

4. Categorias de Análise

Como fechamento deste estudo e contribuição para uma análise crítica e teórica da narrativa, proponho a elaboração de categorias que possibilitem uma perspectiva analítica do Livro de Imagem. Como ponto de partida para a elaboração das categorias, temos a reflexão anterior, a relação entre as três linguagens – verbal, visual e gestual –, e as características e/ou recursos para o desenvolvimento de narrativas que ontologicamente pertencem a cada uma dessas linguagens especificamente. O que não exclui, nem impossibilita, como explicado anteriormente, observarmos o uso recorrente em linguagens diferentes da originária. Mas o que constatamos é que o surgimento de determinado recurso narrativo está vinculado a uma linguagem específica ou por conta da eficiência com que tal linguagem utiliza-o, ou pelas circunstâncias em que aquela linguagem foi desenvolvida – contexto histórico-social, suporte tecnológico etc.

Dito isso, podemos colocar que a abstração conceitual – como a definição de uma dimensão psicológica, emocional, de um personagem, bem como a atmosfera e a classificação de um estado diferenciado de consciência como o sonho, o delírio, a fantasia – é própria da linguagem verbal. A possibilidade de descrever questões abstratas conceituais verbalmente é mais usual, culturalmente, do que tentar demonstrar isso visualmente ou por gestos.

Por outro lado, questões que envolvem representação de movimento, do deslocamento tempo x espaço, possuem recursos mais imediatos na linguagem gestual. É inegável a eficácia de representar o movimento pela linguagem gestual – pelo corpo – quando comparada às linguagens verbal ou visual. Questões colocadas como improviso e espontaneidade – como vimos no palhaço – também são mais bem observadas numa representação presencial (performance, encenação teatral etc.) do que em objetos como o livro, onde a imagem permanece estática (sendo ele de linguagem puramente verbal, visual ou mista).

E cabe à imagem, como bem nos esclareceu Nikolajeva & Scott, características voltadas à representação espacial/visual – cenários, figurinos, aspectos físicos do personagem, elementos de cena, iluminação. O ato de

“mostrar” encontra na linguagem visual uma eficácia maior na representação do que as propostas de representar um objeto, um cenário, pelo gesto ou mesmo descrever uma cena, um aspecto físico do personagem na linguagem textual.

Como resultado do cruzamento entre estas questões e as três linguagens, temos a tabela a seguir:

	Abstração conceitual	Atmosfera	Estado de consciência	Movimento (relação tempo x espaço)	Improviso e Espontaneidade	Aspectos físicos	Espacialidade
Linguagem Verbal	■	■	■	□	□	□	□
Linguagem Visual	□	□	□	□	□	■	■
Linguagem Gestual	□	□	□	■	■	□	□

Figura 1 – Tabela da relação entre as linguagens e questões próprias à narrativa.

A partir desse cruzamento e levando em consideração que o objeto principal deste estudo só utiliza a linguagem visual, dirigimos o foco de atenção para as questões que estão ou não presentes ontologicamente na linguagem visual, mas que são igualmente importantes para o desenvolvimento da narrativa. Assim, procuraremos fazer uma abordagem que parta da ausência de determinadas características na linguagem visual, para compreender de que maneira essas questões são resolvidas em uma narrativa exclusivamente visual. Ou seja, como o autor/ilustrador tenta suprir a carência de questões próprias à linguagem verbal e gestual quando constrói uma narrativa por imagens no livro. Em seguida, buscaremos compreender porque em alguns casos o autor propõe determinadas ausências também na própria linguagem visual, sendo essa exclusiva do Livro de Imagem.

Os livros analisados

Os livros escolhidos para serem analisados foram organizados pelo autor deste trabalho de maneira não sistemática. Adquiridos livremente, reúnem publicações nacionais e internacionais, incluindo diversos exemplares premiados

tanto no Brasil¹ quanto no exterior. Outra questão presente nessa organização é que a maioria foi publicada na última década. O fato de não apresentarem nenhum critério específico na sua organização e seleção não foi encarado como um problema na pesquisa, visto que as categorias desenvolvidas buscam possibilitar uma análise dos livros de imagem na sua diversidade. Sendo assim não teremos, durante a análise, nenhum juízo de valor sobre os livros analisados, sendo suas imagens apresentadas apenas pelo fato de serem bons exemplos para a categoria em questão. As referências das imagens analisadas serão colocadas na legenda das mesmas, e a bibliografia contendo todos os livros analisados segue anexada a este trabalho. (Anexo I)

Cabe pontuar que alguns dos livros não apresentam a narrativa unicamente por imagens. Apesar disso, optou-se por analisá-los também porque independentemente de fazerem pequeno uso da linguagem verbal, apresentavam excelentes exemplos para ilustrar algumas das categorias.

Os grupos de categorias

Por questões didáticas procuraremos reunir todas essas questões em três grupos e na seguinte ordem: *Relação tempo e espaço na imagem*, *Sugestão de abstração conceitual* e *Ausência na imagem*. Cada grupo ficará assim responsável por reunir questões próprias à ausência respectivamente da linguagem gestual, textual e visual. Essa organização deu-se em função da prioridade dada à análise do movimento – deslocamento tempo x espaço, entendido como característica fundamental no Livro de Imagem para a construção narrativa –, e, em seguida, aspectos próprios para suprir a ausência da linguagem verbal. Por fim, observou-se que curiosamente alguns livros de imagens propunham certa ausência também na linguagem visual, o que de certa forma chamou atenção, e procurou-se perceber quais as questões que envolviam essa omissão.

Nesses três grupos estarão, portanto, presentes as categorias de ausência: o Vácuo do indizível (ausência ou limitação do código, limitação técnica), o Silêncio do que não deve ser dito (expectativa social, censura, polidez) e a Lacuna do não dito (lacuna original, como expressão, subversão ou provocação).

¹ Prêmio da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil – O Melhor para Criança, promovido desde 1975 e que abrange diversas categorias incluindo especificamente a categoria para livros de imagem.

Apesar da enorme contribuição de Linden (2011) e Nikolajeva & Scott (2011) para a compreensão da expressão do tempo e do espaço, esses conjuntos de categorias abordam algumas das questões colocadas em ambas as análises. Mas busca, somando a elas, compreender de que outras maneiras são propostas pelos autores de livros de imagens a relação e representação do tempo e do espaço. Assim questões como “instante capital”, “instante qualquer”, “instante movimento”, “códigos gráficos”, “sucessão simultânea” repercutirão nas categorias propostas sem contudo uma exata similaridade.

4.1 Relação espaço e tempo na imagem

Esse grupo trata da ausência na linguagem visual de questões relacionadas ontologicamente à linguagem gestual. Portanto, procurará abrigar questões principalmente da representação do movimento e consequentemente da relação entre tempo e espaço.

Movimento do Quadro: Deslocamento espacial semelhante com o proposto pela câmera de cinema. A ideia de que a imagem é uma janela que delimita um ponto de vista, e que seu movimento sugere a noção de que ela acompanha o deslocamento do personagem no espaço. Como se o quadro (janela) acompanhasse o percurso dessa trajetória.



Figura 2 – Sugestão de movimento do quadro no livro *A Toalha Vermelha*. Fonte: VILELA, Fernando. *A toalha vermelha*. São Paulo: Brinque-Book, 2007.

Nesse movimento do quadro estarão presentes diferentes questões analisadas anteriormente. A primeira delas é a ideia de moldura e anulação do suporte, analisada por Linden. Também estará embutida a noção da presença (como testemunha da narrativa) e, por conta dela, a de “espetacularização”, ou

como “interpretação mimética ou modalidade indicativa” apontada por Nikolajeva.

Pelo caráter fixo do livro impresso, o movimento só pode ser sugerido/aludido pela sequência de imagens (*limitação técnica*). Nessa sugestão outros elementos estarão intimamente ligados e, portanto, são importantes de se analisar.

Ponto fixo ou Âncora: Como na Física, onde só é possível analisar o movimento e o deslocamento de determinado objeto segundo uma referência, aqui essa referência chamamos de âncora ou ponto fixo. O nome dado ao elemento encontra semelhança com a mímica, pois esta também apresenta um referencial fixo para se perceber o movimento (deslocamento). Apesar de terem essencialmente objetivos parecidos, criamos nomes diferentes para as seguintes situações:

Como ponto fixo caracterizamos determinado elemento que torna-se referencial para perceber na sequência de imagem a sugestão de movimento.



Figura 3 – Exemplo de ponto fixo. A rotatória com a estátua ao centro serve de referência para sugestão de movimento dos carros e do protagonista. Fonte: MERVEILLE, David. *Na garupa do meu tio*. São Paulo: Cosac Naify, 2009. Título original: *Le Jacquot de Monsieur Hulot*.

A Âncora também dá a ideia de referencial para a continuidade narrativa, mas, diferentemente do ponto fixo, pode apresentar alterações ao longo do passar das páginas – alteração no próprio elemento, ou mudança de elemento. É claro que pela proximidade desses dois elementos e pela sutileza em sua diferenciação, pode haver sobreposições em alguns casos.

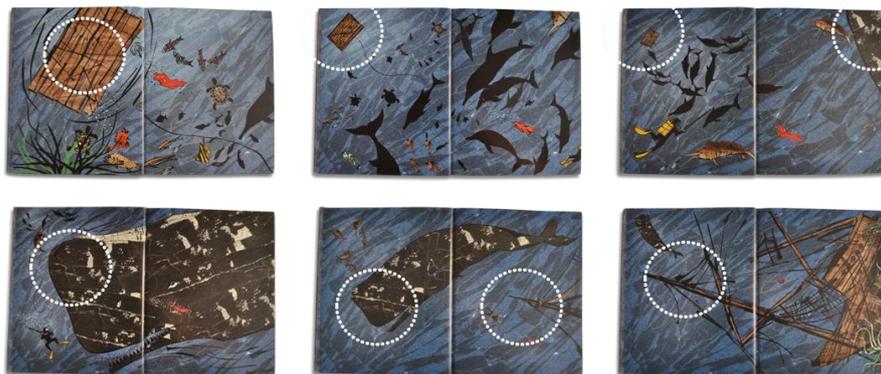


Figura 4 – Exemplo de âncora encontrado na sequência de imagens no fundo do mar. Da primeira imagem no alto a esquerda, até a terceira imagem permanece a imagem da jangada como referência de profundidade e deslocamento. Em seguida a figura da baleia assume a característica de âncora e por fim o barco. Fonte: VILELA, Fernando. *A toalha vermelha*. São Paulo: Brinque-Book, 2007.



Figura 5 – O pequeno barco à esquerda da imagem serve de âncora por fazer referência de deslocamento espaçotemporal da narrativa e que permite o reconhecimento do personagem. Fonte: CÁRCAMO, Gonzalo. *Gelo nos trópicos*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2011.

Ambos estão também associados à ideia de repetição, pois justamente lidam com sua recorrente apresentação na sequência de imagens. A alusão de movimento é feita pela sequência de imagem, ele é percebido pelo encontro de uma referência (elemento repetido) à imagem anterior. A elipse suprimiu a representação direta do movimento que fica aqui apenas como índice.

Quadro fixo: Este é um caso característico que utiliza o próprio quadro (formato da página dupla) como ponto fixo. Assim, funcionando de maneira semelhante ao palco italiano clássico no teatro, que tem o espaço físico fixo e determinado, onde os atores entram e saem da cena² – caixa preta. Portanto, a

² Apesar de algumas produções cenográficas possibilitarem a simulação de pontos de vistas diferentes em cada cena, o mais comum é termos um ponto de vista fixo.

perspectiva do quadro permanece fixa enquanto os personagens se deslocam por esse espaço.



Figura 6 – Exemplo de quadro fixo, em que o enquadramento da cena se mantém apesar do movimento dos personagens. Percebe-se o movimento pelas relações distintas do personagem com o quadro. Fonte: MELLO, Roger. *A flor do lado de lá*. Rio de Janeiro: Salamandra, 1991.

História em Quadrinhos: Também percebemos uma sugestão de movimento pela sequência de imagens delimitadas por molduras internas ao quadro. Assim como fizemos referência a características comuns no Cinema e no Teatro, aqui percebemos uma semelhança com a linguagem das histórias em quadrinhos – conjunto de pequenos quadros com imagens sequenciais. Este é um caso em que procura-se pontuar um determinado movimento, dentro da cena geral que está sendo mostrada pelo quadro da página inteira. Aqui, como em diversas outras categorias, teremos a noção de condensação bastante presente. A ideia de condensação, proposta por Freud e observada pelos diversos autores, está vinculada à noção de duplo sentido, da economia que amplia as potencialidades interpretativas. E nesse caso, um recurso que isola e condensa um movimento que o autor julga merecer destaque.



Figura 7 – Quadro geral dividido em diferentes cenas. Exemplo de sugestão do movimento pela sequência de pequenos quadros menores dentro da página. Fonte: DOUZOU, Oliver. *Esquimó*. São Paulo: Hedra, 2007.

Plano e Contra Plano: A noção de plano e contra plano no cinema, segundo Arlindo Machado (1997), origina-se da sugestão de representar a perseguição. E de maneira geral as possibilidades encontradas na edição e montagem da narrativa no cinema proporcionaram o desenvolvimento de diversos

outros recursos cinematográficos que serão utilizados largamente em outras linguagens e suportes – como é o caso dos livros de imagem. Nessa situação percebe-se tanto a ideia de perseguição quanto, de maneira geral, o deslocamento dos personagens pelo espaço.

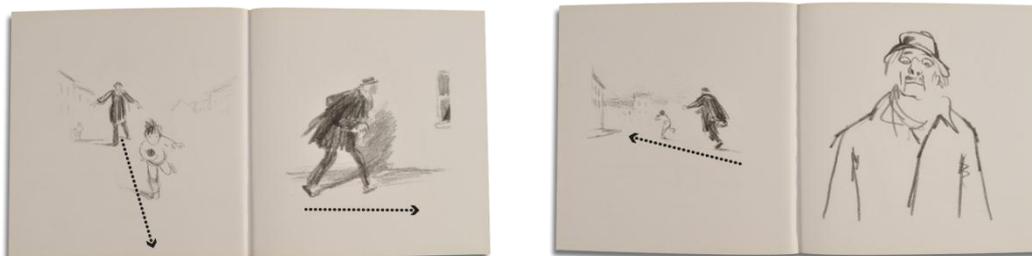


Figura 8 – Exemplo de plano e contraplano para sugerir deslocamento do personagem – referência à perseguição no cinema. Fonte: VINCENT, Gabrielle. *A pequena marionete*. São Paulo: Ed. 34, 2007.

Descontinuidade temporal: Este ponto apresenta a ideia, também comum no cinema, de um deslocamento para um momento específico no tempo – noção conhecida como *analepse*. Como bem nos pontuou Linden (2011), não é um recurso frequentemente encontrado, e diferentemente da *Narrativa Cíclica*, esse recurso não necessariamente aponta para a noção de um movimento contínuo – cíclico ou de repetição –, mas apenas um reorganizar dos fatos que não obedece a uma linearidade.

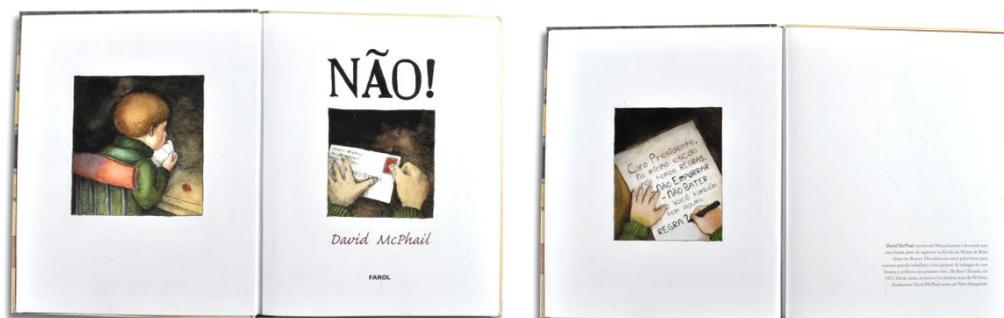


Figura 9 – A carta escrita pelo personagem principal no início da narrativa é reapresentada ao final, em um momento anterior à primeira cena, num exemplo de deslocamento temporal – analepse ou flashback. Fonte: MCPHAIL, David. *Não!*. São Paulo: Farol Literário, 2011. Título original: *No!*.

Gestual: Talvez o elemento que faça mais referência à técnica da mímica, pois propõe na representação do gesto, da posição corporal, a sugestão de movimento. Neste caso, cabe lembrar os estudos de Lecoq (2010) para o desenho do movimento corporal, e as linhas de ação que orientam a posição do corpo na preparação, antecipação ou execução do movimento. Essas linhas de ação foram estudadas também nos desenhos animados, por exemplo, como reforço à representação do movimento. Em ambos os casos é presente a sugestão do movimento pela representação de uma posição não natural do corpo – que implicaria um esforço enorme ou uma impossibilidade de sustentação. Como no exemplo colocado anteriormente, da ilusão proposta pelo mímico Marcel Marceau de estar apoiado em algum objeto. Essa ilusão é feita por um posicionamento do corpo que naturalmente só poderia ser sustentado quando apoiado.

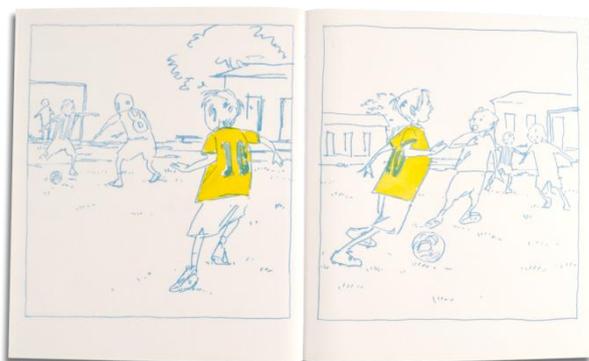


Figura 10 – Exemplo de posições corporais que sugerem desequilíbrio e, conseqüentemente, o movimento, pela impossibilidade de sustentação do corpo nessa posição. Fonte: MORAES, Odilon. *O presente*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.



Figura 11 – O corpo do personagem à esquerda da cena inclina-se em direção ao objetivo (alcançar a fruta) assim como a inclinação do personagem segurando a fruta, que sugere um movimento de fuga. Ambos são exemplos de linhas de ação no corpo. Fonte: CÂRCAMO, Gonzalo. *Gelo nos trópicos*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2011.

Linhas de leitura: As linhas às quais nos referimos no ponto acima, além de se aplicarem ao movimento específico do personagem na ação, também estão associadas à composição geral do quadro. Esse ponto foi abordado com bastante profundidade e exemplos por Rui de Oliveira (2008). As linhas proporcionam um caminho de leitura no qual pode estar presente não só a noção de movimento – inclusive reforçando a linha de ação do corpo do personagem –, mas também a ideia de sequência, de continuidade.



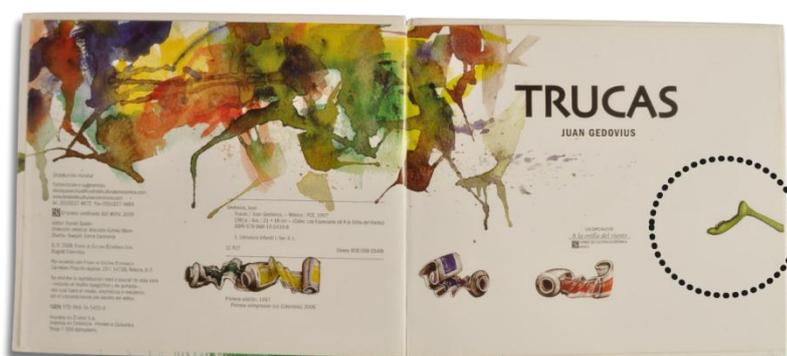
Figura 12 – Linha construída pela composição, para reforçar a trajetória do movimento na ação. Fonte: MELLO, Roger. *A flor do lado de lá*. Rio de Janeiro: Salamandra, 1991

Distorção da forma: A distorção da forma tem relação direta com as duas categorias anteriores. No cinema de animação essa distorção é amplamente utilizada e conhecida como sendo um dos princípios da animação tradicional para reforço da representação de movimento: *Squash and Stretch*. Esse recurso é utilizado tanto na gestualidade do personagem como reforçado pela linha de ação. A esse recurso poderíamos também recuperar a ideia de *exagero corporal* próprio do personagem Palhaço, para gerar o riso. Tanto no que diz respeito a exageros corporais, na sua construção física e psicológica, como exagero dos movimentos apontados por Freud, no gasto exagerado de energia para executar determinada ação.



Figura 13 – Distorção do corpo do personagem, representando a queda e sugerindo, assim, movimento. Fonte: BLAKE, Quentin. *Clown*. EUA: Henry Holt and Company, 1998.

Representação pela parte: Também de maneira similar às categorias anteriores, temos a Representação pela parte, que sugere o movimento por uma representação como índice³. Nesse caso poderíamos visualizar alguns exemplos: um elemento que por não ser apresentado de maneira integral sugere uma movimentação – a omissão de determinada parte é consequência de um movimento específico. Ou a posição de uma parte desse elemento só seria possível através do movimento, também como consequência dele. E novamente podemos recorrer às ideias de Freud com relação a economia e condensação. Mostrar somente uma parte do personagem para aludir movimento nos permite ler essa relação como condensação – economia de energia.



³ Fazendo referência à semiótica e os modos de representação – símbolo, ícone e índice.

Figura 14 – Pedaco do pé do personagem principal. Exemplo de representação pela parte que sugere a saída do personagem pela direita da cena, numa espécie de coxia do teatro. Fonte: GEDOVIOUS, Juan. *Trucas*. México: FCE, 1997.



Figura 15 – Posição do cabelo do personagem, cuja inclinação sugere a movimentação da esquerda para a direita da cena como exemplo de distorção (categoria anterior), e o fogo, que sugere a presença ainda do dragão (apresentado na página anterior). Fonte: GEDOVIOUS, Juan. *Trucas*. México: FCE, 1997.

Representação Corporal da trajetória: Recurso bastante utilizado na mímica, propõe reproduzir no corpo a trajetória de determinado movimento. A ideia, portanto, é de espelhar o movimento de um elemento em outro – numa espécie de *ressonância visual* – com intuito de reforçar sua representação. Um bom exemplo desse tipo de representação é com a movimentação de uma plateia que assiste a um jogo de tênis. O movimento do corpo, e principalmente da cabeça, sugerem o movimento da bola.



Figura 16 – Personagem segue a fruta acompanhando a direção do movimento da mesma, sugerindo com a cabeça e o corpo a trajetória que ela faria. Fonte: CÁRCAMO, Gonzalo. *Gelo nos trópicos*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2011.

Repetição do elemento: A repetição neste caso, diferentemente da ideia de *narrativa cíclica*, é a de reproduzir na mesma cena o elemento (personagem por exemplo) em diferentes posições, que no conjunto sugerem a noção de movimento ou o deslocamento temporal x espacial. Essa categoria difere também da História em Quadrinhos porque não apresenta o recurso dos pequenos quadros que isolam a sequência de movimento. Neste caso, a sequência é apresentada sem nenhum tipo de delimitação formal. Essa categoria foi abordada por Linden de forma esclarecedora. Essa situação, como a autora aborda, trata-se de uma espécie de convenção simbólica comum nos livros ilustrados. E convenções simbólicas também serão encontradas nas duas últimas categorias.



Figura 17 – A repetição do personagem em diferentes posições sugere diferentes momentos de sua movimentação no espaço. Fonte: KING, Stephen Michael. *Folha*. trad. Gilda de Aquino. São Paulo: Brinque-Book, 2008.

Códigos gráficos: O que chamamos de *códigos gráficos* são referências específicas a elementos visuais abstratos, que por convenção representam determinado tipo de movimento ou ação. É o caso, por exemplo, de linhas que demarcam a trajetória ou reforçam o movimento, borrões e “nuvens de fumaça” que sugerem a poeira levantada pelo movimento etc. Aqui podemos trazer uma das categorias apresentadas por Nikolajeva & Scott que trata a respeito da interpretação simbólica, transferida, não mimética.



Figura 18 – Uso de linhas que representam a trajetória do movimento do personagem, como exemplo de códigos gráficos. Fonte: *Idem*.

Narrativa Cíclica: Incluímos aqui os casos em que foi observada a ideia de *repetição* da narrativa, ou ideia de um ciclo de *tempo contínuo*. Classificamos como cíclico ou repetição quando percebemos dentro da narrativa dois trechos bem semelhantes no que diz respeito ao conteúdo da história narrada. O que alarga a sensação de tempo da narrativa ou reforça determinada ação.



Figura 19 – Cena repetida dentro do livro *Um dia, um pássaro...*, como exemplo de narrativa cíclica. Fonte: JUNQUEIRA, Sonia & ABU, Angelo. *Um dia, um pássaro...* São Paulo: Peirópolis, 2009.

Um caso específico é o retorno do conflito principal da narrativa ao final da história, o que possibilita a sensação de ciclo completo da narrativa. Ou, quando apresenta o mesmo conflito, mas com características diferentes da primeira narrativa, traz a ideia de continuidade.



Figura 20 – A cena em que a semente cai na cabeça do personagem principal é repetida ao final da narrativa, mas dessa vez na cabeça do personagem coadjuvante, sugerindo uma continuidade da narrativa. Fonte: KING, Stephen Michael. *Folha*. trad. Gilda de Aquino. São Paulo: Brinque-Book, 2008.

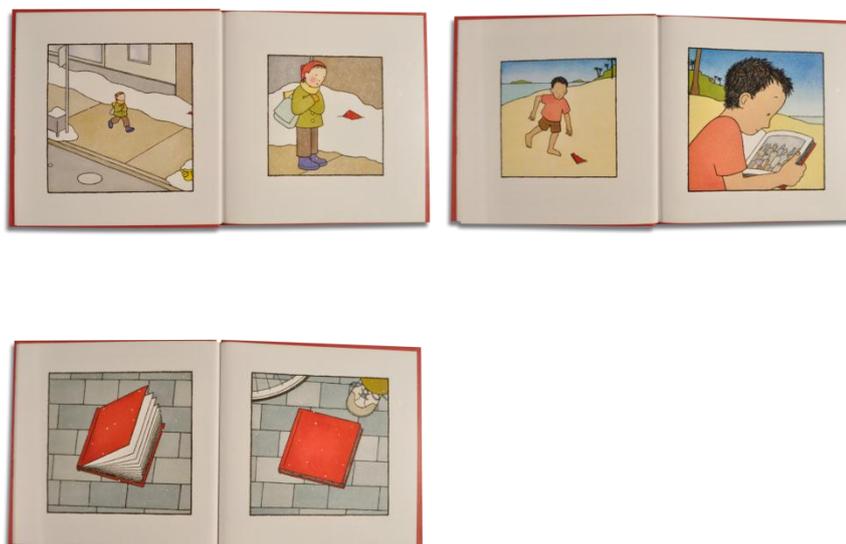


Figura 21 – Outro exemplo de narrativa cíclica. O livro vermelho é perdido e reencontrado repetidamente, por diferentes personagens, sugerindo continuidade. Fonte: LEHMAN, Barbara. *Red book*. EUA: Houghton Mifflin Company, 2004.

Casos extremos que ilustram bem esse último ponto são quando o final da história coincide exatamente com o momento inicial do livro (mesma imagem). Neste caso, podem perceber-se a ideia de um tempo que se repete: analepse (*flashback*) – deslocamento temporal.

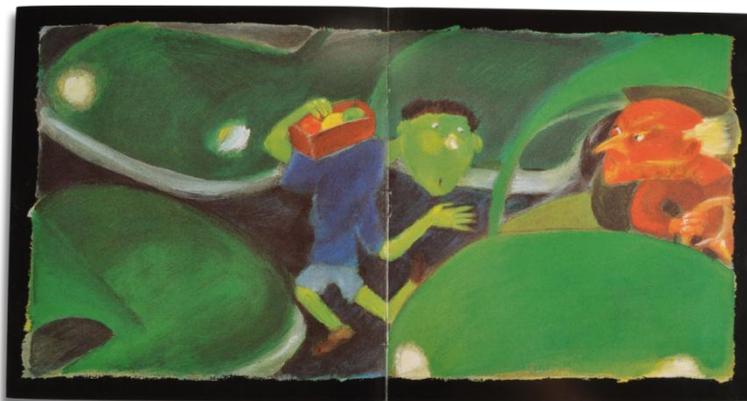


Figura 22 – Caso exemplar em que a primeira cena da narrativa, no livro *Cena de rua*, é exatamente a mesma cena do final do livro. LAGO, Angela. *Cena de rua*. Belo Horizonte: RHJ, 1994.

Nessa categoria podemos ver emergir a noção de repetição, colocada tanto por Freud e Bérqson quando analisam o riso, como por Coelho ao enxergar as diferentes questões que envolvem a noção de repetição na sociedade, principalmente na cultura. Reencontraremos a noção de repetição também em Linden e Nikolajeva & Scott, apesar de abordarem a questão da repetição na análise da relação texto e imagem nos livros ilustrados. De todo modo, veremos que tanto nos livros de imagem como nos livros ilustrados a repetição está bastante presente.

Onomatopeias: Essa categoria foi propositalmente deixada para o encerramento deste grupo, pois inclui elementos textuais e, portanto, estariam fora do recorte estabelecido por esse trabalho. Porém, optou-se por fazer também uma abordagem sobre essa categoria porque as onomatopeias aqui foram consideradas como códigos visuais abstratos – sem vínculo com nenhum significado específico que não a reprodução sonora. E apesar de serem códigos da linguagem textual não trazem consigo significados denotativos – somente reforçam determinados movimentos, pelo som que representam. Apesar de essa questão ter sido analisada

por Linden (2011), aqui pontua-se o uso da onomatopeia como recurso para representação do movimento ou deslocamento espaço x tempo.



Figura 23 – Onomatopeias que sugerem o barulho feito pela manipulação da tesoura cortando os cabelos do personagem. Fonte: *Idem*.

4.2 Sugestão de abstração conceitual

Nesse conjunto analisaremos a ausência da representação que na cultura caberia ontologicamente à linguagem verbal. Assim, encontraremos as questões voltadas à abstração conceitual que inclui também a atmosfera e o estado de consciência.

Isolamento de elemento narrativo: Nessa categoria reúnem-se as situações em que o isolamento de certo elemento gráfico proporciona uma espécie de foco em determinada ação ou situação, bem como o foco em algum conceito abstrato relativo ao personagem – emocional/psicológico. Aqui perceberemos questões discutidas anteriormente no que diz respeito à espetacularização – pela proximidade com o cinema e o teatro e seus recursos, bem como a ideia geral de omissão e redução –, pela ausência de determinada parte do todo da cena.

Esse isolamento pode se caracterizar pela ausência do cenário transmitindo a ideia de foco. Recorte de determinada ação ou situação à qual o autor julgou merecer destaque. Encontraremos similaridade novamente no teatro com a ribalta, ou foco de luz que destaca certo elemento ou momento da cena. Também teremos recursos de câmera e de iluminação no cinema que traz semelhante destaque.



Figura 24 – Exemplo de ausência de representação do cenário sugerindo o isolamento e a solidão da personagem. Fonte: LEE, Suzy. *Espelho*. São Paulo: Cosac Naify, 2009 Título Original: *Mirror*

Outro tipo de isolamento é o inverso do citado acima, onde a ausência é do personagem e o foco está na ambientação e no clima dado à cena. Em muitos casos encontra-se esse recurso na introdução à narrativa.



Figura 25 – Exemplo de não representação de personagens, dando foco ao cenário, para representar uma atmosfera de frieza e isolamento. Fonte: LEHMAN, Barbara. *Red book*. EUA: Houghton Mifflin Company, 2004.

Alteração gráfica: Essa categoria diz respeito a uma situação bastante recorrente nos livros analisados. É comum perceber uma mudança de técnica, ou mudanças na paleta de cor, da iluminação, do estilo e diversas outras alterações de ordem gráfica, que proporcionam um estranhamento visual em um determinado trecho da narrativa. Esse estranhamento tem objetivos, em sua maioria, de procurar transmitir questões conceituais ou abstratas: sugestões de mudança de clima ou atmosfera diferente na cena; representação do estado

psicológico/emocional da personagem, ou alteração no seu estado de consciência – perspectiva onírica, delírios, fantasias etc.



Figura 26 – Exemplo de alteração da técnica e das cores, pelo autor, para sugerir o momento de transformação da realidade em fantasia. Fonte: CRUZ, Nelson. *Leonardo*. São Paulo: Scipione, 2006.



Figura 27 – Alteração gráfica para reforçar a sugestão da emoção do personagem – tristeza em tons de cinza e alegria colorida. Fonte: MELLO, Roger. *A flor do lado de lá*. Rio de Janeiro: Salamandra, 1991.



Figura 28 – Recursos gráficos de alteração da paleta de cor como exemplo para representar o sonho do personagem. Fonte: KING, Stephen Michael. *Folha*. trad. Gilda de Aquino. São Paulo: Brinque-Book, 2008.

Gestual: Já vimos anteriormente a possibilidade de transmitir sugestão de movimento pelo gestual. Além disso, veremos nessa categoria a possibilidade de também sugerir conceitos abstratos. Essa sugestão pode ser feita de diferentes maneiras, dentre elas: *seqüência de imagens* – construção visual da emoção da personagem de maneira gradual e sequencial; *linguagem corporal* – expressões corporais pontuais que sugerem determinada emoção. Sobre isso Lecoq, quando aprofunda o estudo dos *quadros mímicos*, pontua a tentativa de representar

estados emocionais do personagem. (Lecoq, 2010 p. 160) E mais ao final do livro traz alguns desenhos que buscam representar graficamente esses estados emocionais/psicológicos no corpo.



Figura 29 – Desenhos de Jacques Lecoq representando o estado emocional e psicológico dos personagens pela linguagem gestual (linha de ação). Fonte: LECOQ, JACQUES. *O Corpo Poético: Uma pedagogia da criação teatral*. Tradução: Marcelo Gomes. São Paulo: Editora SENAC São Paulo: Edições SESC SP, 2010. Título Original: *Le corps poétique: un enseignement de la création théâtrale*.

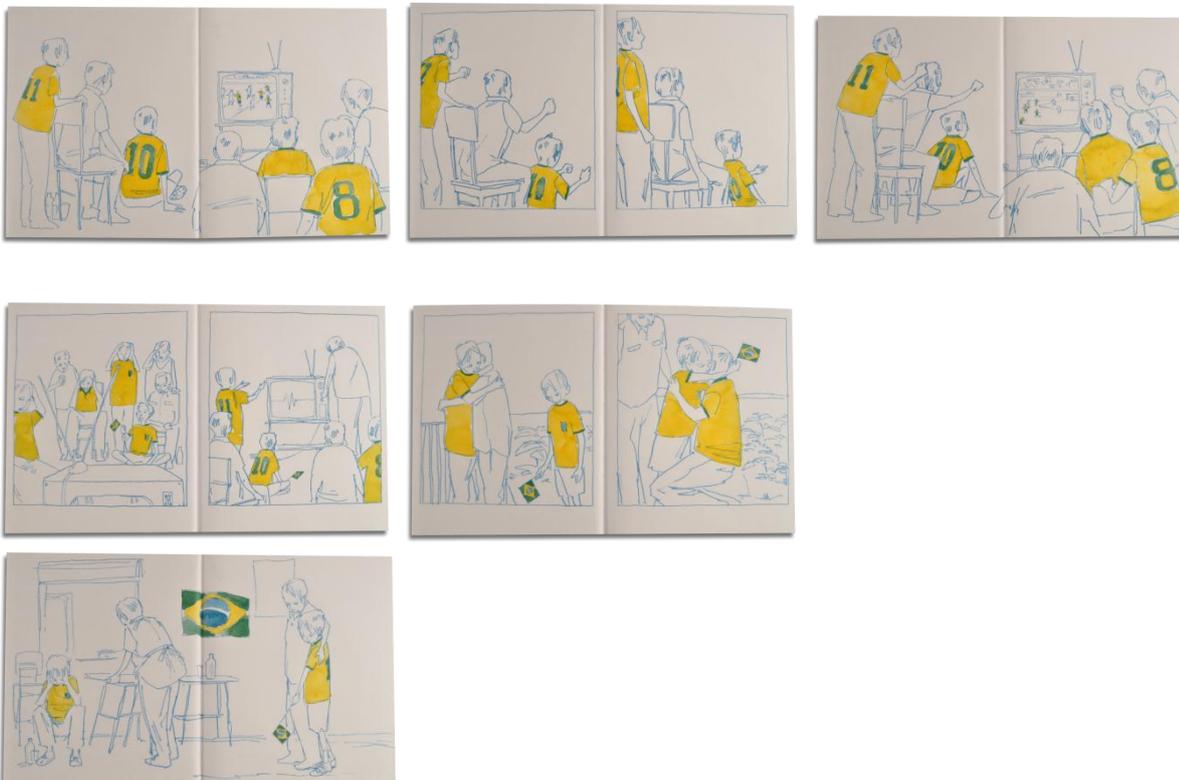


Figura 30 – No exemplo podemos ver as manifestações de apreensão e decepção que acumulam-se sugerindo o resultado do jogo e posteriormente o estado emocional do personagem pela sequência de imagens que representa gestos diferentes. Fonte: MORAES, Odilon. *O presente*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

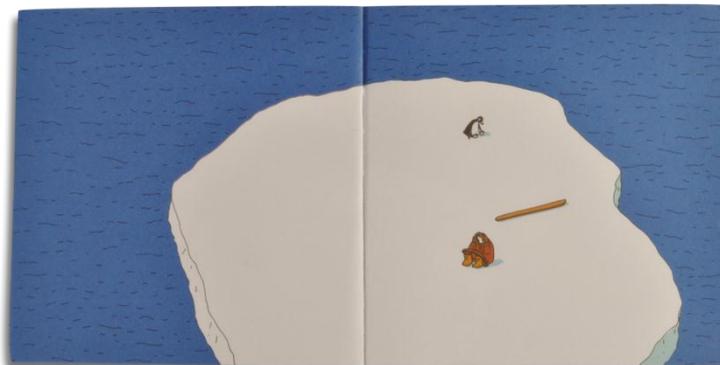


Figura 31 – Representação do estado emocional dos personagens pela linguagem gestual. Fonte: DOUZOU, Oliver. *Esquimó*. São Paulo: Hedra, 2007.

Reforço por semelhança: A maneira como representa os aspectos psicológicos e emocionais do personagem na categoria anterior (através *da sequência de imagens e da linguagem corporal*) podem ser reforçados na semelhança formal (normalmente com a *linha de ação* do personagem) de outro elemento igualmente importante na narrativa. Numa espécie de paralelismo, proporcionado pela repetição ou similaridade da forma geral dos dois elementos. Assim novamente podemos trazer aqui a questão da repetição, principalmente quando colocada por Coelho (2000) na ideia de ressonância e por fim de reforço à ação.



Figura 32 – Semelhança entre gestualidade do personagem e a forma geral da planta reforçando a representação de alteração do humor. Fonte: KING, Stephen Michael. *Folha*. trad. Gilda de Aquino. São Paulo: Brinque-Book, 2008.

Convenções gráficas: Assim como os códigos gráficos no grupo anterior demonstravam o movimento por convenção, essa categoria busca apontar para a utilização de convenções gráficas para a representação de questões abstratas conceituais. Encontraremos dentre os livros analisados elementos como estrelas, corações, traços, nuvens, raios, que procuram de maneira codificada representar questões abstratas como: tontura, dor, amor, raiva, felicidade etc. Apesar de alguns elementos serem próprios da linguagem gestual, são hoje comumente utilizados pela linguagem gráfica como códigos já estabelecidos e, por isso, enquadrados nessa categoria, como: aperto de mão, braços cruzados ou representação de expressões fisionômicas – como o sorriso na figura anterior.



Figura 33 – Exemplo de representação de questões emocionais dos personagens por códigos gráficos convencionais. Fonte: PACHECO, Marcelo. *O menino, o jabuti e o menino*. São Paulo: Panda Books, 2008.

Convenções Internas: As convenções gráficas da categoria anterior supõem um conhecimento prévio ao contato com a narrativa. Essa categoria, no entanto, aponta para convenções produzidas dentro da própria narrativa. Isso significa que em alguns casos determinadas imagens na narrativa são construídas e posteriormente utilizadas como códigos no desenvolvimento da própria narrativa. O que dá a entender que fora da narrativa tais códigos não teriam necessariamente o mesmo significado. E por isso, optou-se por chamar *convenções internas*. A essas convenções estão ligadas as ideias de Barthes – no sentido de absorção dos códigos pela linguagem e também seu fator de repetição. Repetição que traz em si o reconhecimento e, portanto, a possibilidade do funcionamento do código. E somado a ele podemos pontuar tanto Burnier (improvisação codificada), Freud (repetição) e Bérqson (vício), que apontam para a repetição como codificação que proporciona o riso. Bem como Coelho pelo prazer cultural do reconhecimento na repetição.



Figura 34 – Exemplo de referência a um momento da narrativa, pelo uso repetido da imagem, apresentada anteriormente, dos bonecos no cesto de lixo. Exemplo de convenção interna da narrativa. Fonte; BLAKE, Quentin. *Clown*. EUA: Henry Holt and Company, 1998.

Distorção formal: Similar à categoria do conjunto anterior, essa distorção tem o objetivo de sugerir questões abstratas conceituais pelo estranhamento. Poderíamos perceber deformações na ordem da *proporção* – o tamanho de um personagem apresenta-se de maneira desproporcional em relação aos outros, ou ao espaço: como possibilidade de sugestão de força, liderança, imposição e ameaça (grande), ou no contrário (menor) medo, vergonha, por exemplo. Na ordem da *forma* – sugestão de estados psicológicos emocionais pela deformação física: deformação da expressão facial, deformações corporais, inclusive mesclando as características físicas originais da personagem com aspectos monstruosos, animais, grotescos. E *metafórica* – representação total do personagem por um objeto, animal ou outro elemento que sugira que a condição emocional/psicológica do personagem seja parecida com as características do elemento metafórico escolhido para sua representação. A essas deformações podemos lembrar os aspectos grotescos analisados por Bakhtin (1993), que estão intimamente ligados ao personagem palhaço. Bem como a ideia de alusão e

duplo sentido colocadas por Freud (2006), além, é claro, das múltiplas leituras pontuadas pelos diversos autores voltados à Literatura Ilustrada. E por fim, à noção de espetacularização e ao modo de interpretação não mimética, simbólica e transferida, apresentada por Nikolajeva & Scott (2011).

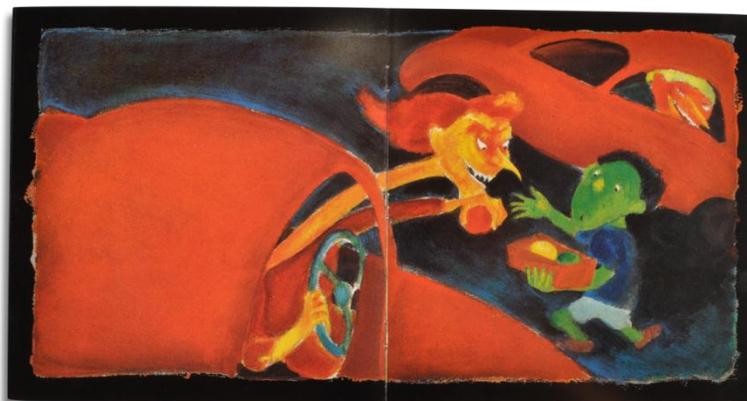


Figura 35 – Distorção formal da personagem para sugerir seu estado emocional. Fonte: LAGO, Angela. *Cena de rua*. Belo Horizonte: RHJ, 1994.



Figura 36 – Representação de personagens como animais, para sugerir estado emocional. Fonte: *Idem*.

4.3 Ausência na Imagem

Neste último grupo, analisaremos a ausência de elementos próprios à linguagem visual. Curiosamente encontraremos também a ausência nos aspectos físicos e de representação espacial – neste trabalho entendidos como próprios à linguagem visual. Alguns deles já pontuamos anteriormente, mas com objetivos de suprir a falta de alguma das outras duas linguagens apontadas. Nesse caso específico temos a ausência da linguagem visual sem, contudo, uma relação direta

com representação de movimento ou questões abstratas. E é por conta dessa singularidade que emergiu a organização desse grupo.

Ausência pelo ponto de vista: Entende-se que nessa categoria alguns elementos da narrativa ficam fora do quadro. Essa omissão é entendida como um *recorte da realidade* – onde nem toda a cena é mostrada, apenas uma parte que interessa à narrativa (por opção ou limitação do quadro), revelada em momento oportuno ou gradualmente. Aqui estão pontuadas questões como omissão e condensação, bem como acabamento e complementaridade. Quando se trata do recorte pela opção do autor, está embutida nessa questão a noção de onisciência do narrador. E nessa omissão e revelação a noção de expectativa e surpresa colocadas por Bérghson.



Figura 37 – Dois exemplos na mesma obra de ausência pelo ponto de vista. No primeiro exemplo, o que aparentemente parecia ser uma pedra, na mudança de perspectiva revelou-se uma baleia. Em seguida, o deslocamento do ponto de vista do quadro revelou diversas flores próximas ao personagem sem que ele desse conta do fato. Fonte: MELLO, Roger. *A flor do lado de lá*. Rio de Janeiro: Salamandra, 1991.

Omissão por recursos do suporte: Esse tipo de omissão/revelação pode ser proporcionado por recursos do suporte livro, que permitem esconder/mostrar determinados elementos – dobras, pop-ups, facas, entre outros.

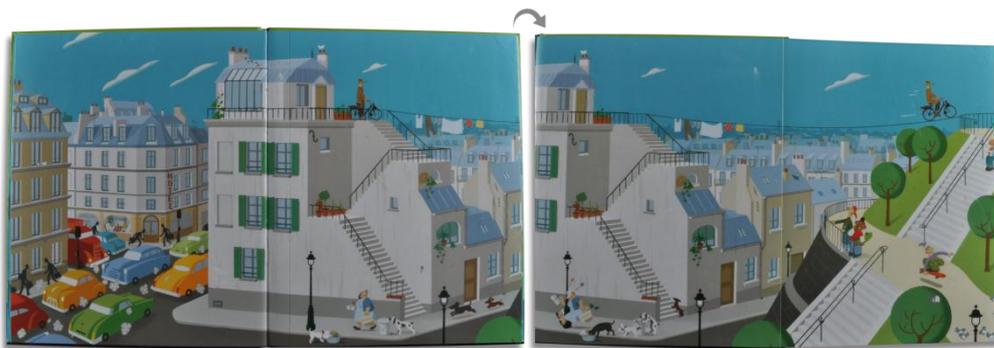


Figura 38 – Dobra na página que esconde/revela determinado espaço dentro da narrativa. Fonte: MERVEILLE, David. *Na garupa do meu tio*. São Paulo: Cosac Naify, 2009. Título original: *Le Jacquot de Monsieur Hulot*.

Tanto a *Omissão por recursos do suporte* como a *Ausência pelo ponto de vista* podem proporcionar surpresa – na revelação de algum elemento ou personagem que estava presente mas não era mostrado pelo quadro, ou na *reelaboração* da significação da cena pela revelação da parte omitida.

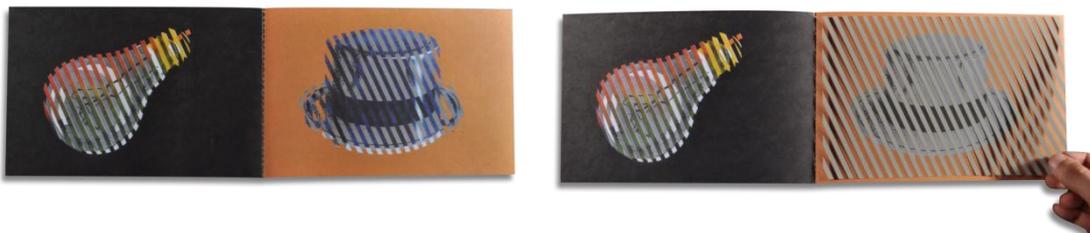


Figura 39 – Neste exemplo o livro é apresentado com imagens compostas pela sobreposição de duas outras imagens. A obra é acompanhada por um acetado com tarjas, que ao colocá-lo sobre a imagem, permite a visualização das imagens separadamente, possibilitando assim seu reconhecimento. Fonte: FOLL, Dobroslav. *Assim ou Assado?*. São Paulo: Cosac Naify, 2011. Título Original: *Co se cemu podobá?*.

Ausência total ou parcial da imagem: A ausência total de elementos na página podem sugerir pausa, interrupções ou silêncio. A ausência total ou parcial (como o exemplo da retirada total do cenário) pode proporcionar a ideia de metalinguagem, por representar a materialidade do suporte (papel) em sua condição original – lacuna original.



Figura 40 – Ausência total do cenário (brancura e rasgo do papel) como proposta de metalinguagem. Fonte: MARCEAU, Marcel & GOLDSTONE, Bruce. *Bip in Book*. EUA: Stewart, Tabori & Chang, 2001.



Figura 41 – Representações de partes amassadas e queimadas da página, reforçando a ausência que remete à materialidade do suporte (papel). Fonte: GEDOVIUS, Juan. *Trucas*. México: FCE, 1997.

Em alguns casos foi importante pontuar a mesma categoria em mais de um grupo, por proporcionar questões específicas relativas àquele conjunto. O que isso demonstra é que um elemento ou recurso específico pode apontar para objetivos diferentes. Pode propor noções e ideias de diversas ordens. Assim, podemos então afirmar que essa organização não exclui a possibilidade de sobreposições entre as categorias analisadas, nem muito menos a conjunção de diferentes categorias no mesmo elemento. O que implica dizer que essa organização deu-se em função de uma proposta de análise que leva em consideração uma delimitação imprecisa das categorias e a possibilidade de outros olhares e outras categorias possíveis.

O que se espera, portanto, com esses três conjuntos é abarcar uma quantidade de categorias que permitam analisar os livros de imagem no seu desafio original de narrar uma história sem o texto escrito. Procurando através da

perspectiva da ausência, buscar representar somente na linguagem visual questões que estariam ligadas ontologicamente às outras duas linguagens – verbal ou gestual. E ainda, para finalizar, buscar, na perspectiva da ausência, analisar a omissão da própria linguagem visual no objeto cuja proposta é narrar somente por imagens.