

Dom Casmurro: das letras ao traço¹

Arthur de Souza FREITAS²
Bárbara Luana de Oliveira BARBALHO³
Felipe Antonio de Melo⁴
Maria Stella Galvão SANTOS⁵
Universidade Potiguar, Natal, RN.

RESUMO

A criação da ilustração partiu da leitura do clássico literário Dom Casmurro, de Machado de Assis. Produzida para a matéria de Computação e Produção Gráfica, a imagem possui traços simples e poucas cores, mas é carregada de interpretações. Com influências da arte vitoriana até a arte pop, a intenção é unir o antigo ao moderno, para assim despertar o interesse dos jovens para a leitura de um clássico da literatura brasileira. Além, é claro, de gerar curiosidade, admiração, provocar e fazer sentir. Afinal, é arte.

PALAVRAS-CHAVE: Dom Casmurro; Ilustração; Arte; Literatura.

1 INTRODUÇÃO

Machado de Assis escreveu Dom Casmurro em 1899. A história se passa em 1857 e é narrada em primeira pessoa pelo seu protagonista Bento Santiago, ou Bentinho, que com 54 anos pretende “atar as duas pontas da vida”, ou seja, escrever na velhice as suas memórias de moço. Logo na infância ele conhece Capitu, seu grande amor e futura esposa – os dois são apaixonados um pelo outro mas se distanciam porque Bentinho segue para o seminário após uma promessa de sua mãe, Dona Glória. No seminário ele conhece Escobar, que se torna o seu melhor amigo e também alvo do grande ciúme que ele tem por Capitu. Os anos passam, Bentinho larga o seminário, vai estudar direito, se casa com Capitu e tem um filho com ela, enquanto Escobar se casa com Sancha e continua muito próximo do casal. Alguns acontecimentos sugerem, ao longo do romance, que Capitu e Escobar têm um

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Charge/caricatura/ilustração (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: arthur.sf@aol.com.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: barbara.barbalho@live.com.

⁴ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: felipeademelo@gmail.com.

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: stellag@uol.com.br.

caso amoroso. Bentinho, então, começa a desconfiar de tudo, até mesmo da paternidade do seu filho, e torna-se um homem obsessivo, agressivo, terminando por distanciar-se de todos, narrando solitariamente sua infeliz história.

O tema central da trama é o mistério da traição de Capitu. O autor não deixa claro para o leitor se houve ou não adultério, e essa dúvida capital para a trama gerou inúmeros estudos, interpretações e hipóteses sobre o livro. A personagem de Capitu também entrou para a história. Enigmática, é descrita como uma mulher de personalidade forte, mas o que mais chama a atenção são os seus olhos. Os olhos mais famosos da literatura brasileira são descritos como “olhos de ressaca” ou “olhos de cigana oblíqua e dissimulada”, descrições tão marcantes que nos remetem diretamente ao clássico Dom Casmurro.

2 OBJETIVO

Segundo os dados da última pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, realizada pela Fundação Pró-Livro e pelo Instituto Ibope de Inteligência em 2011 – referência sobre o comportamento do leitor brasileiro – 50% dos brasileiros foram considerados leitores, ou seja, aqueles que leram pelo menos um livro nos últimos 3 meses. Entre eles, ler aparece em sétimo lugar na preferência de atividades de lazer, ficando atrás de assistir televisão, escutar música, sair com os amigos, assistir filmes, entre outros. Se considerarmos os dados do Pisa (Programa Internacional de Avaliação de Alunos) perceberemos como esse número ainda é baixo: o Brasil está em 55º lugar em relação aos outros países no ranking de leitura.

Pelas pesquisas podemos ver como o país é carente de leitura, especialmente de literatura. É importante ressaltar que os livros clássicos geralmente são recomendados em sala de aula e não são lidos de forma voluntária e, tratando-se de Machado de Assis, dificulta um pouco mais. Os jovens sentem dificuldade na linguagem por ser diferente da que estão acostumados, surgem palavras ainda desconhecidas de seus vocabulários e termos antigos, que acabam quebrando o ritmo da leitura. É preciso um incentivo para que viajem na história e percebam que a temática permanece atual, que Capitu podia ser aquela ali sentada ao lado, e o ciúme de Bentinho é o mesmo sentimento que se sente pelo ser amado em qualquer época, descontado o caráter obsessivo do personagem machadiano.

Após análise das dificuldades, concluiu-se que o objetivo é despertar o interesse do jovem pela leitura, quebrando o conceito inicial que se monta sobre os clássicos da

literatura e apresentando uma nova identidade para essas histórias, com recursos visuais novos e traços que permanecem atuais. Que assim o público encontre relação com o que vê e tenha curiosidade em conhecer mais de Dom Casmurro.

3 JUSTIFICATIVA

“A ilustração é, sobretudo, um estímulo sutil e forte, de ordem emotiva, que tende a desencadear os desejos e interesses, que são as molas da ação, e a estimular a imaginação.” (SANT'ANNA, 2007, p. 180). A expressão da obra de Machado de Assis é feita pela ilustração por este motivo, por ser um meio que chama a atenção e permite uma interpretação singular para cada indivíduo que a observa. Não tem nada esclarecido, nenhum caminho que se deve percorrer, nenhuma regra de como se deve observar ou palavras que representem o que se vê. É subjetivo e lúdico. Torna-se um desafio ainda maior despertar a atenção para um livro com recursos que não sejam as palavras.

Estamos na era da imagem. Na comunicação vemos isso claramente, há preocupação com a arte até no texto escrito; as tipografias são escolhidas com cuidado e o lugar das palavras no *layout* deve ser bem analisado, tudo para ficar mais agradável visualmente. Os jovens estão habituados a um acesso vertiginoso às informações, fazem várias atividades ao mesmo tempo e não têm tempo a perder; quanto mais a informação estiver resumida, tanto melhor. É uma geração bastante preocupada com a estética visual que alimenta as redes sociais, com crescente interesse por fotografia e arte, febrilmente refêns do compartilhamento de imagens, cada vez mais rápido e com maior alcance. Isso significa dirigir-se a um público íntimo da linguagem que apresentamos: a visual.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O processo para a criação da ilustração partiu da leitura do clássico literário Dom Casmurro, de Machado de Assis. Após a leitura do livro foi gerado um *brainstorm* de ideias acerca das principais características do livro, os traços mais marcantes dos personagens e do universo que os circunda. Foi então elaborado um *briefing* contendo tais símbolos projetados pelo livro, entre eles o olhar de Capitu e a divisão de pensamento de Dom Casmurro perante a sua amada.

Procurou-se representar uma versão de Dom Casmurro completamente diferente da qual estamos acostumados a ver. Após alguns vários esboços no *SketchBook Pro*

(Autodesk), foi definido o estilo de desenho e o tipo de traçado. Este traço escolhido remete às artes vitorianas do século XIX, na época que surgiu uma das vertentes mais misteriosas e obscuras: o *steampunk*. De ar gótico, com linhas bem detalhadas e definidas, o *steampunk* usa apenas o preto, sem sombras em cinza ou qualquer outra cor. Mas, para a ilustração funcionar de uma forma mais concreta com o público alvo, foi decidido que algo deveria ser acrescentado.

Após uma breve pesquisa na internet constatou-se que a cultura da tatuagem tem crescido exponencialmente nos últimos anos, em especial o estilo *Old School*, que tem como seu principal difusor um marinheiro norte-americano conhecido como Sailor Jerry. Durante a Segunda Guerra ele espalhou sua arte sobre a pele com traços firmes e espessos, a qual voltou a ser tendência nos últimos dois anos.

Ao juntar as características dos diferentes estilos de desenho – o *steampunk* com o *Old School* – obtivemos algo bem semelhante ao estilo neo-tradicional, algo atual porém com raízes evidentes do passado. Assim como o objetivo de Dom Casmurro de “atar as duas pontas da vida”, a ilustração une as duas pontas da história, utilizando meios modernos para representar uma história clássica.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O homem no centro da ilustração é Dom Casmurro. Seu semblante está caracterizado como o Dom Casmurro narrado no livro, não como Bento Santiago, por isso carrega um ar de homem calado e presunçoso, com pompas de nobreza. O cabelo e o bigode são elementos do homem antigo, e funcionam como uma identificação dessa característica. Há duas cabeças para representar a dualidade da vida de Bentinho, a dúvida e a certeza, o amor e o ciúme, o carinho e a agressividade, a felicidade e a melancolia. O olho na sua cabeça é o olhar de ressaca de Capitu, que não poderia estar em um lugar diferente que não fosse a sua mente. Apesar disso, a ilustração não pretende ser clara e objetiva. Por isso mesmo, intencionalmente foram espalhados traços que só são percebidos após alguma observação, deixando-se o público livre para interpretar à maneira que quiser, formando novos conceitos e criando sua própria imagem da história.

Com a parte teórica resolvida depois dos esboços iniciais, partiu-se para a ilustração em si. Com uma mesa digitalizadora *Wacom Intuos Pro Pen & Touch PTH451* e o programa para design gráfico *Adobe Illustrator*, o desenho começou a tomar forma utilizando as ferramentas de pincel e de caneta, primeiro com o contorno do rosto (Figura 1), depois cabelo, orelhas, nariz, bigode e boca (Figura 2) e, por último, o olho (figura 3), que talvez seja o elemento visual mais marcante. O processo todo de desenho durou cerca de doze dias, sendo cinco deles unicamente para o olho.

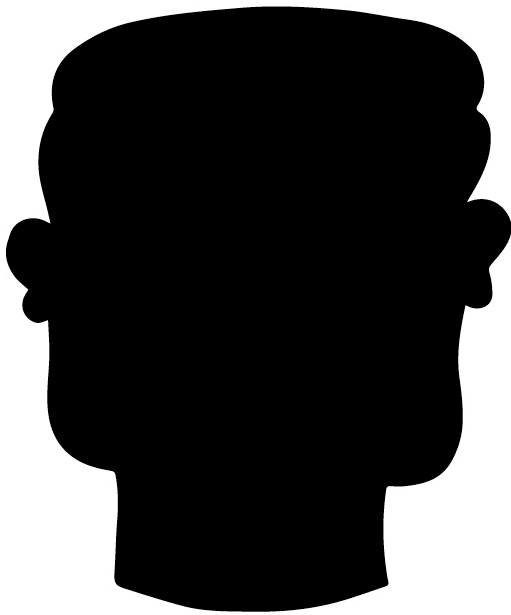


Figura 1



Figura 2



Figura 3

A última parte a ser feita foi a faixa (Figura 4) – amplamente comum em tatuagens desde sua popularização – que acompanha a silhueta do pescoço e dá uma ideia de perspectiva. A fonte utilizada foi a Hello Sailor Regular que, assim como grande parte da ilustração, faz referência explícita às tatuagens. É uma tipografia popularmente utilizada por tatuadores de todo o mundo especializados no estilo *old school*, tornando-se o maior ícone do trabalho de Sailor Jerry. (Figura 5)



Figura 4

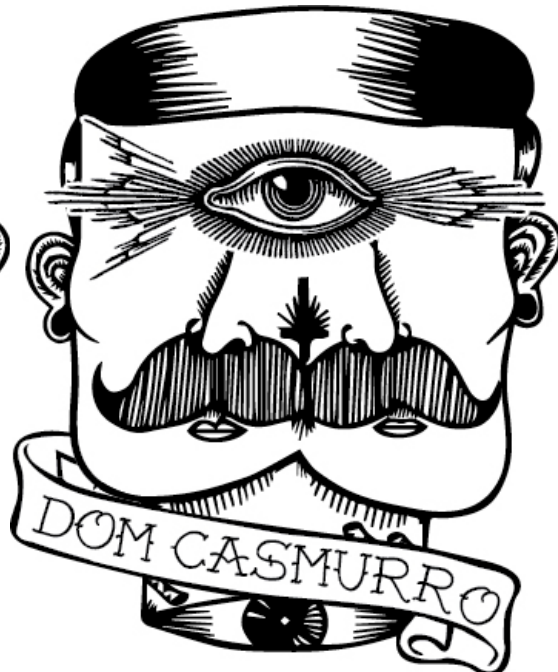


Figura 5

Com o desenho pronto, decidimos aplicar a máxima “Menos é mais” (PUENTE, 2008, p. 49), conceito desenvolvido e amplamente utilizado pelo arquiteto holandês Mies Van Der Rohe, pai do Minimalismo. Para finalizar, foi utilizado o preto como cor de fundo (Figura 6), deixando a ilustração mais limpa, simples e agradável ao olhar do público, seguindo o pensamento de Sailor Jerry: “Simplicidade arrojada é a chave para um bom *design*.” (COLLINS, 1994, p. 61) (tradução nossa).



Figura 6

6 CONSIDERAÇÕES

Após a imersão no universo Machadoiano compreende-se sua genialidade e explica-se o porquê das suas histórias serem verdadeiros clássicos. Apenas um homem à frente do seu tempo conseguiria criar uma história atemporal assim, que continua fascinando até hoje. “Dom Casmurro: das letras aos traços” passeia pelo universo de Machado de Assis apresentando o clássico de forma inovadora para a geração mais jovem, visto que estes estão distantes dos livros e sem interesse para com o passado. A ilustração não assume o papel de substituir as palavras, mas torna-as mais acessíveis e atraentes ao público em questão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PUENTE, Moisés. *Conversations with Mies van der Rohe*. New York: Princeton Architectural Press, 2008. 96 p.

COLLINS, Jerry. **Sailor Jerry Collins**: American Tattoo Master. San Francisco: Hardy Marks Pubns, 1994. 166 p.

SANT'ANNA, Armando. **Propaganda**: teoria, técnica e prática. São Paulo: Thomson Learning, 2007. 7ª ed. 180 p.

ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2008. 292p.

Retratos da leitura brasileira. **Fundação Pró-Livro**, São Paulo, 3 ed., 2011. Disponível em <http://www.prolivro.org.br/ipl/publier4.0/dados/anexos/2834_10.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2014.