos imagéticos da construção da personagem mágico-realista no livro ilustrado.

A forma ímpar com que se expressa o realismo mágico, sua combinação alquimista de elementos naturalmente não compatíveis — o real e o mítico — adquire um caráter único que pode tornar-se visível de várias maneiras. Por mais que esse desdobramento tenha assumido facetas distintas relacionadas com contextos culturais diversos, aparenta ser no campo literário em que o movimento ainda encontra o seu peso maior ancorado. Nesse pressuposto, podemos considerar uma prática que naturalmente começa nas obras literárias, mas — ao se combinar com a ilustração —, ganha um novo sentido, abrindo-se a novos significados e possibilitando diferentes leituras, já que mescla os dois níveis de comunicação, verbal e visual, que caracterizam o livro ilustrado.

Para Nikolajeva e Scott (2011), ao lançar um olhar semiótico sobre a combinação de palavras e imagens que o livro ilustrado nos fornece, pode-se entender a imagem como um signo icônico complexo, enquanto a palavra como um signo convencional complexo. Diferentemente dos signos convencionais, em que sua função está basicamente estabelecida em narrar, os signos icônicos têm como incumbência a de descrever ou representar, gerando um atraente arranjo de uma forma linear. A tensão estabelecida entre as duas oportuniza ao artista, tanto escritor como o ilustrador, uma variação ilimitada de combinações entre verbo e ilustração, proporcionando ao espectador um verdadeiro mar de possibilidades interpretativas.

É sem dúvida na combinação do texto e da imagem que reside o grande potencial criativo do livro ilustrado. Ao evidenciar os processos criativos por trás das narrativas de um livro ilustrado, percebe-se que da mesma forma que o valor de uma história escrita é em grande parte determinada pelo trabalho de construção das suas personagens, a ilustração narrativa responde a uma solicitação semelhante. Tornando-se apta a fornecer sinais, traços e indicações não presentes no texto, a ilustração auxilia e potencializa o processo de concepção das personagens, incrementando a narrativa de uma forma sem precedentes. As diferentes formas com que a palavra e a imagem se expressam conseguem criar os mundos possíveis onde as personagens se definem. Ou seja, as palavras podem caracterizar diretamente o estado psicológico de uma personagem, ou

mesmo o que estão a pensar. Já em uma imagem — que apenas pode representar o que não é visível mediante convenções e palavras (como os balões de pensamento da banda desenhada) — a representação dos atributos não-visíveis da personagem é feita indiretamente, mediante conotações, como por exemplo expressões faciais, adereços, ângulos de visão, aproximação e distanciamento, dentre outros.

Ao que nos interessa, indo ao centro de nossa questão de investigação, estão justamente os processos pelos quais o ilustrador se emaranha para conseguir desenvolver, por meio das mais diversas técnicas e representações possíveis, uma personagem em um livro ilustrado. De que forma o ilustrador contribui para o aprofundamento do entendimento psicológico de uma personagem em um livro ilustrado? Como podemos observar as características pertencentes ao cenário refletindo as aspirações da personagem? Como a narrativa do realismo mágico se encaixa nesse procedimento? Com base nestes questionamentos, no capítulo que segue, serão investigadas as questões da narrativa do realismo mágico do ponto de vista da construção da personagem. Analisaremos a imagem narrativa do realismo mágico em um livro ilustrado, os conflitos da personagem, o cenário da personagem, e por fim, será apresentada uma breve análise da combinação destes elementos e o resultado produzidos pela sua intersecção.

3.1. A narrativa do realismo mágico.

Para conseguir compreender os parâmetros que formam uma personagem do realismo mágico em um livro ilustrado, é preciso ter uma compreensão dos aspectos narrativos do movimento artístico em questão. Já vimos no capítulo anterior que, por característica majoritária, o aspecto cotidiano, a trivialidade e também a insígnia do ordinário em detrimento ao elemento mágico, fantástico ou estranho, permeia a obra do realismo mágico, tanto no campo visual quanto no literário. Talvez a busca incansável por representar uma realidade tangível, distante dos contos de fadas, explicitamente comum e familiar, mesmo que impregnada pela magia referendada, faça-nos criar uma visão de uma atmosfera concreta e muitas vezes de certa forma crível. Esta deambulação entre o real e o mágico, costurados por enredos do dia-a-dia, é conduzida definitivamente por seus cenários, suas diferentes formas de representação, mas principalmente por suas personagens e pelo que elas têm para contar.

O esforço por uma narrativa verossímil é uma das peças principais no quebra-cabeças que forma o discurso do realismo mágico. Porém, ao mesmo tempo, é um dos seus maiores desafios estabelecidos. De acordo com a avaliação de Chiampi (2015), a narrativa de uma obra artística pertencente ao realismo mágico não busca uma verdade científica ou normativa, mas sim estabelecer um critério de verossimilhança em conformidade com um parâmetro de realidade. A perspectiva do funcional tem a capacidade de levar a uma mitificação do real quando o espectador é colocado diante de um arco narrativo assinalado pela intenção de criar um efeito de encantamento e deslumbramento proveniente de um “efeito real”, sendo capaz de remover o sistema de códigos racionais para impor o do impossível lógico da não contradição.

Nesse sentido, a autora questiona de que forma o espectador pode tomar como real, ou ao menos decidir por crível, um diálogo entre fantasmas que acontece não em um delírio ou sonho, mas sim em uma pequena localidade mexicana à deriva da miséria provocada pela cultura latifundiária, como é verificada na obra *Pedro Pálamo* (1955), de Juan Rulfo? Ou então, de que maneira somos levados a assentir que o Coronel Aureliano Buendía participou de 32 guerras civis, e as perdeu todas, como é enunciado em *Cem Anos de Solidão*? E por fim, no campo visual, como tomar por crível e sem o menor grau de espanto o fato do professor Aristóbulo tornar-se um lobisomem nas noites de lua

cheia em *Saramandaia* (1976)? Dessa maneira, esse tipo de questionamento já não aborda mais a situação do “Outro Sentido” – como podemos chamar o campo mágico do universo do realismo mágico – ser verdadeiro ou não no movimento, mas sim, em como a performance narrativa nos faz crer neste “Outro Sentido”. Se no processo do transcórre da história, os temas abordados acima não ganham o aspeto de ridículos, ou risíveis – o que levaria a obra a cair nos indesejados campos da paródia e da ironia, correndo o risco de destruir a verossimilhança – nem ao menos como resultados de falsas ilusões, como acontece no fantástico, é porque a sua autoridade e seriedade convergem para um pacto assinalado entre o autor e o espectador. Esta aliança se estabelece principalmente no quesito do pré-texto, ou seja, a busca por essa verossimilhança passa diretamente pela partilha de modelos de conteúdo e de expressão entre o narrador e o narratário. Assim, a compostura do “Outro Sentido” só se preservaria na medida em que o repertório de referências do leitor incluísse vivências ou informações que condigam com o que é apresentado na narrativa.

Por outro lado, fica claro que a situação performativa do discurso do realismo mágico não se limita somente no pré-texto, mas passa por um processo retórico de persuasão, algo que podemos entender como um método de verossimilhança. Dessa forma, o convencimento do espectador passa também por uma conduta coerente na utilização dos códigos do texto e da imagem pelo autor. O vínculo equivalente entre a forma da expressão e a forma do conteúdo acaba também por se tornar um método de tornar verossímil o realismo mágico pelos recursos formais que na narrativa se dispõem para articular não separadamente os códigos realista e maravilhoso. A proximidade da manifestação “mágico realista” com a real naturalmente facilita, ou torna possível, uma potencialização maior do processo de tornar verossimilhante a narrativa do realismo mágico por meio das estruturas próprias do seu discurso. Para a autora, uma obra torna verossímil o inverossímil através de uma repetição de uma matriz funcional: o mito move a história e a história produz novos mitos. Ou seja, um trabalho de persuasão que confere *status* de verdade ao não existente, como muitas vezes ocorre nas histórias do dia a dia, na vida real.

Já para Wood (2010), não é só uma realidade de fantasia que precisa e necessita de um convencimento, uma persuasão, para adquirir o condão de real, o próprio realismo em si também é carente deste artifício. Segundo o autor, o conceito de “probabilidade”, a legitimidade presumida, acarreta no ato de defender a visualização, ou imaginação, do plausível contra o implausível. Segundo o autor, é isto que Aristóteles em *Poética* se refere quando diz que na mimese, uma impossibilidade convincente é sempre

preferível a uma possibilidade pouco convincente. O fardo é imediatamente colocado no convencimento mimético, isto é, o trabalho do artista passa a ser o de nos persuadir de que algo de fato poderia acontecer. Articulando um gancho com o que Chiampi diz sobre o papel coeso das estruturas narrativas em si neste ano de buscar a verossimilhança, Wood destaca que a plausibilidade e a coerência interna se convertem em itens mais densos e importantes do que a correção referencial em si, sendo que a esta incumbência, naturalmente está a cargo do artifício ficcional e não de uma mera reportagem dos fatos narrados. Wood ainda destaca que o realismo, visto a grosso modo como fidelidade ao jeito como as coisas são, não pode ser entendido somente como verossimilhança, nem ao menos somente por sua veracidade, mas sim o que ele chama de *lifeness* (p. 262) – termo que denota aquilo que é característico da vida (*life* em inglês), ou seja, a vida reinventada e reinterpretada pela arte de forma mais elevada, e é este fator que dá a abertura para a existência do realismo mágico, por exemplo.

Evidentemente que este jogo retórico entre o real e a fantasia, o ato de atestar a plausibilidade de que uma realidade cotidiana cercada de acontecimentos a princípio inexplicáveis e sobrenaturais possa ser de fato verdadeira, ou seja, toda a narrativa específica que envolve o realismo mágico, passa diretamente pela construção e gerenciamento das suas personagens. Tratando-se das peças principais do tabuleiro “mágico realista”, pois o efeito do mágico no real ou do real no mágico depende quase que exclusivamente do referente da personagem – ora são personagens mágicas inseridas em um contexto concreto, ora são personagens absolutamente comuns e banais situadas em um contexto de fantasia –, as personagens são, por meio de uma construção convincente, as grandes responsáveis por conduzir o espectador pela proposta formulada pelo realismo mágico.

3.2. A imagem narrativa do livro ilustrado.

É cabível constatar que a virtude de um livro ilustrado está na combinação da palavra com a imagem. Dessa forma, para possuir uma compreensão mais precisa de como se estabelece esse arranjo e como de fato o ilustrador pode se fazer valer deste artifício para aprofundar-se no horizonte criativo que é a caracterização de uma personagem, é sensato que antes desse passo, investiguemos um pouco sobre a relação do texto com a imagem, e em seguida, sobre a imagem narrativa em um livro ilustrado.

De acordo com Wood (2010), o processo criativo da feitura de uma personagem ficcional é dos mais árduos para um artista. Conforme o autor, embora todas as personagens sejam peças cognoscíveis, “todas elas são algo mais do que meros conjuntos de palavras” (p. 138) e nem todas apresentam uma mesma densidade. Insinuações, citações e comentários que são tecidos para pessoas, igualmente podem ser ditos sobre as personagens. Todas personagens possuem uma vida prática, uma existência, um campo real que exploram, mas em níveis distintos, e estes níveis são estabelecidos pelo artista em cada obra, pelo autor em cada livro, e o aprofundamento nesses níveis das personagens fica subordinado exclusivamente ao acesso que nos é dado pelos autores. Dessa forma, depende exclusivamente do que nos é fornecido para criarmos vínculos afetivos com uma personagem. Caso este acesso fique comprometido pelo fato do leitor não conseguir se adaptar às convenções internas de um livro, é natural que ele vá buscar saciar essa fome por informações com outros referentes, e a narrativa tenda a falhar.

Então, de que forma pode se estabelecer um vínculo que seja suficientemente rico para que uma narrativa seja plausível, ou seja, de que forma dar vida a um retrato estático de uma personagem em um livro ilustrado? Wood afirma que se conseguem muitas informações sobre uma personagem pelo jeito que ela fala, com as outras personagens com quem ela fala e interage, como ela se comporta em relação ao mundo em que vive e como se comunica com ele, da mesma forma que podemos saber muito sobre uma personagem, ter um conceito clarificado sobre a pessoa, mas ao mesmo tempo ter uma visão turva sobre o indivíduo. Podemos ficar sem ter o conhecimento profundo sobre o que está na mente de uma personagem, mas por causa da narrativa bem construída, somos capazes de compreender o seu comportamento por meio de outras evidências fornecidas pelos artistas. Entretanto, diferentemente de uma obra literária, onde temos

livre acesso ao que está a pensar uma personagem, em uma obra puramente visual, ou uma mescla das duas – como é o caso do livro ilustrado – não temos esta mesma vantagem, sendo necessário detectar os indícios de pensamentos e comportamento das mesmas por meio de outras formas.

Tendo em vista essa dinâmica distinta da composição de uma personagem – cognitiva, comportamental, estética, etc. –, por meio de traços, amostras, indicações ou insinuações imagéticas em uma obra visual, podemos deambular pelo conceito de *imagem narrativa*. De acordo com a ilustradora Ciça Fittipaldi (2008), cada imagem possui em si algo para nos contar. A ilustradora e autora entende que essa é a natureza do conceito da narrativa de uma imagem, sendo que as figurações, inclusive os traços abstratos, dão margem para que a mente divague, confabule, elabore, e fantasie sobre aquilo que está vendo. O menor sinal de alguma forma em um determinado espaço já vem com a capacidade de produzir um pensamento fabuloso e, dessa forma, a criação de uma história. Evidentemente que o processo de figurativização permite que uma narrativa se enquadre em níveis mais acessíveis, pois a forma de comunicar é de um jeito mais direto e instantâneo do que em uma manifestação visual abstrata, visto que o processo de identificação das figuras como representações tende a ser mais efetivo. Ainda, se a for acrescentada a esta presença formal algum grau temporal, o aspeto de algum acontecimento, então o processo narrativo encontra-se estabelecido, já que ao vislumbrarmos uma imagem, conseguimos compreender a dimensão do evento que está em exercício, a ação que envolve uma ou mais personagens, sendo que também somos dotados da capacidade de visualizar estados anteriores e posteriores a ação em desenvolvimento.

A este aspeto narrativo, o de qualquer imagem já estabelecer por si só uma história, podemos atribuir que as mais distintas interpretações das expressões visuais podem também surgir a partir de detalhes insignificantes, e a esta particularidade, o ilustrador deve focar sua atenção. Cada grão de areia em uma expressão gráfica deve ser levado em conta, pois segundo Roland Barthes (2001[1964]), mesmo que quando uma minúcia assuma um caráter categoricamente irrelevante, inútil para qualquer propósito, mesmo assim, ela tem ao menos consigo o significado de ser nula ou de ser ilógica, ou seja, ou ela possui significado ou não possui nenhum. Ainda de acordo com Barthes, dessa forma é possível afirmar que a arte não estabelece familiaridade com o ruído, em outras palavras, a revelação artística é pura, nada que está nela está ao acaso, nada está perdido, por mais delicada que seja a conexão entre os níveis da narrativa.

Seguindo pela lógica do pensamento de Barthes, podemos conferir um grau de importância e de significação a qualquer elemento em uma peça artística. Portanto, fica evidente que o hábil manuseio por parte do ilustrador das técnicas e também da correta interpretação gráfica das suas intenções na confecção da ilustração, que o trânsito estabelecido entre as suas ideias e a sua tradução gráfica, é fundamental para que os níveis de acesso a narrativa sejam entregues adequadamente. Novamente de acordo com Fittipaldi, do momento em que se lê um texto até a concepção de sua narrativa em termos visuais, neste ínterim estabelecido entre a produção verbal e a formulação dos elementos gráficos, ocorre o manuseio da elaboração do espaço, do campo da profundidade, da incidência da luz, do posicionamento e disposição dos diversos elementos que vão edificar uma cena, e também do ponto de vista de cada sítio, da composição cromática, dentre outras situações possíveis. Esse manejo ou controle não deixa de ser subjetivo, e quando ele intenciona transcrever a leitura textual, todo o conjunto perceptivo e imaginativo é colocado em movimento pelo ilustrador, introduzindo a criação artística.

Como este processo de representação e interpretação inventivo é de caráter pessoal, carrega consigo a arbitrariedade, ou seja, não existem regras limitando ou conduzindo o campo de tradução de um sistema verbal para um visual. A única possibilidade de interferência nesse processo e que no final é também o elemento que toma as decisões finais, nada mais é do que as vontades e desejos do ilustrador. Assim sendo, a interpretação visual ganha uma propriedade simbólica e também desenvolve certas regras, nesse balanço entre os dois sistemas, visual e verbal, de linguagem que partilham a estruturação da narrativa.

O exercício da composição de uma personagem, esse jogo de construção de sentidos entre a obra visual e a verbal, pode encontrar um campo absolutamente propício para o seu desenvolvimento em um livro ilustrado. De acordo com Linden (2011), podemos entender o livro ilustrado basicamente como obra narrativa em que a imagem é dominante na questão espacial em detrimento ao texto, que inclusive pode não estar presente, sendo que a narrativa se constrói através da articulação entre texto e imagens. Segundo a autora, a escrita origina-se da imagem, e isso explica sua aptidão natural para vincular-se a ela novamente. O complexo texto e imagem somente possui significado se for reconhecido no estabelecimento deste vínculo, não como acidente ocasional e indiferente, mas como marca de uma união fundamental entre os princípios distintos do visível agrupados em uma mesma estrutura. Para esta observação e compreensão final, é imprescindível estabelecer que olhar não consiste em simplesmente identificar objetos ou em anulá-los, e sim em perceber os espaços vazios, em outras palavras, em exercitar o

fundamento da invenção. Desta forma, a troca de informações, a discussão estabelecida entre a tradução visual da obra e o seu texto, pode vir a dar a sustentação necessária para uma área complementar a outra, criando assim, um universo mais complexo e dinâmico na construção de uma personagem.

Embora a possibilidade de complementação de uma narrativa seja possível estabelecendo-se o vínculo entre o texto e a imagem, Flaubert, de acordo com Manguel (2001) sustentava um ponto de vista contrário ao fato de ilustrações acompanharem palavras. Para o autor, ficava claro o entendimento de que imagens tinham o potencial e assim o faziam de destruir as descrições literárias, reduzindo-as a um único conceito finalizado, em outras palavras, uma personagem delimitada por meio do trabalho do ilustrador viria a perder o seu caráter geral, vindo a ser estabelecida de maneira integral única, sendo que uma mesma personagem configurada apenas pela escrita teria a possibilidade de ser lida e interpretada por milhares de representações mentais diferentes. Flaubert descreve que a experiência visual se enclausura em si mesma, encerrando-se num caráter definido, alienando-se da forma universal literária, finalizando em si mesma a abrangência estética do texto.

Já para Fittipaldi, a imagem visual que está nos livros ilustrados não impossibilita nem delimita a confecção imagética mental, muito menos poda o imaginário do leitor ou espectador, as representações visuais fazem justamente o caminho contrário. Elas contêm dentro de si uma capacidade inventiva capaz de potencializar o imaginário, de instaurar experiências sensoriais, formais, cognitivas e afetivas que vem a alimentar o imaginário. De forma distinta do campo verbal, a imagem contém seu próprio arranjo e significado, desdobrando-se em dimensões de forma, conteúdo e expressão. Um livro ilustrado pode entregar uma ideia partilhada de leitura, na qual a leitura dos grafismos visuais, munidos pela fantasia e capacidade inventiva dos autores, é entendida da mesma maneira como experimento estético, onde pode se dizer que as imagens são tão abertas às interpretações imaginativas quanto os elementos da linguagem verbal.

A autora enaltece que a expressão plástica, da mesma forma que a escrita, é conotativa quando possui um direcionamento bem estabelecido. Com essa finalidade, a imagem busca persuadir o leitor pela exploração do campo metalinguístico quando a imagem é autorreferente, ou seja, utilizando elementos da própria linguagem visual. Ainda sobre a imagem, Fittipaldi destaca que a mesma é portadora uma importante finalidade quando empregada em um livro ilustrado, que é a de pontuar as passagens do livro. A imagem, em alinhamento com o texto ao qual está inserida, demarca e condiciona seu início, pontua seus segmentos, estabelece pausas, salienta passagens, cenas e inclusive cria

ou apresenta na sequência narrativa novos princípios. Dessa forma, tratando-se da elaboração de narrativa visual por via de um agrupamento de imagens que vão permear uma história verbal, o texto escrito pode ser entendido como a força propulsora do trabalho de criação da plasticidade da obra, sendo que com a finalidade de criar uma narrativa visual que comungue com o leitor o prazer pela leitura, as ilustrações, em vias gerais, devem trabalhar dialogando e estabelecendo conexões com o texto, como veremos logo mais.

Traçando um paralelo com as propostas estabelecidas pelo realismo mágico, a visualidade proposta por uma imagem narrativa, por mais fantasiosa que seja a narrativa visual criada em um livro ilustrado, deve ser convincente de maneira satisfatória para alcançar estes propósitos e convergir com a narrativa verbal. Para Fittipaldi, é importante frisar que a representação gráfica do que é interessante na ótica literária nem sempre é relevante na questão estética. A ilustração, diversas vezes de forma intencional, cria um desvio da matéria principal abordada pelo texto, focando-se em detalhes da narrativa literária. Por esse ponto de vista, o ilustrador pode exercer o seu ofício de forma livre e sem arbítrios, sem medos e receios de atravancar o texto. Evitando-se aquelas cenas que de forma invariável irão ficar marcadas no imaginário do espectador, o ilustrador estabelece um processo de estímulo da percepção para aquilo que poderia passar anonimamente pela narrativa, por vezes dando margem para outras possibilidades de leitura.

Porém, já em conformidade com Linden (2011), os aspetos narrativos do livro ilustrado, a relação entre o texto e a imagem narrativa, assim como as funções de ambos, podem ser desmembrados e categorizados em diversas situações. Para a autora, este vínculo estabelecido divide-se do seguinte modo: redundância, complementaridade e disjunção. Já as funções do texto e da imagem assim se subdividem: repetição, seleção, revelação, completiva, contraponto e amplificação.

Como ponto de partida, pode-se fazer a avaliação da relação de “redundância”. A ideia dessa relação elabora uma espécie de grau zero do texto e da imagem, não chegando a produzir nenhum significado de apoio para a narrativa. Neste caso, as duas formas de narrativa são isotópicas e ambas remontam à mesma narrativa, ou seja, concentram-se em personagens, ações e acontecimentos explicitamente iguais. Pode-se afirmar que nesse conjunto, as camadas do conteúdo narrativo se encontram, parcial ou totalmente, empilhadas e sobrepostas. Apesar de que, por definição, conteúdos idênticos nessas situações são impossíveis, já que o texto escrito e a imagem pertencem a campos diferentes, a redundância se estabelece em relação à conformidade do discurso, o que

também não impossibilita que o corpo gráfico entregue detalhes sobre as personagens ou cenários ou até crie um discurso estético próprio. A narrativa é fundamentada em grande parte por um dos dois domínios, visual ou literário, sem que o outro seja fundamental para o entendimento genérico da história. A redundância, portanto, é trabalhada no significado principal transmitido pelas duas mensagens. Assim, uma das duas vertentes narrativas pode dominar de modo amplo, sem que a outra voz impeça a sua supremacia, ao ponto de até ser possivelmente dispensável, já que o texto ou a imagem não precisam um do outro para desenvolver a síntese da história.

Já a questão da “complementaridade”, também entendida por colaboração — mesmo que sua definição possa passar por variações —, está presente na maioria das teorias. Basicamente ela abraça a ideia de que textos e imagens empreendem unidos visando um sentido comum. Definir um laço de colaboração entre imagem e texto é determinar que estes dois códigos combinem suas forças e suas fraquezas específicas, e de modo estruturado, textos e imagens articulam um discurso único. Em uma relação de colaboração, o significado não se encontra exclusivamente na imagem ou no texto, ele aflora do envolvimento entre os polos. Quanto mais as mensagens aparentam distância entre elas mesmas, mais complexo e valoroso será o papel do leitor para fazer surgir a colaboração. Essa separação de polos pode inclusive assumir uma nota de ironia.

Na escala do livro ilustrado, essa relação de “disjunção” é visualizada muitas vezes, podendo produzir um efeito valoroso na construção de uma narrativa. Caracterizada por ser oposta à sobreposição dos conteúdos, a disjunção assume a forma de narrativas ou histórias em paralelo. Texto e imagem não caem em contradição direta, mas não é detectado nenhum local em que convirjam. A contradição flagrante questiona o leitor, mas ao contrário do distanciamento que provoca a ironia, ele deixa em aberto o campo das interpretações sem que o leitor seja orientado para uma direção definida. A contradição, que tem por característica ser breve e repetitiva, pode vir a ocorrer por via de um ponto de expressão que explora uma nova reflexão sobre o texto, mas deve ser solucionada no processo contínuo de leitura harmoniosa entre imagem e texto. Por vezes, a contradição é um dispositivo usado pelo ilustrador para provocar a inclusão de outros enfoques, mas não fazê-lo ao ponto de interferir nas soluções ofertadas pela narrativa literária, nem sequer mutilar o fluxo de acontecimentos que dão a característica à narrativa.

Para Linden, o tipo de relação que há entre o texto e a imagem permite averiguar o resultado desta conexão, mas não de qual modo que se estabelece a correspondência de um com o outro, e é aí que entra a função do texto e da imagem em um

livro ilustrado. Este discernimento invoca a ideia de principalidade e destaque do texto ou da imagem. No livro ilustrado, podemos definir uma regra básica: a de que cada obra propõe um método de leitura majoritário, seja ela por texto ou imagem, e que ela deve ser concebida de forma robusta o suficiente para manter essa narrativa dominante. Se o texto é lido primeiramente em relação à imagem e é o estimulador essencial da história, ele é compreendido como prioritário. A imagem por sua vez, entendida em um segundo instante, tem a função de afirmar ou adular a mensagem oferecida pelo texto. De maneira contrária, a imagem pode exercer este fardo majoritário no espectro espacial e de significado, e o texto pode ser lido após a visualização da mesma. Com esse entendimento, podemos definir os termos de “instância prioritária” e de “instância secundária”.

Sem dúvidas, a diagramação cumpre um papel fundamental na assimilação prioritária de uma ou de outra linguagem, e essa prioridade deve ser considerada conforme a disposição da página dupla e as modalidades da narrativa. Se logo na primeira página do livro ilustrado é apresentada uma imagem, que por sua vez ocupa o espaço mais importante e está acima do texto, sua colocação e a exibição irão influenciar também na assimilação, porém, essa diagramação espacial passará por um processo de confirmação ou refutação dependendo de como será conduzida a narrativa ou veicula a mensagem. Cada caso deve ser analisado individualmente para se ter com precisão a possibilidade de determinar quem, se texto ou imagem, tem atuação secundária e apresenta dessa forma um ofício específico em relação ao domínio prioritário. Apesar dessa constatação de uma escala prioritária e outra secundária, é de se ter em mente que a identificação destas prioridades não acontece instantaneamente. Não é raro o fato de que o tamanho das mensagens, a forma como são dispostas, e acima de tudo, a interação narrativa das duas linguagens impossibilitam que se defina uma primazia, sendo o leitor o responsável por efetuar uma rápida oscilação entre imagem e texto, e as respectivas funções articulam-se simultaneamente.

Neste universo de funções de texto e imagem em um livro ilustrado, a primordial e mais comum talvez seja a de “repetição”. Basicamente, pode ser entendida como que a mensagem veiculada pela instância secundária tem a obrigação de apenas reafirmar, utilizando outro tipo de linguagem, a mensagem transmitida pelo domínio prioritário. O exame do segundo comunicado não traz nenhum conhecimento adicional, e o leitor tem a impressão de ler a mesma mensagem de uma maneira diferente. Esse tipo de aplicabilidade incentiva uma relação de redundância, que apesar disso, está longe de ser insignificante ou sem interesse, já que a redundância possibilita aos autores a instalação

de um balanço, uma prática de leitura que possibilita enfatizar ou empoderar um efeito de contradição, por exemplo.

Já no modo de “seleção”, o texto pode delimitar uma parte da mensagem da imagem, sendo que esse ofício, relativo estritamente ao texto, nos leva à ideia de ancoragem de Barthes (1990), que cita que em todos os casos de ancoragem, a linguagem tem uma atribuição de ser elucidativa, mas não na totalidade da mensagem icônica, mas somente nos sinais selecionados. Um texto pode então citar apenas alguns pontos específicos de uma imagem correspondente, sendo que igualmente, uma imagem pode se focar em um elemento, uma perspectiva precisa da narrativa, ou atribuir ao texto um sentido de muitos significados.

Na função de “revelação”, um dos campos pode efetivamente dar sentido ao outro. A contribuição do texto ou da imagem pode dessa maneira apresentar-se imprescindível para o entendimento um do outro que, sendo que cada uma das partes permaneceria indecifrável, sem a presença da outra. Nas funções de “revelação”, o texto se apresenta de forma livre em um panorama geral, podendo até se situar no mesmo patamar, ou quase se aglutinar nessa linguagem, com a incumbência de revelar uma figuração exageradamente diminuta, vaporosa ou até dissimulada. Hélène Riff vale-se dessa função, utilizando pequenas setas para apontar personagens ocultas em *Comment l'éléphant a perdu ses ailes* (1997), ou se usa do texto em *Le Jour où papa a tué sa vieille tante* (1997), para indicar “aqui” e “ali” as ações do seu herói, onde nos é formalmente apresentado pela ilustração, apenas restos e indícios do que se sucedeu.

No momento em que a expressão secundária atua sobre a prioritária, pode dar a oportunidade ao entendimento de um sentido geral na função do texto e da imagem. Um completa o outro, concede informações que lhe são carentes, completa seus espaços, formulando uma contribuição substancial para o entendimento do arranjo como um todo, caracterizando a função “completiva”. Para evitar que entre em contradição, a função “completiva” pode interceder em uma manifestação que apresente alguma abertura, ou até uma pergunta, tramando uma expectativa em relação um ao outro, de texto e imagem. Em *Mange, mon ange!* (2002) de Christine Schneider, temos um exemplo de função “completiva”, já que na primeira página apresenta uma imagem de uma mesa posta, sendo que o texto, disposto abaixo, transcreve uma palavra exterior à imagem: “Lou, está na mesa!”. Por outro lado, a imagem pode solucionar algo pressuposto pelo texto, como no livro ilustrado *Roodgeelzwartwit* (2000), de Brigitte Minne, onde na última página do texto é constatada a aventura de quatro crianças pela frase apresentada: “Desde aquele dia, cada um tem sua vez de pegar o leme. Se vissem com que velocidade anda o barco deles! Até se

esquecem de voltar”. Enquanto isso, a imagem que é vinculada representa as quatro mães vigiando o retorno dos filhos, o que formula uma pressuposição do texto.

Por sua vez, a função de “contraponto” é uma das expressões que pode se caracterizar por um rompimento das expectativas estabelecidas pela instância da primeira, de forma a não mencionar, por exemplo, um elemento que deveria ser central. Nas primeiras páginas de *A fada feiticeira* (2004) (Figura 5) somos apresentados a funções que se articulam como “contraponto”, já que o texto apresenta personagens e se contenta em focar nos seus diálogos, enquanto a imagem, por sua vez, apresenta uma visão distanciada do castelo, não mostrando, dessa forma, as personagens. Entretanto, nesta função também existe a possibilidade da segunda instância poder dizer o contrário, sendo que nesse tipo de situação, costuma-se observar que é sempre a imagem que parece ter a posição verdadeira. Tal constatação pode ser observada em *Leo the Late Bloomer* (1971), de Robert Klaus e Jose Aruego, quando texto nos informa que o pai do filhote de tigre, tentou esquecer o filho e foi ver televisão, ao passo que a imagem nos fornece um panorama onde o pai está na poltrona defronte à televisão, mas com os olhos e rosto rigorosamente fixados o filho, e é evidente que somos levados a acreditar impreterivelmente na imagem, e não no texto.



Figura 5. Primeiras páginas do livro ilustrado *A fada feiticeira* (2004), de Brigitte Minne e Carll Cneut, onde observa-se uma função de “contraponto” entre o texto e a imagem.

Por fim, na função de “amplificação”, uma instância pode expor mais que o outra sem contradizê-la ou repeti-la, ampliando a abrangência de sua fala trazendo um discurso complementar ou sugestionando uma compreensão mais profunda. Esta função deve ser realizada muito sutilmente, como por exemplo, por intermédio de um tratamento gráfico e estético particular ou em pequenas particularidades das ilustrações. Nikolaus

Heidelbach em seu livro ilustrado, *Königin Gisela* (2006) nos dá uma forma de verificar a função de “amplificação”, quando propõe na primeira página dupla, um aumento do sentido do texto que nos informa somente que em certo dia, o pai da protagonista saiu com ela de férias. Permeada por referências, como a paisagem distante com aspirações renascentistas, minúcias como as três sombras atrás de uma das cortinas, um aceno de mão, dentre outros (Figura 6), Heidelbach amplifica o seu texto simples através de toda uma rede semântica intrigante, confirmada pela sequência narrativa.

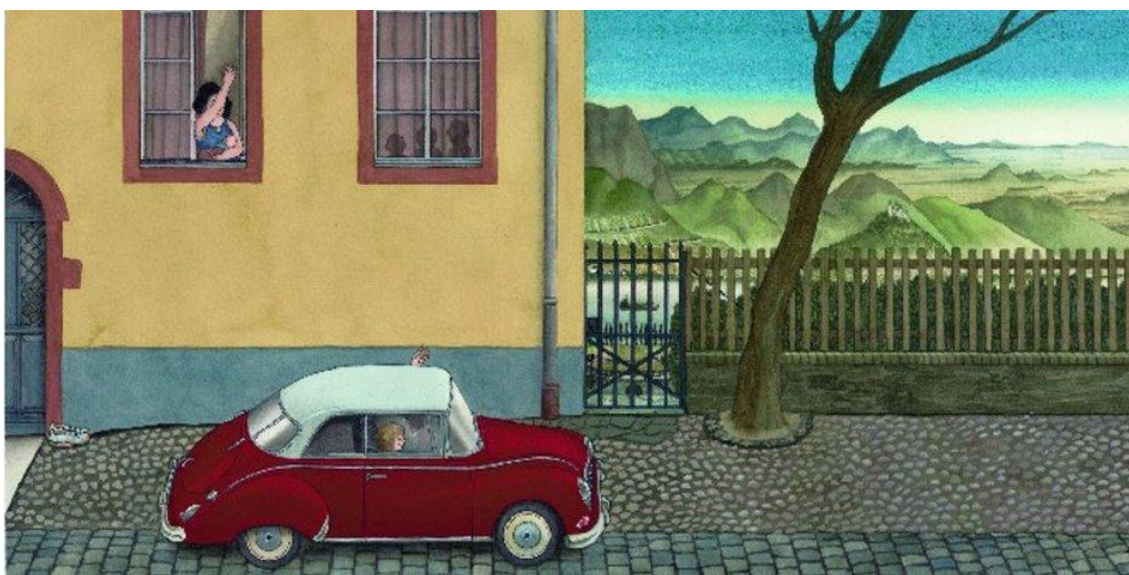


Figura 6. Primeira página dupla do livro ilustrado *Königin Gisela* (2006), de Nikolaus Heidelbach, onde observa-se uma função de “amplificação” entre o texto e a imagem.

Apesar deste número de distintas funções, o texto pode vir a se comportar como indiferente em relação à imagem, e o contrário também. Ainda conforme Linden, geralmente isso acarreta em uma relação de “disjunção”, ou seja, as narrativas se desenvolvem simultaneamente, ou então o domínio secundário se desvincula, caracterizando um cisma ao divergir de uma instância prioritária que não exprime nenhuma perspectiva. Assim sendo, não podemos conceber que estas funções sejam unilaterais ou seccionadas. Em muitos casos, texto e imagem realizam ao mesmo tempo, um em relação ao outro, uma função distinta da que se realiza no percurso da leitura. Uma imagem ou um texto, atendendo a os diferentes níveis semânticos, podem conter distintas funções. A visualização de uma imagem, em seguida a leitura do texto e posteriormente o retorno à mesma imagem, que agora pode, após a verificação do escrito, apresentar uma

nova mensagem. Do mesmo modo, uma primeira função óbvia pode eclipsar uma segunda, que pode vir a denunciar-se mais gradativamente.

Na última página dupla do livro ilustrado de Tomi Ungerer, *Zeralda's Ogre* (1976) (Figura 7), possuímos um exemplo desse tipo de situação. Em uma primeira vista de olhos, a leitura dos dois parágrafos iniciais em conjunto com uma breve observância da imagem, visa a nos situarmos de acordo com uma relação de redundância, já que a ilustração reforça o escrito. Quando é lido o terceiro parágrafo e depois de uma reavaliação atenta da ilustração, somos impulsionados a mudar nossa ideia. O ogro, que esconde não da nossa visão, mas sim do olhar das outras personagens, um garfo e uma faca, evidentemente contraria a última frase: “Pode-se então imaginar que a vida deles foi feliz até o fim”. Por outro lado, pode-se observar que o texto instiga o leitor com a dúvida sugerida por esse “pode-se então imaginar”, fazendo com que a frase aguace o cuidado e o alerta, direcionando o leitor para a descoberta do detalhe trágico. Citando a própria autora “Afinal, não estamos diante de um fabuloso exemplo de colaboração entre texto e sua ilustração?” (p. 126).



Figura 7. Ilustração final do livro ilustrado *Zeralda's Ogre* (1976), de Tomi Ungerer.

Por outro lado, conforme o ilustrador Marcelo Ribeiro (2010), o vínculo entre texto e imagem narrativa pode ser entendida de uma maneira diferente. Compreendendo a imagem como uma criação independente em relação ao texto, que não deve seguir algum referente de catalogação estabelecido por conexão entre as partes, para o autor, o ilustrador controla a sequência de imagens, sua respectiva narrativa, ou cria uma imagem figurativa, entre outros recursos disponíveis, sem estar condicionado a nenhuma lei, sendo que inclusive em certas situações, o que o texto revela não são matérias pertinentes e fundamentais para a ilustração. Para Ribeiro, não existe uma via única para a imagem construída para um livro ilustrado, já que uma pintura em aquarela ou em acrílico, por exemplo, podem vir a se desdobrar em inúmeros estilos por si só. Mesmo assim, o autor ressalta que por mais que a técnica, o estilo e a sequencialidade das imagens também sejam recursos fundamentais e autônomos para a elaboração da parte gráfica de livro ilustrado, eles obviamente devem acompanhar o texto, ainda que revelem ser um poder independente. Para Ribeiro, as fronteiras da edificação da narrativa e dos estilos devem ser sempre descobertas e redescobertas pelo ilustrador. Sobre esta posição, o autor discorre:

Percebemos que, para a literatura, a ilustração deve se afastar do propósito de uma aproximação exata com o texto. Essa proximidade é válida em alguns casos, como ocorre com as ilustrações informativas, no caso de botânica, livros técnicos ou pictogramas (...). Contudo, a literatura deve ser abordada de outra forma. (...) Gostaria de enfatizar que a relação entre texto e imagem deve ser entendida como uma tradução, tendo em vista adaptar-se a um sentido a partir de sua transposição a um outro ambiente. (...) podemos considerar o ilustrador um sujeito que interpreta os signos da palavra e os transporta para outra linguagem. (...) a ilustração deve ser valorizada como nova criação e sendo assim, a ideia de recriação nos possibilita distanciar a ilustração da *imitação* da palavra e do real (...) na medida em que se transforma o signo traduzido não se pode dizer que o resultado seja uma imitação do original. (Ribeiro, 2008, p. 133.)

Desta forma, Ribeiro entende que o principal fundamento da ilustração referente ao texto em um livro ilustrado, é a *metamorfose*. Esta expressão pode ser entendida como a ênfase na relação de transformação que se verifica no vínculo entre imagem e a palavra, pois o ilustrador deve perseguir a essência do texto de maneira coerente com a linguagem, ou seja, sua orientação interna, seu encanto e inspiração, e não sua conexão unilateral com a palavra ou frase. Apesar dessa busca por ser uma forma de expressão independente, é de fundamental importância e necessidade que a linguagem do desenho e da pintura descubra um caminho que aflore o valor poético ou mesmo que fique

ao alcance da ideia embutida no pensamento estabelecido pelo escritor, evitando um rompimento com o que poderia acarretar em bloqueio, ou travancamento da mensagem original, sendo que sua leitura individualizada seria mais proveitosa do que acompanhada das ilustrações. No caso de se estabelecer um rompimento, é possível explorar uma polissemia na imagem que desencadeia em uma incongruência, ou a estagnação ou ansiedade. É concedida ao leitor a oportunidade de manter ou rever a igualdade com o texto literário, sendo que dessa forma, procura-se fugir da omissão do leitor perante o livro.

Apesar destas opiniões polarizadas, para Fastier (2011), tanto texto quanto imagem narrativa não passam de atores da mesma peça, sendo que só intervêm após um específico ordenamento de papéis que define sua estruturação. Essa articulação é pensada estritamente em estados de suplementação, ou seja, o texto informando o que a imagem não mostra e a imagem evidenciando o que o texto não fala, em um tipo de união que pode se delongar até a contradição, ou até o total rompimento entre as partes. Entretanto, indiferente à origem dessa relação, ela está prioritariamente submetida à eficácia narrativa e da legibilidade, já que é o esquema do texto com a imagem que estabelece e municia a narrativa, que orienta e a torna cognoscível de uma maneira entreaberta.

Embora o aspeto legível da relação seja a preocupação mais importante, ela não admite somente um significado. Há muitos livros ilustrados que tendem a serem deliberadamente abertos a interpretações. Inclusive há um esforço para que dessa forma o sejam, mas essa abrangência deve ter o cuidado de não ser resultado de uma indecisão, de um devaneio artístico. Não é pretendido o controle das projeções individuais do leitor, que são legítimas, pois não é da alçada dos autores todas as respostas para questões delineadas em uma obra. Todavia, é preferível a delimitação de significados com certa correção. A ilustração e o escrito, analisados separadamente, não oferecem dúvidas, mas a esquematização entre eles é que estabelece uma grande variação de emboscadas de sentidos, sendo que resultados dessas armadilhas já não pertencem mais exclusivamente aos autores, somente aos leitores.

Apresentando uma conclusão sobre o assunto, Fittipaldi considera que a escrita e imagem são verdadeiras parceiras no ato de contar histórias. Em linhas gerais, o que se observa em um livro ilustrado é o seguinte esquema: uma história origina uma imagem, que por sua vez, dá origem a uma história, que igualmente mostra-se por meio de uma nova imagem, e assim sucessivamente, refletindo em uma cadeia sonora, verbal, textual e imagética. A imagem sugerida pela história pode ser psicológica, criada na mente do leitor, ou então plástica, observável e contemplada. Existe uma imensa capacidade na

imagem visual de se articular com as visões mentais provocadas na representação poética literária, não apenas sugerindo novamente seus fundamentos, mas também recomendando outros elementos cheios de potência poética e estética, ao mesmo tempo não se desconectando da dimensão dos possíveis, já que precisam ser plausíveis ou convincentes para se unir e não se desvirtuar do texto escrito. Dessa forma, a imagem narrativa, ao cumprir o seu dilema de ilustrar um texto literário, não declina na tentação de ser suprema ou superior em relação ao texto, mas partilha com o mesmo a vontade de contribuir no seu entendimento, amplificando o seu discurso, e assim, potencializando a criatividade de seus leitores através do prazer da leitura.

Por fim, fica evidente a engenhosidade da arte de estabelecer vínculos entre o escrito e aporte gráfico em um livro ilustrado. Apesar das distintas formas de interpretar a articulação e a dinâmica de relacionamento exercida entre uma imagem narrativa e um texto, incluindo suas respectivas funções, é papel do ilustrador, mesmo que de forma não sintomática, levar em consideração todas estas possibilidades de variações no momento da construção de sua obra. A menor alternância de um elemento qualquer do texto ou da imagem pode significar um novo universo interpretativo, e isso invariavelmente influi na concepção psicológica de uma personagem representada em uma história ilustrada. Portanto, no capítulo que segue, iremos investigar um pouco mais afundo alguns desdobramentos narrativos visuais e as distintas formas de representação dos conflitos de uma personagem por meio da imagem narrativa em um livro ilustrado.

3.3. Os conflitos da personagem.

Há sem dúvidas muitas formas de caracterizar os conflitos internos e externos de uma personagem dentro de uma narrativa. Porém, é igualmente sem dúvidas que na combinação entre a literatura e a plasticidade, artifício possível tratando-se de um livro ilustrado, que a particularização de uma personagem encontra um dos seus mecanismos mais ricos possíveis. Conforme abordado anteriormente, algumas das alternativas de combinação tanto de texto com a ilustração, quanto o conceito de imagem narrativa, começam a dar pinceladas especulativas sobre as variantes que o engenho da caracterização de uma personagem por meio da ilustração pode atuar, porém, antes desse passo, é necessário discutir a noção de caracterização da personagem em si.

De acordo com Bal (1990), devemos ter em mente que como a literatura, e no caso a arte também, é feita por, para e sobre as pessoas, as personagens, invariavelmente, assemelham-se a elas. Temos o costume de dar feições humanas a personagens animais, objetos ou até mesmo condições climáticas, por exemplo, mas, apesar disso, devemos ter claro que por mais que se estabeleçam estes laços de afeição às pessoas, as personagens logicamente não são reais. O autor atribui o insucesso de uma teoria geral sobre as personagens justamente em função deste fator humano, que torna tudo mais complexo de se decifrar. Por se tratarem de imitações, seres ficcionais, as personagens não possuem psique, personalidade, ou mesmo ideologia, mas sim indícios destes termos que por sua vez, permitem uma conceituação psicológica, filosófica e ideológica, trazendo à tona uma das principais questões na caracterização de uma personagem, que é a de delimitar as fronteiras entre uma pessoa real e uma personagem.

Para conseguir visualizar estes contornos, e dessa forma, conceituar uma personagem, não devemos levar em consideração somente o que nos é fornecido pelos artistas por meio do discurso direto da obra, mas sim toda a massa de informação subjetiva que compõe a narrativa em que está inserida essa mesma personagem. E é justamente neste conceito de caracterização, que a ilustração entra como um forte componente definidor. Quando nos deparamos com uma retratação detalhada de uma personagem, somos induzidos a acreditar que o mesmo retrato define a personagem, cria o seu caráter e também a localiza e constitui, porém, ao mesmo tempo, sabemos que em uma narrativa existem histórias paralelas que por mais que não se conectem diretamente

com essa personagem retratada, contribuem igualmente para a sua caracterização, ao ponto do autor concluir que não é fácil, e nem sempre possível, determinar qual o tipo de material que deve ser avaliado neste tipo de processo.

Seguindo com o autor, outra abordagem na caracterização de personagens é a de colocá-las nas clássicas categorias de plana e redonda, que também são baseadas nos critérios psicológicos de cada uma. Esta distinção reflete outra no plano teatral: a diferença entre figura e personagem. Enquanto a figura é um carácter indistinto que assume o seu sentido pela relação que têm com as outras peças, a personagem é definida por uma singularidade em si mesma, como é bem desenvolvido por Pavis, no seu Dicionário do Teatro (1987). Enquanto uma personagem plana é estável, sem a capacidade de seduzir ou deslumbrar o espectador, quase que estereotipadas, a personagem redonda é dotada de uma profundidade intelectual mais densa, possuindo a capacidade de surpreender o leitor. De qualquer forma, esta categorização limita-se ao género psicológico de uma personagem, quando há tantas outras categorias que também poderiam surgir observando outros aspetos. Bal ainda nos informa que uma caracterização de personagem também pode não depender exclusivamente do que nos é fornecido pela obra, pelos seus autores, mas também, e aí sim, em uma dimensão muito mais difícil de se investigar, pela situação “extratextual”, ou seja, a influência da realidade, do contexto histórico e do conhecimento do leitor sobre a projeção do texto ou da ilustração. Sem dúvidas que, por se tratar de um carácter tão pessoal, é praticamente impossível detalhar aqui as repercussões que esse tipo de questionamento pode ter sobre o conceito final de uma personagem, mas é, ao mesmo tempo, um fator a ser considerado. Por fim, Bal (1990, p. 89) sentencia que a descrição de uma personagem é sempre temperada pela ideologia do leitor ou espectador, sendo que este geralmente não possui consciência clarificada dos seus próprios princípios ideológicos, sendo que em função disso, pode-se dizer que a caracterização de uma personagem não foge muito de uma emissão de juízo sobre valores implícitos.

Naturalmente, existem posições antagónicas a respeito do entendimento da caracterização de uma personagem. Se para Bal, uma personagem não fornece uma ideia concreta da forma que pensa, somente fornecendo indícios, ou acessos para que o espectador por meio de sua bagagem intelectual preencha e complemente estes espaços, para Rosenfeld (2010), as personagens possuem um carácter muito mais nítido do que a realidade costuma sugerir. Segundo o autor, pela limitação das narrativas, as personagens costumam ter atitudes mais coerentes – e mesmo quando incoerentes, elas mostram nisso a sua coerência – mais significação, e também mais riqueza do que pessoas reais, em

virtude da concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário que representa a realidade em um padrão mais condensado e concreto. Entendendo, dessa forma, que a caracterização de uma personagem possa ser um processo mais linear, ao invés do turvo sugerido por Bal, Rosenfeld ainda destaca que estes espaços sugeridos em uma obra, as zonas indeterminadas fornecidas aos espectadores, são o que dão verdadeiramente a vida para uma narrativa. De acordo com o autor, o papel do leitor ou espectador deve ser algo similar ao desempenhado por um realizador de teatro chamado a preencher as múltiplas indeterminações de um texto dramático, e completar didaticamente estas lacunas.

Já para Nikolajeva e Scott, em uma narrativa puramente verbal, há uma pluralidade de técnicas que são empregadas para representar uma personagem. A mais básica de todas elas, é a descrição narrativa, envolvendo tanto pontos exteriores e visuais, ou seja, como são fisicamente as personagens, como se comportam, o que vestem, quanto qualidades emocionais, psicológicas e filosóficas. Essa descrição consegue apresentar um universo temporal, relatando mudanças de aspeto físico, circunstancial, de consequências ou descreve as emoções internas e psicológicas. A personagem se envolve em situações fornecem dados a partir das ações executadas por ela, sendo que o comportamento exposto pelos atos das personagens e pelo discurso direto ou indireto expõe suas perspectivas de modo quase que instantâneo, diferentemente de uma descrição de postura analítica inerte, que não tem essa mesma exposição. Esse tipo de prática que avalia a personagem engloba o leitor com mais veemência do que uma simples descrição, ou relatório, desde que estes dados de caracterização sejam apresentados diretamente ao leitor, e não por meio de uma interpolação narrativa, que por sua vez, afastaria o exame da personagem em ação.

Ainda de acordo com as autoras, no momento em que uma protagonista conversa com as outras personagens secundárias, são revelados outros aspetos dela, somando-se mais degraus informativos ao depósito narrativo do leitor. A construção de um panorama quase completo de uma personagem por meio da extração de informações importantes provenientes do texto é também um processo seletivo e interpretativo por parte dos espectadores. Ampliando, selecionando e completando por intermédio da própria imaginação, o espectador assimila as características de uma personagem através da repetição, da comparação com outras personagens fictícias, ou até mesmo, da associação com pessoas reais. Enfim, alheia às opiniões divergentes, essa discussão revela que o processo de observar, investigar e especular pelos indícios – explícitos ou implícitos

–, fornecidos pelos autores, constitui uma meticulosa e delicada tarefa que é a construção de uma personagem em um arco narrativo.

Quando tratamos mais diretamente de uma obra visual, o ilustrador, por sua vez, quando não é também o autor, deve compreender que o processo de interpretação do texto requer um profundo conhecimento por parte do artista sobre o assunto que será tratado em suas realizações gráficas, para, e somente assim, conseguir transmitir as intensões desejadas de forma alcance uma densidade substancial. Para Goldstein (2003) apesar da expressão do desenho ser amplamente veiculada pelo caráter de condição abstrata e estrutural e, conseqüentemente, pela manipulação do artista, é também, e mais importante, que seja um produto do estado reconhecível sobre o assunto que o desenho aborda. Expressões faciais, ações físicas, casos em que a figura participa – ou seja, os aspetos da narrativa do assunto abordado – afetam fortemente a expressão do desenho. Ilustrações feitas com um desejo de transmitir algum sentimento ou que tenham como objetivo demonstrar algum estado expressivo, devem também se utilizar destas mesmas forças dinâmicas para conseguir retratar tais elementos, ou seja, o artista precisa se envolver com o que está retratando. Sem algum envolvimento e inquietação por parte do desenhador, falta a base para selecionar e organizar estas matérias abstratas e figurativas essenciais para expressão. Ainda sobre a questão emotiva do desenho, Anna Ursyn (2008), cita que contar histórias através da ferramenta do desenho é transitar por um caminho de emoções viscerais, sendo que as figuras e personagens oferecem flexibilidade na comunicação através da transformação ou da interação indutiva. Através do desenho, cria-se uma ponte entre o visual e o verbal.

Abordando esse tipo de questão nos livros ilustrados, o repertório de opções artísticas para desempenhar a função da representação de uma personagem, é ampliado. Apesar disso, para Nikolajeva e Scott, os livros ilustrados deixam pouca margem para a caracterização completa no sentido tradicional. De forma genérica, é possível constatar que esse tipo de publicação tente a ser mais orientada pelo enredo do que pelas personagens, e além dessa afirmativa, outra pode ser assinalada, que é que o fato dos livros ilustrados possuírem um enredo que é muitas vezes demasiado restrito, até mesmo limitado, para ser capaz de dar a permissão a um desenvolvimento mais complexo. Dessa forma, acaba-se por estabelecer uma maioria de personagens mais planas que redondas, como na definição de Bal, ou seja, mais estáticas que dinâmicas. Apesar disso, é correto afirmar que a arte narrativa dos livros ilustrados oferta uma sucessão grandiosa de mecanismos artísticos possíveis para sintetizar suas personagens, observando até mesmo uma grande complexidade e refino em alguns deles.

As ilustrações permitem uma grande variedade de designações externas, enquanto que por sua vez, o texto convenientemente pode ser utilizado tanto para descrição externa quanto para a apresentação interna de uma personagem. Frequentemente, a caracterização exterior verbal não é realizada nos livros ilustrados, sendo que, em linhas gerais, a visual é usada nesses casos, pelo fato de ser mais eficiente. Apesar de que algumas particularidades pertinentes aos seres humanos, como por exemplo a brabeza, a inteligência, a inocência, possuam uma dificuldade maior para serem comunicadas graficamente, os indícios deixados por poses, expressões faciais, e gestos das personagens acabam por denunciar esses tipos de emoções e atitudes.

Ainda conforme Nikolajeva e Scott, se levarmos em conta as funções primordiais de imagem e palavra, fica evidente que a descrição física pertence ao terreno do ilustrador, que pode facilmente comunicar detalhes sobre uma determinada aparência que demandaria muitas palavras e um bom tempo de leitura. Da mesma forma, é mais comum que a descrição psicológica, embora possa ser sugestionada nas ilustrações, precise do suporte da sofisticação das palavras para conseguir expressar emoções e intensões complexas. A utilização das formas de discurso externo e interno como veículo caracterizador de personagens é prioritariamente verbal, da mesma forma que são as opiniões de terceiros sobre alguma personagem que se encontre sendo observada, enquanto as falas dos narradores têm a possibilidade de serem verbais ou visuais. As ações da personagem podem ser detalhadas em também em termos verbais ou visuais e, como acontece na descrição externa, ambos podem se complementar ou se contradizer. Talvez essa particularidade da caracterização seguramente evidencia maior contraponto entre texto e imagem do que qualquer outra questão, e igualmente permitindo aos autores a utilização da ironia.

Apesar disso, por mais que as palavras tenham a capacidade de expressar emoções tanto de jeito inequívoco como refinado, o seu resultado prático é levantado em questão em detrimento da velocidade e eficácia da força do papel das ilustrações em transmitir emoções. As imagens carregam consigo uma vasta e complexa coletânea de técnicas, que incluem cor, traço do desenho, diferentes possibilidades de utilização de materiais e também a composição para entalhar as emoções subjetivamente. Além disso, as ilustrações presumivelmente são donas de uma habilitação superior em relação ao texto no processo de transmitir a colocação espacial de uma personagem, em especial, a articulação em um cenário entre duas ou mais delas, que frequentemente, apresenta reflexos de uma relação psicológica e sua devida condição.

Desta forma, até a dimensão e a colocação de uma personagem na página dupla – em cima ou embaixo, para um lado ou para o outro – podem ser reflexos de um comportamento relativo às outras personagens, ou seja, revela-se uma característica

psicológica ou uma oscilação de humor e temperamento, ou seja, uma simples mudança na posição ou disposição pode vir a refletir transformações das mais variadas possíveis nas personagens. Como exemplo, podemos conceber que uma personagem desenhada numa grande escala tem mais relevância ou poder do que uma personagem pequena e socada em um extremo da página, da mesma forma que uma posição centralizada em uma página destaca o protagonismo da personagem dentro de uma narrativa.

Além destes aspetos físicos ou compositivos mais evidentes e externos, há outras formas de aprofundarmos a leitura de uma personagem. Conforme Bal, há dois métodos de buscarmos uma fonte de informações sobre as personagens, ou ela mesma nos diz, nos informa as suas características – podendo ser casos de autoanálise, que correm o risco de serem duvidosos ou incertos –, ou somos obrigados a deduzir essas características por meio de pistas e sinais fornecidos pelos autores em sua obra. Quando um determinado caráter é exterior, fica evidente identifica-lo, como por exemplo, se a pessoa é gorda ou magra, baixa ou alta, loira ou morena, veste-se muito mal ou está sempre muito elegante, porém, quando tratamos das condições internas, como comportamento, vontades, medos, aspirações, dentre outras, a caracterização acaba por se tornar mais subliminar e pormenorizada. Como exemplo, podemos citar a virtuosa retratação das psiques das personagens por Maurice Sendak. Recorrendo a um tratamento peculiar, Sendak representa a exteriorização das motivações, emoções e anseios internos, sendo que talvez a mais bem-sucedida se encontre nos monstros de Max, que significam os impulsos antissociais e as agressões da personagem no livro *Onde vivem os monstros* (1963). Os monstros, que são representados por linhas curvas e possuidores de cabelos crespos, tem sua ferocidade amansada justamente por estes aspetos, traçando um paralelo com as agressões de Max, que apesar de parecerem monstruosas aos olhos dele, em verdade não são tão tenebrosas (Figura 8).



e o fizeram rei de todos os monstros.

"Agora", exclamou Max, "vamos dar início à bagunça geral!"

Figura 8. Ilustração do livro ilustrado *Onde vivem os monstros* (1963), de Maurice Sendak.

Um exemplo mais complexo citado por Nikolajeva e Scott, é *Outside Over There* (1981), em que o mesmo Sendak traduz por meio da materialização de duendes encapuzados, a angústia da pequena Ida diante da precoce obrigação assumida. Assim como as de Max, as emoções são capciosas quando aparecem pela primeira vez, mas a partir do momento que são reconhecidas, são dominadas. No entanto, diferentemente do caso de Max, onde os agitados e maldosos sentimentos da personagem eram evidentemente ilustradas nos monstros dos quais o menino vira rei, a perturbação mental de Ida é apresentada de uma maneira mais embaraçada e interiorizada. A exploração de um universo psicológico que de pouco a pouco vai se tornando mais simbólico e irracional, é exposto através dos campos literários e plásticos, por intermédio de distintos jeitos de se comunicar. É o caso da capa de chuva amarela, por exemplo, que é exageradamente grande para Ida, aspecto que é reforçado pelo texto “a capa de chuva amarela da mamãe”. O texto desempenha o papel de reafirmar a fragilidade e o pouco preparo de Ida levar consigo o fardo do papel da mãe, porém, quando a personagem retira de si a capa e a usa para puxar os bebês dançantes (Figura 9), é transmitida a ideia de que a Ida conseguiu reger a situação adversa. Por meio de uma afinada perícia, Sendak aglutina em suas ilustrações características de diversos movimentos, como o surrealismo, o simbolismo e o naturalismo, com a finalidade de compilar essas imagens estranhas, e através delas, projetar os sintomas da psique, de forma que sejam similares aos meandros internos da mente, que a narrativa psicológica busca ilustrar.



Ilustração do livro ilustrado *Outside Over There* (1981), de Maurice Sendak.

Outro exemplo que nos é dado da construção complexa das personagens é mediante a análise de suas ações e diálogos. Para Nikolajeva e Scott, um belo caso para estudo é apresentado na obra *Granpa* (2003) de John Burningham, que enfoca no relacionamento de um avô e sua neta. A convivência apresentada não é aprofundada somente nas conversas entre as personagens que estão veiculadas em praticamente todas as ilustrações, com exceção da última, mas principalmente no rico detalhamento de conteúdo fornecido plasticamente. Outro fator interessante, é que o livro libera informações do passado, com a finalidade de representar as antigas memórias do avô, de quando ele era criança, incrementando uma dinâmica sobre a falta de comunicação entre as gerações traduzidas tanto no escrito quanto nas imagens. Também podemos observar que o contraponto entre o diálogo, o desenho em linhas finas e a pintura carregada em cores cria um sentido polissêmico das personagens e do seu relacionamento. A relação de comunicação entre as gerações é delicadamente sintetizada por Burningham, que consegue fluir pela essência dessa conversa através do amor único entre as personagens, porém, ao mesmo tempo, observando que no caso dessa obra, a não comunicação exerce papel primordial nessa relação, atentando que com a exceção de poucas cenas, percebemos que a o diálogo entre os dois não é bem uma conversa, e sim dois monólogos.

Por exemplo, a cena de jardinagem em que o avô está manuseando uma caixa com mudas em pequenos vasos separados e fala, imagina-se que seja em resposta a alguma pergunta da neta, “Não haveria espaço para todas as sementinhas crescerem”. Porém, o que vemos é justamente a indiferença da menina diante da explanação do avô, que pergunta aleatoriamente “As minhocas vão para o céu?” (Figura 10). Adiante, vemos a dupla entoando duas canções diferentes ao mesmo tempo, e o desenho feito com traços indica que o avô é conduzido por suas antigas memórias, lembrando de quando cantou a música anteriormente. A relação entre as duas personagens ganha um destaque extra na dobra de página dupla, que coloca cada um dos dois em páginas separadas, ambos virados de costas um contra o outro, e com feições e portes representando sentimentos negativos, ao mesmo tempo que a escrita diz “Isso não era uma coisa boa para se dizer ao vovô”. A solução encontrada pela ilustração dá origem a um componente de verossimilhança em um relacionamento que facilmente poderia cair na idealização e sentimentalismo, estimulando uma análise e também o questionamento de sobre o que não era uma coisa boa para se dizer que a neta acabou dizendo. A postura da criança – ombros arqueados, pés atravessados, a mão na cintura – indica que ela é rígida e teimosa com a hostilidade feita, enquanto o avô apresenta um semblante triste e desgostoso.

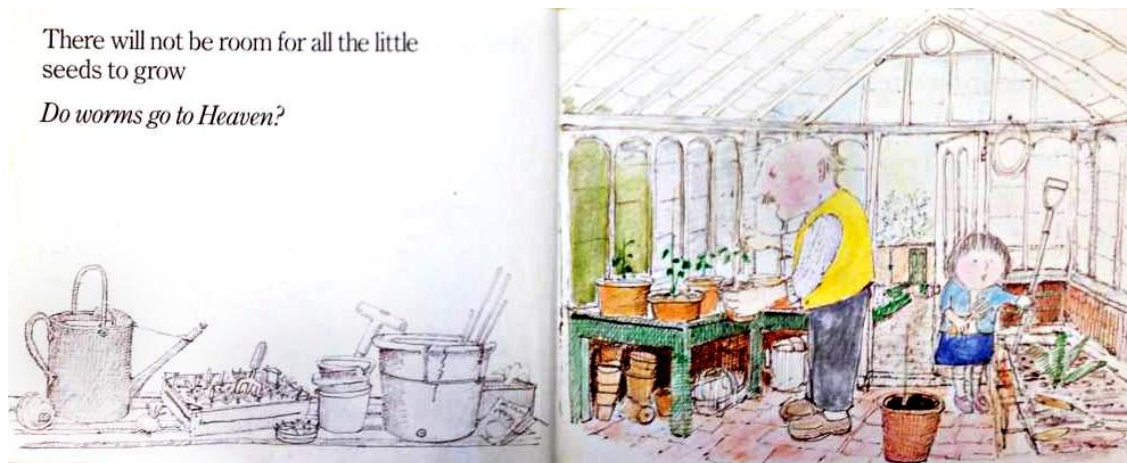


Figura 10. Ilustração do livro ilustrado *Granpa* (2003), de John Burningham.

De uma certa forma, são revelados ao leitor, por meio de uma composição de diálogos puros e imagens, com a ausência de um relato descritivo, sinais nos quais devem ser observados com cuidado e sensibilidade, o desenvolvimento da narrativa, com a finalidade de estabelecer uma compreensão sobre a natureza das personagens e o que sucede ou não entre elas. Esse estilo de combinação provoca alguns questionamentos como o da relevância do desenho a traço e o seu significado, que em certas imagens, como por exemplo a cena em que as duas personagens estão cantando, tem a função evidente de representar as memórias do avô. Alguns remédios, a bolsa de água quente, o termômetro que surge quando o avô está sem vontade de fazer nada, ou então a caixa repleta de mudas e os seus vasos no episódio da jardinagem também são alguns dos detalhes apresentados por meio do desenho composto basicamente por linhas. Outros desses desenhos estão situados no imaginário, como por exemplo o desenho causado pelo comentário “E se você apanhar uma baleia, vovô?”, ou então as linhas que representam o mar que segue ao texto “Amanhã podemos ir para a África, e você pode ser o capitão?”. A última imagem apresenta um desenho a traço que é somente a menina sentada, sozinha e isolada, observando uma ilustração carregada de cores da cadeira vazia do seu avô, na página ao lado. Em uma cadeira simples, a personagem encontra-se murcha, com os pés apontados para baixo, a cabeça sustentada em uma das mãos, fixando o seu olhar para a cadeira e mesa vazias, da mesma forma que não é apresentado nenhum texto escrito, em função do fim dos diálogos.

A sensação de ruptura e separação completa é desvelado pelo fato de a menina ser desenhada apenas nos traços e não na pintura colorida. A proposital falta de um detalhamento no desenho sugere entre outras coisas, carência e distanciamento, sendo que o fim da relação com o avô surge de modo avassalador. Finalmente, o exemplo da

composição de duas personagens apresentadas de modo singelo neste livro é válido para ser observada a complexidade acompanhada pela simplicidade das ilustrações sem narração, que mostram sem dizer, compostas de múltiplos elementos que exercem incríveis contrapontos. O grau de imersão do leitor, é dado não somente pelo entendimento da mensagem do livro, mas também em relação à forma ambígua e empática que é criado o envolvimento com as personagens. A natural projeção das nossas próprias experiências emotivas no relacionamento entre avô e neta, permite que, por meio do método da caracterização apresentado pelo autor, seja criada uma densa sensação de participação pessoal na obra.

Além destes pontos mais notórios, como a diferenciação explícita por meio do uso ou ausência da cor e do estilo de desenho, há claramente outras maneiras de construir uma personagem por intermédio da combinação da imagem e do texto, de dar por meio das perspectivas visuais, nuances do seu comportamento. Uma das principais marcas de uma narrativa que envolve o livro ilustrado, assim como qualquer obra sequencial, é a passagem do tempo e de movimento no arco das personagens, e conseqüentemente os desdobramentos e resultados que essa ação provoca. De acordo com Linden, além do posicionamento das personagens ou de sua colocação espacial na página, os elementos gráficos ou icônicos igualmente corroboram com a sugestão de ideia de movimento ou de intervalo de tempo. Uma imagem pode diagramar-se com a finalidade de se organizar com o propósito de revelar ou acentuar uma manifestação de movimento de uma personagem através de um gesto ou pose, por exemplo. De modo a fazer sentido, as ilustrações que representam o instante capital gerenciam suas composições em que a colocação das personagens na cena, assim como a sua profundidade de campo, são somadas à própria figuração das mesmas personagens, estabelecendo um jogo psicológico hierárquico entre elas somente por meio de posturas e olhares. De maneira mais delicada e sutil, cabe ao ilustrador introduzir outros dispositivos, como o manuseio da luz, cor ou desenvolvimento de formas, com a finalidade de colaborar com a expressão de passagem do tempo.

No livro ilustrado *The Last Resort* (2002), de Roberto Innocenti, somos apresentados a um exímio domínio da diagramação por parte do autor, que introduz uma dimensão da passagem de tempo por meio da utilização de vinhetas, assim como nas histórias de banda desenhada. Vemos o ingresso da personagem principal na pousada logo nas primeiras páginas, sendo que em seguida, a frase solitária “Depois de devorar um excelente jantar sem entender o que estava acontecendo comigo, fui me deitar com um bom livro e a barriga cheia, e então comecei a escalar a montanha dos sonhos em menos tempo do que preciso para dizê-lo” é representada por uma ilustração compartimentada

que forma o quarto, ou o espaço da personagem. Em um primeiro momento, a personagem parece preparar-se para trocar de roupas, observando a mesa em que o jantar está colocado. Na segunda, por sua vez, a personagem já aparece dormindo tranquilamente. Utilizando a estrutura da frase com a combinação das duas imagens em sequência, o autor consegue exprimir, além de uma passagem de tempo, um estado fisiológico da personagem, no caso o cansaço, levando-se em conta a velocidade com que pega no sono imediatamente após a refeição (Figura 11).

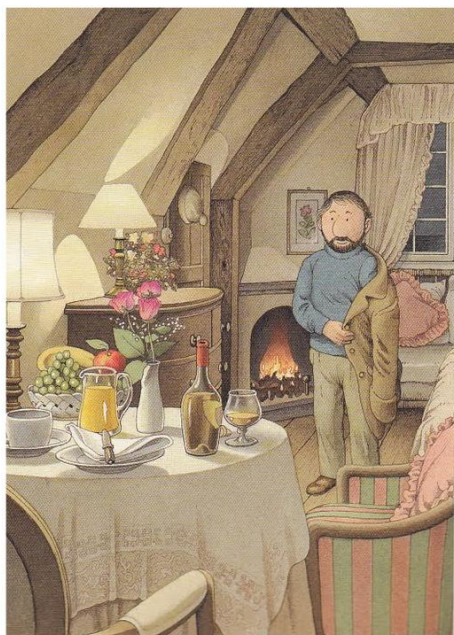
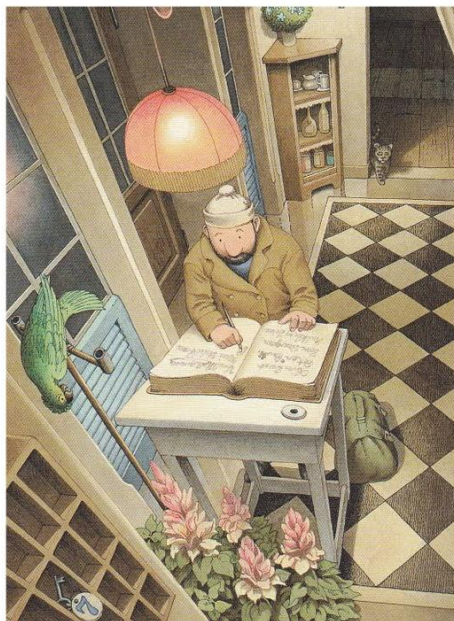


Figura 11. Ilustrações do livro ilustrado *The Last Resort* (2002), de Roberto Innocenti.

Outro exemplo que nos é dado por Linden, como modelo de caracterização de personagem através da expressão do tempo e do espaço é a utilização do recurso da repetição de uma figura em uma mesma imagem, aproximando-a de uma animação. Trata-se de uma imagem estroboscópica, que ao contrário da animação — que tem movimento — é um conjunto de imagens que dá origem à ilusão de movimento. Ou seja, as imagens em sequência que lemos como uma mesma imagem em movimento, e não como imagens estáticas. Com a finalidade de expressar, por exemplo, as etapas de um deslocamento, uma mesma personagem pode surgir inúmeras vezes no mesmo espaço. A caracterização do fluxo temporal transcorrido fica a cargo das pequenas sutilezas que podem ser observadas em cada uma das caracterizações. Como exemplo, na obra de Alexis Deacon, *Lóris lento* (2005), podemos observar que é desenvolvida essa temática, já que o autor descreve a agitada e oculta vida de um Lóris em um zoológico. No turno diurno, aos olhos do público, o animal apresenta uma moleza e lentidão aborrecedoras, porém, durante o turno da noite, quando não há mais pessoas circulando pelo parque, Lóris agita-se e faz suas refeições com grande velocidade e vontade, cena que é apresentada em uma página dupla na qual ele é figurado por dez vezes com a finalidade de fragmentar o seu deslocamento, dando, por meio deste processo, a intensidade do movimento executado pelo animal. Da mesma forma que se estivesse sendo registrado por uma câmera lenta, através destas repetições, além da expressão de movimento, novamente também é vinculado subjetivamente o estado de espírito da personagem, que no caso é a de grande euforia e agitação.

Talvez uma das situações mais importantes na perspectiva de caracterização e problematização de uma personagem, seja o ponto de vista adotado em um livro ilustrado. Muitas relações de complementaridade ou de disjunção surgem quando se diferenciam pontos de vista entre texto e imagem. De acordo com Linden, o esquema que circunda um mesmo discurso verbal e visual possibilita a multiplicação das perspectivas ou focalizações. A utilização da palavra “focalização” é oriunda do termo “focal”, utilizado na óptica, que por sua vez, possibilita discernir o indivíduo que vê do indivíduo que fala, e teve sua origem ligada à análise de pinturas. Dessa forma, a autora propõe separar a focalização interna, na qual quem narra possui o ponto de vista de uma personagem; a focalização externa, em que o narrador possui um ponto de vista global sobre a narrativa; e a focalização zero, em que o narrador, de forma onisciente, pode oscilar entre o interior da personagem e o contexto exterior a ela. Tratando-se de um livro ilustrado, as múltiplas formas de focalização dispostas pelo texto são duplicados, já que contamos também com o aporte complementar da imagem.

Já em conformidade com Nikolajeva e Scott, se a arte da narrativa distingue essencialmente o ponto de vista, quem vê, da voz narrativa, quem fala, apesar de que esta diferenciação possa ser metafísica em uma obra puramente literária, no conjunto apresentado pelo livro ilustrado, deve-se prioritariamente atacar a questão de forma que as palavras essencialmente fiquem encarregadas de transmitir a voz narrativa, enquanto as imagens, primordialmente a perspectiva. É importante destacar o termo primordial ou essencial pelo fato de que o texto verbal contém em si a capacidade de apresentar vários tipos de focos, ao mesmo tempo que as ilustrações permitem serem narradas em ao menos um sentido. Por outro lado, a representação plástica contém em si ilimitadas variações e maneiras de realizar de modo literal uma perspectiva onipresente, apresentando um panorama da cena ao mesmo tempo que retrata múltiplos elementos simultâneos, como várias personagens em distintos lugares, ou seja, a capacidade de sintetizar o que o suporte escrito consegue somente de forma indireta, pelo uso de expressões como “ao mesmo tempo”, “da mesma forma”, dentre outros exemplos possíveis.

Novamente em *Onde vivem os monstros*, a perspectiva verbal, ou ponto de vista, pode ser entendida como onisciente, mas limitada, isto é, Max está a sempre em foco por durante toda a extensão do livro, tanto de forma externa como interna. O ponto de vista é praticamente fixo e a perspectiva visual literal é onisciente, com a exceção de uma única ilustração em que Max vira-se de costas para o espectador, e em detrimento disso, temos acesso à perspectiva da personagem. Um detalhe importante no quesito do ponto de vista deste livro é que se entendermos que a narrativa aborda as aventuras imaginárias da personagem, estabelece-se que o as ilustrações abordam um ponto de vista figurativo, ou subjetivo, da imaginação de Max. Apesar disso, em muitas das ilustrações, Max apresenta-se defrontando e encarando de maneira direta o leitor, transmitindo vários sentimentos, como raiva, tristeza, mas em grande parte, também transmite alegria, que as autoras concluem poder ser a alegria de um contador de histórias. Em resumo, Max é uma espécie de narrador visual intruso da história.

Por sua vez, Linden aborda um ponto de vista particular, que considera raro, que é o fato do texto assumir uma focalização interna em primeira pessoa, proporcionando ao espectador, a visão através dos olhos da personagem que acaba por não aparecer na imagem. Quando a questão é a focalização interna através da imagem, em uma ou outra personagem, o enquadramento passa a ser um dispositivo fundamental. Em se tratando de uma personagem ainda muito jovem e infantil, o desenhador pode querer assumir uma perspectiva visual da altura de uma criança, por exemplo, sendo que o grupo das cenas é apresentado como visto de baixo para cima. A combinação entre olhares, as

possibilidades de efeitos de luz, dentre outros, são alguns dos vários elementos que podem ser utilizados para representar a perspectiva de uma personagem pela ilustração, sendo que em muitos casos, os pontos de vista são construídos de maneira muito delicada tomando como base os efeitos gráficos. Em *A senhora Meier e o melro* (1991), de Wolf Erlbruch, a narração verbal tem seu ponto de vista interno incidente sobre a personagem de dona K., sendo que imagens assumem uma perspectiva frontal, que por sua vez, acaba por assinalar um distanciamento da protagonista. Apesar disso, são muitas as tentativas de traduzir os pensamentos de dona K. através de pinturas monocromáticas verdes e de um jeito menos expressivo, utilizando carregadas pinceladas da cor preta que infestam o processo de caracterizar a personagem. A cor preta, rudemente utilizada, apresentando as marcas da trincha, fechada, sólida, pintando a cena da ilustração, contém em si uma potência gráfica única para representar o subjetivismo, apesar de que a ligação talvez seja puramente semântica, com a intuição de, por exemplo, ilustrar expressões como “ideias negras” (Figura 12).



Figura 12. Ilustrações do livro ilustrado *A senhora Meier e o melro* (1991), de Wolf Erlbruch.

Ao entrar na “mente” da personagem, como é o caso quando muda-se o foco do narrador, temos acesso a interpretação que a personagem faz de sua realidade. Basicamente lemos os seus pensamentos e vemos com os seus olhos. Dessa forma, o ponto de vista torna-se primordial para o processo de caracterização e construção de um indivíduo ao longo de uma história ilustrada, possibilitando uma tentativa de compreensão da sua expressão psicológica. Tanto a focalização quanto os outros aspetos construtivos apresentados anteriormente são facetas que podem ser utilizadas pelo leitor ou espectador para completar, ou ao menos chegar o mais próximo disso, um panorama geral que identifica uma personagem em sua totalidade. Entretanto, também devemos considerar outras variantes indiretas que influenciam neste tortuoso processo, como o cenário em que a personagem está inserida, por exemplo.

Por fim, são inúmeras as possibilidades de desvelar a personalidade e dessa forma, edificar uma personagem como um todo em um livro ilustrado. As diversas combinações entre texto e imagem, que se refletem em nuances psicológicas apresentadas por meio de expressões e também gestos – que podem ter sensível alteração por meio dos processos da ilustração, como a utilização de diferentes materiais ou técnicas para tal, assim como variações de cores, dentre outras alternativas – nos permite formular a possibilidade de um grande número de variações para que sejam observadas e, em conjunto, formem o espectro da composição da personagem. Assim sendo, tendo em vista tais considerações, podemos concluir que não há por via de regra, uma fórmula precisa que nos dê com exatidão o passo a passo da leitura das discussões de uma personagem em um livro ilustrado, pois o limite destas composições se encontra no potencial criativo dos autores e na interpretação por parte dos seus leitores. Desta forma, somente nos resta analisar individualmente, obra por obra, e tão somente assim, observando sensivelmente o arranjo dos elementos ali dispostos, fazer o exercício mental de estabelecer uma personagem e seus conflitos.

3.4. O cenário da personagem.

Personagens têm aspirações humanas, como desejos, anseios, vontades, tiques, medos e angústias, e possivelmente, muitas dessas emoções passam ou tem conexão com os locais por onde as mesmas personagens situam-se. Desejamos viajar para algum lugar e lá ter outra conduta de vida, ficamos inconformados ou aborrecidos por passar demasiado tempo em um mesmo sítio, criamos relações com os pertences do nosso quarto, estabelecemos uma rotina de afazeres em função do local de trabalho ou de nossa residência, enfim, somos irrigados de relações criadas com os cenários que habitamos. Evidentemente, com as personagens esse entendimento não pode ser diferente.

Embora possa ser tratado meramente como o espaço onde a personagem se situa e a narrativa se desenrola, explorando de maneira adequada, o cenário pode adquirir uma força simbólica e prática que geralmente leva junto consigo, podendo ser um definidor da personalidade de uma personagem também em um livro ilustrado, além de também ser eventualmente considerado como ele próprio uma personagem autônoma. De acordo com Sena-Lino (2008), não há discussão quando se trata da densa conexão entre um indivíduo e o ambiente. Segundo o autor, todos somos dotados por uma habilidade natural de inserir as personagens em lugares adversos, conhecidos como ambientes-limite, onde sabe-se que irão ser provocadas algum tipo de reações nelas. Cenários como cemitérios, casas assombradas, campos de guerra ou cavernas, ou seja, ambientes que removem as personagens de sua zona de conforto e instigam nelas uma crise pessoal ou um embate que funcione como estímulo para a narrativa.

Apesar de termos essa capacidade natural de nos relacionarmos com os cenários, o autor ainda informa de que por vezes não identificamos nestes mesmos locais uma possibilidade de serem fontes de energia própria, isso quer dizer, não identificamos nesse espaço o seu aspeto psicológico onde as nossas personagens situam-se e interagem, ou seja, nos ambientes “onde as nossas personagens são” (p. 28). Tal constatação implica na possibilidade de darmos uma enorme profundidade no sentido do relacionamento de uma personagem com o cenário que a circunda. Ainda, segundo o Sena-Lino, os romanos tratavam do *Genius Loci* enquanto os românticos abordavam o “espírito do lugar”, salientando a noção de que energia própria de cada ambiente, isto é, que cada cenário físico, com suas particularidades estruturais, carrega junto de si um enfoque psicológico e

simbólico, ou seja, a personagem não apenas situa-se em um lugar, ela também cria profundas conexões e, porque não, também é esse lugar.

No caso do livro ilustrado, podemos levar o campo do cenário e um patamar diferente. Em detrimento dos projetos editoriais, muitas vezes não apenas o conteúdo, mas o próprio objeto livro comporta-se de uma maneira a compor ou adicionar elementos à narrativa, e dessa forma, acaba por influir na condução das personagens. Estabelecendo essa lógica entre a composição da personagem e o cenário em que ela está estabelecida, e compreendendo que o objeto livro ilustrado em si pode ter seus limites físicos explorados como desdobramentos da história, podendo ser igualmente catalogado como um ambiente criativo para os ilustradores, podemos dividir a categoria cenário em dois campos de estudo: o cenário da ilustração e o cenário do objeto livro ilustrado como um todo.

De acordo com Linden, no livro ilustrado, tudo o que cerca as páginas onde se apresenta a narrativa depende muitas vezes também da criação do ilustrador, e não só dos editores e designers, como acontece, por exemplo, no romance. Por essa perspectiva, os formatos, as capas, guardas, folhas de rosto e páginas do miolo devem na maioria das vezes ser vistas como um conjunto coerente. O livro tal como conhecemos hoje se apresenta como um conjunto de folhas semimóveis. Sua abertura se efetua sobre uma página dupla. Pela relativa brevidade dos textos e tamanho das imagens, assim como pelas poucas páginas sequenciais geralmente propostas, o livro ilustrado mantém estreita relação com a página dupla. Assim, é determinante a forma como textos e imagens se inscrevem nesse espaço.

Para o ilustrador Odilon Moraes (2008), quando falamos de um projeto de uma casa, não ficamos reduzidos ao pensamento de uma casa meramente estrutural, mas sim à noção de que essa casa será habitada, que terá a condição de moradia delimitada em uma conjuntura particular de arranjo de espaços e ambientes. É justamente desse modo que o projeto gráfico de um livro sugere seus limites e territórios, constituídos por partes escritas e visuais, concebendo um terreno que anseia por ser explorado. Ao transcorrer as páginas de um livro, o artifício do projeto gráfico que o engloba induz a uma ideia de leitura, ou seja, um conceito de um tempo para se navegar por cada página, de uma fluidez entre a área escrita e sua representação gráfica, e dessa forma, unidos, tecem e guiam a narrativa. Desde a opção pelo tipo de papel, dimensões, formato, família tipográfica, até a solução de impressão, acabamento, diagramação e quantidade de texto distribuído em cada página, elementos que em linhas gerais escapam à visão da maioria dos leitores, todos os passos devem ser considerados de grande valia e de ter em si uma responsabilidade por participar no modo de construir o cenário como um todo.

Para dar algum exemplo de que forma o livro pode usar seus limites físicos para compor um cenário, Moraes cita o caso do livro *O reizinho das flores* (1992), da ilustradora tcheca Kveta Pacovoská. Nas primeiras páginas do livro, observamos que ao centro está recortado um buraco por onde se enxerga a figura do reizinho, que se encontra em uma condição estática, sem qualquer agito ou movimentação. Com o passar das páginas, as cenas ao redor do buraco modificam-se. Porém, o reizinho mantém-se no mesmo lugar. Essa situação condiciona à narrativa a sugestão de que, mesmo com a passagem dos cenários, a personagem principal não sofre alterações, ou seja, não é afetada. Para complementar a monotonia da narrativa, somos apresentados ao texto escrito, que aborda a condição tediosa do reizinho, e que combinado com as imagens e o projeto do livro, atenua a apatia da personagem. Por fim, a situação passa por uma mudança drástica com a chegada da princesa, que transforma a vida do reizinho e dá um fim ao marasmo real.

Outra boa amostra sobre o aspecto físico do livro participar da composição da história e, dessa forma, também ser parte fundamental no processo da criação de uma personagem é a tensão provocada pela dobra no meio de uma página dupla. Apesar de ser na maioria das vezes ignorada, ela pode também ser utilizada como elemento narrativo. Para a ilustradora Ciça Fittipaldi, o livro *A bela borboleta* (1980), do escritor e ilustrador brasileiro Ziraldo, nos proporciona uma amostra do potencial narrativo da dobra. Neste caso, Ziraldo desenhou uma borboleta de asas abertas em uma das páginas duplas centrais do livro, de modo que, naquele ponto singular do livro, no ato de abrir e fechar as páginas, a borboleta “ganha vida” e inicia um bater de asas. A ilustração imóvel vira animada e o desenho conquista uma dinâmica e movimentação pelas mãos dos seus leitores.

Ainda segundo Fittipaldi, em *Cena de rua* (1994), a autora Ângela Lago inventa dinâmicas plásticas, utilizando a perspectiva delatada pelo livro aberto nas mãos dos leitores. As ilustrações que possuem a função de representar as vias urbanas movimentadas são totalmente planas em cada página, porém, quando o livro é aberto, as ruas ganham a linha de dobra do livro, assim como dimensão espacial e perspectiva. No mesmo projeto, Lago também criou uma personagem que “encalhou” em uma das dobras do livro, representando uma das possibilidades narrativas que fosse realizada somente com combinação do texto com a ilustração, não bastaria para dar o efeito necessário.

Para Linden, a dúvida entre a repartição por página, ou não, acaba produzindo um jogo dos mais importantes no projeto de um livro e também no ato de pensar a sua ilustração. Apesar de ser uma alegoria que pode ser plenamente ignorada pelo ilustrador, ocasionalmente, a dobra em uma página dupla é mantida de forma consciente, sendo que

por vezes, pode formar um artigo divisor, possibilitando a representação de personagens repetidas em cada uma das páginas. Ainda que rara, essa situação pode acabar por gerar uma inquietação no leitor, que pode tratar aquela conjuntura como um único espaço-tempo. Ainda conforme a autora, no livro ilustrado *Les Doigts niais* (2001), de Oliver Douzou e Natali Fortier, é destinada uma incumbência narrativa à dobra, que simboliza a divisa fronteira entre dois territórios fictícios. Na obra, o requerente à imigração e os fiscais aduaneiros, cujos respectivos países são delimitados pela página, defrontam-se em lados opostos, separados por essa barreira material que também ganhou um significado semântico.

São quase que infinitas as possibilidades geradas pelo aproveitamento do espaço físico do livro ilustrado para compor o arranjo do cenário e dessa forma colaborar com a narrativa, de forma que talvez seja quase desnecessário continuar enumerando exemplos desse tipo de situação. Limitadas apenas pela criatividade dos autores envolvidos, as opções vão desde livros sanfonados, passando por facas de corte específicos ou até mesmo utilizando os aspetos banais e comuns a todos os livros, como é o caso da dobra, por exemplo. Porém, se por um lado, Linden apresenta o objeto livro como parte de um conjunto-cenário onde se desenvolve a narrativa, indo mais diretamente ao foco desta investigação, os processos imagéticos em si, Nikolajeva e Scott fazem uma análise mais específica da matéria que trata exclusivamente da ilustração quando o assunto é o cenário e seus reflexos na composição e articulação de uma personagem. Dessa forma, rumando mais pontualmente para a observação unicamente do campo das imagens, de acordo com as autoras, o cenário da ilustração em que estão inseridas as personagens deve ser compreendido de duas formas distintas: cenário essencial e pano de fundo.

Para Nikolajeva e Scott, o cenário essencial é o item indispensável da narrativa, sem ele, a história fica incapacitada de se desenvolver. Como exemplo, nos livros históricos é demandada uma ambientação um tanto realista no passado, isto é, uma narrativa que envolva aborígenes australianos pede um panorama australiano autêntico, e assim sucessivamente. No livro *Eloise* (1955), de Kay Thompson e Hilary Knight, temos uma história que possui como cenário essencial o Plaza Hotel, sendo o ambiente do hotel é uma condição para o desenrolar dos eventos da narrativa. Os panos de fundo, por sua vez, não são fundamentais para o desenvolvimento do arco da história, apesar de serem capazes de portar consigo algumas das intensões da narrativa.

Fica claro, que além da função de ambientação, o cenário pode funcionar como um catalisador do enredo, e influir diretamente para estabelecer um conflito em uma narrativa e também para o seu esclarecimento, especialmente nas histórias que conduzem

as personagens para longe de sua zona de conforto, eventos que costumam acontecer tanto em histórias fantásticas como nas do dia a dia, ou na junção das duas, como é o caso do realismo mágico. Ainda, as autoras consideram esclarecedora e análise do quanto a ambientação gráfica manipula a nossa observação e captação da atmosfera da narrativa, ao ponto de influenciar a forma como lemos as histórias. Ao compararmos a grande quantidade de edições dos livros ilustrados de *João e Maria*, por exemplo, pode-se sem esforço algum, detectar que o universo do cenário varia nos mais variados estilos, indo desde o romântico ao gótico, do realista ao grotesco, do medieval ao moderno, e assim sucessivamente. Optando por um estilo específico de ambiente, o ilustrador não só dá início nossa leitura da história em um determinado nível, mas também projeta a narrativa em um contexto histórico, social e literário. Inserindo ícones da tecnologia contemporânea como um aparelho televisor, por exemplo, em sua edição de *João e Maria* (1982), Anthony Browne de modo deliberado, faz a sugestão de uma leitura irônica pós-modernista, fazendo com que prestemos atenção em outros pormenores de contraponto.

O relatório de como é um dormitório é capaz de fornecer pistas sobre o estilo de personagem com qual vamos lidar, por exemplo, por isso pode-se concluir que um cenário pode revelar pormenores sobre as personagens ou nos elucidar sobre elas. Ao analisarmos o quarto gélido e vago de Max em *Onde vivem os monstros* (1963), de Maurice Sendak, temos uma designação sugestiva sobre a mãe do protagonista, apesar de que ela sequer apareça nas ilustrações. Em *The Tunnel* (1990), do mesmo Anthony Browne citado anteriormente, podemos observar o emprego do cenário de modo cativante, utilizando-o para indicar informações a respeito de uma irmã e um irmão. Logo nas duas páginas opostas da guarda da frente temos uma amostra dessa situação, pois representam as paredes de dois quartos, as duas possuidoras de tons de marrom e verde, mas que ao mesmo tempo, revelam estilos e temperamentos evidentemente contrários. Enquanto no primeiro visualizamos um revestimento de papel de parede com uma representação de uma espécie de planta grande cheia de ramos, com padrões de folhas em tonalidades de verde, além de um rodapé branco e um tapete marrom, no segundo vemos um papel de parede com uma iconografia e cor de tijolo, além do rodapé branco e tapete verde. Também é válido notar que um livro com estampas de folhas repousa sobre o tapete marrom do primeiro quarto. Logo após, são introduzidas as personagens que habitam os quartos com o texto que diz que eles “não eram nada parecidos. Em todos os sentidos eram muito diferentes”, o que é quase uma obviedade, de forma que pode-se observar nas imagens a menina vestindo um blusão com padrões rosa e azul pastéis, em pé, em frente ao papel de parede com as folhas, enquanto o seu irmão, mostra-se utilizando um blusão

com listras de tons carregados de azul, vermelho e amarelo, diante do papel de parede de tijolos.

Não há dúvidas que caso o livro continuasse assim, seria um tanto monótono, porém, o papel das pistas dadas nas páginas de guarda, como a parede de tijolos, ramifica-se em outros significados. O túnel, que dá o título à obra, no qual o menino atravessa para ir parar no outro mundo é guarnecido por tijolos, fazendo referência aos gostos do menino, enquanto que o papel de parede com folhas e o livro estampado, que a menina acaba abandonando para ir atrás do irmão, encontram referência na mata fechada que está situada ao redor da entrada do mesmo túnel. Nesse mesmo sentido, o mundo além do túnel é um mundo de árvores e grama, relacionado com os gostos da menina, apesar de que estes tenham um caráter sobrenatural e até surrealista. Apesar de ser bastante claro que as personagens vão de um ambiente constituído por tijolos, onde o menino estava confortável, para um cenário com um enfoque natural e de fantasia, que pode ser observado como similar ao livro da menina, a obra nos mostra como de fato o cenário pode nos dar pistas subjetivas de uma história e suas personagens, situação que pode não ser percebida em uma primeira leitura linear do texto. Ao final, após a menina efetuar o resgate do irmão, já na última guarda do livro, apesar de novamente sermos apresentados aos mesmos papéis de parede, dessa vez, o livro da menina agora encontra-se no quarto de tijolos, junto com a bola com que o menino costumava brincar.

Seguindo pela mesma obra, dois dos cenários mais cativantes são os que apontam uma dimensão das emoções de Rosa, nome da menina, quando ela vai em busca do seu irmão. As palavras comunicam seu estado de espírito enquanto que ela se prepara para ir em busca de Jack, seu irmão. O texto nos comunica que Rosa está assustada com o túnel e em função disso, ela aguardou até que seu irmão saísse de lá novamente. O tempo passa e Jack não aparece, não restando alternativas à menina senão ir atrás do irmão, mesmo estando com medo e prestes a chorar. Apesar da descrição verbal, é no cenário em si, alimentado tanto por palavras como pelas imagens, que são apresentadas verdadeiras angústias da menina. O medo de Rosa é transmitido ao leitor pelo detalhamento descritivo do túnel, que era retratado como sombrio e molhado, enlameado e apavorante. A utilização do cenário para evidenciar as emoções é corroborada com a experiência do leitor na visualização da ilustração, que vê Rosa desaparecer de forma literal na escuridão conforme ela avança amedrontada pelo túnel, dando ênfase a uma sensação de enclausuramento.

É no momento da aparição das árvores, pelas quais Rosa transpassa para chegar ao outro lado do túnel que se encontra a segunda vez que uma emoção é descrita

através do cenário. De acordo com o texto, a menina está assustada e pensa em lobos, gigantes e bruxas. Em função da sensação de medo, Rosa começa a correr cada vez mais apressada, e o temor da menina é representado pela transformação das árvores no cenário. Inicialmente apresentadas como árvores normais, a vegetação começa a se metamorfosear para troncos cheios de nós, retorcidos, com espinhos e que aos poucos, também assumem as características fisiológicas de bestas selvagens. Tentáculos e braços aparentam se esticar para segurá-la e raízes ganham formas de cobras com a intensão de fazê-la vacilar e cair. O detalhamento do pavor que a menina sente, é representado por uma imagem dela desfocada, indicando uma sensação de movimento rápido. O terror é apresentado de uma maneira que o enunciado “ela estava muito assustada” não atinge, dimensionando o medo presente na mente da menina de forma muito mais contundente. A ilustração nos permite um acesso aos sentimentos de Rosa, ao seu pensamento, de uma forma imediata que o texto jamais conseguiria exprimir, e esse é de fato, o ponto principal aqui apresentado. Neste caso, o jeito que o desenho consegue caracterizar a cena mostra-se mais eficaz em relação ao escrito verbal direto e comum, fornecendo uma perspectiva muito mais abrangente no sentido de individualizar uma personagem (Figura 13).



Figura 13. Cena do livro ilustrado *The tunnel* (1990), de Anthony Browne.

No entanto, por muitas vezes o cenário não retrata ou reflete explicitamente a personalidade ou os anseios de uma personagem, como vimos anteriormente, mas mesmo assim, pode dar pistas ou abordar essa representação de maneira mais gradativa ou até mesmo uma mudança da condição ou atuação psicológica de maneira metafórica. É o caso que nos é apresentado na série *Babar* de Jean de Brunhoff, que a partir de 1931, oferece um aglomerado de informações cativantes sobre a ambientação. A história tem seu início

em uma selva, que identificamos como sendo a selva africana, um lugar realista e exótico, mas que circundado pelo conceito da literatura infantil, é igualmente um ambiente de conto de fadas. O breve texto “Na grande floresta...” tem o seu sentido dilatado na primeira imagem, assim como nas páginas duplas que dão sequência à narrativa, apresentando um cenário rico em palmeiras, com vastas planícies descampadas, grandes montanhas rosadas no plano de fundo, assim como uma diversidade em vegetação. As incursões realizadas por Babar dão o tom e também movimento à história, da mesma forma que costuma ser reconhecida como um padrão dominante nos contos de fadas, que é a de um deslocamento para fora do sua zona de conforto em direção ao domínio exterior. Para uma personagem animal, no caso de Babar, isso significa fazer o caminho contrário, abandonar a selva e progredir para dentro de uma grande cidade, enquanto que para um ser humano esse mesmo caminho significasse deixar a civilização e entrar no ambiente estrangeiro da floresta, ou algum cenário não comum. O conceito da inversão da paisagem real não causa dano à finalidade narrativa, porém os modelos tradicionais colocariam de volta a personagem ao seu panorama original, reintroduzindo a ordem natural das coisas, ao invés de dar permissão para que a mesma personagem trouxesse consigo elementos experimentados no estrangeiro, o que causaria a destruição do ambiente familiar.

Um périplo de vários dias leva o elefante Babar a um cenário típico de uma cidade europeia, onde passa a adquirir modos e comportamento humanos, como por exemplo o uso de roupas, convívio em recintos fechados, o ato de ir dormir em uma cama, fazer as refeições em uma mesa, a utilização de ferramentas e também máquinas, e assim por sucessivamente, tudo caprichosamente apresentado em textos e ilustrações. Ao regressar para casa, na selva, Babar não abandona os hábitos adquiridos, e desse jeito, traz junto de si os signos da civilização. No livro *O rei Babar* (1933), vemos como Babar teve de diminuir, ou dizimar boa parte da selva com a finalidade de edificar uma cidade nos padrões humanos para seus súditos. Como consequência, Babar acaba por conquistar um efeito colateral não desejado, que é o comportamento do seu povoado. Seus súditos agora estão entediados, monótonos, morando em cabanas idênticas e também precisam dividir o território com dois gigantes edifícios públicos: um Gabinete da Indústria e um Auditório de Diversões. Analisando o desenvolvimento do cenário cambiável nas obras do elefante Babar, podemos concluir que ele desempenha um papel em que o principal encargo é o de suplementar o desenvolvimento da personagem de um estado original “selvagem” para um estado “civilizado”. No entanto, em uma outra perspectiva, a transformação de Babar pode ser visualizada como o desenvolvimento e socialização de uma criança, onde a metamorfose no cenário pode ser entendida prioritariamente como uma transformação alegórica ao invés de real.

É notório, portanto, que apesar de o cenário poder se comportar em um primeiro momento como mero pano de fundo, como um local que de fato as ações e as personagens se desenvolvem sem serem por ele influenciados, em uma análise mais aprofundada, no entanto, pode vir a assumir um papel primordial no processo da caracterização das personagens. Ora revelando informações precisas sobre temperamento, sentimentos, anseios ou angústias dos envolvidos, como foi no caso da imagem perturbadora de terror que a menina Rosa construiu no seu imaginário em relação ao ambiente em que estava adentrando em *The Tunnel*, ora por nos dar pistas sobre o desenvolvimento de um caráter, mas de maneira mais sutil, como na série de livros de Babar, o cenário pode e deve exercer sua influência, e assim nos revelar detalhes sobre uma personalidade que somente a ilustração e o desenho conseguem fornecer com tamanha riqueza e impacto imediato frente ao texto verbal.

Por fim, é evidente que os casos aqui apresentados podem encontrar correspondentes em diversas publicações, como também inúmeras situações da combinação entre cenário e personagens resultaram em situações ainda mais reveladoras e interessantes. Entretanto, o ponto mais importante a ser destacado, frente às vastas possibilidades – tanto de combinação do objeto livro de maneira global, como somente da revelação estabelecida pelo cenário ilustrado –, é que o bom manuseio dessas características clarificadoras, podem vir a fornecer ao leitor ou espectador, indícios, pequenas sutilezas, e por vezes até mesmo revelações mais explícitas da personalidade de uma personagem. Por meio do cenário, o processo narrativo enriquece e, conseqüentemente, enriquece também a caracterização dos conflitos internos e externos, a modelagem de um indivíduo como um todo, tornando o processo da construção de uma personagem em um livro ilustrado, algo muito mais vivo, pulsante e atrativo.

4. A ilustração e o Realismo Mágico na obra de Shaun Tan.

As anteriores questões que associam a invenção da personagem na ilustração ao universo do realismo mágico encontram na obra de Shaun Tan um exemplo singular. É em torno deste exemplo que relacionamos teoria e prática, e procuramos as proximidades e afastamentos às questões que anteriormente desenvolvemos. Procura-se, desse modo, estabelecer pela forma que Tan desenvolve suas personagens, estudar um modelo de como é possível alinhar a criação de uma personagem do realismo mágico, com as possibilidades narrativas do livro ilustrado.

Com obras como *A chegada* (2006), *Contos de Lugares Distantes* (2008), *A coisa perdida* (2000), e *Regras de Verão* (2013) (Figura 14), Tan apresenta uma vastidão em termos de estilo, temática, variação de técnicas ilustrativas, formato de publicações e também distintos arcos narrativos. Ao lidar majoritariamente com ilustrações em suas obras, deixando boa parte das lacunas a serem preenchidas pelo texto a cargo da imaginação dos leitores ou, no caso, espectadores, Tan em *Coments on The Arrival* (s.d.) relata que, para si, o conceito de "ilustração" sugere algo derivativo, uma elaboração visual de uma ideia governada pelo texto, conceito com o qual não concorda e, em função disso, tenta dar uma nova dimensão de importância para os desenhos em seus trabalhos.



Figura 14. Ilustração da capa do livro *Regras de Verão* (2013), de Shaun Tan.

No discurso acadêmico das artes visuais, conforme o autor (s.d.), frequentemente o termo ilustração é usado em um sentido depreciativo, quase em oposição ao desenho ou à pintura em questões de valor e importância. Um tipo de expressão artística que pode ser catalogado como "mera ilustração", ou seja, de pouca gravidade ou incapaz de um significado auto-contido, devendo ser somente descritivo. O trabalho de Tan, contudo, é uma forma de questionar esta percepção e estes estereótipos, ao tomar consciência que as relações mais relevantes entre palavras e imagens não são as meramente descritivas, mas sim as especulações sobre a conexão criativa que pode existir entre ambas. No conjunto de sua obra recente, tanto texto quanto ilustrações poderiam operar como narrativas isoladamente e independentes, mas ocorre que reagem de maneiras semelhantes ao mesmo impulso narrativo, abrindo novos significados do contexto uns dos outros.

Com as ilustrações sendo os principais "textos" (Tan, s.d.) em seus livros, e embora a escrita seja muitas vezes o ponto de partida, ela atua majoritariamente como uma espécie de andaime ou encadernação que costura tudo junto. Em alguns casos, como em *A chegada* (2006), a narrativa visual não é acompanhada por qualquer tipo de texto, instigando a capacidade do leitor de sobrepor seus próprios pensamentos e sentimentos à experiência visual, sem a possível distração e interferência das palavras, como se fossem um ruído indesejável.

O próprio método criativo do autor quando inicia seus livros ilustrados revela sua relação mais próxima com o desenho e com a plasticidade do que com a palavra. Segundo relatos do próprio Tan (s.d.), de uma maneira geral, seu processo de criação tende a começar com uma ou duas imagens que podem ser esboços ou reproduções mentais vagas, que terão pouco ou nenhum significado, como por exemplo, um peixe flutuando pela rua, um menino alimentando algum tipo de monstro em um galpão, um búfalo da água indicando algo com sua pata, dentre outros. Somente após estes primeiros esboços é introduzida a palavra, a alegoria do texto, para tentar confabular sobre o que está acontecendo, ou uma nota de mistério no que se sucede.

Este método pode ser entendido como um processo de modelagem de uma "escultura de ideias" (Tan, s.d.), pois vai encorpando os pensamentos iniciais do autor a partir de palavras, frases e principalmente desenhos desconexos. Misturando-os com outras pequenas ilustrações, em diversas páginas de seus blocos de desenho, a escultura molda-se com a consciência de que muito desse material será descartado ou modificado quase que em sua totalidade ao final do tratamento. Alimentando o significado da expressão de uma "escultura de ideias", o autor ainda destaca que, muitas vezes, acaba

desenhando muito material excedente, e depois o apara, retirando muito do que foi acrescentado, voltando para suas imagens essenciais, para novamente construir sobre aquelas, e por outra vez retirar as arestas criativas. Somente após um certo tempo de maturação é que se torna possível decidir se o material produzido tem força suficiente para ser continuado em forma de um livro ilustrado; se é interessante tanto no aspeto conceitual e emocional; se é original e se parece dizer algo que é importante ser dito. Conforme destaca Tan (s.d.), em muitos casos, a resposta é "não" e o projeto encerra-se por aí. Apesar disso, muitos destes trabalhos acabam sendo revisitados, fazendo com que partes de projetos abandonados tracem seus caminhos por meio de outras obras.

De um pai com origem malaio-chinesa e a mãe anglo-irlandesa, a migração dos pais do autor para um país completamente novo e diferente — a Austrália — assim como a consequente fusão entre passado cultural familiar com a nova realidade, deram origem a temáticas recorrentes ao realismo mágico na obra de Tan, como por exemplo o estranhamento, o sincretismo nas artes e no conhecimento, o folclore e mitologia popular, assim como a observação da vida cotidiana. Fazendo um apanhado do que tange o propósito desta dissertação, pode-se encontrar condensados no seu mais notório livro ilustrado — *A chegada (The arrival)* — uma série de elementos próximos ao movimento do realismo mágico. A exploração por parte do artista destes campos tangentes ao realismo mágico, assim como a relação da narrativa com o desenho desta obra em particular e o consequente desenvolvimento de suas personagens, são tópicos abordados nas secções seguintes.

4.1. A chegada.

Em uma de suas obras mais notáveis, *A chegada*, Shaun Tan nos apresenta a uma narrativa peculiar. A narrativa é envolta por temáticas que abrangem desde o abandono do lar e do seio familiar, a angústia de uma longa viagem, assim como a adaptação em uma nova realidade estrangeira, diferente dos costumes e hábitos da personagem principal. Situações que por si só, acabam municiando assuntos, ideias e questões que são oportunas ao realismo mágico, porém, a história vai além disso. Valendo-se de um conjunto de ilustrações que simulam fotografias envelhecidas, a obra pode muito bem situar-se no espaço estabelecido entre uma composição foto-realista e uma atmosfera surrealista. Desta forma, a obra estabelece conexão direta com a compreensão de Turner (1996) sobre o movimento do realismo mágico no início do século, mas também com a de Menton (1998) sobre o atual entendimento do movimento. No sentido de ser uma verdadeira figuração cotidiana, porém de maneira imprevisível, *A chegada* nos apresenta a situações que desvirtuam e se desprendem dos padrões convencionais de raciocínio lógico, utilizando para tal, o emprego do elemento fantástico.

Seccionada em seis capítulos, *A chegada* mostra em cada um dos segmentos um novo estágio na vida do protagonista. A obra apresenta a trajetória e o processo transitivo desta personagem, desde a sua saída de casa e abandono da família, até a plena adaptação em um novo lar. A viagem e a chegada em um país estrangeiro, a adaptação ao local, a busca por um meio de vida, a promoção da vinda de sua família para o novo país, e o pleno estabelecimento e adaptação aos costumes locais, são estágios da personagem ricamente detalhados nas ilustrações de Tan. Desta forma, o livro expõe uma história temática de imigrantes contada por meio de uma série de imagens que podem parecer vir de um tempo distante, porém com evidentes modismos da primeira metade do século XX. A história começa com a personagem principal — um homem trabalhador comum — deixando sua esposa e filha em uma cidade empobrecida. O local é representado por vistas aéreas onde é possível ver a sombra de uma cauda de algum tipo de monstro projetada sobre os prédios em ruínas (motivo que faz com que o protagonista saia de sua casa original) (Figura 15). Buscando melhores perspectivas de vida em um país desconhecido do outro lado de um vasto oceano, após uma longa viagem de navio, o homem finalmente encontra-se em uma cidade desconcertante, de costumes estrangeiros, animais peculiares, curiosos objetos flutuantes e línguas indecifráveis. Com nada mais do que uma mala encardida e castigada e pouco dinheiro, o imigrante deve encontrar um lugar para morar,

comida para comer e algum tipo de emprego lucrativo para sustentar-se e com isso trazer sua família para junto de si. Ao longo de sua jornada, ele é ajudado por estranhos simpatizantes, cada um carregando sua própria vivência e histórias de vida. Por fim, o livro nos dá um panorama sobre uma história de luta e sobrevivência em um mundo de incompreensível violência, agitação e perspectiva de um futuro melhor, com melhores condições de vida.

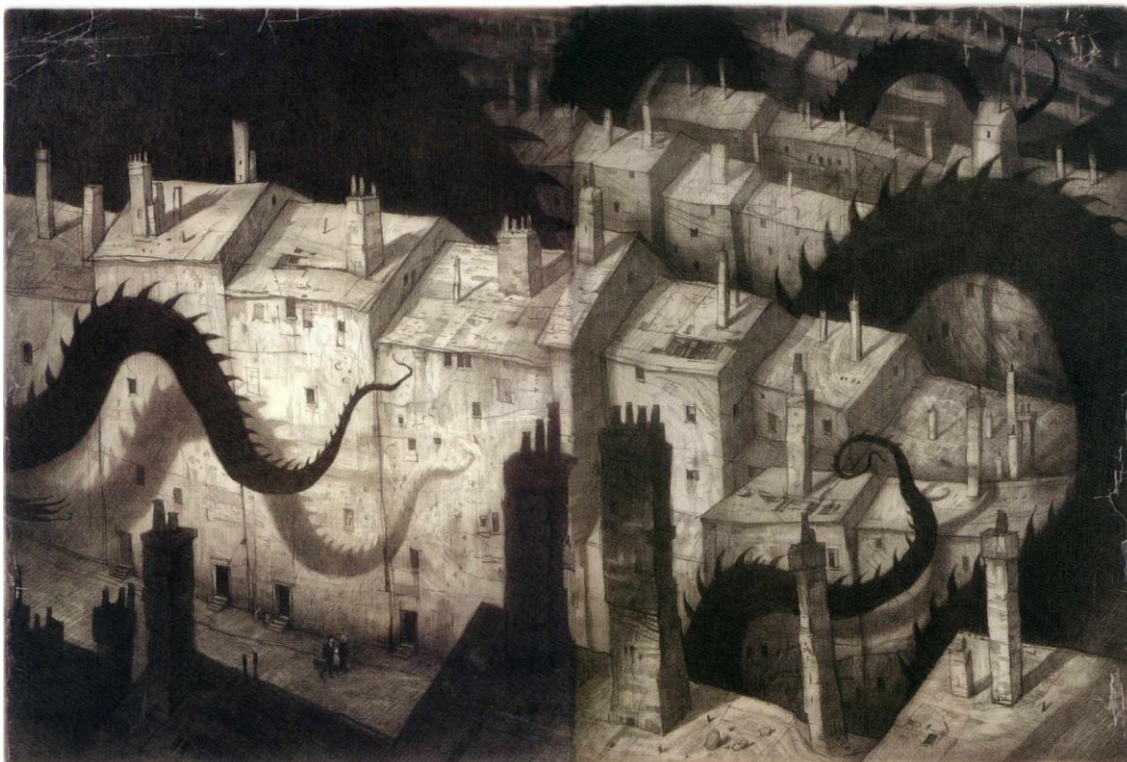


Figura 15. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

Além do apelo visual, uma das principais características da obra, e talvez uma das primeiras a serem notadas, é a total ausência de texto. Tanto para dar suporte ou interagir com as ilustrações, como nas próprias imagens em si, a inexistência do texto só é suspensa quando aparecem letras nos desenhos. Porém, trata-se de um alfabeto inventado por Tan, o que por sua vez, pode vir a causar um desejável efeito de estranhamento em qualquer tipo de leitor, independentemente de sua bagagem cultural. Segundo o próprio Tan em *Comments on The Arrival* (s.d.), a opção por uma sequência visual mais longa e fragmentada, sem o agregado de sentido provido pelo texto, possibilita a captura de forma mais pura e sem ruídos de um certo sentimento de incerteza e descoberta similar ao vivido pela personagem principal. Desta forma, tal intensão foi complementada pela ideia

de adotar uma temática visual inspirada na fórmula plástica de velhos arquivos pictóricos e álbuns de fotos de família, possuidores tanto de uma clareza documental como de um silêncio enigmático tingidos por tons de sépia. Para Tan, tal inspiração veio da constatação de que álbuns de fotos são apenas outro veículo similar ao livro de ilustrado, onde se dispõe uma série de imagens cronológicas que ilustram a história da vida de alguém, trabalhando para preservar a memória e nos incitando a preencher suas lacunas silenciosas, animando-os com a adição do nosso próprio enredo.

Ainda conforme o autor, em *A chegada*, a ausência de qualquer descrição escrita também tem o papel de fixar o leitor mais firmemente na pele de uma personagem imigrante. Não há nenhuma orientação sobre como as imagens podem ou devem ser interpretadas, e devemos por conta própria especular em busca de um significado e procurar familiaridade em um mundo onde tais coisas são escassas ou escondidas. As palavras possuem uma força atrativa notável em nossa atenção e como interpretamos as imagens que as acompanham, e em sua ausência, uma imagem muitas vezes pode ter mais espaço conceitual em torno de si, além de propor uma atenção mais prolongada de um leitor que de outra forma poderia alcançar a legenda conveniente mais próxima, desbastando uma possibilidade imaginativa mais fértil.

Além destas afirmativas pessoais de Tan, de acordo com a ilustradora Marilda Castanha (2008), a leitura de um livro ilustrado sem texto pode se assemelhar com a leitura de um livro em um idioma do qual o leitor não possui pleno conhecimento. Apesar deste leitor não conseguir compreender o texto, é por meio das ilustrações que ele tenta dar algum significado à narrativa. Na direção de conferir um âmbito de conjunto unitário no plano sequencial das ilustrações, passamos a observar atentamente o que elas apresentam, reparamos nas minúcias, começamos a refletir acerca das disparidades e anomalias que são apresentadas nestas imagens no ato da comparação das páginas do livro ilustrado.

Esta ausência de texto em *A chegada*, além de poder ampliar a faculdade interpretativa dos leitores sobre a história, potencializa a já naturalmente forte capacidade das imagens de conduzir a ficção e, conseqüentemente, carrega de valor e importância os mínimos detalhes apresentados por elas no que tange a narrativa da obra. A constante e despreziosa companhia de uma fotografia da esposa e filha do protagonista, por exemplo, pode revelar mais — e dar um tom mais profundo e pessoal sobre um sentimento de arrependimento, perda ou saudades — do que um texto acerca do mesmo fato poderia dar. Ou seja, para se ter uma compreensão ampla da narrativa, é primordial entender estes indícios fornecidos por Tan e como o autor os organiza nas questões da

linguagem das formas e do espaço, nas páginas de sua obra. Conforme Castanha, através da composição e do arranjo dos elementos da ilustração, o artista traça uma guia que direciona a atenção do espectador para determinado tema que ele procura evidenciar ou então esconder. Por meio desta condução, o artista faz uma projeção daquilo que está a pensar, tomando decisões no sentido espacial da disposição da personagem, sua interação com o cenário e com as demais figuras, tendo em vista que cada saída encontrada para essa organização espacial resultará em um sentido característico para cada situação.

Cada ilustrador tem à sua disposição uma variação de possibilidades gráficas com as quais pode dar diferentes significados à sua narrativa. Ao trabalhar essencialmente com linhas e superfícies, as ilustrações podem acabar por sugerir momentos serenos ou poéticos; já um outro desenho pode ter a intenção de deixar à mostra a resposta gestual do artista, transparecendo-a por meio de traços firmes e carregados, dentre outras possibilidades. Através da relação de aproximação, distância ou reincidência de certos aspetos visuais, podemos igualmente observar o movimento e a marcação do tempo em determinada ilustração. A possibilidade da combinação destas faculdades gráficas com a técnica do ilustrador, que por si só também pode ser entendida como um meio de linguagem, dá consentimento para que se traduza graficamente as virtudes, princípios e sentidos eleitos para determinado arco narrativo, sejam eles o suspense, a surpresa, o medo, o humor, a harmonia, o drama, dentre outras possibilidades. Em outras palavras, a virtude principal na significação das imagens se estabelece no ato de tornar possível o estímulo e também propor, simultaneamente, a diversidade e identidade no método criativo estabelecido por cada autor.

Já em *A chegada* a opção visual escolhida por Tan é a da representação por meio do traço marcante e incisivo da nítida linha produzida pelo grafite. Segundo Petherbridge (2011), a utilização deste segmento de material revela uma estratégia de desenho que implica em uma opção contrária ao uso de materiais macios e oleosos, ricos em simbolismo, para a alternativa plástica de uma linha dura, resistente e determinadora, sem margens para maiores interpretações abstratas de significado. Relacionando essa escolha do autor com o visual fotográfico da obra, é possível estabelecer uma relação da precisão do lápis com a exatidão da revelação de uma fotografia – que pode vir a apresentar todos os detalhes de uma paisagem, ou de um retrato, sem a menor distinção de valor de importância –, como se fosse pretendido uma espécie de fechamento de significado, sem a escolha de um olhar interpretativo, quase como se fosse um processo documental extremamente rigoroso da realidade vivida pelo viajante.

4.1.1. Personagem e retrato.

Por outro lado, diferentemente de uma fotografia, mesmo que com um caráter documental, o desenho de Tan provém de uma livre interpretação do artista sobre a realidade que criou e, desta forma, podemos entender o desenho documental como um processo de criação interpretativo do artista, ou como Mendelowitz e Wakeham (1995) citam, o desenho é primordialmente sobre o conteúdo, um ponto de vista, uma interpretação e uma expressão única e individual de cada artista, e não uma mera representação virtuosa de algum objeto ou assunto através de determinada técnica. De acordo com o que diz Artur Ramos (2010), que aborda de forma mais específica o retrato através do desenho, podemos entender o desenho como um processo documental, já que ele procura substituir o discurso da aparência passível de descrição por palavras por um registro que reescreve através da caracterização da superfície e das formas, valendo-se dos traços cruzados e sinuosos.

Ainda segundo Ramos, o desenho pode expor aos olhos do espectador o que não é encontrado com tamanha clareza em pinturas ou em outras áreas das artes visuais. O autor julga que a diferença entre o retrato através da pintura e o através do desenho se torna decisivo pois sabe-se que na pintura o retrato autoriza um discurso em termos de desenho em relação a configuração, a proporção, dos traços fisionômicos ou expressivos e nesse sentido aborda-se o rosto representado segundo alguns dos seus aspetos construtivos, enquanto no desenho esses elementos estão mais evidentes, pois em um desenho realizado ao natural deixa como um rastro disfarçado todo o processo acumulado, como um ato performativo.

Prosseguindo por esta ótica da interpretação, se de alguma forma a referida ausência de palavras pode provocar uma ampliação nas perspectivas dos leitores sobre a narrativa apresentada, por sua vez *A chegada* proporciona uma certa contradição nesse sentido, pois o seu formato de sequência de imagens e seu enquadramento nas ilustrações quase não deixa margem para pontos de vista divergentes, pois sua história é contada de forma semelhante não só a uma documentação por meio de eventuais fotografias, mas sim como a de uma condução sequencial cinematográfica precisa, evidentemente muda, possuindo passagens que se assemelham a uma animação separada quadro por quadro e compilada em forma de livro. (Figura 16). Para Castanha, este tipo de narrativa é

característica em um livro sem texto, sendo a narrativa dada por imagens sequenciais, onde uma cena começa exatamente onde a outra termina e a virada de página também é uma mudança de cena, mas sempre relacionada à anterior. A autora estabelece a analogia do ilustrador conseguir se imaginar com uma câmera na mão, fazendo movimentos que se aproximam e se afastam da personagem, fazendo cenas fechadas e panorâmicas, exprimindo uma linguagem de cinema no livro estático. Evidentemente *A chegada* catapultou este tipo de narrativa sequencial a um patamar mais elevado, fator que também pode ser estabelecido devido à familiaridade do autor com o cinema.



Figura 16. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

Já de acordo com Tan, a opção por esta aparência cinematográfica surgiu como uma opção gráfica também pela ausência das palavras. Em sua ausência, mesmo a descrição das ações mais simples, como alguém carregando uma mala, comprando um bilhete, cozinhando uma refeição ou pedindo trabalho, ameaçava se tornar um exercício muito complicado, laborioso e potencialmente evasivo para ser resolvido somente por meio do desenho imaginativo. A necessidade de encontrar uma forma de levar esse tipo de narrativa de uma forma que fosse prática, clara e visualmente econômica era urgente, e por fim, ao invés de trabalhar com um livro ilustrado, o artista se viu criando um gênero de romance gráfico, que geralmente empregam mais ênfase na continuidade entre quadros

múltiplos, e também são mais próximos em muitos aspectos do cinema, do que um livro ilustrado convencional. Tan ainda destaca a relação de sua arte sequencial com a banda desenhada, objetivando pesquisas no sentido de desvendar de que formas deveriam ser os painéis, quantos quadros devem estar em cada página, qual seria a melhor maneira de cortar de um momento para o outro, como o ritmo da narrativa deve ser controlado, sempre levando em conta a relação de total ausência das palavras.

Algumas referências tiveram papel destacado neste âmbito de pesquisa, como por exemplo o livro *Desvendando os Quadrinhos* (1993) de Scott McCloud, que em suas páginas apresenta um “detalhamento de muitos aspectos da arte sequencial” (Tan, s.d.) de uma forma que é tanto teórico e prático, sendo que o próprio livro é escrito em forma de banda desenhada. Outra forte influência destacada pelo autor é a banda desenhada japonesa, o *manga*, que de modo geral, costumam apresentar grandes extensões de narrativa silenciosa, e exploram um senso de sincronismo visual que é ligeiramente diferente das bandas desenhadas ocidentais. Além destas inspirações provenientes da banda desenhada, Tan salienta que simultaneamente ao desenvolvimento de *A chegada*, o trabalho que exerceu como diretor de animação em um estúdio de cinema em Londres, adaptando ‘*A coisa perdida*’ como um curta-metragem, obra em que grande parte da narrativa é igualmente silenciosa, também o influenciou sensivelmente. O estudo e a observação das técnicas utilizadas por artistas de *storyboard* e editores do curta-metragem, contribuíram diretamente para encorpar o estilo e a estrutura do livro e o formular como um todo.

4.1.2. Questões de método.

O processo real de produzir as imagens finais para *A chegada* veio a ser mais próximo do ato de fazer filmes do que a criação de uma ilustração convencional. Percebendo a importância da consistência dos enquadramentos, juntamente com um interesse estilístico inicial em fotografias, Tan (s.d.) relata que construiu fisicamente alguns conjuntos básicos de peças para serem usados como modelo de formas, valendo-se de pedaços de madeira, caixas de papelão, móveis e objetos domésticos, para posteriormente serem fotografados, formando a composição de cada cena. Utilizando estas formas básicas como moldes simples para estruturas desenhadas no livro, que iam desde altos edifícios até tabletas de café da manhã, adicionando a iluminação certa e com voluntários interpretando os papéis das personagens estabelecidos por meio dos desenhos iniciais, o ilustrador realizava o registro das cenas por meio da fotografia das composições e sequências de ação, com o intuito de manter uma continuidade e um realismo em cada quadro, costurando a narrativa. Selecionando imagens e posteriormente trabalhando com elas digitalmente, fosse distorcendo, adicionando e subtraindo elementos, e também desenhando sobre as fotografias, além de especulativamente testar várias sequências para ver como elas poderiam ser lidas, Tan criou suas referências de composição para a posterior finalização por meio do desenho tradicional, realizado através de um método mais convencional: o lápis de grafite sobre papel.

Consequentemente, pode-se dizer que este tipo de apresentação de narrativa apresentada em *A chegada* naturalmente conduz para uma caracterização das personagens do livro de modo que se assemelhe ao processo de caracterização de uma personagem cinematográfica. As atuações valem por palavras e revelam os pensamentos, intenções, anseios e demais detalhes psicológicos de cada uma das peças envolvidas na trama. Conforme Paulo Salles Gomes (2007, p. 111), a personagem cinematográfica pode ser caracterizada, diferentemente de uma personagem que é constituída somente por palavras por exemplo, em uma condição de definição psicológica possuidora de uma liberdade bem maior do que a concedida pelo romance tradicional. A cristalinidade de espírito das personagens escritas se estabelece tal como a presença física se institui nos filmes; de modo que em muitas obras cinematográficas, as personagens fogem às ações orientadas pela narrativa, firmando-se de uma maneira próspera em uma “indeterminação

psicológica” (p. 112) que por sua vez, cria uma relação singular e as tornam mais próximas do mistério no qual estão envolvidas as pessoas da vida real.

Ainda de acordo com Gomes, os indícios, as anotações e os pensamentos sobre as personagens, que se encontram registradas na memória dos realizadores ou roteiristas, são somente uma etapa introdutória de trabalho, o pré-texto. Neste caso, a personagem de uma obra cinematográfica, por mais firmada que seja a sua base na realidade ou em narrativas que já existam, apenas ganha vida quando encarnada por uma pessoa, por um ator. Em muitas situações, quando este ator é desconhecido de um público geral, acaba tornando-se ele próprio a representação real da figura por ele encarnada. Uma associação que pode ser feita diretamente com essa constatação é o fato da observância de que o protagonista em *A chegada* possui grande semelhança física com o próprio Shaun Tan, ao ponto de podermos considerar como um autorretrato (Figura 17). Tal apuração possibilita um desdobramento abrangente de alternativas para uma deambulação pelo caráter psicológico do livro, como por exemplo uma reflexão de um entendimento cognitivo de Tan, ou então uma autobiografia metaforizada. Este fator eleva a importância da expressão metalinguística no livro, pois a finalidade de estabelecer ao imigrante a figuração do próprio autor, gera um valor acerca do tema, sendo possível estabelecer que provavelmente Tan se visualiza neste papel, vivenciando os problemas do protagonista por meio das suas experiências particulares nas funções de autor e ilustrador.



Figura 17. Composição de imagens que compara a fotografia de perfil de Shaun Tan, com cenas extraídas do livro *A chegada* (2006), de sua autoria.

Por este ponto de vista, apesar de ser um tanto especulativo, podemos entender que a caracterização da personagem principal como sendo o próprio Tan revela uma narrativa proveniente de um reflexo psicológico do autor, já que o exercício da

relação entre viajante e estrangeiro começa a se esquadrihar igualmente no aspecto interno do ser humano em si, onde as questões do estranhamento podem advir de uma dimensão psicológica interiorizada do indivíduo. Como extensão deste raciocínio, o entendimento é de que a história induz a um questionamento no sentido do autor ser um forasteiro, um imigrante deslocado, dentro de si mesmo, observando que a procura pelo sentimento de fuga e posterior adaptação e de pertencer a um determinado local, é somente uma metáfora para a verdadeira intensão que é a de exprimir uma zona íntima da imaginação e da psique de Tan.

Apesar de ser puramente resultado de uma deambulação sobre o tema, tal prisma possibilita a interpretação de que os elementos mágicos — o Outro Sentido — ganha um significado de descoberta do conhecimento de si próprio, sendo que é por meio do enfoque no fantástico que é estabelecida a dinâmica com outra dimensão do caráter psicológico do autor. Como exemplo disso, pode-se citar a situação em que o viajante, ao tentar encontrar uma pousada no novo país, não é capaz de estabelecer comunicação com os transeuntes locais, e somente por meio dos desenhos em seu diário gráfico, o protagonista consegue se expressar e se fazer entender, superando as barreiras de idioma. Importante salientar que esta situação, no transcorrer da obra, repete-se, oportunizando a observação da relação entre o meio de se expressar da personagem pelo diário gráfico, com o próprio autor. Em outras palavras, nos é explicitado que o diário e suas ilustrações não passam de formas de compreender e articular suas memórias, desejos e vivências, e por fim, externa-los artisticamente, comunicando-se com os outros (Figura 18).

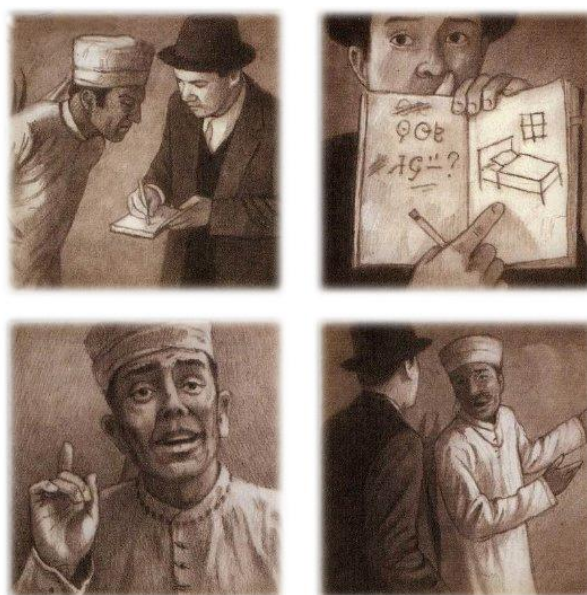


Figura 18. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

Seguindo pela caracterização das personagens, diferentemente de uma personagem proveniente do cinema atual, as apresentadas em *A chegada* não possuem falas, somente expressões, insinuações, mas que de modo geral, podemos compreender a leitura de uma mesma forma do que a de uma película projetada. Assim sendo, como dito anteriormente, a observação atenta dos indícios fornecidos pelas ilustrações revela-se de suma importância não só para conduzir a história, mas igualmente refletir sobre como o ilustrador precisa prever esses mesmos indícios para construir a identidade da personagem. Como exemplo, pode-se dizer que as dobraduras que aos olhos do espectador comum formam pássaros de papel que o protagonista faz e leva consigo ao longo de sua jornada (Figura 19) podem vir a representar muitas coisas além de uma lembrança afetiva de sua família na perspectiva do ilustrador.



Figura 19. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

A arte de fazer dobraduras com papel e formar animais característicos é notoriamente uma arte de origem oriental, traço que pode ser relacionado com o aspeto étnico do autor. Porém, como revelado em uma entrevista de Tan (s.d.), pode ser entendido como uma representação muito maior do que uma simples lembrança do protagonista, pois também é, na visão do ilustrador, uma homenagem aos primeiros imigrantes chineses que se estabeleceram em localidades da Austrália Ocidental. Segundo os mesmos relatos de Tan, em suas pesquisas iniciais para a criação de *A chegada*, lhe

ocorreu de abordar de alguma forma a história, segundo ele velada, dos imigrantes chineses que se fixaram em uma área de South Perth, construindo vastas hortas no local há mais de um século. Realizando pesquisas sobre quem eram essas pessoas e como elas se relacionavam com a comunidade anglo-australiana, Tan encontra a publicação *Wong Chu and The Queen's Letterbox* (1977), do escritor australiano T.A.G. Hungerford (1915-2011). A obra em questão é baseada nas memórias de infância do autor sobre um grupo estranho e segregado de homens chineses mal-entendidos, o que também veio a se tornar uma fonte de inspiração significativa para *A chegada*.

Além disso, o viajante ao chegar ao novo país somente com a roupa do corpo e uma mala pequena, revela em si a condição de miséria, luta, e desespero por uma vida melhor. Ao ser entrevistado logo na chegada à estação de triagem, Tan procura por meio de suas ilustrações, representar nas expressões de sua personagem, uma certa angústia e também um despreparo para confrontar a nova realidade, sem conseguir se explicar ao certo o porquê de estar naquela situação (Figura 20). Pela condição de não lhe restar outra alternativa senão a fuga de um lar sitiado, o imigrante além da escassez material, também evidencia por suas feições uma carência de informações sobre seu novo país, revelando, como no ato de sempre segurar o chapéu em atitude respeitosa, uma certa submissão e aceitação ao que lhe for oferecido por esta nova realidade.

Por se tratar de uma representação com notas fantásticas de um cenário de memória coletiva, o ilustrador precisa também fazer o exercício de pensar em como este ambiente irá influir sobre a sua personagem. Desde os momentos iniciais, quando o viajante abandona a sua família e também na chegada no novo país, são apresentados cenários opressores, que parecem agir para causar desconforto, sensação de não pertencimento e uma certa motivação para o deslocamento da personagem. Nesta porção inicial do livro, em muitas ilustrações, Tan representa seu protagonista com um semblante de nervosismo e ao mesmo tempo com um certo ar de desalento. Ao desenhar a personagem caminhando de cabeça baixa, por exemplo, o autor deposita sobre a ela uma certa força invisível, forçando os seus ombros, que parecem já estar cansados de enfrentar tantas adversidades.

A situação começa a mudar quando enfim o viajante tem sua primeira conquista no novo mundo, o emprego fixo. Após sucessivas e fracassadas tentativas de conseguir um sustento, sempre embasado na condição do desespero por qualquer coisa que lhe desse alguma renda, a personagem enfim, começa a se socializar e integrar um certo círculo social, formado por operários da mesma fábrica em que trabalha. Imediatamente após, um irradiante tom amarelo ganha as páginas, fornecido por uma

espécie de sol místico incrustado de formas geométricas, rompendo mesmo que temporariamente com o singelo tom de sépia onipresente na obra. O ilustrador por meio deste leve contraste de cores pode sugerir a transmissão de um tom de acolhimento, mas acima de tudo, também transparece a ideia de esperança em dias melhores na visão da personagem. Tal aspeto é reforçado por uma mudança significativa no semblante, costumeiramente tenso e apressado do protagonista, pois logo em seguida o vemos pela primeira vez sorrindo.



Figura 20. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

Sobre os tons apresentados nas páginas, além desta reflexão na questão da cor poder exprimir uma condição psicológica, fica claro a intensão do autor em apresentar os pensamentos ou as aventuras do seu protagonista através de um padrão visual que inclui as bordas brancas do livro. Quando o viajante estabelece diálogo com uma outra pessoa e

essa assume a narrativa, Tan nos introduz a um recurso visual interessante, que é a alteração da cor das margens do livro e também uma leve mudança no tom dos próprios desenhos. Ao apresentar cenas devastadoras nas lembranças de um velho combatente, as margens do livro ganham tons grisalhos, enquanto que ao ser anunciada a luta para fugir de um regime de gigantes opressores, as memórias de um desconhecido ganham margens negras (Figura 21). Dessa forma, o ilustrador consegue conduzir a história, apresentando nitidamente os diferentes discursos oriundos de outras personagens através de um recurso visual.



Figura 21. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

Dito isso, outro ponto importante a ser observado em *A chegada* é ressaltado, que é o que trata do elo estabelecido entre o narrador e o narratário, da partilha de informações e de uma linguagem cultural entre as partes. Para Castanha, o pré-texto de uma ficção é completamente imprevisível e inesperado, pois acaba surgindo inesperadamente a partir de um diálogo, de uma pergunta, de uma inquietação, ou – como é muito comum – de memórias da infância do autor, de observações quotidianas ou até mesmo de um desenho sem propósito. Ainda é válido observar que em muitos casos, um desenho elaborado para uma determinada obra pode vir a se tornar o marco zero para um outro trabalho. No caso de *A chegada*, para uma melhor compreensão da obra, é preciso levar em conta o passado cultural específico de Tan, filho de um imigrante chinês com uma imigrante irlandesa, e nascido na Austrália como mencionado anteriormente – países com

um certo exotismo cultural para padrões ocidentais –, o autor apresenta ao leitor comum um universo tangível, mas ao mesmo tempo fantástico e distante.

Porém fazendo uma análise das referências do próprio autor, que ao revelar algumas das suas fontes de inspiração em publicações no seu diário eletrônico, nos dá a nítida impressão de que para um leitor inserido em um contexto cultural semelhante ao seu, ou seja, um contexto de quem nasceu e cresceu em um ambiente culturalmente australiano, a visão de mundo apresentada em *A chegada*, por mais distante que ainda seja de uma realidade convencional, pode ser mais próxima e ainda mais tangível para o indivíduo que partilha deste plano de fundo com o autor. Algumas amostras sobre esta constatação são dadas pela ilustração que apresenta o convés do navio no qual o viajante está, e também pelo meio de transporte utilizado pela personagem principal do livro para sair do porto de chegada dos imigrantes e ir até o centro da cidade em busca de trabalho e moradia. Enquanto que a imagem do navio é uma clara referência à pintura *Coming South* (1886) (Figura 22) do artista australiano Tom Roberts (1856-1931), por sua vez o veículo de transporte utilizado pelo viajante, aos olhos dos leitores comuns não australianos, pode parecer algo semelhante a uma cabine telefônica movida por um balão sem qualquer referência externa. Já para um leitor que compartilhe com Tan esta mesma bagagem cultural, além deste visual de cabine, fica também uma lembrança de um relógio apresentado em um antigo programa matinal dedicado a crianças, transmitido por uma emissora de televisão local australiana (Figura 23).

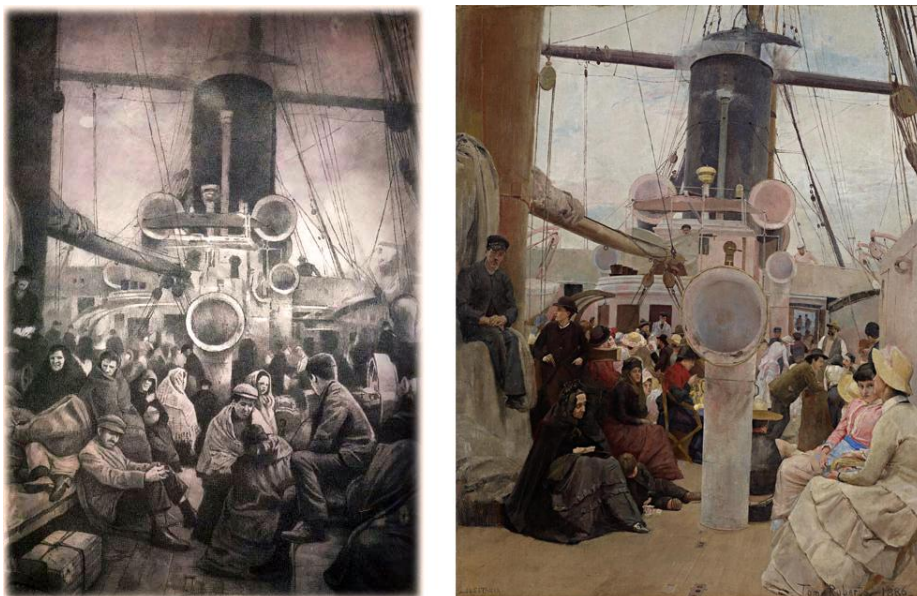


Figura 22. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan em comparação com a pintura *Coming South* (1886), de Tom Roberts.

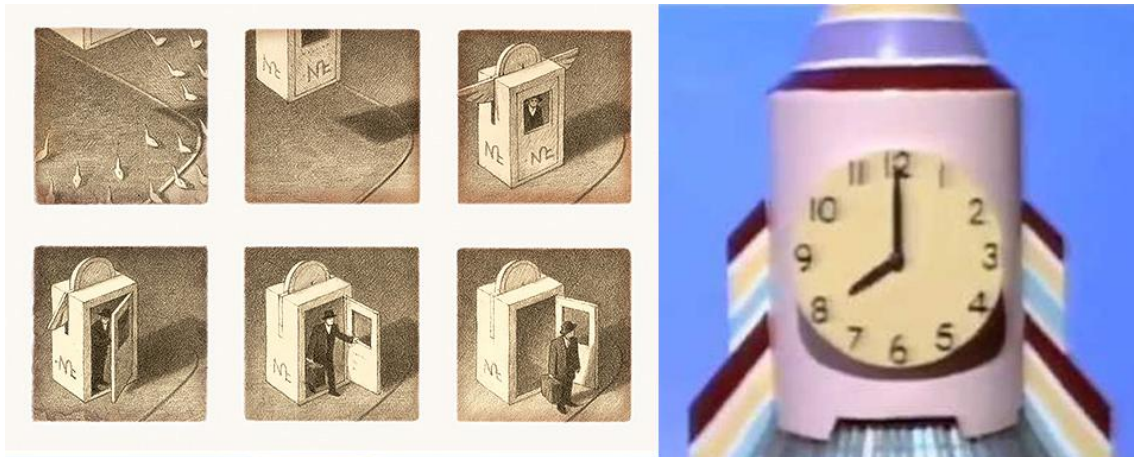


Figura 23. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan em comparação com o relógio-foguete do programa de televisão australiano *Play School*.

Apesar disso, a fim de melhor entender o processo de viajar para um novo país, foi intencionada a criação de um “lugar fictício igualmente estranho” (Tan, s.d.) para os leitores de qualquer idade ou fundo cultural, isto é, um lugar onde as pessoas se vestem estranhamente, as luminárias de apartamentos são confusas e as atividades ordinárias de rua são muito peculiares para qualquer pessoa que não pertença àquele lugar, proporcionado a qualquer leitor uma experimentação mais próxima de uma vivida por um imigrante real. Dito isto, conforme o autor, os mundos imaginários nunca devem ser pura fantasia, e sem o condão concreto da realidade, eles podem facilmente paralisar a descrença suspensa do leitor, ou simplesmente confundi-los demais, sendo que um dos principais exercícios realizados por Tan foi justamente o de encontrar o equilíbrio certo entre objetos do dia-a-dia, animais e pessoas, e suas alternativas fantásticas. No caso de *A chegada*, Tan relata que parte significativa do pré-texto é retirado das memórias das suas viagens, que nelas buscava um sentimento básico, porém impreciso das coisas que o cercavam no estrangeiro, uma espécie de consciência em ambientes saturados de significados ocultos, onde tudo é muito estranho, mas absolutamente convincente. Contrastando estas lembranças de viagens com as cenas apresentadas no país de *A chegada*, onde criaturas peculiares emergem de potes e tigelas, luzes flutuantes sobrevoam inquisitivamente pelas ruas, portas e armários escondem seus conteúdos, e por toda a parte vemos avisos que convidam ou advertem em alfabetos indecifráveis, é possível relacionar que são experiências equivalentes a alguns momentos experimentados por Tan no papel de um viajante, mas que em uma última análise, são comuns para qualquer viajante, situações onde mesmo os atos da mais simples compreensão são desafiadores.

Tema recorrente ao realismo mágico, a referida inquietação do estranho passa por uma transformação e também por uma adaptação no transcorrer de *A chegada*. A própria capa revela em sua ilustração principal uma sensação de estranhamento e curiosidade por parte do protagonista (Figura 24), mas não ao ponto de atingir algum nível de pavor e muito menos de um instinto defensivo frente ao sobrenatural, parece muito mais a curiosidade diante de uma nova espécie de animal possível, que ao longo do livro constatamos ter um comportamento de animal doméstico, como um cão ou um gato, mas que é fisicamente muito diferente de tudo o que temos por base desses tipos de animais. Se, no começo do livro, somos confrontados com a imagem de uma cidade em ruínas, enfrentando problemas de ordem sobrenatural, como grandes animais sobrevoando as casas, com caudas espinhentas, projetando uma aterrorizante sombra sobre seus moradores, podemos entender que as personagens já estão habituadas ao estranho, ao sobrenatural, ou seja, aquilo faz parte do seu cotidiano e não causa nenhum tipo de espanto. Por outro lado, ao viajar para terras estrangeiras, o protagonista é confrontado com uma nova realidade, repleta de criaturas, costumes, idiomas e hábitos estranhos aos dele. Ao não transmitir nenhum deslumbramento nem uma resistência em contemplar aquela nova cultura, o viajante nos dá margem para entendermos que aquele ambiente, por mais sobrenatural que soe aos olhos do espectador, não lhe é totalmente novo, é sim estranho, mas um estranho familiar, algo que talvez ele já ansiava por ver.

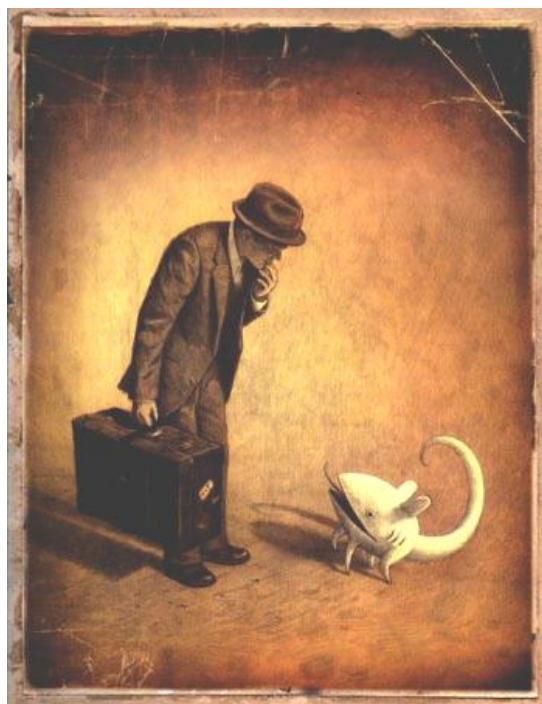


Figura 24. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

Com o crescente envolvimento do elemento fantástico ao longo da obra, o estranho salta aos olhos do leitor, pois o que poderia ser meramente uma nova cultura diferente ou esquisita para os padrões convencionais, é representada em um aspeto mais elevado de anormalidade. O “Outro Sentido” como é referido por Chiampi, é disposto de maneira que é capaz de ludibriar o espectador, pois se estabelece uma dúvida na compreensão daquela situação que o protagonista vive. Ou de fato é uma completamente nova e imersiva aventura em um plano desconhecido e sobrenatural para a personagem também – que devido à dura condição e realidade em que vive, nada lhe resta a não ser confrontar o sobrenatural com certa austeridade em busca de uma melhora de vida –, ou se é uma exaltação figurativa por parte do autor da experiência do confronto com o novo da parte de um viajante em terras estrangeiras, mas que para a personagem o estranho poderia ser algo já expectado, ou no mínimo, não totalmente esquisita.

A transformação do estranho durante a obra se dá na sua metade final. Ao perceber que está situado em uma realidade diferente da sua realidade original, a personagem se adapta, e gradativamente, após muitas surpresas, o elemento fantástico ali empregado já não a espanta mais, pelo contrário, não invoca nenhum tipo de sentimento, a não ser a familiaridade. Em outras palavras, o elemento fantástico que outrora causava perplexidade e fascínio, agora está totalmente integrado à vida corriqueira do protagonista, o que leva à conclusão de que a personagem principal não estava fascinada com o campo sobrenatural dos eventos em que estava envolvida, mas sim surpresa com o novo dentro da sua realidade, da mesma forma que um indivíduo real ficaria surpreso diante do descobrimento de uma nova espécie de animal exótico, por exemplo.

Ponto revelador das escolhas de Tan e da proximidade do autor com temáticas sugeridas pelo realismo mágico, a composição das personagens apresentada em *A chegada* por meio de suas ilustrações nos anuncia muito sobre um homem comum e suas angústias em um ambiente novo, muito similar, em escala menor evidentemente, ao que um navegador sentiu ao entrar em contato com culturas ameríndias na época dos grandes descobrimentos, por exemplo. Porém, é fato que esta mesma caracterização não é somente resultado de um produto final ali apresentado, e sim de uma extensão de um projeto e um pensamento que começam anteriormente ao livro publicado, no pré-texto como foi referido anteriormente. Conforme o próprio autor, muito do material finalizado em *A chegada* tem relação direta com a sua história familiar. Porém, em outras tantas partes, fotografias de imigrantes serviram de motivação para a elaboração dos desenhos de diversas passagens do livro (Figura 25).

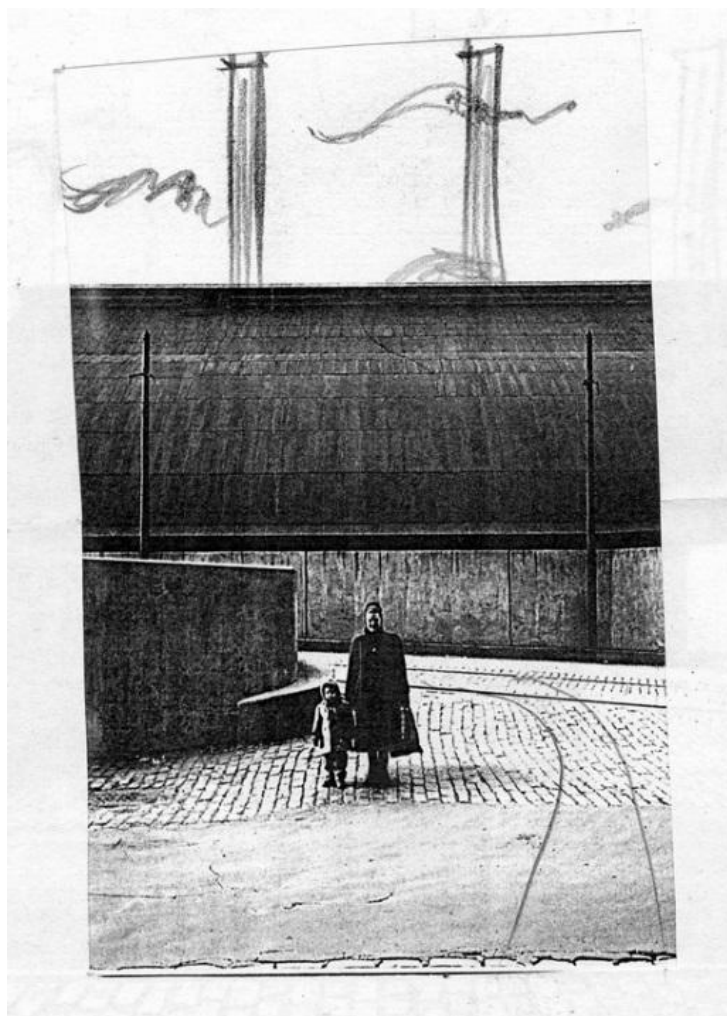


Figura 25. Rascunho de uma ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

Sobre a imagem acima Tan (2016) em uma publicação no seu diário eletrônico informa que os seus primeiros conceitos ou esboços para *A chegada* foram realizados por desenhos sobre uma coleção de imagens fotocopiadas, principalmente de imigrantes e refugiados de diferentes épocas. Nesta fase, ressalta o autor, ainda não havia a clareza de que tipo de projeto estava sendo realizado, se era algo no estilo narrativo ficcional, ou apenas brincadeiras com imagens. Neste caso, os desenhos apresentam uma vaga sugestão de serpentes ou tentáculos, que posteriormente seriam utilizadas para representar a ameaça externa no país de origem do protagonista, o que veio a se caracterizar como o elemento propulsor de toda a história

Desta forma, mesmo os fenômenos mais imaginários do livro são destinados a levar algum peso metafórico. Segundo o autor, uma das imagens que acabou sendo trabalhada mentalmente pelo autor durante anos foi justamente esta cena que apresenta edifícios em ruínas e cortiços podres, sobre os quais está nadando uma espécie de

enormes serpentes negras. Ao passo que essa alegoria poderia ser lida de várias maneiras diferentes, como literalmente uma infestação de monstros, ou mais figurativamente, como uma espécie de ameaça opressiva, é possível interpretar que mesmo assim, a imagem continua aberta ao leitor para ele decidir se isso pode ser político, econômico, pessoal ou qualquer outra coisa, dependendo de quais ideias ou sentimentos o quadro pode inspirar.

Por outro lado, em outra entrevista, Tan (s.d.) revela que em *A chegada*, seu processo criativo também é atraído por uma espécie de ressonância ou poesia intuitiva que podemos desfrutar ao olharmos para as imagens e compreendermos o que se vê sem necessariamente precisar articulá-las de maneira mais profunda. Um personagem-chave na história é uma criatura que parece algo como um girino andante, tão grande como um gato e com a insistente intenção de formar laços de uma amizade inesperada com o viajante. Apesar do animal ser uma criatura fantástica, ele não significa nada além daquilo que é, ou seja, um bicho de estimação. Dessa forma, pode-se dizer que esta contradição no método de construir a ficção, pois se em algumas cenas há um profundo significado enraizado definido pelo autor, enquanto em outros que inspirariam a situações semelhantes, não há nada além de pura especulação, proporciona um jogo de significados que pode colocar em cheque também o mais atencioso leitor ou espectador, inclusive o que compartilha dos mesmo referentes culturais de Tan, tornando a obra de fato aberta e imersiva no quesito do estranhamento familiar.

Segundo Nikolajeva e Scott, ao analisar um livro ilustrado do ponto de vista mimético, torna-se possível discernir o nível da veracidade na comunicação que é recebida. A leitura mimética expressa que a comunicação recebida foi decodificada como sendo verdade, já a leitura simbólica, a não mimética, nos instiga a decifrar as narrativas como manifestações de possível (pode ter acontecido), impossível (não pode ter acontecido), desejável (gostaria que tivesse acontecido), necessário (deve ter acontecido), provável (acredito que aconteceu), dentre outras situações. Para as autoras, leitores iniciantes ou ingênuos costumam levar os textos à uma interpretação mimética, criando vínculos afetivos com protagonistas e partilhando da visão dos mesmos. Assim sendo, a abordagem visual criada por Kress e Leeuwen (1996), que baseia-se mais em um ponto de vista que determina à fotografia um índice mais elevado de modalidade, ou seja, mais próximo da verdade, enquanto que determina à arte surrealista e abstrata um índice inferior, que por sua vez é distante da verdade, pode ser utilizada para avaliar o processo de construção da personagem em *A chegada*. Apesar das realizações gráficas serem capazes de estabelecer a comunicação desse espectro mais simplório, elas apresentam determinadas limitações, sendo que aos ilustradores são atribuídas maneiras, veiculadas a

determinados protocolos e convenções, de exercer influência na sua interpretação. Como exemplo, ilustrações de seres míticos ou desconhecidos, ou então a representação de determinados artigos que se encontram deformados, são instantaneamente compreendidas pelos espectadores como irrealis, ao passo que as fotografias e outros meios que simulam a vida real são compreendidas como realidade.

Nesse sentido, a mistura de realidades proporcionada pela utilização de fotografias com a posterior colocação da fantasia, ganha um reforço na questão da realidade ao analisarmos uma das principais fontes de referência visual para as ilustrações fantásticas de *A chegada*. Fotografias de imigrantes europeus na cidade de Nova Iorque, no início dos anos 1900 foram uma das mais prolíferas e importantes influências para o ilustrador. Muitas das imagens inspiradoras utilizadas por Tan eram velhas fotografias do processamento de imigrantes na Ilha Ellis, apresentando notas visuais que forneciam conceitos subjacentes e também a atmosfera por trás de muitas das cenas que aparecem no livro. Ao comparar os cenários onde estão inseridas as personagens de *A chegada* com as referidas fotografias dos imigrantes da Ilha Ellis, fica clara a relação direta do autor com o embasamento na vida real, da ancoragem nas experiências efetivas vivenciadas por imigrantes estrangeiros, que por sua vez, ganham uma nova roupagem envolta pela aura mágica estabelecida pela obra (Figura 26, Figura 27 e Figura 28).



Figura 26. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan em comparação com fotografia do Grande Salão da Ilha Ellis, em Nova Iorque (1902).



Figura 27. Fotografia da chegada de imigrantes na Ilha Ellis, em Nova Iorque (1902).



Figura 28. Ilustração do livro *A chegada* (2006), de Shaun Tan.

4.1.3. Considerações sobre *A chegada*.

A personagem de *A chegada* define-se pela sua condição de imigrante, que é assumida no desenho pelo contexto dos espaços representados. Estes espaços são variantes das imagens fotográficas que, no início do século, criam a memória coletiva das estações onde os imigrantes se concentravam para fazer a triagem necessária na alfândega dos novos países. Por si só, a figura do imigrante também nos dá traços do pensamento do ilustrador em relação ao seu protagonista e a sua projeção pessoal na obra: um estrangeiro em terras desconhecidas, mas que na medida que a narrativa segue, cria laços afetivos e forma ali um novo lar. Esta condição de adaptação, inerente ao ser humano, pode ser sugestionada por Tan na medida em que sua personagem transmite também uma mensagem como metáfora do vínculo de um indivíduo com um espaço e uma esfera social, e como o sentimento do afeto é construído com o passar do tempo.

Muitas vezes a procura realizada em cada imagem é no sentido de encontrar coisas estranhas o bastante para convidar a um certo grau de interpretação pessoal, mas ainda mantendo uma relação com a verdade. A experiência dos imigrantes desenha um paralelo interessante com a maneira criativa e crítica de olhar que o artista tenta seguir, sendo que há um tipo semelhante de busca por sentido e identidade em um ambiente fictício que pode ser ao mesmo tempo alternadamente transparente e opaco, sensível e confuso, mas sempre aberto a reinterpretações.

Por este ângulo, novamente de acordo com Nikolajeva e Scott (2011, p. 239), uma categoria intrincada e complexa pode ser extraída por meio do jogo entre realidade e fantasia nos livros ilustrados, onde cabe ao espectador o poder da decisão sobre a leitura mimética ou simbólica. Segundo as autoras, em qualquer obra que aborda e possui elementos fantásticos, seja ela um romance fantástico ou um livro ilustrado, é possível existir no mínimo dois meios de interpretação dos acontecimentos ali apresentados. Eles de fato podem ser admitidos como se realmente tivessem ocorrido, o que significa que o leitor aceitou o elemento fantástico como componente integrante do plano narrativo criado pelo artista, ou então as proezas dotadas de tons mágicos devem possuir uma explicação racional, tratando-as como sendo delírios, visões, sonhos ou expressões de pura imaginação das personagens ou do narrador, propiciadas por uma situação febril ou devaneio emotivo, por exemplo.

Já em *A chegada*, apesar das possibilidades de especulação de uma narrativa psicológica em função da semelhança física do autor com a personagem principal, somos apresentados a uma realidade que não se contradiz, e pela ausência de texto, não entra em jogos de discordância entre enunciado e exposto. A busca por um referente real, pela verossimilhança, comum ao realismo mágico como visto anteriormente, se faz presente ao longo de toda a obra. Por mais fantástica e sobrenatural que seja, fica claro que a intenção do autor não é botar aquela realidade em dúvida, mas sim nos apresentar como uma possibilidade crível, em um mundo similar ao nosso, e que em última instância, na prática, poderia ser tomado por real.

Analisando o que dizem Kress e Leeuwen sobre o antagonismo da ilustração surrealista e a fotografia, fica novamente claro que *A chegada* estabelece uma ponte entre estes polos, pois se vale da fantasia para tematizar a obra, e da fotografia para lhe dar credibilidade. O próprio fato do método de trabalho do autor realizado na concepção temática e visual de sua obra se valer da utilização de fotografias do dia a dia para a inserção de elementos absurdos e sobrenaturais também revela uma aproximação com assuntos pertinentes aos do realismo mágico. Sem mudar o semblante das personagens envolvidas nestas inserções, que depois de colocadas nas fotografias são aplainadas pela ilustração à grafite, Tan faz com que o absurdo deixe de ser inserção para ser devidamente condensado em um mesmo contexto de representação gráfico, o estranho deixa de ser uma mera aplicação desviante, uma rasura em uma fotografia sugerida pelo autor, para fundir-se na realidade daquelas personagens, realizando o conceito fundamental do realismo mágico, que é a revelação do aspeto quotidiano do sobrenatural.

Por fim, em uma última análise, pode-se dizer que *A chegada* se situa nos limites das fronteiras do realismo mágico. Adquirindo características típicas do movimento, como por exemplo a constante aproximação com um mundo real na questão da caracterização de suas personagens, mas ao mesmo tempo apresentando um passo além na questão da fantasia, como a aparição de criaturas fantásticas e totalmente diferentes das convencionais, a obra ficcional se pinta ao mesmo tempo com pinceladas reais, porém cheias de tons mágicos. E é neste contexto, onde a personagem do imigrante condensa toda a narrativa em torno de em si, que Shaun Tan através de suas ricas ilustrações nos transporta para uma aventura altamente imersiva, expondo-nos a uma temática que nos dias de hoje é cada vez mais corriqueira e real: o abandono de um lar destruído por forças externas, na busca por um ideal de vida carregado de esperança. O retrato da trajetória de um imigrante comum que se vê sem alternativas, que ao chegar no estrangeiro depara-se com um estranho país, de estranhos hábitos, situações e criaturas

surpreendentes. Um país recheado de dificuldades diárias, mas que é ao mesmo tempo acolhedor, inspirador e humano, onde são traduzidas por meio dos desenhos de Tan as incertezas e surpresas da vida da sua personagem principal, assim como são vividas na realidade por muitas pessoas.

5. Considerações finais.

Ao final desta dissertação de mestrado, algumas conclusões sobre trajeto percorrido no procedimento de análise e investigação da problematização da arte de caracterizar uma personagem do realismo mágico em um livro ilustrado, podem ser destacadas. Com o propósito de responder a questões pertinentes ao tema, este trabalho lançou um amplo olhar no espectro do realismo mágico, desde o seu surgimento, sua consolidação na América Latina e posteriormente em outras formas de expressão artística em partes mais distantes. Posteriormente, foi apresentada uma análise prática da observação das virtudes narrativas de um livro ilustrado, assim como a sua capacidade de caracterizar uma personagem, e em um último momento, a investigação das personagens de *A chegada*, de Shaun Tan.

Sob a perspectiva da utilização da alegoria da lente fantástica, foi possível ter uma compreensão de que forma se constrói o denso tecido do realismo mágico, sua riqueza em temáticas, assim como a clarificação da possibilidade de identificá-lo em obras que abordem temas tangentes ao movimento. Com objetivo de responder ao problema da investigação, foi lançado mão de um método de exploração dos limites do livro ilustrado, onde foram cruzados discursos de diversos autores que abordam o tema. Nestas cenas, verificaram-se algumas das muitas possibilidades, limitadas somente pela criatividade dos autores, da estruturação de personagens para endossar as narrativas nelas apresentadas.

A cristalização de uma narrativa do realismo mágico em forma de livro ilustrado proveu diversas hipóteses de investigação, mas no tocante específico da caracterização das suas personagens, ficou reforçada a ideia de que se trata de uma arte de convencimento. Partindo do ponto base da narrativa do realismo mágico e da sua busca incessante por uma verossimilhança, por alcançar um referente real, ao mesmo tempo que se edifica trabalhando com elementos não naturais, estranhos à realidade convencional, pode-se estipular que essa jornada passa estritamente pela condução das suas personagens. Tratadas aqui como estruturas narrativas coerentes e persuasivas, as personagens devem abordar qualquer elemento de ordem sobrenatural como absolutamente corriqueiro, cotidiano e banal. Nessa abordagem, em uma perspectiva da narrativa do livro ilustrado, a possibilidade da personagem cair em campo irônico ou paródico por um mau uso de contraponto, por exemplo, da parte dos autores é real e indesejada. Isto é, o processo narrativo não deve levantar dúvidas, ou causar qualquer tipo

de sensação a não ser a neutralidade em relação ao sobrenatural, e convencer, dessa forma, o espectador que aquela situação narrada, em últimos casos, poderia ter sido real.

Dessa forma, o estigma da ironia nessa relação não é buscado pelo discurso do realismo mágico justamente pelo seu potencial de contradição e de poder gerar uma alusão a uma aventura de conto de fadas, quando o que se espera é uma narrativa que deve ser tratada estritamente como parte do dia a dia, mesmo que impregnada de acontecimentos estranhos e de ordem não natural. Por exemplo, se uma personagem tem como rotina o fato de nas suas andanças pela cidade ser atingida por raios de nuvens carregadas, a condução do realismo mágico deve levar as outras personagens a lamentarem o sofrimento pela tormenta, ou fazerem comentários gerais sobre a situação, mas não a sentirem encantamento ou espanto com a pontaria certa da nuvem. Em outras palavras, deve-se manter uma certa seriedade e sobriedade na orientação de uma narrativa do realismo mágico em relação ao elemento fantástico, e dessa forma, tenta-se evitar que a inclusão do termo sobrenatural, folclórico e mitológico caia em questionamento, interferindo diretamente na concepção e condução das suas personagens.

A indiferença das personagens mágico-realista ao sobrenatural causada pela busca de um referente real pode ser interpretada como um artifício que acaba por neutralizar o elemento fantástico. Nesse sentido, o ato de estabelecer paralelos entre a caracterização psicológica de uma personagem ordinária com uma personagem do realismo mágico pode acabar tornando-se um exercício vago, já que uma personagem que esteja incluída em uma narrativa mágico-realista, no final das contas, em nada se difere na maneira de pensar ou de agir de uma personagem não pertencente ao movimento. Pelo contrário, a personagem do realismo mágico tem embutida em si justamente uma busca por esse aspeto corriqueiro e trivial, uma busca pelo verossimilhante, com a diferença que, eventualmente, esta personagem estará inserida em um ambiente fantástico, ou então ela mesma portará alguma característica fantástica. Como já vimos, essa indiferença não significa algum tipo de desvio de conduta psicológica, somente um conformismo com uma realidade em que a personagem esteve sempre inserida. Sendo assim, espera-se que ela tenha medos, felicidades, anseios e temores, assim como uma pessoa normal teria exposta às mais variadas situações do cotidiano. Em muitos casos, o “outro sentido” tem uma relação voltada mais para uma temática exterior à personagem, com fins de contextualização e estabelecimento de uma coerência, como por exemplo em obras latino-americanas que representavam por meio da inserção do elemento mágico o sincretismo artístico-cultural do ambiente subdesenvolvido onde se situavam.

Sendo assim, é possível averiguar que a caracterização de uma personagem mágico-realista não se sujeita a uma relação de origem com a verdade, com orientações projetadas pela contemplação, externa ou interna, indiretamente ou diretamente, atual ou pregressa do que se entende por real. Ela se subordina sim ao cargo que desempenha na organização da obra, de modo a ser admissível concluir que se trata mais de uma questão de diagramação interna do que de uma correspondência com a vida real. Consequentemente, a verossimilhança que advém supostamente da condição de defrontar o mundo do realismo mágico com o universo do verdadeiro, termina atrelada à esquematização do jogo da narrativa, e somente em função dela, vem a ser integralmente verossímil. Dessa forma, a dinâmica estabelecida em um livro ilustrado, a trama desenhada pela palavra e pela imagem, é de fundamental importância para conduzir de maneira coerente a leitura do realismo mágico em suas personagens. Portanto, é possível afirmar, na perspectiva crítica, que uma das questões mais significativas para o estudo da caracterização da personagem do realismo mágico é o que provém do exame do seu arranjo, e não da sua paridade com a realidade.

Por outro lado, podemos nos deparar com personagens como o viajante de *A chegada*, que pode ser lido como uma projeção de Tan na personagem, abrindo precedentes para uma análise mais intimista, uma identificação de questões pessoais em uma caracterização do próprio autor no seu protagonista. Por meio desta vinculação entre autor e personagem, são carregados de significado até os mais pequenos detalhes apresentados pelas ilustrações e pela narrativa, dentre eles o elemento fantástico, construindo uma teia de informações muito mais profunda e densa, sobrepondo diversas camadas de significado. Por exemplo, na utilização de fotografias de imigrantes como inspiração para cenários, na escolha dos materiais utilizados nos desenhos, até mesmo em uma simples forma de um *origami* nas mãos do viajante, que por sua vez, acabam por ir muito além de uma caracterização simples e intuitiva. Aqui, a construção da personagem confunde-se simultaneamente com o arquivo de imagens pessoal do ilustrador, mas também com o arquivo coletivo que empresta à nossa cultura uma base comum de compreensão e empatia. Ou seja, porque reconhecemos as imagens que estão na origem da ilustração – os barcos dos imigrantes, as gares, as representações das partidas – acedemos a ela como parte da nossa memória.

Pela plausibilidade de ser compreendida como uma ocasião única, uma auto-ficção, *A chegada* não pode ser veiculada como regra para demais obras do realismo mágico, mas sim, como uma variedade da utilização dos recursos do fantástico para caracterizar a personagem principal de uma das suas narrativas. De acordo com Cândido

(2007), a relação entre autor e a sua personagem estabelece uma fronteira nas perspectivas da criação, limite encontrado na imaginação de cada autor, que não é plena, e também não é totalmente livre. As personagens nascem infalivelmente de uma dimensão inicial proveniente da imaginação do autor, da sua essência artística e humana, que não somente as delimita, mas como também lhes fornece certas particularidades costumeiras a elas todas. Dessa forma, o autor deve compreender as suas limitações e inventar no interior delas, principalmente ao fazer uma projeção do seu universo pessoal em uma personagem. Ao se autorretratar no viajante, Tan amplia a densidade de conteúdo em cada detalhe do arco narrativo, especialmente os elementos fantásticos, no tocante à construção do imigrante, porém, ao mesmo tempo, limita as possibilidades interpretativas que são endereçadas ao leitor.

Neste ponto, a ilustração entra como síntese imagética de todo um universo cultural com o qual o ilustrador precisa lidar e problematizar para conseguir dar a real dimensão da profundidade de sua obra por meio das personagens. Se uma personagem apresenta algum indício mágico representado pela ilustração, é neste segmento que iremos focalizar nossa atenção e atribuir-lhe algum significado. Utilizando para isso a bagagem cultural de cada um, adquirida ao longo de nossa experiência artística e de vida, é também neste ponto que poderemos verificar a perícia do ilustrador em caracterizar suas personagens. Se não for bem executado, o desenho pode vir a comprometer a transmissão de uma mensagem pretendida, criando dúvidas ou possibilidades especulativas demasiadas.

Assim sendo, processos como os apresentados nos subcapítulos dos conflitos das personagens e dos cenários das personagens, acabam por se tornar exemplos extremamente válidos na caracterização de uma personagem do realismo mágico. Pode-se afirmar que a potência criativa oferecida pela combinação da ilustração e do texto em um livro ilustrado pode muito bem servir os propósitos narrativos do movimento, sendo que, expandindo visualmente a compreensão do universo no qual o ele se situa, e colaborando para fortalecer as suas particularidades e individualidades, na medida que uma personagem reage naturalmente a uma situação de exceção mágica, e que isso de alguma forma é reforçado, ou não refutado pela ilustração, o cerne da questão do realismo mágico, e a sua busca por uma veracidade e verossimilhança, se estabelece de maneira mais robusta e consolidada.

O natural desenvolvimento das personagens mágico-realistas, que na busca pela verossimilhança, apresentam imperfeições e virtudes como qualquer personagem, atravessa, sem ressalvas ou privilégios, todas as intempéries habituais que envolvem a

caracterização de uma personagem comum. Neste sentido, o trabalho aqui apresentado encontra possibilidades em investigações futuras. Reside nestas questões, uma eventual continuação do estudo, abordando questões específicas como a verificação das personagens do realismo mágico em outras mídias visuais, como a pintura, o cinema e a banda desenhada, assim como a perspectiva por uma investigação sobre os cenários relativos ao realismo mágico, como cidades ou vilarejos, e seus desdobramentos e consequências narrativas.

Por fim, a oportunidade da utilização da lente fantástica permite que sejam vislumbradas realidades distorcidas, imagens irrigadas pelo realismo mágico. Nele encontramos projeções de nós mesmos, possibilidades de fuga de uma vida sufocante e opressora, ou simplesmente devaneios artísticos sem propósito. Proporcionando, mesmo que por breves instantes, uma suspensão involuntária da incredulidade, as personagens mágico-realistas criadas pelo ilustrador induzem o leitor a mergulhar em um mundo que, por mais realista e áspero que seja – como em *A chegada* –, é também capaz de nos encantar, mostrando que igualmente é cheio de beleza, cultura e magia.

Referências Bibliográficas.

- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa: Uma introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.
- Barthes, R. (2001). Introdução à análise estrutural das narrativas, In. *A aventura semiológica*. São Paulo: Martins Fontes.
- Bauer, M. & Gaskell, G. (2002) *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Castanha, M. (2008). A linguagem visual no livro sem texto, In. I. Oliveira (Ed.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL.
- Chiampi, I. (2015). *O Realismo Maravilhoso, forma e ideologia no romance Americano*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Fastier, F. S. Y. (2011) A relação texto/imagem., In S. V. d. Linden. *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify.
- Fittipaldi, C. (2008). O que é uma imagem narrativa?, In. I. Oliveira (Ed.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL.
- Freud, S. ([1919] 1972). *O "estranho"*. In *História de uma neurose infantil e outros trabalhos*. (pp.274-314). Rio de Janeiro: Imago.
- Galeano, E. (2010). *As veias abertas da América Latina*. Porto Alegre: L&PM Editores.
- Goldstein, N. (2003). *Figure Drawing: The Structural Anatomy and Expressive Design of the Human Form*. Boston: Pearson.
- Gomes, P. E. S. (2007). A personagem cinematográfica, In. A. Cândido (Ed.). *A personagem de ficção*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Holanda, S. B. (1969). *Visão do Paraíso. Os motivos edênicos no descobrimento e colonização do Brasil*. São Paulo: USP.
- Kress, G.; Leeuwen, T. V. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Londres: Routledge.
- Linden, S. V. d. (2011). *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify.
- Malpas, J. (2000). *Realismo*. São Paulo: Cosac & Naify Edições.
- Marquêa, V. (2007). Sobre "Das Unheimliche", de S. Freud. *Revista Ecos, Edição 5*, (pp.61-63). Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense.
- Márquez, G. G. (2011). *Cem anos de solidão*. Rio de Janeiro: Editora Record.
- Mendelowitz, D. M.; Wakeham, D. A. (1995). *A guide to drawing*. Orlando: Harcourt Brace.

- Menton, S (1994). *Realismo mágico, pintura y literatura, 1918-1981: cuarta Cátedra Internacional de Arte Luis-Ángel Arango*. Santafé de Bogotá: Banco de la Republica.
- Menton, S. (1998). *Historia verdadera del realismo mágico*. Cidade do México: FCE.
- Montes, C. (2011) Una voluntaria suspensión de la incredulidade, In J. Molina (Ed.). *Las Lecciones del Dibujo*. Madrid: Cátedra.
- Moraes, O. (2008). O projeto gráfico do livro infantil e juvenil., In. I. Oliveira (Ed.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL.
- NGV (2017). *Collection Online. Coming South*. Retirado de: <http://www.ngv.vic.gov.au/explore/collection/work/2892/>. [Consultado em 14/05/2017].
- Nikolajeva, M.; Scott, C. (2011). *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo: Cosac Naify.
- Petherbridge, D. (2011). *The Primacy of Drawing*. New Heaven e Londres: Yale University Press.
- Ramos, A. (2010). *Retrato, o Desenho da Presença*. Lisboa: Campo da Comunicação.
- Ribeiro, M. (2008). A relação entre o texto e a imagem., In. I. Oliveira (Ed.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL.
- Sasser, K. (2014). *Magical Realism and Cosmopolitanism*. Nova York: Palgrave Macmillan.
- Schollhammer, K. E. (2007). *Além do Visível, o olhar da literatura*. Rio de Janeiro: 7 Letras.
- Tan, S. (s.d.). *Picture Books, The Arrival, Coments on The Arrival*. Retirado de: <http://www.shauntan.net/books/the-arrival.html>. [Consultado em 14/05/2017].
- Tan, S. (2016). *The Bird King*. Retirado de <http://thebirdking.blogspot.com>. [Consultado em 14/05/2017].
- Tan, S. (2006). *A chegada*. São Paulo: Edições SM.
- The New York Public Library (2017). *Digital Collections, Photographs of Ellis Island (1903-1913)*. Retirado de: https://digitalcollections.nypl.org/search/index?keywords=&filters%5BrootCollection_rootCollectionUUID_s%5D%5B%5D=Photographs%20of%20Ellis%20Island,%201902-1913.%7C%7C2c2da8e0-c6da-012f-0f26-58d385a7bc34#. [Consultado em 14/05/2017].
- Todorov, T. (1981). *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Turner, J. (1996). *The Dictionary of Art*. Volume 20. Nova Iorque: Macmillan Publishers.
- Wood, J. (2010). *A mecânica da ficção*. Lisboa: Quetzal.