

A leitura visual de Viva Jacaré

Uma ilustração cinematográfica de Rui de Oliveira

Marisa de Oliveira Mokarzel

Tendo como objeto de estudo a ilustração do livro infantil que privilegia a narrativa imagética, procurei realizar uma leitura visual, associando à percepção um conhecimento maior das representações do espaço, das expressões artísticas, de todo um universo plástico criado pelo artista. Como, para a dissertação de mestrado, estou fazendo um estudo de caso das ilustrações de Rui de Oliveira, escolhi analisar um livro deste ilustrador.

O presente trabalho é proveniente da disciplina *História das Artes Visuais no século XX-B*, ministrada pelo professor Guilherme Sias Barbosa, que enfatizava a relação pintura/cinema no processo da leitura visual, e como a ilustração utiliza muitas vezes artifícios cinematográficos, resolvi realizar uma leitura sob este ponto de vista. Sendo assim, escolhi *Viva Jacaré*, escrito por Cora Ronái e ilustrado cinematograficamente por Rui de Oliveira. Este livro escolhido contém em si mesmo três linguagens diferenciadas: a literária, a gráfica e a cinematográfica. E foi estudando o campo figurativo em que se interrelacionam estas três linguagens que estruturei a minha leitura visual.

Para um melhor entendimento desta leitura precisei mostrar, de forma breve, a razão pela qual a ilustração vem construindo uma linguagem própria. E devido ela ter se difundido, principalmente no Brasil, na era da imagem digital, que recoloca em discussão a questão da “representação” e da “realidade”, tentei rever estas duas questões no que diz respeito à ilustração e ao cinema.

Realizadas estas observações de nível teórico, penetrei na leitura visual de *Viva Jacaré* interrelacionando as três linguagens e enfatizando os recursos cinematográficos utilizados pelo

ilustrador. Para realizar esta leitura parti dos estudos de Pierre Francastel e através deles, tentei observar como Rui de Oliveira organizou seu campo figurativo, estruturando o pensamento plástico para combinar signos visuais e, conseqüentemente, criar a narrativa imagética.

Ilustração: uma nova proposta de linguagem

A partir do século XVIII, quando a sociedade burguesa estabelece a divisão entre o mundo do adulto e o mundo da criança, nasce a literatura infantil e conseqüentemente as imagens criadas para este tipo de livro. Todavia, é sobretudo no século XIX que começa a se firmar uma geração de ilustradores que, exercendo outras atividades, se dedica à ilustração do livro para crianças.

A França tem seu grande representante em Gustave Doré, que ilustra os contos de Charles Perrault. No entanto, mesmo que a França apresente bons ilustradores, é na Inglaterra vitoriana que se presenciará o surgimento de um grupo de artistas deveras importante para a arte de ilustrar. Alguns deles estarão integrados ao *The Arts Crafts Movement*, liderado por William

Morris, como é o caso de Walter Crane. Este ilustrador vai elaborar propostas estéticas relativas às artes decorativas, que repassará para as suas ilustrações. E os livros de Crane, no século XIX, serão disputados não apenas por crianças, mas também por arquitetos e artistas, servindo de consulta sobre mobiliário, estampania de tecidos e decoração.

A ilustração nasce, praticamente, com a revolução industrial e vai se desenvolvendo junto com os avanços tecnológicos que ajudam a aprimorar os meios de reprodução. Partindo da xilogravura ela vai utilizando as novas formas de impressão, como a litogravura, a serigrafia, até chegar em processos mais sofisticados como da computação gráfica.

Observado o contexto histórico da ilustração seria interessante formular a pergunta: O que é uma ilustração? Várias definições são encontradas. No dicionário do Aurélio, entre outras acepções, está a de que a ilustração é a “imagem ou figura de qualquer natureza com que se orna ou elucida o texto de livros, folhetos e periódicos”¹. Mas, independente de qualquer definição, é importante deixar claro que, atualmente, a ilustração é considerada como uma arte que vai muito além de adornar um texto. Assim como o escritor, o ilustrador é um autor. Na seqüência de imagens, cria uma história. Pode atuar de forma semelhante a do cineasta, quando adapta uma obra literária para o cinema. Sem o recurso do som, organiza os elementos figurativos conforme a especificidade da sua linguagem, interpreta o verbal e o traduz para a visualidade.

Arrisco-me a considerar a ilustração como uma arte. Afinal, os progressos da fotografia e da reprodução mecânica contribuíram para que a obra artística perdesse sua “aura”. Marcel Duchamp virou do avesso o próprio conceito de arte. E este conceito, de certa maneira, já vinha sendo construído desde que Edouard Manet, ao invés de utilizar a perspectiva tradicional, optou pelo fundo planar.

A ilustração convive e faz parte de todo este processo da história da arte. Ela é um objeto de reprodução, e está inserida em uma indústria cultural. Interrelaciona-se com outras linguagens, transita em um espaço multifacetado. Dialoga com o verbal, mas pode utilizar recursos advindos do

cinema, da pintura, do quadrinhos. Pertence a um período em que diferentes manifestações artísticas interagem, se interpenetram. Não há mais a divisão preconceituosa em arte maior e menor, nem a divisão rígida de categorias artísticas. Picasso, Matisse ou Miró, pintam, produzem cartazes, criam cenários.

A legitimação da ilustração enquanto arte, não advém apenas do fato de pertencer à história da arte, mas também por estar integrada ao sistema institucional da arte. Desde o começo do século XX que os originais das ilustrações dos livros infantis começaram a circular pelas galerias de arte. Os trabalhos de Arthur Rackham e Edmund Dulac foram expostos na *London Leicester Galleries* que, em parceria com a *Hodder & Stoughton*, oferecia ao público livros em edições de luxo, assinados pelos ilustradores.

Com o passar do tempo, o número de Mostras de Ilustrações foi aumentando. Há uma tradição dessas exposições em Bolonha, Bratislava e México. No Brasil, elas vêm ocorrendo com certa frequência, principalmente, no eixo Rio e São Paulo. No que se refere às premiações, Japão, Itália e Espanha, instituíram prêmios importantes, consagrando o trabalho do ilustrador. Anualmente, no Brasil, a Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil e a Câmara Brasileira do Livro oferecem prêmios às melhores ilustrações, sendo que esta primeira instituição, também premia o melhor “livro de imagens”, livro que conta história apenas com figuras. A Universidade, por sua vez, começa a se interessar pelo assunto. No Rio de Janeiro, na Escola de Belas Artes-EBA, Rui de Oliveira tem divulgado a arte de ilustrar. Guto Lins, professor do Departamento de Artes da Pontifícia Universidade Católica-PUC/RJ, afirma, em uma reportagem da Revista *VEJA-Rio*, que a partir de 1997 será criado uma pós-graduação *stricto sensu* referente à ilustração.

Legitimado o seu trabalho, o ilustrador vai dedicando-se, cada vez mais, a pesquisar o universo gráfico da ilustração, observando a maneira mais inventiva de contar uma história através da imagem. Como a ilustração, na maioria das vezes, é figurativa, ele busca diferentes modos de representar o mundo “fantástico” do livro infantil. Por ser a representação e a figuração, pontos importantes para o ilustrador construir as

suas imagens, mais adiante estas duas questões serão observadas com mais detalhes. Antes, porém, gostaria de fornecer algumas pequenas informações relativas à contextualização e à ilustração brasileira.

A história da ilustração no Brasil começou tardiamente. Como se sabe, somente com a implantação da Imprensa Régia, no século XIX, é permitido a circulação de livros em território nacional. Neste período, esporadicamente se tem notícia de uma produção literária visando o público infantil. É, no início do século XX, com o processo de urbanização, que aparecem jornalistas, intelectuais e professores produzindo livros para crianças. Eles utilizam temas patrióticos ou relacionados ao folclore. Logo depois vem Monteiro Lobato, cujos livros são ilustrados por Votolino e Belmonte, dois importantes caricaturistas brasileiros. Mas, é apenas após os anos 70, quando a literatura infantil passa a ser produzida em grande escala, que a ilustração começa a se firmar e uma geração de ilustradores dá início a construção de uma linguagem visual, voltada para os códigos plásticos que mais se afinam com esta nova manifestação artística. E é justamente algumas especificidades desta nova proposta de linguagem que verei a seguir.

A questão da representação: na ilustração e no cinema

Construir uma nova linguagem visual em uma época dominada pela imagem é algo complexo. Representa apenas um pequeno campo de um sistema imagético composto tanto por tecnologias avançadas quanto por técnicas mais simples. A história sócio-cultural do homem vem acumulando uma série de informações e oferecendo múltiplos caminhos. Convive-se hoje com as imagens virtuais que compõem, segundo Paul Virilio, a Era da Lógica Paradoxal. Era que traz a imagem digitalizada, criada por cálculos matemáticos de computadores. Chega-se ao tempo da visão sintética e da automação da percepção. Para se compreender os tempos atuais seria interessante observar que Virilio divide a história da imagem em três eras. Para ele:

“A Era da Lógica Formal da imagem é a da pintura, da gravura, da arquitetura, que termina com o século XVIII. A Era da Lógica Dialética é da fotografia, da cinematografia ou, se preferirmos, a do fotograma, durante o século XIX. A Era da Lógica Paradoxal da imagem é aquela que começa com a invenção da videografia, da holografia e da infografia(...)”²

Se a imagem se formava na distância entre a ilusão e o real, entre o imaginário e o real, com a virtualidade ela não representa mais o objeto, é o próprio objeto. Kátia Maciel ao estudar as proposições de Paul Virilio, afirma que “a realidade virtual não é o resultado de um registro passado, não está inscrita em qualquer suporte (...) é a presença do objeto em tempo real tendo como suporte a memória visual”³.

Coordenando a equipe de efeitos visuais da TV Globo, Paulo Badaró, na Revista Veja, comenta que, em breve, todos os cenários usados nas programações poderão ser virtuais. Toni Cid Guimarães, da mesma equipe de Badaró, afirma que “em cinco anos já haverá atores virtuais nas produções televisivas”⁴.

A proliferação dessas imagens digitais traz de volta a discussão antiga relativa à representação. Por exemplo: na divisão, proposta por Paul Virilio, a Era da Lógica Formal está associada à representação da realidade e a Era da Lógica Dialética à representação da atualidade. A Era da Lógica Paradoxal, por sua vez, é considerada a Era da representação na virtualidade, onde “a imagem atinge a alta definição, não apenas como resolução técnica, mas sobretudo como substituição do real”⁵. Mas, como o meu objeto de estudo são as imagens do livro infantil, criadas através de recursos plásticos que usam referenciais cinematográficos, irei me deter apenas nas duas primeiras Eras, pois são nelas que estão inseridas, respectivamente, o desenho e o cinema. Sendo assim, me deterei na questão da representação que diz respeito à realidade e à atualidade.

A fotografia, sem dúvida, contribuiu para que o artista repensasse a condição da própria arte e elaborasse um novo conceito de representação. E com o surgimento dos diversos movimentos artísticos do final do século XIX, a elaboração deste novo conceito fica cada vez mais evidente. Segundo Giulio Carlo Argan:

“O cubismo muda o ‘status’ da obra de arte: o quadro já não é representação, mas realidade em si, que o artista faz e coloca no mundo. A imagem já não é projetada no ecrã neutro do quadro, faz corpo com ele, com a tela, a moldura”²⁶.

Para Giulio Argan, a partir deste momento o espaço real e concreto do quadro começa a relacionar-se com o espaço da existência. A operação artística, então, passa a ter como finalidade, determinar esta possibilidade de relação em que “o quadro deixa de ser representação da realidade e se torna realidade existente”²⁷. Mais adiante, ele considera que, na área da cultura ocidental, a grande desvinculação da arte com os modelos da natureza ocorre na passagem da figuração para o abstracionismo. Esta passagem, em geral, tem sido associada a Kandinsky, quando, em torno de 1910/1911, pinta a sua primeira aquarela abstrata. Contudo, Argan afirma que a grande novidade de Kandinsky não foi ter renunciado à figuração, mas ter substituído a forma pelo signo. E uma das propostas mais interessantes apresentadas por Argan, surge quando diz que “o problema da representação e não-representação não se restringe ao da figuração e não-figuração”²⁸. Pois, no século XX, tanto é possível encontrar casos de uma arte representativa e não-figurativa, como de uma arte figurativa e não-representativa.

No que se refere à primeira questão, Argan exemplifica-a revelando que a pintura de Mondrian por objetivar uma representação rigorosa do espaço, através de deduções lógicas e matemáticas, constrói uma obra representativa, mas não-figurativa. As formas partem da relação das coordenadas verticais e horizontais sobre o plano, encontram-se distribuídas em um espaço concebido pelo artista, resultam, na verdade, “da eliminação sistemática de cada objeto reconhecível”.

Em relação à segunda questão, Giulio Argan utiliza como exemplo a pintura surrealista, por ser essencialmente figurativa, porém não-representativa. Isto porque as suas imagens configuram-se como meras projeções do inconsciente. Outro exemplo que Argan insere neste mesmo contexto, é a pintura de Chagall, que apresenta imagens advindas do mundo fantástico.

Para o estudo da ilustração, a colocação destas duas questões é deveras importante,

principalmente, porque o ilustrador trabalha, na maioria das vezes, com temas “fantásticos”. Para construir as suas imagens, parte, quase sempre, dos tradicionais contos de fadas ou de textos em que a fantasia predomina, onde os bichos falam e acontecimentos mágicos direcionam a narrativa. Por esta razão, talvez, ele construa as suas imagens em um campo plástico que Argan denominou figurativo e não-representativo.

Em relação à narrativa imagética, é bom observar que estas imagens de cunho fantasioso ou mesmo realista, elaboradas pelo ilustrador, são distribuídas, no livro, seqüencialmente. É utilizado um artifício semelhante ao do fotograma, com a diferença que, no cinema, as imagens são dotadas de movimento e na ilustração elas permanecem fixas no papel. As páginas serão movimentadas de acordo com o tempo que o leitor (espectador) estabelecer. E este movimento de páginas não tem a função de dar vida aos personagens, é apenas uma ação natural que determina a continuidade da leitura.

Como a ilustração mantém uma interrelação com o cinema, não somente no aspecto seqüencial, mas, também, na possibilidade de utilizar recursos cinematográficos, seria interessante observar a questão da representação sob o ponto de vista de teóricos que estudaram a questão do cinema. Roland Barthes, em *A Retórica da Imagem*, afirma que qualquer cópia instaura uma consciência do “*estar aqui*”. Mas, a fotografia por ser de outra natureza, instaura a consciência do “*ter estado aqui*”. Ela estabelece, na verdade, uma nova categoria de espaço-tempo: “*local-imediata e temporal-anterior*”. Há uma conjunção ilógica entre o “*aqui*” e o “*antigamente*”. É o cinema, segundo Barthes, “não seria fotografia aninada: nele o ‘ter estado aqui’, desapareceria, substituído por um ‘estar aqui’ do objeto(...)”²⁹.

Christian Metz, retomando estas questões levantadas por Roland Barthes, afirma que o cinema por ser uma arte ficcional e narrativa, com imenso poder projetivo, faz com que o espectador não apreenda um “*ter estado aqui*”, mas um “*estar aqui*” vivo. Metz, esclarece que todas as artes que utilizam técnicas de representação (fotografia, cinema, pintura, desenho, etc.), trabalham com a “*impressão de realidade*”. Todavia, cada arte carrega em si uma maior ou

menor quantidade de indícios do real, e na arte cinematográfica, devido ao movimento, é onde estaria a mais forte “*impressão de realidade*”. Referindo-se a Edgar Morin e valendo-se da análise de A. Michotte Van den Berck, Metz revela que, no cinema:

“O movimento dá aos objetos uma ‘corporalidade’ e uma autonomia que sua efigie imóvel lhes subtrai, destaca-os da superfície plana a que estavam confinados, possibilita-lhes desprender-se melhor de um ‘fundo’, como ‘figuras’; livre do seu suporte, o objeto se ‘substancializa’; o movimento traz o relevo e o relevo traz a vida”¹⁰.

A “*impressão de realidade*”, então, faria com que o filme provocasse a sensação de se estar assistindo a um espetáculo quase real. Desencadearia, no espectador, um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de participação. Para Christian Metz, o segredo do cinema é “injetar na realidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca dantes alcançado”¹¹. Como se viu anteriormente, Paul Virilio considera que o cinema pertence a Era da Lógica Dialética, Era que utiliza a representação da atualidade. Isto é, a imagem torna-se atual. Metz demonstra que o movimento não pode ser reproduzido, mas apenas “reproduzido”, quer dizer, o fotograma toda vez que circula no projetor, atualiza a imagem, a produz novamente, dando-lhe vida através do movimento.

Pierre Francastel apresenta um outro ponto de vista em relação ao movimento/realidade. Ele, considera um grande erro estudar o cinema como se fosse um espetáculo que colocasse o espectador na presença de um duplo da realidade. Lembra que o cinema é feito de imagens, que nada mais são do que objetos fragmentários. Por isso, para Francastel, o que se materializa na tela “não é nem o real nem a imagem que se formou no cérebro do cineasta, nem a imagem que se forma no nosso cérebro, mas um signo, no verdadeiro sentido da palavra”¹². De acordo com suas colocações, o objetivo do cinema seria a sugestão, e não a reprodução do real. As imagens não são arbitrarias, elas acontecem, sucessivamente, dentro de uma lógica, para poderem exprimir alguma coisa.

A simples sucessão de imagens, na retina, segundo Francastel, não basta para criar a ilusão de vida. O movimento não é percebido em estado puro, mas localizado no espaço, pois o espectador é sensível, também, ao que permanece fixo, e não apenas ao que se move. A percepção do movimento vai se processando através da diferenciação de signos que revelam realidades mais complexas. É preciso notar que o limiar da percepção intelectual é diferente do limiar da percepção ótica, que fornece a noção de continuidade. E são justamente estes dois limiares que possibilitam o “reconhecimento do que se altera nas imagens”. Para se perceber o movimento ou se convencer da verossimilhança é preciso que se retenha momentaneamente determinados signos, que servem de referência. Mais uma vez Pierre Francastel afirma “o objetivo do cinema é a sugestão, e não a reprodução do real”¹³.

Continuando a seguir o pensamento de Francastel, é possível constatar que o papel da imaginação não diminui de importância e nem o papel da memória tem maior destaque se as imagens se apresentam sucessivamente. Pois, para ser lido, todo signo exige que o leitor faça um esforço de reconhecimento. E somente a imaginação tem a capacidade de tornar vivo um quadro ou um filme. O que aparece na tela nunca é real, esteja coberta com imagens em movimento ou imagens fixas. De acordo com Pierre Francastel:

“Os objetos filmicos não são nem mais nem menos verdadeiros que os objetos desenhados. Uns e outros são signos, na plena acepção do termo, isto é, organização de linhas, cuja finalidade é uma fragmentação alusiva da superfície. Quer seja através de traços, superfícies, sombras ou cores, que as linhas se encadeiam ou imobilizem, a função de reconhecimento e de representação permanece a mesma”¹⁴.

Observadas todas estas questões relativas à representação e à figuração, posso propor a leitura das soluções gráficas encontradas por Rui de Oliveira. O espaço figurativo de *Viva Jacaré* será estudado tendo por princípio que as figuras formadas na superfície plástica, são signos e por isso mesmo, não são o duplo do real, são imagens criadas pelo artista e decodificadas pelo leitor (espectador).

A leitura visual de *VIVA JACARÉ*

No livro ilustrado por Rui de Oliveira, duas linguagens de diferentes naturezas estão se interrelacionando constantemente. O texto é o ponto de partida do ilustrador, que, se mantendo fiel à história, estabelece um diálogo com a palavra e constrói um campo figurativo gerador da narrativa imagética. Rui ao utilizar um recurso semelhante ao da adaptação cinematográfica de textos literários, ele se apropria do enredo, suprimindo ou acrescentando cenas, conforme as especificidades da linguagem da ilustração.

Segundo Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété, adaptar não significa apenas escolher conteúdos, “mas também trabalhar, modelar, uma narrativa em função das possibilidades ou, ao contrário, das impossibilidades inerentes ao meio”¹⁵. E é isto que Rui de Oliveira realiza, modela a narrativa em função da realidade da ilustração. Como ele é também um autor, cria uma história, através da seqüência de imagens. No caso de *Viva Jacaré*, esta autoria está explicitada na capa do livro, que apresenta o nome de Cora Ronái unido ao de Rui pela conjunção aditiva “e”.

84

Antes de começar a leitura visual gostaria de fazer um pequeno resumo da história. Trata-se de um enredo ecológico que tem como personagem principal um jacaré. A narrativa verbal vai desde o nascimento do animal, passando pela sua morte, provocada pelo tiro de um caçador, até a utilização do seu couro para a fabricação de sapatos.

Tendo como referencial teórico Pierre Francastel farei, num primeiro momento, a leitura geral da narrativa imagética para depois deter-me nos fragmentos. Isto porque a ilustração narra através de imagens seqüenciais e consequentemente a história se forma no espaço interligado por páginas. Mas não se pode perder de vista que cada página tem a sua importância e é rica em significado.

Como, no presente trabalho, será realizado um diálogo constante entre texto e ilustração, é interessante lembrar que, para Francastel, o signo plástico, por natureza, difere do signo verbal. E, no pensamento plástico, não é somente a relação dialética entre real e imaginário que acontece de forma diferente do pensamento verbal, mas, também, a relação do significante e significado. Sendo assim,

não se pode assimilar o signo plástico ao fonema. Pierre Francastel afirma ser impossível ler-se uma obra figurativa num único instante, por isso “é necessário decifrar, e decifrar no tempo qualquer obra figurativa”¹⁶. Tendo utilizado este procedimento para decifração do *Viva Jacaré*, a partir de agora será mostrado o resultado desta proposta.

Em primeiro lugar, vale esclarecer que a ilustração de *Viva Jacaré* é ao mesmo tempo figurativa e representativa. Todas as suas figuras são reconhecíveis no mundo “real”, apenas uma delas acha-se identificada com o mundo “fantástico”. Trata-se do pássaro do início da história, a quem é atribuído uma fala. E outras figuras animais, com o olhar mais humanizado, também, podem estabelecer um jogo dúbio entre realidade e fantasia. Estas observações poderão ser constatadas no decorrer da leitura visual.

Rui de Oliveira estruturou o projeto gráfico de *Viva Jacaré*, dividindo a narrativa imagética em 14 páginas duplas e cinco páginas simples. A história, graficamente, está inserida em três cenários diferenciados, que recebem um tratamento plástico específico, de acordo com o ambiente que representam e a intensidade do drama. Mas, de uma maneira geral, o desenho em relação à forma é simplificado. Sendo realizado sem a preocupação de detalhar cada figura, predomina a linha de contorno.

O primeiro cenário refere-se à floresta, onde desenvolve-se o ciclo de vida do jacaré. A seqüência engloba 11 ilustrações em página dupla e uma vinheta em página simples. Esta seqüência revela-se a mais cinematográfica e apresenta diferentes ritmos. Predomina, na maior parte da seqüência, a cor clara. Na que corresponde à vinheta, a claridade torna-se excessiva para criar um jogo de imagem e texto que induz a um vazio, provocando uma espécie de silêncio; um intervalo. As cenas do caçador matando o jacaré são ágeis e o fundo se altera, transformando-se em escuridão.

O segundo cenário é resolvido com uma única ilustração de página dupla. Trata-se de uma cena urbana que significa a entrada do leitor (espectador) no ambiente da cidade. O tratamento cromático uniformiza as pessoas.

O último cenário é o interior de um apartamento, e é composto por duas ilustrações de página dupla. O ritmo está moldado em uma

curva em que a cena sobe e desce suavemente. O tom da cor utilizada difere dos outros dois cenários.

A seqüência de todas essas imagens, distribuídas em três blocos, dão uma movimentação ao enredo, fazendo com que a narrativa aconteça num espaço estético que torna perfeitamente legível a história. Realizada esta leitura geral, proponho efetuar a análise separada das ilustrações.

Seqüência da floresta

A primeira ilustração (Fig. 1) correspondente à série da floresta refere-se à introdução do leitor (espectador) na história e apresenta dois personagens: um pássaro e uma onça.

O campo gráfico desta ilustração divide o espaço dos dois personagens. A floresta está enquadrada em uma tomada frontal. Uma espécie de "plano geral" que tem como função apresentar o cenário. Apesar da ave ocupar o primeiro plano, o leitor (espectador) tende a seguir uma linha diagonal e fixar o olho na onça.

No que se refere ao texto, este apenas comunica que existe um ovo na beira do rio. Criativamente, Rui coloca voz no bico do pássaro, elegendo-o narrador e com isto produz um efeito de caráter "fantástico". O ilustrador, na verdade, inclui no ambiente dois personagens que não são

citados pelo texto, mas podem perfeitamente estar inseridos na narrativa. A posição das letras reforçam a diagonal imaginária, quebrando a monotonia da horizontalidade. E a perspectiva é construída pela sucessão de planos paralelos. A cor apresenta-se praticamente chapada. Não há nuances de luz.

Outro dado a destacar é a expressão da onça. Em vez de apresentar uma atitude feroz, transmite um ar tímido, quase triste. A postura é de cautela. Os olhos procuram os do leitor tentando comunicar algo que está além da aparente tranqüilidade da floresta, fornece um índice de perigo.

A ilustração seguinte mantém a mesma estrutura plástica, dando continuidade à paisagem. O texto prossegue falando do ovo, criando expectativa no leitor. A imagem reflete o mesmo espírito de suspense, ao revelar o ovo somente na terceira ilustração, quando o texto anuncia que ele começa a se abrir. A passagem do tempo e o movimento é solucionado graficamente, através de uma "panorâmica". É como se a câmera tivesse passado pelas três ilustrações, dando uma visão geral do ambiente.

Continuando a mesma estrutura figurativa destas ilustrações anteriores permanece o clima de tranqüilidade e mistério. Agora, pela primeira vez a escritora vai envolver o leitor diretamente na narrativa, ao dizer: "Mas o mistério, vocês sabem...". O ilustrador, através do olhar da onça, já havia iniciado este processo de envolvimento. O texto, nesta mesma cena, passa a anunciar que

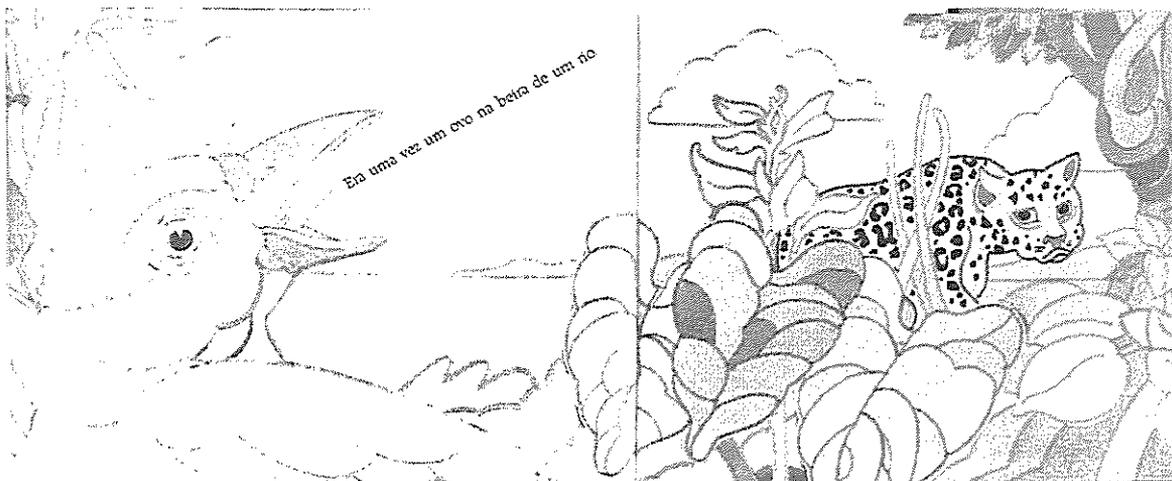


Fig. 1 - Cena inicial

um bichinho acinzentado está saindo da casca do ovo. No caso da imagem, ela cumpre a mesma anunciação e vai além. Uma figura começa a emergir das profundezas do ovo, um olho brota da casca, e sem revelar sua identidade, fixa o leitor induzindo-o ao medo e à indagação. Esta atitude, misteriosa e indagadora, contrasta com a paisagem serena onde um pássaro voa no céu, céu este que ao invés de azul, está sempre amarelo.

A ilustração seguinte é mais complexa, pois estabelece um jogo de tempo e espaço que impulsiona as imagens, dando-lhes um movimento especial. A ilustração interagindo com o verbal e sendo construída por meio de recursos cinematográficos, conduz a narrativa através de um processo que faz com que o leitor (espectador) pense a imagem, e não apenas corra os olhos pelas figuras. A sequência destas cenas, revelada em uma ilustração de página dupla, é aqui mostrada no esboço abaixo (Fig.2).

Observando a figura 2 é possível imaginar uma câmera percorrendo os fragmentos do animal. Nos dois detalhes da parte inferior percebe-se o movimento através da figura do sol que se desloca no sentido direita esquerda. Nos fragmentos da parte superior acontece o mesmo deslocamento da direita para esquerda e a indicação do sentido é fornecido pela nuvem.

Em seu livro "A Significação no Cinema", Christian Metz revela que vários planos parciais e sucessivos determinam uma descrição. E nesta descrição, organizada por Rui de Oliveira, há uma espécie de sequência "em paralelo", pois, como se pode ver, os fragmentos se sobrepõem a outra

imagem, a do rio. O ilustrador mostra alternadamente duas figuras de ordem diferente: o fragmento e a paisagem. E estabelece uma comparação, produzindo ainda uma metonímia, pois os fragmentos se relacionam com o rabo do animal que ocupa a extremidade inferior do lado direito da página.

Este pequeno detalhe, o rabo, tem continuidade na página seguinte. E o suspense mantido pelo texto ao indagar se se trata de uma lagartixa, é seguido pela imagem, que vai revelando o jacaré aos poucos. Agora se está diante do "close-up". Há uma ampliação da imagem no espaço, e como diz Ismail Xavier, este recurso cinematográfico refere-se ao ponto de condensação de um drama "como movimento em direção à intimidade..."¹⁷. E de fato é neste ponto da narrativa que o leitor (espectador) está sendo encaminhado para conhecer a identidade do animal. Mas, o jacaré mostrará a sua cara somente na próxima página.

É interessante notar que antes da cara do jacaré aparecer, o seu corpo já vinha sendo mostrado, página a página. E ao se juntar as 3 ilustrações de página dupla, pode-se obter a figura do jacaré completa (Fig.3), sendo possível imaginar um "zoom" de corpo inteiro.

Continuando a leitura pode-se acompanhar a trajetória do animal e vê-lo, no rio, camuflado entre plantas e águas. Na ilustração que se segue é possível compartilhar da sua alegria, do seu convívio com a natureza. Neste momento a câmera inclina segundo o eixo horizontal e o leitor (espectador), se quiser, pode experimentar a sensação de pular na água, junto com o jacaré. O

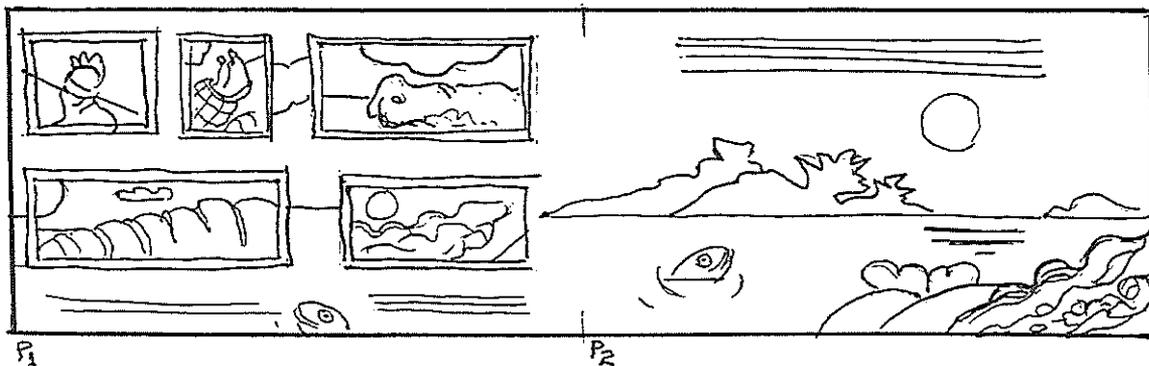


Fig. 2 - O jogo de tempo e espaço

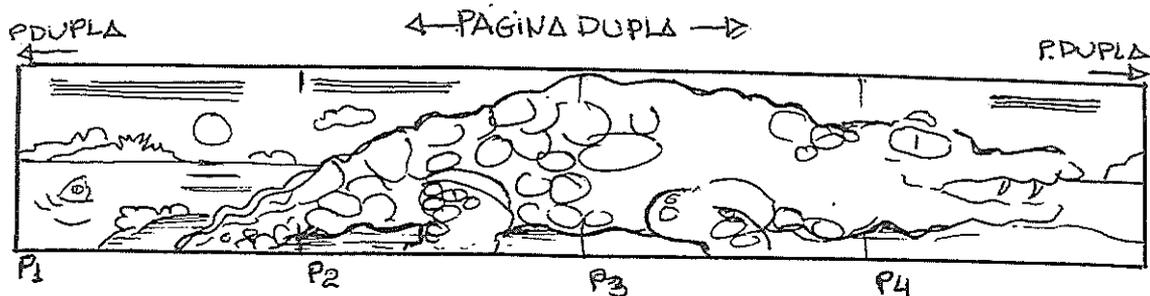


Fig. 3 - A seqüência, formada por 5 ilustrações de página dupla que revela o jacaré por inteiro.

leitor compartilha desta alegria, que é percebida através de uma outra ótica. Há uma série de movimentos, o animal vai, volta, sobe, brinca. Mas, a ação parece ficar congelada, enquadrada em fotos, jogadas na memória de quem vê, de quem faz. O sol, o pássaro, a flor, estão em um campo figurativo diferente, são detalhes colados no fundo branco. E é justamente este fundo branco que se expande até a página seguinte, invade o texto e continua a iluminar a palavra, atingindo a figura solitária da ave amarela.

O excesso de luz, a quase ausência de imagem, a expressão séria e preocupada da ave, e até mesmo a sua posição de perfil, apontando para a direita, sugere que alguma coisa está por acontecer. O contraste brusco entre o branco e o negro encontrado na ilustração seguinte (Fig. 4) dá a dimensão do perigo. Um caçador ameaça o ambiente. O pincel (a câmera) utiliza o recurso do "travelling" e o leitor (espectador) segue o movimento da bala, envolve-se com o seu trajeto pelo texto inclinado (Fig. 5). Através desta inclinação, sabe-se que o alvo está abaixo do plano do caçador.

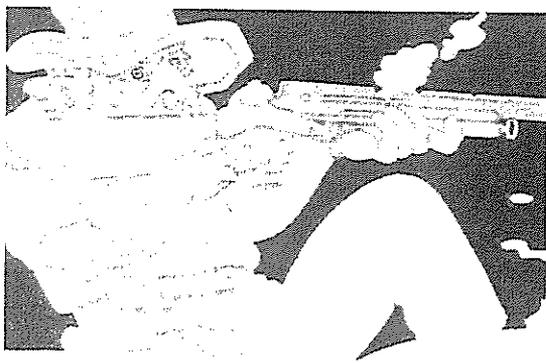


Fig. 4 - O caçador dá início a cena da morte.

O olho do leitor (espectador) ao escorregar na linha que perfura o texto, mergulha na escuridão, para logo depois assustar-se com o espetáculo da morte (Fig. 6).

Toda a seqüência da morte pode ser reconstruída em um esboço (Fig. 7). E esta morte anuncia o fim da história que se passa no cenário da floresta. A angústia provocada pelas cenas do tiro, de certa maneira, transfere-se para a nova seqüência.

Plano - seqüência da cena urbana

87

Em um único plano, com uma única ilustração (Fig. 8), Rui de Oliveira realiza uma ruptura no tempo e no espaço. O leitor (espectador) deixa o frescor, o cheiro da natureza para respirar a visível poluição da cidade. Rostos azuis fitam quem os olha. Talvez como robôs, avancem no limite da página, na tentativa de serem socorridos. Todavia, o homem verde com seu grito inaudível, mas ensurdecedor, impede que

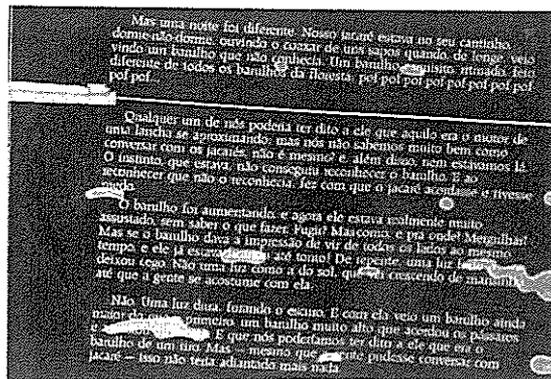


Fig. 5 - A bala atravessando o texto.

essa gente ultrapasse o espaço gráfico (a tela). Resta, então, ao leitor (espectador) virar a página. Ver o que acontece.

A seqüência do interior do apartamento

As páginas que sucedem à cena urbana, são cobertas por palavras que, aprisionadas ao vazio do branco, dão voz à escritora. Esta revela um outro vazio, o da mulher, um tanto fútil, que, na transparência da vitrine, encanta-se com um sapato caríssimo. E, às pressas, mesmo desprezando o verde, os compra. O leitor (espectador) ao seguir adiante conhecerá esta mulher (Fig.9) que, chegando em casa, logo abandonará o sapato.

Em um cenário com excesso de ornamento, que revela a personalidade de quem nele

mora, observa-se, pela primeira vez, um desenho um pouco mais detalhado, apresentando algumas texturas. Neste ambiente estão: mobiliário e objetos que lembram os que eram, usados no começo do século. E é neste cenário, num gesto teatral, que a mulher se desfaz do sapato, lançando-o ao fundo do armário. Na última ilustração (Fig.10) o leitor (espectador) ocupa este mesmo armário, faz companhia ao jacaré, transformado em sapato exportação. O tamanho quase natural do objeto brinca com a realidade. E entre tecidos, couros e texturas, o leitor (espectador) vê a luz que vem do outro ambiente, acompanha, pela porta aberta, a mulher que prepara-se para dormir.

O texto finaliza a história na página seguinte. A palavra constrói o epílogo, entrelaçando verdade e invenção. A narrativa imagética, no entanto, encerra-se, como foi visto, na página anterior, com o olhar do leitor (espectador) inserido na própria história. Com este recurso de envolver

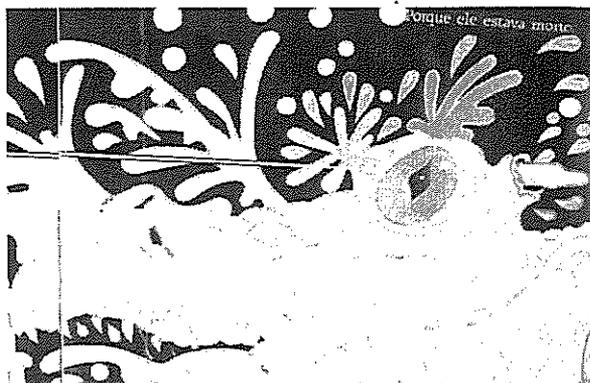


Fig. 6 - O auge do drama: o jacaré é morto.



Fig. 8 - A poluição urbana.

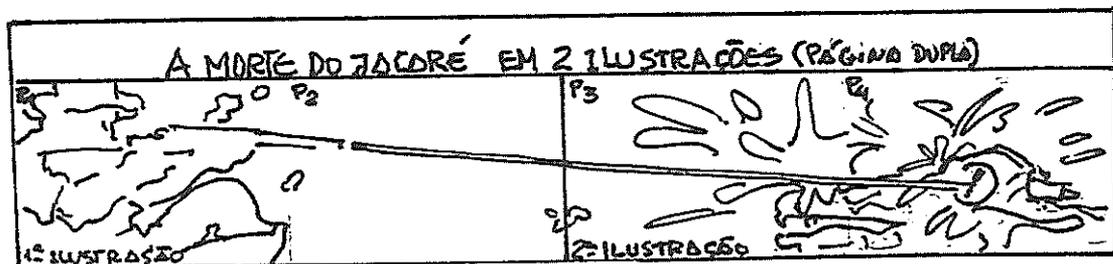


Fig. 7 - A seqüência do tiro.



Fig. 9 - O sapato lançado ao fundo do armário.

o leitor, Rui de Oliveira trabalha visualmente um espaço duplo, que contém o movimento real e imaginário. Movimento este que, de certa forma, perpassou toda a narrativa visual. A última seqüência se diferencia das demais pelo conteúdo e pelo tratamento gráfico, mas conserva a mesma estrutura. E é, justamente o ato de manter a estrutura que faz com que a imagem funcione enquanto narrativa. Rui apenas adapta a forma a um novo conteúdo, resolve, de maneira inteli-

gente, tanto o eixo estético quanto o eixo narrativo, associa o olhar gráfico ao cinematográfico, propõe uma leitura não convencional. Rui organiza o pensamento plástico com acuidade, fazendo com que o leitor (espectador) atue na construção da imagem e, através do olhar, sinta e pense o processo desta construção.

Realizar a leitura visual de *Viva Jacaré* foi um exercício que envolveu múltiplos movimentos, fez com que percorresse o espaço de três linguagens: a literária, a gráfica e a cinematográfica. Com o trabalho de Rui de Oliveira foi possível perceber que estas três linguagens se inter-relacionaram, embora cada uma delas mantivesse a sua especificidade. A seqüência imagética apresentou-se harmoniosa e produziu sentido, tornando legível a história.

Partindo do texto de Cora Ronái, Rui o interpretou graficamente e o distribuiu em um espaço plástico. Sem usar o recurso dos quadrinhos que faz da palavra corpo da imagem, integrou o verbal ao desenho, fazendo com que escritor e ilustrador caminhassem juntos, e, em um percurso inventivo, trocassem informações.

Ao construir uma narrativa imagética inteligente e sensível, Rui contribui para confirmar

89

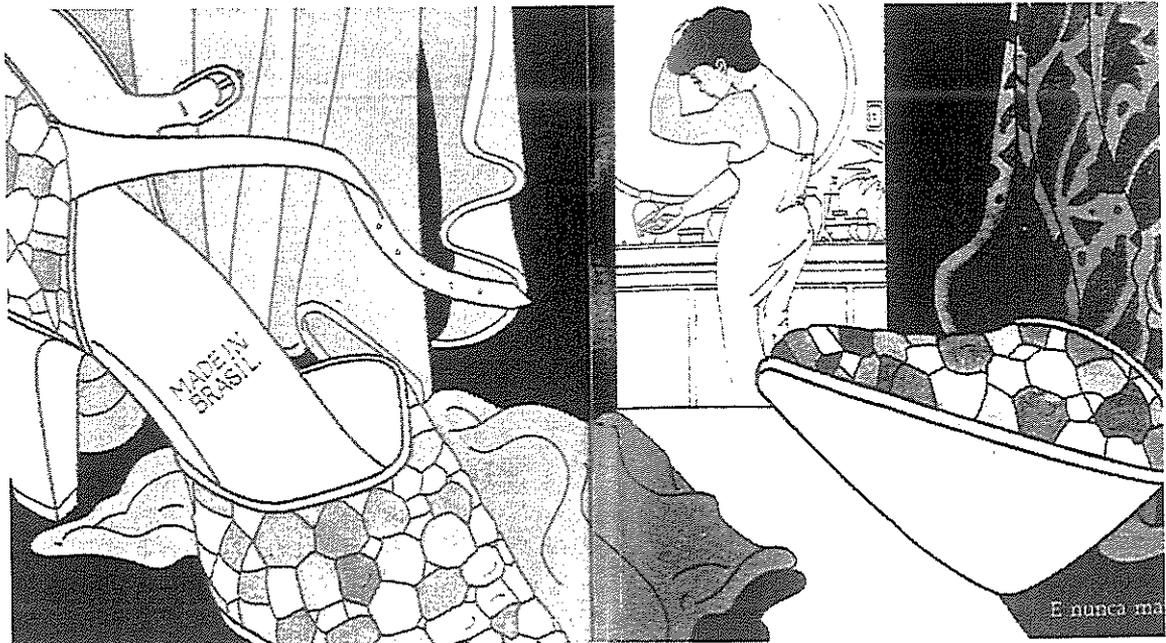


Fig.10 - A visão do leitor de dentro do armário.

que a ilustração, convivendo com outras linguagens, organiza um espaço próprio, firma-se em um universo figurativo que é específico do livro infantil. Personagens imaginários, advindos do texto, criam forma, percorrem um cenário em que os signos plásticos combinam-se, construindo a narrativa imagética. Narrar uma história com imagens significa conduzir o olhar para a descoberta do elemento gráfico. Plano, linha, cor e luz, passam a fornecer informações que vão além da natureza narrativa. Motiva a percepção plástica, constrói um novo saber, amplia o universo do leitor (espectador).

Notas

¹ Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1975, p.732.

² Virílio, Paul. A Imagem Virtual Mental e Instrumental. In: *Imagem Máquina - A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.131.

³ Maciel, Katia. A Última Imagem. In: *Imagem Máquina - A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.254.

⁴ Guimarães, Toni Cid Apud Camacho, Marcelo e Sanches, Neuza, Ilusões Digitais. *Veja*, 10 de julho de 1996, p. 108.

⁵ Maciel, Katia. Op.cit., p.253.

⁶ Argan, Giulio Carlo. *Arte e Crítica de Arte*. Lisboa: Estampa, 1988, p.92.

⁷ Id., p.109.

⁸ Ibid., p.109.

⁹ Barthes, Roland. A Retórica da Imagem. In: *O Óbvio e Obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990, p.37.

¹⁰ Metz, Christian. A Significação no Cinema. São Paulo: Perspectiva, 1977, p.20.

¹¹ Id., p.28.

¹² Francastel, Pierre. *Imagem Visão e Imaginação*. Lisboa: Edições 70, 1987, p.173.

¹³ Id., p. 158-159. Este parágrafo é todo baseado nas idéias deste historiador.

¹⁴ Id, ibid, p. 167.

¹⁵ Vanoye, Francis e Goliot-Lété, Anne. *Ensaio sobre a Análise Filmica*. Campinas, SP: Papirus, p.144.

¹⁶ Francastel, Pierre. *A Realidade Figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1993, p.4.

¹⁷ Xavier, Ismail. Cinema: Revelação e Engano. In: *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988, p.372.

Referências bibliográficas

ARGAN, Giulio Carlos. *Arte e Crítica da Arte*. Lisboa: Estampa, 1988.

AUMONT, Jacques e MICHEL Marie. *L'Analyse des Films*. Paris: Nathan, 1989.

BARTHES, Roland. A Retórica da Imagem. In: *O Óbvio e o Obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BELLOUR, Raymond (org.). *Le Cinema Américain - Analyses des Films*. Paris: Flammarion, 1980.

CAMACHO, Marcelo e SANCHES, Neuza. Ilusões Digitais. *Veja*, 10 de julho de 1996.

CAMARGO, Luís. *Ilustrações do Livro Infantil*. Belo Horizonte: Lê, 1995.

FRANCASTEL, Pierre. *Imagem, Visão e Imaginação*. Lisboa: Edições 70, 1987.

_____. *A Realidade Figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

MACIEL, Katia. A Última Imagem. In: *Imagem Máquina - A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro: Edições 34, 1993.

MAYER, Susan E. *A Treasury of The Great Children's Book Illustrators*. New York: Harry N. Abrams Inc., 1987.

METZ, Christian. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PERRAULT, Charles. *Contos de Perrault*. São Paulo: Itatiaia, 1985.

RÓNAI, Cora e OLIVEIRA, Rui de. *Viva Jacaré*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LETÉ, Anne. *Ensaio sobre a Análise Filmica*. Campinas, SP: Papirus.

VIRILIO, Paul. A Imagem Virtual Mental e Instrumental. In: *Imagem Máquina - A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro: Edições 34, 1993.

XAVIER, Ismail. Cinema: Revelação e Engano. In: *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

Este artigo foi realizado a partir da monografia desenvolvida no 1º semestre de 1996 para a disciplina História das Artes Visuais no Séc. XX - B, do Mestrado em História da Arte EBA/UFRJ, orientada pelo Prof. Guilherme Sias Barbosa