

**Ministério da Cultura
Fundação Biblioteca Nacional
Núcleo de Pesquisa**

Helena de Barros

**AO ENCONTRO DA COR: OS PRIMEIROS IMPRESSOS COLORIDOS
BRASILEIROS DE CARÁTER LÚDICO (1880-1945)**

Rio de Janeiro, outubro de 2019

1. RESUMO

Esta pesquisa investiga a transição das técnicas de impressão colorida entre a interpretação manual e a fotomecânica e sua aplicação na produção comercial brasileira. O recorte, de caráter lúdico, remonta o repertório de imagens, hábitos e costumes nacionais relacionados à diversão e ao entretenimento, mediados por impressos coloridos no final do século XIX e início do XX. A amostragem se baseia nas estampas da iniciante produção literária infanto-juvenil brasileira, além de brinquedos e jogos, como teatrinhos de montar, jogos de tabuleiro e figurinhas do Jogo do Bicho. Através da análise microscópica desses impressos, são identificadas técnicas gráficas e paletas de tintas de impressão, revelando os diferentes processos, a evolução e a excelência técnica da cromolitografia em circulação no Brasil neste período.

Palavra-chaves: Cor, Impressão Colorida, ilustração, jogo, brinquedo, impressos efêmeros, Memória Gráfica Brasileira.

2. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa trata da transição dos processos de interpretação da cor numa técnica de impressão histórica, a cromolitografia, e sua aplicação na produção comercial brasileira. A amostragem se baseia nas estampas de caráter lúdico relacionadas ao entretenimento e ao divertimento produzidas no Brasil: as ilustrações coloridas das primeiras publicações nacionais ilustradas destinadas ao público infanto-juvenil, as estampas do jogo do bicho e os primeiros jogos e brinquedos impressos em cor, localizados nos setores de obras gerais, iconografia e obras raras da Fundação Biblioteca Nacional.

Nos dias de hoje, em que estamos acostumados a perceber com naturalidade a grande oferta de imagens multicoloridas, é difícil ter a dimensão do impacto e transformação que a introdução da cor impressa gerou na sociedade. A circulação de imagens coloridas potencializou a comunicação de conteúdos nas ciências, nas artes, na moda e em aplicações comerciais, que até então estavam restritos à imagens em preto e branco ou coloridas à mão.

Responsável pela popularização de imagens coloridas ao longo do séc. XIX, a cromolitografia foi uma técnica que alterou significativamente os padrões culturais, a circulação da informação e o consumo da época¹ – no mundo e também no Brasil. Precedeu o desenvolvimento da quadricromia em litografia offset por processamento fotomecânico em meados do século XX, mais prático e econômico, ainda em uso na atualidade. Porém, o estudo com dispositivos de ampliação dos impressos cromolitográficos indica resultados cromáticos de alta qualidade, mais vívidos e detalhados do que a tecnologia convencional atual permite reproduzir².

Primeiro processo colorido de impressão industrial, a cromolitografia se caracterizava principalmente pela concepção e conjugação de múltiplas matrizes de litografia num complexo processo empírico de separação manual da cor, desenvolvido por um profissional específico: o cromista. A litografia é um processo de impressão plano inventado no final do século XVIII, e se baseia essencialmente no uso de tinta de base gordurosa, que adere às áreas desenhadas na matriz, contida pela ação da umidade nas áreas não desenhadas, ou seja, a repulsão entre água e óleo. Como cada matriz para cada cor implicava em laboriosa gravação, a impressão procurava se valer de poucas matrizes de cor, que através da engenhosa combinação ou superposição de grafismos, pontilhados e chapadas, simulavam outros matizes por mistura ótica. Quanto mais cores, mais complicada, complexa, cara e metódica precisava ser a composição. Apesar disso, a cromolitografia do final do século XIX e início do século XX não poupou esforços na qualidade de reprodução, chegando a combinar até mais de vinte matrizes de cor numa única imagem.

No início do século XIX, editores tinham introduzido recentemente o gênero de literatura infantil e jogos de tabuleiro foram o próximo passo natural, influenciados diretamente pela evolução das tecnologias de impressão. Os avanços na fabricação promovidos pela

¹ MEGGS, 2012.

² BARROS, 2008.

cromolitografia ajudaram artistas e impressores a criar jogos e brinquedos impressos que eram mais atraentes, duráveis e relativamente acessíveis para a classe média em expansão, implementando novas mídias de massa.³

A localização, identificação e descrição técnica dos primeiros impressos coloridos de caráter lúdico brasileiros, visa consolidar os dados técnicos desses impressos e, deste modo, auxiliar pesquisas de diversas áreas (design, artes, letras, história, pedagogia, etc.) a conhecer e valorizar a qualidade técnica dos impressos históricos com que trabalham ou que podem vir a trabalhar.

3. OBJETIVOS

O principal objetivo desta pesquisa é entender como se processou em território nacional a transição entre as técnicas de interpretação manual praticada na cromolitografia comercial para o processo fotomecânico da matriz (praticado na atualidade), seu contexto de uso e caracterização.

O trabalho se situa no campo da Cultura Material, desenvolvendo áreas de interesse e métodos de abordagem que vêm se consolidando na Pesquisa Histórica do Design, tendo como objeto de estudo de impressos coloridos do final século XIX e início do século XX. O principal eixo da pesquisa é o foco na organização tecnológica e projetiva do design. Trata-se de uma abordagem essencialmente técnica, baseada na identificação, avaliação e análise de fontes primárias – impressos cromolitográficos aqui representados por um conjunto de estampas selecionadas por seu caráter lúdico dentro de um recorte temporal. Objetiva reconhecer, reunir, registrar, informar e descrever tecnicamente esses impressos históricos, localizados no acervo da FBN, colaborando assim com a Memória Gráfica Brasileira, seja no resgate e visibilidade desta produção como na constituição de um senso de identidade local.

Sabe-se que a tecnologia da indústria gráfica no Brasil foi inicialmente importada do estrangeiro, não só em termos de maquinário, mas também de mão de obra. Faz parte do senso comum a ideia de que a qualidade não costumava ser a tônica histórica da produção industrial nacional, antes do estabelecimento formal do design no país. Nesse sentido, se buscará qualificar o objeto de pesquisa, empregando dispositivos específicos de leitura do acervo, isto é, métodos de identificação e caracterização. A análise técnico-conceitual se origina na questão da cor e em técnicas de representação tonal e se abre em comentários sobre a antropologia do consumo, determinando escolhas de ordem iconográfica sobre elementos e símbolos ligados à cultura popular brasileira, seus hábitos e costumes de entretenimento. Sendo que as últimas observações, decorrem sempre de uma primeira caracterização de ordem técnica, principal foco da pesquisa.

4. METODOLOGIA

O desenvolvimento do trabalho se fundamenta numa pesquisa técnica orientada pela observação e análise de fontes primárias, isto é, os impressos originais, baseando-se em sua microestrutura gráfica. Para um exame mais específico em relação ao uso das cores e identificação das técnicas de impressão, é necessário o contato direto com os impressos de primeira geração, ou seja, não se pode fazer tal avaliação a partir de reimpressões fac-similares ou de digitalizações. As obras originais, executadas nas técnicas de impressão próprias da época, precisam ser observadas presencialmente, a olho nu e com lupas microscópicas. Este método alinha-se com as propostas metodológicas de identificação de técnicas de impressão pelo registro ampliado de imagem, como as apresentados por Gascoigne (2004), Benson (2008) e Jürgens (2009).

Para a avaliação, seleção, registro e análise dos impressos constituintes do corpus de estudo foi aplicado um método específico desenvolvido anteriormente por esta pesquisadora (Barros, 2018), onde se propõe um modelo sistemático de investigação e apresentação das amostras.

O método consiste inicialmente em selecionar o material de amostragem, a olho nu, a partir das características visuais e táteis de cada impresso. Numa segunda etapa, é identificada a microestrutura de construção da estampa, feita com base na coleta de dados teóricos, auxiliada pelo uso de dispositivos óticos de ampliação. A terceira etapa visa a confirmação da técnica de

³ LIMAN, 2017.

impressão, auxiliada por um dispositivo de ampliação de maior capacidade. Este método é decorrente do treinamento da percepção visual e tátil para as características gráficas de diferentes sistemas de impressão em relação à sua definição de detalhes, textura e amplitude cromática, pela experiência prática desenvolvida pela pesquisadora nos últimos 20 anos de pesquisa com impressos históricos. Para a segunda etapa são utilizados conta-fios com fator de ampliação de 10x e 30x e microscópio de mão com fator de ampliação de 25x. Para a terceira etapa é necessário microscópio de mão com fator de ampliação de 50x, já que em alguns casos, a técnica só pode ser reconhecida pelas características de deposição da tinta no papel.

Para o registro da microestrutura observada no acervo, se lançou mão de uma pequena lupa microscópica com adaptador para câmera de 8 megapixel de telefone celular (Fig. 1). Este tipo de registro é aqui denominado de RFM (Registro Fotográfico Microscópico). Tal dispositivo captura uma área circular de diâmetro correspondente a 0.5cm do original, possibilitando a ampliação com até 30cm com 72ppi, ou seja, 60X. Porém, foi adotado um fator de ampliação intermediário que permite a localização contextual da área de captura e ao mesmo tempo é suficiente para contemplar as questões técnicas abordadas, apresentando-se na escala 7:1 (Fig. 1a).



Fig. 1 Dispositivos de análise e registro microscópico das fontes primarias da metodologia proposta por Barros, 2018, evidenciando as técnicas gráficas empregadas.

O uso deste dispositivo, permite que as amostras apresentadas ilustrem parcialmente o que foi observado com microscópio portátil no acervo. Quando utilizado sem luz artificial, este processo não expõe o original a nenhum procedimento de risco, o que torna o registro viável de forma prática e ágil.

Além do registro fotográfico microscópico, foi elaborada uma estimativa das cores de seleção feita a partir da observação com microscópio de 25X, focalizando áreas distintas do impresso original. A identificação de cor é designada através da Escala de referência cromática também proposta por Barros (2018), especialmente para esta finalidade, baseada na nomenclatura de cor designada pelo Sistema de Cor de Munsell, adotando a Linguagem de Cor Universal de nível 3 da NBS ISCC, (KELLY & JUDD, 1939) mapeada num sistema cromático lógico e descritivo que compreende 268 cores nomeadas e numeradas (Fig. 2).



Fig. 2 Escala de referencia cromática para identificação das cores de seleção dos impresso.

A designação de cor foi efetuada por comparação visual (Fig. 3) entre a observação microscópica (a) ou com lupas (c) dos impressos e a escala de referencia cromática (b), buscando os mínimos vestígios fora de registro que evidenciem a presença das tintas operantes. O conhecimento de teoria da cor foi utilizado para identificar o produto da sobreposições de tintas, decompondo seus componentes (d).

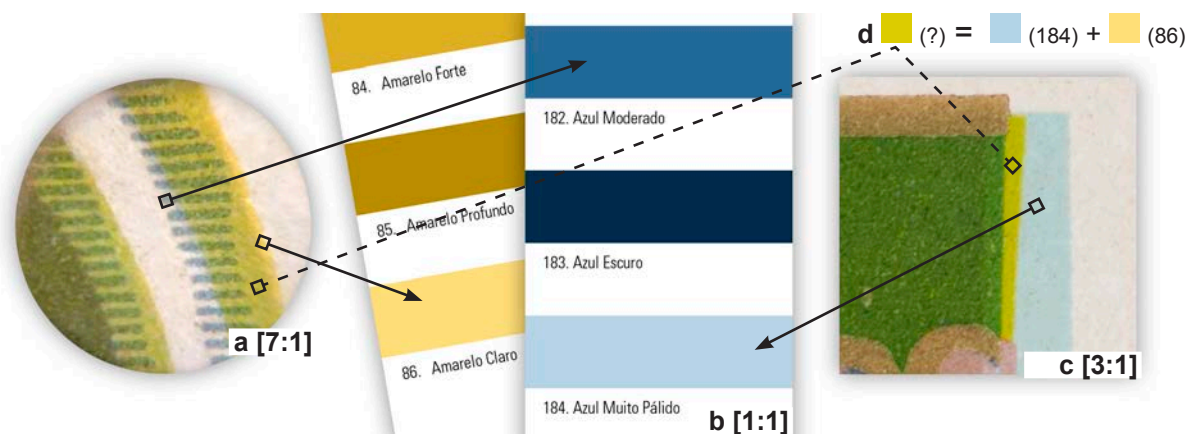


Fig. 3 Método de identificação de cor por comparação visual entre a observação no microscópio (a), com lupa (c) e com a escala de referencia cromática (b). O conhecimento de teoria da cor foi utilizado para a dedução dos componentes nas tintas sobrepostas (d).

5. CORPUS DE ESTUDO

O corpus de estudo desta pesquisa concentra-se, inicialmente, nas primeiras produções editoriais infanto-juvenis com ilustrações coloridas publicadas no Brasil. A maior parte dessas obras localiza-se no setor de obras gerais e alguns exemplares estão alocados no setor de obras raras da Fundação Biblioteca Nacional. Em seguida serão abordados os impressos efêmeros nas figurinhas do Jogo do Bicho e por último os jogos e brinquedos impressos, além dos teatrinhos de montar, todos localizados no setor de iconografia desta instituição.

Para a familiarização com as primeiras publicações editoriais infantis, procedeu-se a revisão de literatura relacionada ao início desta produção (na década de 1880), a fim não só do levantamento de títulos, mas de tomar conhecimento da relevância das publicações no contexto sócio cultural e editorial brasileiro. Para esta contextualização, foram consultadas produções bibliográficas, teses de doutorado, relatórios de pós doutorado e artigos científicos. Através da revisão de literatura, foi possível identificar a produção inicial literária destinada ao público infanto-juvenil no Brasil que antecedeu o marco inaugural considerado por muitos autores na

figura do escritor Monteriro Lobato, a partir da publicação de *A Menina do Nariz arrebitado* em 1920. Entre as principais editoras deste período inicial, encontram-se a Livraria Garnier, a Editora Laemmert, a Livraria Quaresma Editora, a Editora Francisco Alves e a Weiszflog Irmão.

O levantamento inicial propiciou a localização das obras pertencentes ao acervo da BN relevantes para a pesquisa. Através da consulta presencial e investigação visual direta desses exemplares, foi possível reconhecer os que faziam uso de ilustrações coloridas, bem como identificar as técnicas de impressão empregadas com o auxílio de lupas e microscópios, e selecionar as publicações mais relevantes para a análise da pesquisa. Alguns destes livros ilustrados, apesar da relevância historiográfica, foram descartados do corpo central da pesquisa, por se tratarem de materiais produzidos por apenas uma cor de impressão ou publicações que apesar de possuírem imagens coloridas no miolo, não se tratavam de cores impressas, mas de imagens impressas apenas em preto e com cores aplicadas manualmente por aquarela. A partir da análise e contextualização, a pesquisa concentrou-se principalmente na coleção Biblioteca Juvenil composta por cinco títulos traduzidos por Carlos Jansen Müller, publicados pela editora H. Laemmert & C., a partir de 1882.

A produção brasileira associada aos impressos efêmeros de caráter lúdico, aqui representados pelas figurinhas do jogo do bicho, brinquedos e jogos impressos ou teatrinhos de montar foi muito pouco abordada academicamente. De maneira geral, as publicações associadas aos hábitos e brincadeiras infantis nacionais normalmente tratam de peças tridimensionais, sejam brinquedos elaborados artesanalmente com tecido ou sucata ou os produzidos industrialmente, em madeira, metal ou, mais recentemente, em plástico. Pode-se justificar a lacuna de artigos ou publicações científicas dos efêmeros de caráter lúdico pela sua fragilidade e conseqüentemente poucas chances de sobrevivência, característica intrínseca aos acervos de impressos efêmeros (que se torna ainda mais evidente quando se trata de objetos produzidos em papel e manipulados por crianças no uso cotidiano), ou mesmo pelo desconhecimento da presença de tais acervos nas bibliotecas. As peças do acervo da BN, ao contrário de coleções particulares, não foram submetidas a uso, mas recolhidas diretamente de seus produtores de acordo com as leis do Depósito Legal ou do Direito Autoral.

Contribui para seu desconhecimento o fato que a maior parte desses efêmeros não estava catalogada na base de dados da BN ao início da pesquisa, sendo incorporada ao longo do seu desenvolvimento ao catálogo digital⁴. Vale indicar que tomei conhecimento deste material ao longo de pesquisas anteriores junto ao acervo deste setor, onde tais itens me foram apresentados pela bibliotecária da casa, Mônica Carneiro Alves, em face ao meu interesse pelas impressões cromolitográficas. Apenas uma publicação foi localizada comentando uma única cartela de figurinhas do Jogo do Bicho⁵. Mesmo a produção acadêmica sobre jogos de tabuleiro que parece ter ganho novo fôlego mundial nas últimas décadas, frente à popularização das estratégias de gamificação em voga nos jogos digitais, também não costuma abordar nossa produção histórica. Nenhum artigo nacional abordando esta amostragem de brinquedos impressos foi localizado ao longo da pesquisa. Além das figurinhas do Jogo do Bicho (a partir de 1898), a amostragem se concentrará nos jogos e brinquedos impressos (entre as décadas de 1930 e 1940), novamente representados pela produção da Weiszflog Irmão, que mais tarde se tornaria a Editora Melhoramentos, em atividade até os dias de hoje.

Pretende-se aqui dar visibilidade e despertar interesse sobre esta memória gráfica brasileira, além de qualificar esta produção sobre seus aspectos os técnicos de impressão.

5.1. A Coleção Biblioteca para a Juventude

A partir da contextualização da revisão da literatura e do cruzamento com a observação dos livros em suas edições originais, as obras que se apresentaram com maior relevância para a pesquisa foram as da coleção “Livros redigidos para a mocidade brasileira”, ou “Biblioteca para a Juventude”, traduzidos por Carlos Jansen Müller, baseado nas edições alemãs de Franz Hoffman,

⁴ Graças ao empenho do setor de iconografia, atualmente boa parte do material aqui tratado (como as figurinhas do Jogo do Bicho e alguns teatrinhos de montar), já se encontra agora digitalizada e disponível para consulta online.

⁵ Ver GOMES, 2011.

editados pela Editora Laemmert entre os anos de 1882 e 1891. Reedições da Laemmert são registradas entre anos de 1901 e 1909. Os mesmos títulos foram ainda relançados em edição posterior pela Editora Minerva, no ano de 1943, também localizados no acervo da BN.

A experiência com a Biblioteca da Juventude da Laemmert foi notadamente marcante na memória do escritor Monteiro Lobato, onde os citados livros se colocam como um referencial de inspiração e vivência literária. Como destaca Raffaini, esses eram “livros para morar”:

Para as crianças, um livro é todo um mundo. Lembro-me como vivi dentro do Robinson Crusóe do Laemmert. Ainda acabo fazendo livros onde as nossas crianças possam morar. Não ler e jogar fora; sim morar, como morei no Robinson e n’os Filhos do Capitão Grant⁶.

Afora o aspecto literário, já abordado por diversos autores, pretende-se aqui tratar da apresentação gráfica e material desta coleção, aspectos que se acrescentam como diferenciais qualitativos, especialmente pela presença de ilustrações coloridas: as cromos que acompanham o texto. Concebidos como livros didáticos, para ajudar a despertar o gosto pela leitura das crianças e adolescentes nas escolas, seu mérito se dá especialmente pela configuração textual-imagética e no cuidado com a impressão, rerepresentando um modelo já bem sucedido internacionalmente, no final século XIX. Nesse sentido pretende-se aqui enfatizar aspectos da Cultura Material do livro que codificam em sua aparência e materialidade informações subjacentes ao contexto histórico da sociedade e das tecnologias que o produziram.

Lima & Souza enfatizam a qualidade da encadernação e impressão, enaltecidos também em anúncios nos periódicos da época:

Os cinco volumes de sua biblioteca foram publicados pela Laemmert em edições de boa qualidade gráfica, tanto pelas ilustrações coloridas como pela encadernação. (...) Testemunham ainda sobre seu acabamento editorial os anúncios publicados nos periódicos que circularam no país nas duas últimas décadas do século XIX.⁷

Acerca das Mil e uma noites, o redator escreve que “a impressão é das mais nítidas que temos visto e a encadernação da obra, primorosa” (Gazeta de Notícias, 24/12/1882, ano VIII, n. 357, capa). A mesma Gazeta descreve a edição de Robinson Crusóe como “nitidamente impressa”, numa “edição de luxo, adornada com esplêndidos cromos e magnífica capa ilustrada” (26/02/1885, ano XI, n. 57). O editor anunciava ainda uma edição especial, a um preço mais elevado, com “encadernação em percalina inglesa com folhas douradas” (Gazeta de Notícias, 06/03/1885, ano XI, n. 65, p. 4).⁸

Ainda na Gazeta de Notícias de 26/12/1886 (ano XII, n. 360, p. 4) em anúncio intitulado “Livros para Festas” alardeia-se a qualidade das publicações, indicando que os livros são “próprios para presente de festas” (Fig. 4).

LIVROS PARA FESTAS
Acaba de sair à luz e acha-se á venda em casa dos editores
LAEMMERT & C.
D. QUIXOTE DE LA MANCHA
reeditada para a mocidade brasileira, segundo o plano do COLLEGIO D. PEDRO II
POR CARLOS JANSEN
EDIÇÃO DE LUXO ADORNADA COM ESPLÊNDIDOS CHROMOS
1 volume cartonado com capa allegorica..... 49000
O mesmo ricamente encadernado em percalina dourada.... 58000

MIL E UMA NOITES
contas milites estranhas e pedregos para a mocidade brasileira, segundo o plano do Instituto Antropologico de Franz Hoffmann, de Carlos Janzen, e sua casa
Reeditada para a mocidade brasileira, segundo o plano do COLLEGIO D. PEDRO II
POR CARLOS JANSEN
EDIÇÃO DE LUXO ADORNADA COM ESPLÊNDIDOS CHROMOS
1 volume cartonado com capa allegorica..... 49000
O mesmo ricamente encadernado em percalina dourada.... 58000

ROBINSON CRUSÓE
reeditada para a mocidade brasileira, segundo o plano de P. JOFFHANN, por
CARLOS JANSEN
DO COLLEGIO D. PEDRO II
DR. DR. SILVIO RODRIGUES
Eleg. de luxo, ricamente com medalhões d'ouro e a magnifica sua illustração.
1 volume cartonado com capa allegorica..... 49000
O mesmo ricamente encadernado em percalina dourada.... 58000

LAEMMERT & C.
66 RUA DO OUVIDOR 66

LIVROS PARA FESTAS
Acaba de sair à luz e acha-se á venda em casa dos editores
LAEMMERT & C.
D. QUIXOTE DE LA MANCHA
reeditada para a mocidade brasileira, segundo o plano do FRANZ HOFFMANN
POR CARLOS JANSEN
DO COLLEGIO D. PEDRO II
EDIÇÃO DE LUXO ADORNADA COM ESPLÊNDIDOS CHROMOS
1 volume cartonado com capa allegorica..... 49000
O mesmo ricamente encadernado em percalina dourada.... 58000

6 Lobato apud RAFFAINI (2016, p.35), carta ao amigo Godofredo Rangel em 7.5.1916.

7 LIMA & SOUZA, 2005, p. 107.

8 LIMA & SOUZA, 2005, p. 108.

Fig. 4 Livros para Festas anunciados pela Laemmert & C. na Gazeta de Notícias (26/12/1886, ano XII, n. 360, p. 4), edição de luxo adornada com “esplêndidos chromos”.

5.1.1. O diferencial da coleção, modelos e ilustrações

A coleção editada por H. Laemmert & C. no último quartel do século XIX, sediada no Rio de Janeiro, à Rua do Ouvidor 66, é destacada por diversos autores como pioneira na tradução de livros infantis no português falado no Brasil.⁹

Nesta época, a Livraria Garnier, também situada em luxuoso endereço à Rua do Ouvidor desde 1844, liderava a importação de livros, sendo especialmente experiente no comércio de exemplares franceses. Aventurava-se também na encomenda de clássicos vertidos para o português.

Monteiro Lobato, comenta em carta ao amigo Godofredo Rangel, em 1925, sobre a natureza dessas traduções: “Estou a examinar os contos de Grimm dados pelo Garnier. Pobres crianças brasileiras! Que traduções galegas! Temos de refazer tudo isso – abrigar a linguagem”¹⁰.

A adaptação para o português brasileiro coloca-se como um diferencial estratégico para a conquista da leitura na infância e juventude, visto que, como comentado por Lobato, o português de Portugal – idioma da maioria das traduções em circulação no país – não só pela diferença de expressões e construções idiomáticas, mas pelo formalismo do estilo literário mais rebuscado, era mais adequado a um público adulto e erudito e se colocava como um empecilho direto para a fruição do texto nas idades mais tenras:

Esses livros eram traduzidos para as crianças portuguesas, que provavelmente não entendiam nada, também. E eram mal impressos, com ilustrações piores que o nariz do ilustrador. Também eu, quando criança, detestava tais livros ‘miríficos’, que quer dizer ‘maravilhosos, admiráveis’. E como não entendia patavina do que estava escrito neles, divertia-me lendo as figuras. Pobres crianças daquele tempo! Nada tinham para ler. E para as crianças, um livro é todo um mundo.¹¹

Neste breve trecho destaca-se mais um aspecto fundamental para promover o engajamento e interesse dos pequenos e jovens com a prática de leitura: as figuras. A presença de imagens, especialmente as imagens coloridas, viabilizadas pela cromolitografia, técnica relativamente recente, era uma peça chave para a configuração de um produto diferenciado para um público bem específico: o livro com ilustrações. Diferentemente dos livros de imagem e do livro ilustrado, onde o primeiro estaria associado aos pré-leitores, e o segundo a leitores iniciantes, o livro com ilustrações é normalmente destinado a um público juvenil, capaz de ler e fruir com autonomia textos de maior extensão e complexidade¹². A relação entre texto e imagem é cambiante, onde um influencia a interpretação do outro e vice-versa. Para o ilustrador Rui de Oliveira (2009), as imagens do livro auxiliam a criação de memórias visuais nas crianças e a leitura harmoniosa entre palavra e ilustração amplia o significado lúdico e simbólico do livro.

A presença dos “esplêndidos chromos” agregava nobreza e distinção às edições. Carlos Jansen chegou a encaminhá-los a Rui Barbosa para encorajar a redação do prefácio:

Tenho agora no prelo *As Viagens de Gulliver*, obra de que lhe envio algumas folhas e os cromos que devem acompanhar o texto, – tenho a ousadia de pedir-lhe uma introdução, como Sr. Conselheiro, bom amante da instrução, as sabe fazer. (Carta de Carlos Jansen a Rui Barbosa, 1955, apud FARIA, 2008, p.39)

A investida do livreiro e editor imigrante alemão Henrique Laemmert, então proprietário da Livraria Universal, concorrente direta da francesa Garnier, é viabilizada pelos contatos mantidos com seu país de origem e compatriotas. A Laemmert se valeu da adaptação para a juventude das já bem sucedidas versões ilustradas alemãs elaboradas pelo educacionista (sic.) Franz Hoffmann (1814-1882), algumas décadas antes, como base para as que seriam produzidas

9 ARROYO, 2017 [1968]; HALLEWELL, 2005 [1985]; VIEIRA, 2004; LIMA & SOUZA, 2005; FARIA, 2008, HANSEN, 2016, RAFFAINI, 2016, entre outros.

10 apud ARROYO, 1968.

11 apud OLIVEIRA, 2007, p. 42.

12 MENDES, 2016, a partir de Nelly Novaes Coelho, 2000.

no português brasileiro. Tratavam-se de versões mais enxutas e condensadas dos textos originais, destinadas ao público juvenil e adaptadas ao seu nível de compreensão literária, em estilo mais direto e eliminado o que pudesse “ofender o decoro”, com o objetivo de vulgarizar, difundir e incentivar a leitura dos clássicos nas escolas secundárias brasileiras.

Carlos Jansen (1829-1889), também alemão radicado no Brasil, ficou encarregado da tradução. “Alleão de origem, ele fala e escreve perfeitamente a nossa língua, na qual tem escrito não poucos romances e contos.”¹³ Era então professor de línguas no renomado Colégio Pedro II e empenhou-se em legitimar a necessidade de versões específicas para o nosso idioma, correspondendo-se com intelectuais de vulto no Brasil como Machado de Assis, Rui Barbosa, Sílvio Romero, Ferreira de Araujo, que lhe renderam prestigiosos e extensos prefácios para as primeiras edições, resultando em eficaz promoção e boa recepção crítica das edições.

Cruzando-se as datas indicadas por Lima & Souza (2005) com o levantamento das datas impressas nas folhas de rosto¹⁴, o lançamento dos livros desta coleção teve intervalo de poucos anos entre cada edição, sendo publicados inicialmente entre 1882 e 1891.

O primeiro foi Contos Seletos das Mil e Uma Noites em 1882 – uma seleção de contos folclóricos do oriente médio, seguida por Robinson Crusóé, em 1885. Segundo anúncios da Laemmert, Dom Quixote foi editado em 1886. As Viagens de Gulliver a Terras Desconhecidas, saiu em 1888, Aventuras Pasmosas do Celeberrimo Barão de Münchausen, é a única edição póstuma, publicada dois anos após a morte de Jansen, em 1891. Registra-se uma segunda edição do Dom Quixote em 1901, do Barão de Münchausen em 1902 e de Contos Seletos das Mil e Uma Noites, em 1908. As segundas edições de Gulliver e Robinson são possivelmente de 1909, ano em que um incêndio destruiu as instalações e arquivos da Livraria Universal. Os direitos autorais pertencentes à editora Laemmert foram então vendidos ao livreiro Francisco Alves, mas não se encontrou registro de publicação dos mesmos títulos por este editor¹⁵. Novas versões também baseadas nas traduções de Jansen e ilustradas com algumas das mesmas imagens serão reeditadas apenas em 1943, creditados então à Editora Minerva. A Biblioteca Nacional possui os títulos da Laemmert em suas primeiras edições, exceto pelo D. Quixote, em segunda edição e pelo Robinson, que não pode ser localizado. Possui também as reedições da Minerva das Mil e uma Noites e do Barão de Munchausen. Para fins comparativos, foram consultados também exemplares localizados em outras instituições: a Biblioteca Brasileira Mindlin (BBM), em São Paulo, possui a coleção completa em segundas edições da Laemmert e a Biblioteca da Fundação Casa de Rui Barbosa (CRB), no Rio de Janeiro, possui um exemplar da segunda edição das Mil e Uma Noites, de 1908 (Fig. 5).

¹³ Gazeta de Notícias, 26/02/1885, ano XI, n. 57, capa.

¹⁴ Não consta a data em algumas das edições impressas. Este é o caso de Contos Seletos das Mil e Uma Noites (BN) e das edições do Dom Quixote (BN) e de Robinson Crusóé (BBM). Supõe-se que Mil e Uma Noites (BN) seja a primeira edição, pela diferença editorial em relação à segunda edição de 1908 (BBM). Em relação a Dom Quixote e Robinson, supõe-se que sejam segundas edições, visto que em ambos a editora Laemmert já se situa no Rio de Janeiro, São Paulo e Recife e não apenas no Rio de Janeiro, seu endereço inicial.

¹⁵ RAFFAINI, 2016b.



Fig. 5 Edições localizadas da coleção Biblioteca para a Juventude, traduzidas por Carlos Jansen. Sinaliza-se com contorno azul os exemplares da Fundação Biblioteca Nacional.

Em busca na internet a partir do nome do autor “Franz Hoffmann”, cujo plano de adaptação é sempre referenciado nas edições de Jansen, chegou-se ao subtítulo da série original “*Erzählung für die Jugend bearbeitet von Franz Hoffmann*” (histórias para a juventude editadas por Franz Hoffmann). Foi possível então localizar algumas das obras originais, em acervos digitalizados como o *Google Books* ou em sebos internacionais, a fim de datar e obter maiores informações sobre estas publicações, sem entretanto poder afirmar se tratam-se das primeiras edições. A busca de imagens foi facilitada por ferramentas de pesquisa *online* como o *Google Images*, utilizado para localizar imagens de configuração visual semelhante às ilustrações dos títulos da Laemmert, identificando assim os títulos das obras na língua alemã. A cada novo elemento textual identificado, como editora, ilustrador, etc., a busca por palavras chave era amplificada, gerando novos resultados de busca. A utilização deste recurso de pesquisa por imagens online foi fundamental para a localização de modelos e edições internacionais, para a compreensão do fluxo de circulação e identificação de informações.

A edição mais antiga que se conseguiu localizar de *Die schönsten märchen der tausend und einen nach* (Os mais belos contos das mil e uma noites) foi publicada em 1867 – cópia digitalizada pela Princeton University, *Don Quijote fran la Mancha* (Dom Quixote de la Mancha) em 1873, *Gullivers Reisen in unbekannte Länder* (As viagens de Gulliver para terras desconhecidas), em 186? (cópia digitalizada pela Universidade de Michigan). *Münchhausens Abenteuer* (As aventuras de Münchhausen) em 1870. Do Robinson Crusóé foi localizado apenas uma edição de 1896 e uma segunda edição de 1901, mas considerando a data de publicação da versão de Jansen, em 1885, presume-se haver edição anterior. Nem sempre foi possível encontrar imagens digitais das obras.

A partir da observação das imagens digitais encontradas das edições internacionais, pode-se verificar que trata-se não apenas da replicação de um modelo textual, mas de um mesmo modelo editorial, que inclui o formato, a diagramação e a reprodução de ilustrações em preto e branco (Fig. 6) e coloridas. A ausência de informação do estabelecimento de impressão nos

exemplares da Laemmert, a ainda modesta configuração do setor gráfico brasileiro no período e a semelhança das cromos nos faz crer que os textos poderiam ser recompostos sob encomenda no idioma estrangeiro e impressos na mesma gráfica alemã, valendo-se das mesmas matrizes de imagens, num possível acordo comercial de reedição e reimpressão entre a editora brasileira Laemmert e alguma das editoras alemãs dos textos de Hoffmann – a principal foi a editora de livros infantis Thienemanns, focada na produção de livros ilustrados, mas a primeira edição encontrada das Mil e Uma Noites (1867) foi editada por Schmidt & Spring, ambas sediadas em Stuttgart. A Thienemanns foi fundada em 1849 por Karl Thienemann, dirigida por Julius Hoffmann desde 1892 e permanece ativa nos dias de hoje sob a razão social Thienemann-Esslinger Verlag¹⁶.

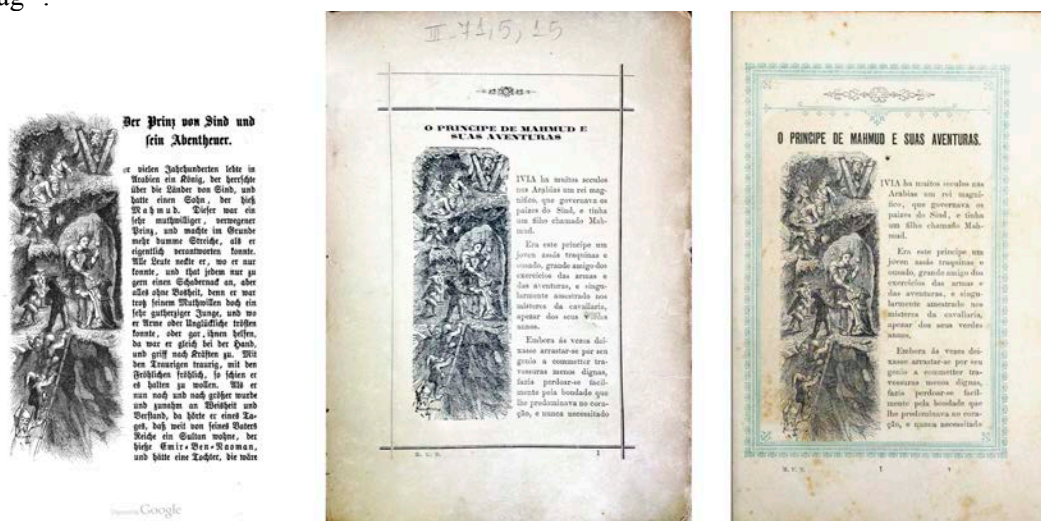


Fig. 6 Páginas de texto e imagem de três edições das Mil e Uma Noites: *Die schönsten märchen der tausend und einen nach*, Schmidt & Spring, 1867, (Princeton University); Contos Seletos das Mil e Uma Noites, Laemmert, 1882, (BN); As Mil e Uma Noites, Laemmert, 1908 (BBM). A estrutura diagramática e ilustrações são mantidas, há alterações de tipografia, vinhetas e bordas ornadas.

A edição digitalizada das Mil e Uma Noites de 1867, adaptada por Franz Hoffmann, apresenta 20 contos com 16 ilustrações em 374 páginas. A versão produzida por Jansen em 1882 foi editada, apresentando apenas 12 contos e 6 ilustrações em 276 páginas. Dos 12 contos selecionados na edição brasileira, apenas 6 são ilustrados: O príncipe Muhamed e suas aventuras; Hassan o cordeiro; O príncipe Achmet e a fada Paribanu; Harun-al-Rachid e Abdallah; Sin bad o marujo; e Agib, o curioso. Na comparação entre as duas edições, observa-se que apenas dois dos contos selecionados não possuíam ilustrações na versão original: A pesca maravilhosa e As viagens do corcunda morto. Abú e Niutin, As três irmãs, e, curiosamente, duas das histórias mais difundidas, Aladdin e a lâmpada maravilhosa e, Ali Babá e os quarenta salteadores, perderam suas ilustrações (as duas últimas na Figura 2). Em todas as edições da Minerva, de 1943, apenas 3 ilustrações são mantidas no miolo. O corte de imagens e texto representa um empobrecimento das edições, quem sabe a fim de economizar os custos de impressão ou o volume da importação, mas porque a seleção não se concentrou nas histórias mais celebradas é uma questão ainda sem resposta.

O modelo ilustrado proveniente da Alemanha parece ter sido bem sucedido em sua disseminação mundial: o mesmo repertório de imagens e ilustração de capa era utilizado para outros idiomas – além das edições brasileiras, foram localizadas na internet edições em russo, exemplificado aqui por edições do Barão de Munchaussen, confirmando que a prática não foi exclusiva do Brasil (Fig. 7). Cromos a partir das aquarelas de Wilhelm Simmler foram utilizados numa adaptação anterior, como se vê na edição de Théophile Gautier, editado pela alemã D. Noothoven Van Goor, sem data, mas registrado na dedicatória manuscrita o ano de 1884, no verso se lê o selo em relevo dos impressores “J. Giltay en Zoon Boekbinderij, Dordrecht”¹⁷. Esta edição

¹⁶ https://de.wikipedia.org/wiki/Thienemann-Esslinger_Verlag

¹⁷ Disponível em: <http://boekwinkeltjitureluur.blogspot.com/2018/03/>. Acesso em 27 jan 2019.

apresenta no miolo o mesmo conjunto de imagens da edição brasileira. No processo de replicação adaptada, uma das ilustrações que inicialmente foi apresentada no miolo, torna-se capa ilustrada, como pode ser observado em sucessivas edições, exceto na edição da Minerva, que escolheu outra imagem do mesmo conjunto para ilustrar a capa, e parte para um layout alternativo onde a semelhança se dá apenas no retângulo ilustrado, perdendo em muito da sua distinção e elegância, mas possivelmente procurando se adequar aos novos padrões editoriais da década de 1940¹⁸.

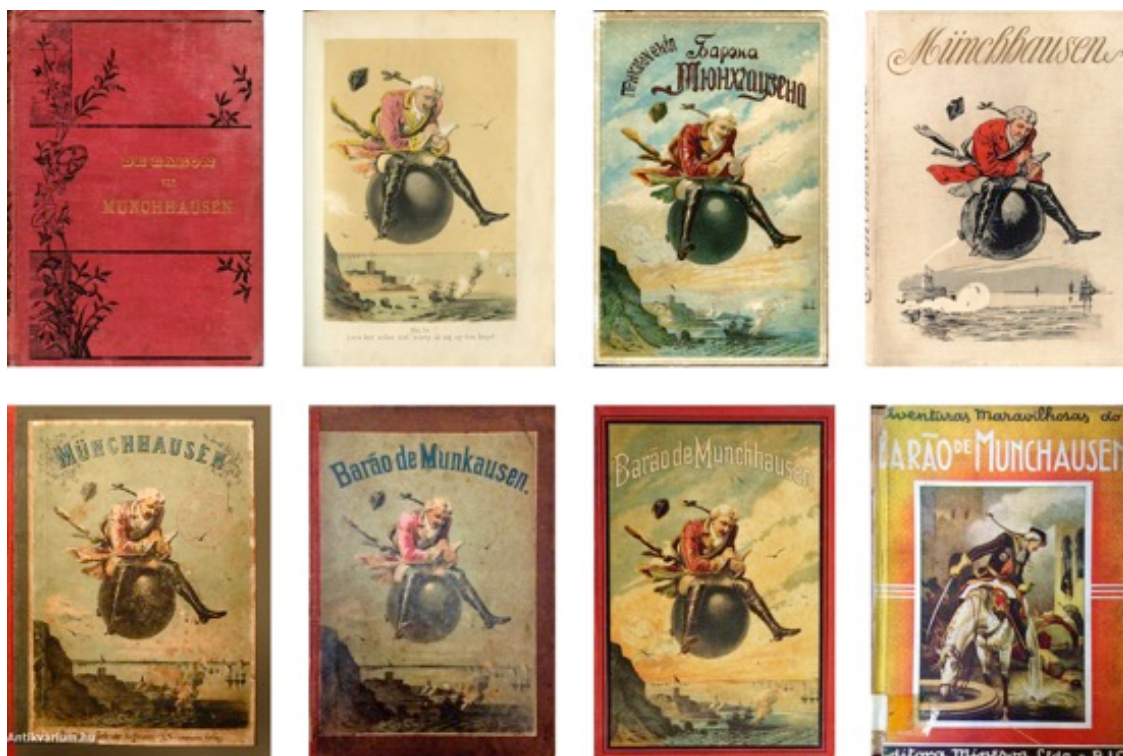


Fig. 7 Mesmo modelo de ilustração utilizado em diversas edições do Barão de Munchhausen. Da esquerda para direita e de cima para baixo: capa e ilustração de miolo de edição alemã de 1884, edição russa de 1903, edição alemã da Thienemans de 1906, edição alemã da Thienemans s/d, edição brasileira da Laemmert de 1891 (BN), edição brasileira da Laemmert de 1902 (BBM), edição brasileira da Minerva de 1943 (BN).

A Thienemanns adotou o mesmo elenco de imagens de Simmler para ilustrar a adaptação de Hoffmann. Observa-se a semelhança entre a capa da edição alemã da Thienemmans (sem data) com a capa da primeira edição da brasileira da Laemmert (1891, BN) com ilustração cromolitográfica impressa em papel cartonado, montado sobre encadernação em capa dura forrada em linho (ou segundo anúncios da Laemmert, “volume cartonado com capa alegorica”), inclusive com as mesmas cores de tecido (base cinza e lombada em vermelho). A reprodução do desenho é muito semelhante na distribuição das cores e elementos. Na capa da segunda edição da Laemmert (1902) a ilustração é mais semelhante a da edição Russa (1903), onde surgem mais nuances tonais e um conjunto de nuvens ao fundo com ênfase diagonal. A seleção de cores oferece maior contraste e diversidade, com azuis e vermelhos mais vibrantes e tonalidades amareladas no horizonte. Apesar de uma prevalência do título disposto em arco em algumas edições, as escolhas tipográficas são diversas, cada versão adota estilos tipográficos e cores diferenciados, sem seguir um mesmo padrão.

¹⁸ Nas edições da Minerva, os textos também sofreram uma nova adaptação por Terra de Senna, sendo totalmente refundidos. Cobelo (2014) comenta sobre a versão de Dom Quixote, que o texto foi mutilado, perdendo muito da elegância, estilo e qualidades da adaptação de Jansen, num mero resumo sem maiores atrativos.

5.1.2. As técnicas de impressão da Biblioteca para a Juventude

Antes de eleger os livros da Laemmert para esta análise, foram pesquisados outros livros pioneiros da literatura infantil no Brasil, dentre os apontados por Raffaini (2016), como João Felpudo, Juca e Chico, e os publicados por Figueiredo Pimentel, citados por Oliveira (2007) – sob o título de Biblioteca Livraria Queresma, entre eles Histórias da Baratinha, Contos da Carochinha, Histórias da Vozinha, Histórias do Arco da Velha, Theatrinho Infantil. Em relação as técnicas de impressão de imagens, essas publicações demonstraram-se de menor complexidade do que as oferecidas pela Laemmert.

João Felpudo, inicialmente publicado pela Laemmert e também publicado posteriormente pela Francisco Alves (edição consultada no setor de obras raras da BN), apresenta ilustrações impressas em preto por clichê a traço. Alguns dos desenhos tem linhas gravadas à máquina (*ruling machine*). As imagens são coloridas, porém as cores não são impressas, mas aquareladas a mão utilizando entre 4 a 9 cores distintas. Esta era uma técnica usual no século XIX, muitas vezes empregando a mão de obra de mulheres e crianças. Pela natureza do desenho, Juca e Chico parece ser executado de maneira semelhante.

Os livros de Figueiredo Pimentel apresentam capas coloridas, num conjunto que varia sob a mesma estrutura de layout, mas com pouca elaboração na conjugação das cores. Nas ilustrações de miolo, que chegaram a contar com o traço do renomado ilustrador Julião Machado, são também em clichê a traço, sem aplicação de cores.

Já a biblioteca para a juventude da Laemmert, apresenta uma variação de técnicas em suas cromos, o que contribuiu para sua escolha nesta análise mais aprofundada.

O termo cromo é uma abreviação de cromolitografia, técnica inventada em 1837 pelo francês Godefroy Engelmann, que designa uma estampa litográfica impressa em múltiplas cores, superpostas e em registro, a fim de constituir uma única imagem colorida. Tais edições apresentavam entre 4 e 7 cromos no miolo, impressas em folhas avulsas, sem paginação, com o verso em branco e encartadas na publicação após a impressão do texto. Isso se deve ao fato de se utilizarem métodos de impressão distintos.

Enquanto o texto era composto em tipografia, processo de impressão a partir de matrizes em alto relevo, as cromos são impressas em litografia, processo plano, e, não raro, pela expertise da mão de obra e maquinário diferenciados, designavam também estabelecimentos de impressão diferentes. Por se tratar de um processo em alto relevo, a tipografia era compatível apenas com imagens também em relevo, caso das ilustrações em preto e branco que acompanham o texto. Nesse caso, as matrizes podiam ser esculpidas em xilo de topo e podiam ser duplicadas por clichê – cópias exatas da matriz de madeira, mas em metal. Clichês eram criados inicialmente pressionando um molde de cera em um bloco original gravado, depois o molde era polvilhado com grafite e banhado em uma solução de sulfito de cobre. Era aplicada uma carga elétrica e a reação química criava uma superfície fina de cobre no molde. Uma vez removido do molde, o bloco de cobre poderia ser colocado em serviço. O processo produzia blocos duráveis e reutilizáveis, adequados para tiragens maiores, já em uso por volta de 1850. Posteriormente, clichês em relevo seriam produzidos também por processo fotomecânico, tornando-se capaz de incorporar imagens de origem fotográfica a partir de 1886. Nesse caso, a imagem passa a simular meios-tons através da retícula de amplitude modular (Fig. 8).



Fig. 8 Registro fotográfico microscópico de processos de impressão com matrizes em relevo, compatíveis entre si: tipografia e xilogravura de topo (ou copia em clichê) ambas de Contos Seletos das Mil e Uma Noites (Laemmert, 1882, BN), e clichê por

processamento fotomecânico com retícula de amplitude modular, presente em Dom Quixote (Laemmert, s/d, BN).

Por sua vez, a litografia é um processo plano, inventado por Alois Senefelder no final do século XVIII, em 1776. Se baseia na repulsão entre água e óleo, tendo como matriz, blocos de pedra calcária, gravados diretamente por instrumentos de desenho como crayon, bico de pena e pincel. Depois de tratado quimicamente, o desenho feito em base gordurosa, atrai a tinta, também gordurosa, sendo contido nas áreas gravadas pela ação água, já que a pedra é constantemente umedecida durante a impressão.

A cromolitografia é uma impressão litográfica colorida onde a imagem é composta por ao menos três cores, cada uma aplicada no impresso por uma pedra diferente. Ao contrário da litografia entintada, onde a segunda e a terceira cor distribuem matizes sobre a primeira impressão, as cores de uma cromo constituem a figura em si. A cromolitografia é, portanto, uma técnica muito complexa que requer registro perfeito e um sofisticado entendimento da cor¹⁹.

A variação de estilos de desenho e técnicas de gravação presentes na Biblioteca Juvenil da Laemmert representam uma variada amostragem de recursos cromolitográficos, fazendo expressivo uso das cores. Vale dizer que os livros não são diretamente ilustrados pelas aquarelas originais. Note-se que nas folhas de rosto alemãs consta “*sobre aquarelas de*” (*nach aquarellen von*, grifo nosso). Isso porque, nessa época, para se reproduzir um desenho original, era necessária a interpretação e replicação manual do desenho nas matrizes compatíveis com a técnica de impressão seriada, nesse caso, em função da reprodução das cores, sendo adotada a técnica cromolitográfica. Torna-se necessária uma complexa decomposição da imagem, distribuída em camadas de cores de impressão, trabalho planejado e executado por profissionais específicos: os cromistas.

Depois de avaliar as aquarelas originais, o cromista determinava quantas e quais cores precisam ser utilizadas na reprodução. Utilizava-se uma pedra como matriz para cada cor a ser impressa. Cada pedra precisava ser granitada e texturizada de acordo com o material de gravação designado para cada cor. Diferentes níveis de aspereza e polimento promoviam diferentes resultados de acordo com a técnica de gravação a ser adotada. Assim, uma pedra mais áspera era indicada para a gravação de textura grossa com crayon; uma aspereza intermediária, para o trabalho de crayon mais delicado; e a pedra lisa, bem polida, para desenhos detalhados em bico de pena, pincel ou para receber gelatinas de reticular, de forma a não oferecer ruído ou resistência para o deslizamento da pena. A porosidade da pedra, quando desenhada com lápis graxo, oferecia o mesmo efeito do desenho a lápis mole em papel rugoso. O nível de aspereza da pedra interagiu com a deposição do lápis, fornecendo sua textura à imagem gravada da mesma forma que o papel.

A tinta química penetra na pedra tanto em sua maneira fluida como na forma seca, tornando-a receptiva a imprimir em cor. (...) Se em vez de uma superfície polida a pedra apresentar uma base mais bruta, a massa de pontos será mais áspera ou fina, de acordo com a pressão do crayon, produzindo um efeito similar ao crayon sobre papel.²⁰

Para o desenho com a tinta líquida em bico de pena ou pincel, em vez de áspera, a pedra precisava ser tão polida quanto o vidro, de modo a não oferecer resistência ao desenho fluído e gravar áreas homogêneas de tinta. As primeiras técnicas utilizadas na cromolitografia concentravam-se apenas em ferramentas de desenho como crayon, bico de pena e pincel. Com o avanço tecnológico, novos processos entram em cena, como os padrões de pontilhado manual para implementar efeitos gráficos. A partir de 1890, padrões gráficos e texturas encrustados em folhas de gelatina de reticular, agilizaram e aceleraram o processo de gravação de meios tons: eram as tintas mecânicas, também conhecidas como Bendays. Tudo isso antes que o processo de impressão colorida pudesse ser totalmente mecanizado, através da separação de cor por filtros fotográficos e impressão por retícula fotomecânica, a partir de 1902²¹. Registros fotográficos microscópicos das cromos auxiliaram na identificação técnica e estão apresentados aqui sempre

¹⁹ MARZIO, 1979, p. 9, tradução nossa.

²⁰ SENEFELDER, 1911 [1818], p.178, tradução nossa.

²¹ Para maior detalhamento dos processos e técnicas gráficas mencionados, ver BARROS, 2008 e 2018.

em recorte circular e no mesmo registro de escala de ampliação – aproximadamente 7X o tamanho real das imagens impressas.

As Mil e Uma Noites (1882, BN) é gravado na técnica de pincel, crayon e bico de pena em traço livre (Fig. 9), assim como é o caso de Robinson Crusóe (s/d, BBM), embora ambos tenham estilos de ilustração bastante distintos (Fig. 10). O primeiro, mais simples, apresenta desenhos com contorno preto em crayon, colorido por bases de cor chapadas gravadas a pincel, efeito mais próximo de uma litografia entintada. O segundo apresenta uma simulação mais convincente do efeito aquarelado, numa complexa composição de cor, própria da cromolitografia.



Fig. 9 Registros fotográficos microscópicos das ilustrações de Contos Seletos das Mil e Uma Noites, Laemmert, 1882 (BN), evidenciam a técnica texturizada do crayon em preto gravado sobre pedra áspera. Cores chapadas são aplicadas por pincel e traços livres por bico de pena na pedra lisa.



Fig. 10 Contos Seletos das Mil e uma Noites (Laemmert, 1882, BN), ilustrado por traços de contorno em crayon preto e colorido por chapadas de cor em pincel. Robinson Crusóe (Laemmert, s/d, BBM), interpretação de caráter mais próximo da aquarela, dispensa contornos de desenho e faz maior uso de nuances tonais.

A primeira edição do Barão de Munchhausen (Laemmert, 1891, setor de Obras Raras, BN) é um pouco mais artística: dispensa os traços em bico de pena, concentrando-se exclusivamente na técnica de crayon em pedra áspera e pincel em pedra lisa. Apresenta ainda alguns retoques pontuais aquarelados, aplicados manualmente, prova de que trata-se de uma edição mais luxuosa (Fig. 11). A segunda edição do Barão (Laemmert, 1902, BBM), porém, é executada em outra técnica de gravação, dispondo de uma diversidade de usos do bico de pena (Fig. 13): além do traço livre, e áreas chapadas, incorpora pontilhados manuais, e faz uso também da novidade tecnológica da época para os sombreados: as telas de Benday, apresentando finíssimas texturas lineares – técnicas de ilustração mais comercial vulgarmente utilizadas na indústria de rótulos de produtos.



Fig. 11 Registros fotográficos microscópicos das ilustrações do Barão de Munchhausen, Laemmert, 1891 (BN), evidenciam a técnica de crayon em pedra áspera e áreas chapadas de base colorida aplicadas por pincel na pedra lisa.

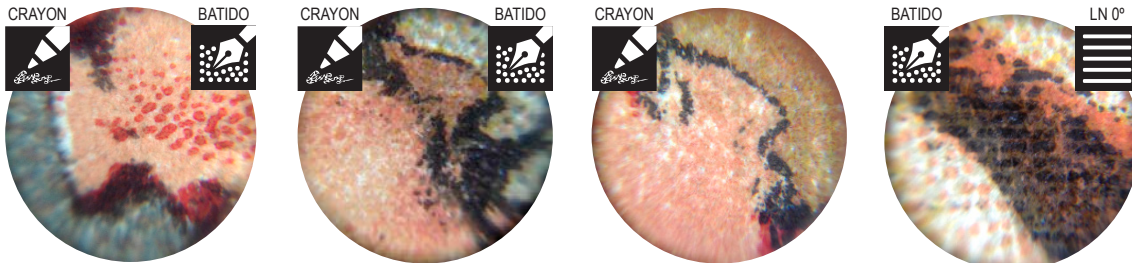


Fig. 12 Registros fotográficos microscópicos das ilustrações do Barão de Munchhausen, Laemmert, 1902 (BBM), evidenciam técnicas de pontilhado manual com bico de pena, utilizando o ponto batido, além do uso de padronagens listradas através das mídias de Benday aplicados em pedra lisa, as gradações tonais são menos suaves do que na primeira edição.

A variação de técnicas de gravação observadas entre as edições da BN e BBM do Barão de Munchhausen, indica que a interpretação visual das aquarelas originais para impressão seriada era atualizada a cada edição, implicando em novo desenho manual das matrizes, inclusive no que diz respeito ao uso das técnicas de gravação e novas interpretações de cor (Fig. 13). Cada edição conta assim com um desenho de ilustração totalmente reelaborado em função da técnica de reprodução, como pode ser observado na comparação que inclui a versão alemã editada por D. Noothoven Van Goor, c. 1884 (Fig. 14).



Fig. 13 Cortes das duas versões do Barão de Munchhausen da Laemmert, (1891, BN e 1902, BBM), evidenciam a diferença das técnicas de gravação: o primeiro mais artístico, em crayon e pincel e o segundo mais comercial adotando pontilhados e padrões de Benday.



Fig. 14 Comparação entre três diferentes interpretações cromolitográficas do Barão de Munchhausen sobre as aquarelas originais de Wilhelm Simmler: edições de D. Noothoven Van Goor, c. 1884 (*online*); Laemmert, 1891 (BN) e Laemmert, 1902 (BBM). Percebe-se a variação na interpretação visual das cores.

O mesmo recurso citado de pontilhados, hachurados e traços livres em bico de pena pode ser observado nas ilustrações do Gulliver da Laemmert, 1888, BN (Fig. 15).

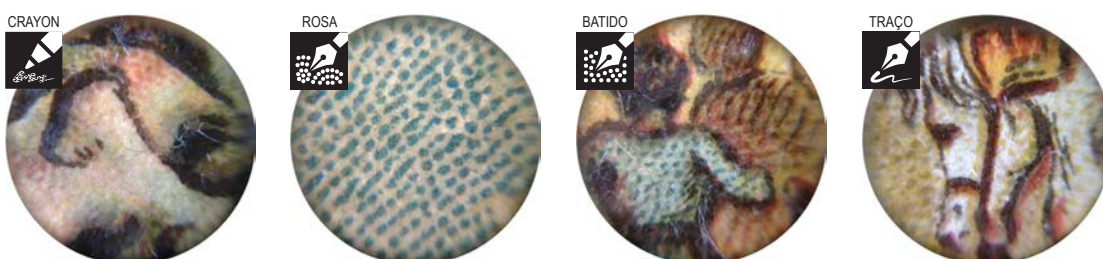


Fig. 15 Registros fotográficos microscópicos das ilustrações de Gulliver, Laemmert, 1888 (BN) evidenciam a técnica de bico de pena em diferentes tipos de pontilhados (ponto rosa e ponto batido), traços livres e hachuras.

Dom Quixote (Laemmert, s/d, obras gerais, BN) tem como base o crayon, pincel e bico de pena, e as telas de Benday, apresentando além das texturas lineares o padrão de pontos mecânicos. Ao contrário do que possa parecer, esses reticulados não são fruto do processamento fotomecânico, mas do desenho manual sobre telas com texturas encrustadas e carregadas de tinta (Fig. 16).

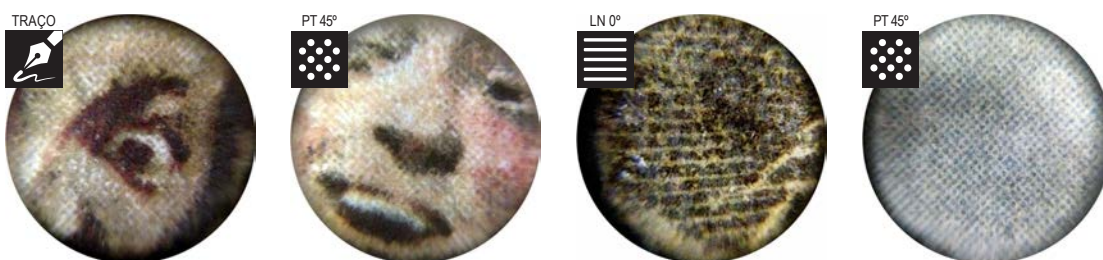


Fig. 16 Registros fotográficos microscópicos das ilustrações de Dom Quixote, Laemmert, s/d (BN) evidenciam o uso das gelatinas de reticular, ou tintas mecânicas de Benday com padrões reticulados de pontos mecânicos a 45° e lineares a 0°.

As edições da Minerva, com algumas décadas de intervalo, produzidas em 1943, já não

são mais elaboradas pela interpretação e desenho manual do cromista, mas pelo processamento fotomecânico da imagem numa câmara específica, resultando numa retícula de amplitude modular, processo similar ao que se usa na atualidade, tendo sido adaptado ao processamento digital. A variação tonal se expressa por pontos que variam de tamanho, de acordo com a quantidade de exposição de luz e sombra no dispositivo. Áreas mais claras da imagem geram pontos menores – que, quando impressos, se fundem com as áreas brancas do papel, num efeito ótico mais luminoso. Áreas de sombra geram pontos maiores com preenchimento mais contínuo da superfície pela tinta de impressão. Se por um lado o processamento fotomecânico traz a vantagem da praticidade automatizada, que designa uma cópia idêntica, produzida por dispositivo técnico, por outro, há uma perda bastante significativa na acuidade de reprodução das imagens, devido a interferência do padrão da reticulado. Prova de que a evolução tecnológica, nem sempre é sinônimo de ganho de qualidade (Fig. 17).

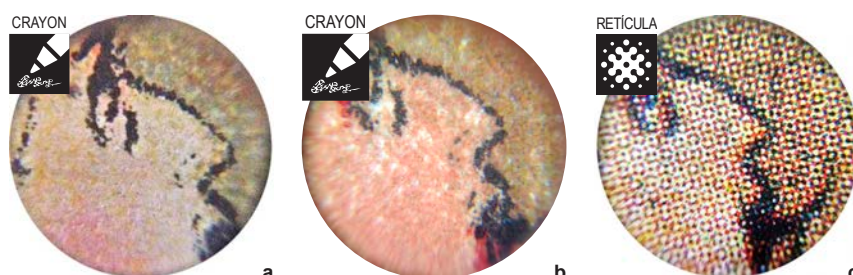


Fig. 17 Registros fotográficos microscópicos evidenciam a diferença na qualidade de reprodução de imagens no Barão de Munchhausen. As reproduções cromolitográficas (1891, Laemmert, BN e 1902, Laemmert, BBM) (a, b) apresentam imagens com definição e acuidade de detalhes muito superior que as reproduções em retícula fotomecânica de amplitude modular (1943, Minerva, BN) (c).

5.1.3. O uso das cores

Com relação à seleção e ao número de cores utilizadas nas tintas de impressão, cada edição apresenta um elenco diferente, designado pelo cromista, de forma a dar conta do conjunto de ilustrações e seu espectro cromático específico. A partir da observação microscópica pôde-se identificar as tintas operantes em cada edição, isto é, as tintas impressas em cores que operam isoladamente e em sobreposições, de modo a produzir os resultados coloridos. As cores das tintas foram especificadas aqui a partir da Nomenclatura de Cor Universal baseada no Sistema de Cor de Munsell, de acordo com a ISCC-NBS.²²

De modo geral, o padrão que se pode observar nesses projetos editoriais é o uso de uma mesma paleta de cores para a execução de todas as ilustrações de cada edição. A escolha da paleta de cor torna-se assim um parâmetro que caracteriza e favorece o conjunto como integrante de uma mesma unidade gráfica, sem dever, no entanto, prejudicar a obtenção dos resultados individuais de cada reprodução.

No exemplo das seis ilustrações presentes em Contos Seletos das Mil e Uma Noites, ambas as edições (1882 e 1908) são executadas com a mesma paleta de 7 cores (Fig. 18). A visibilidade do conjunto de imagens associada à paleta de tintas operantes utilizada, sugere o método de composição de cor empreendido pelo cromista.

²² Ver BARROS, 2018, item 5.2, p.173-186.



Fig. 18 As seis cromos de Contos Seletos das Mil e Uma Noites (Laemmert, 1882, BN e 1908, BBM e CRB) e sua paleta de 7 cores de impressão composta por Rosa amarelado vívido, Laranja avermelhado vívido, Amarelo alaranjado pálido, Amarelo claro, Branco esverdeado, Verde azulado claro e Preto.

Pode-se observar um elenco de cores suave e luminoso, em tonalidades pastel, à exceção do laranja avermelhado vívido. As tonalidades esverdeadas são adquiridas a partir da sobreposição das duas tonalidades azul-esverdeadas em sobreposição ao amarelo claro. Assim, cada paleta de cor em uso na impressão é capaz de produzir novas cores diferentes a partir de suas misturas e sobreposições, sendo chamadas então de tintas operantes. O conjunto de imagens dos contos orientais é leve e alegre.

As cinco ilustrações cromolitográficas apresentadas em Dom Quixote, s/d Laemmert (BN) (Fig. 19), apresentam uma paleta bem mais extensa, com 11 tintas operantes. Considerando-se as cores em uso, tem-se um resultado de conjunto mais denso e menos saturado que o conjunto anterior. Note-se que o amarelo claro é mais utilizado como base para os tons esverdeados, mas raramente tem visibilidade como matiz isolado. O efeito reticulado traz uma aparência mais leve e saturada para o Azul Acinzentado quando utilizado no céu e nuvens. Os tons acinzentados produzem uma paleta mais sóbria, conferindo um clima um tanto sombrio e melancólico ao conjunto de ilustrações do cavaleiro andante. O conjunto de imagens é composto de tons neutros, acinzentados, enegrecidos, com ênfase em matizes terrosos, esverdeados e cinza-azulados.

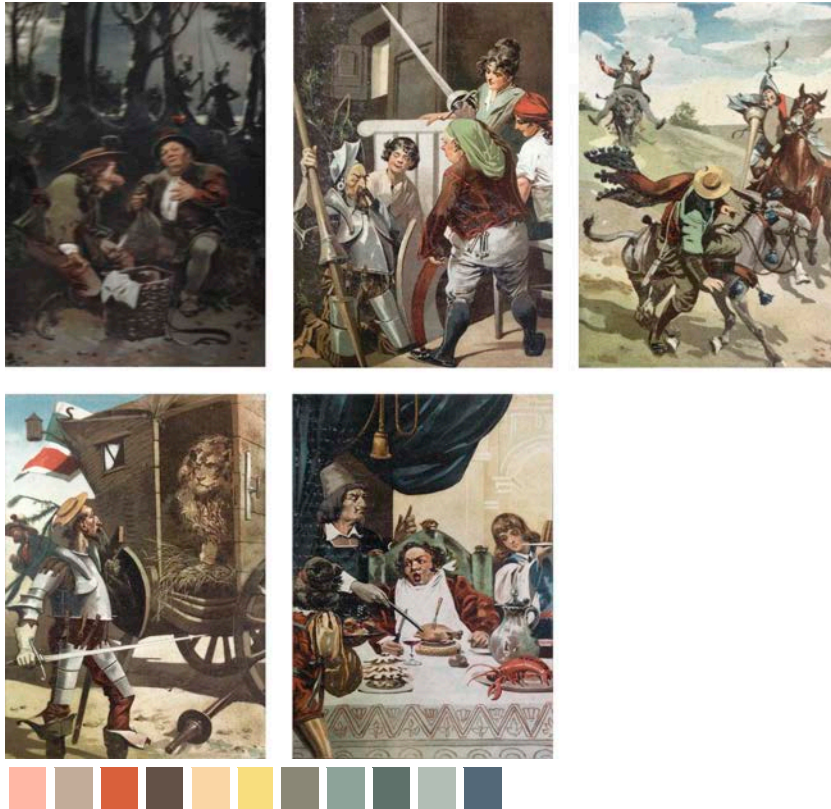


Fig. 19 As cinco cromos de Dom Quixote, Laemmert, s/d (BN), apresentam uma paleta mais extensa, com 11 tintas de impressão nas cores: Rosa Amarelado Vívido, Rosa Amarronzado, Laranja Avermelhado Forte, Marrom Acinzentado, Amarelo Alaranjado Pálido, Amarelo Claro, Cinza Oliva Claro, Verde Pálido, Verde Acinzentado Escuro, Cinza Esverdeado Claro e Azul Acinzentado.

As edições da Minerva, de 1943, tem apenas três ilustrações coloridas cada. O processo fotomecânico de clichês em tricromia restringiu significativamente o número de cores de impressão, concentrando-se na tríade de tintas Amarelo Brilhante, Cinza Esverdeado Claro e Vermelho Purpurado Vívido como primárias (Fig. 20). Mais tarde, esse elenco seria aperfeiçoado para tintas nas cores Cian e Magenta, Amarelo, e, acrescido do Preto, se tornaria a quadricromia CMYK, padrão de primárias subtrativas, dominante na impressão industrial até os dias de hoje. De todas as imagens apresentadas, o resultado fotomecânico em retícula de amplitude modular é o que apresenta menor impacto visual, seja pela baixa definição do desenho ou pela falta de exuberância das cores, exibindo um curto espectro cromático. Ainda assim, a praticidade e economia trazidas pelo processo fotomecânico terminariam por extinguir a interpretação manual e os ricos resultados da cromolitografia.



Fig. 20 As três reproduções fotomecânicas do Barão de Munchhausen, Minerva, 1943 (BN), impressas pelas tintas Amarelo Brilhante, Cinza Esverdeado Claro e Vermelho Purpurado Vívido.

5.2. Figurinhas do Jogo do Bicho

O Jogo do Bicho foi criado em 1892, no Rio de Janeiro, pelo Barão João Batista Viana Drummond como uma atração para visitantes ao seu Jardim Zoológico, localizado em Vila Isabel, inaugurado em 1888, mas que encontrava-se em dificuldades financeiras, após perder o subsídio imperial. Ao adquirir o ticket do ingresso, o visitante ganhava uma figurinha de um bicho. No alto de um poste, à entrada do zoológico, escondia-se a gravura de um dos 25 bichos da lista sob uma caixa de madeira, a ser revelado ao fim do dia. Quem estivesse com a figura do mesmo animal ganhava um prêmio de vinte vezes o valor da entrada.

O jogo, a princípio lícito, foi liberado pela Câmara, mas ficou imediatamente sujeito à fiscalização da polícia. Rapidamente estendeu-se para fora dos muros do zoológico carioca, onde “Bicheiros” concentravam apostas nas ruas, praças, cafês, casas de fumo, lotéricas, vendas, etc. Tomado por alguns como “a primeira consequência lúdica e popular da Proclamação da República”. A existência legal do jogo do bicho acabou com o ato de proibição assinado pelo prefeito do Distrito Federal, no Rio de Janeiro, em 1895²³. Alguns autores associam o jogo à alma do brasileiro, como um de seus traços de caráter e signos de identidade:

Esse jogo – a maior contribuição do homo brasiliensis ao patrimônio lúdico e contravencional da humanidade – é um fato social total, enraizado profundamente em nossa cultura; ele faz rizoma com uma ampla camada de real e de imaginário, de concreto e de simbólico, de prosaico e de poético, de patético e de onírico; inextirpável, é uma verdadeira instituição tupiniquim, articulada a muitas outras instituições, como o carnaval, o futebol, a música popular, a política, a religião, a economia, a polícia, a malandragem, a bandidagem e por aí vai.²⁴

Em 1898, as vésperas da República, a lei nº 496 definiu e garantiu os direitos autorais de obras nacionais de brasileiros e estrangeiros residentes no Brasil (citando no texto, entre outras manifestações, as obras de litografia). O registro da obra era feito na BN como formalidade constitutiva do Direito Autoral. Curiosamente, o primeiro item presente no primeiro Livro Registro do Escritório de Direitos Autorais de 1898 trata-se de uma cromolitografia:

Léon de Rennes e Cia., residentes e estabelecidos nesta Capital Federal, à rua Treze de Maio número 35, com officina de Lithographia e Chromolithographia, desejando gozar dos direitos autorais, garantidos pela Lei nº 496 de 1º de agosto de 1898, respeitosamente apresentam, na forma do art. 13 da referida Lei, um exemplar de diversos animais gravados e lithographados por (...) pedem que lhes seja fornecido ante (...) da petição com designação do dia e hora em que foi apresentada e que se realizam em 14 de Outubro do anno de 1898, e despachada em 7 de junho de 1899 data da publicação das (...) que lavro, digo, pelo que lavro o presente termo, com a declaração de que a petição foi apresentada a despacho, pelos procuradores Jules (...) na data acima referida. João (...) 16 -12, 99²⁵.

A figura cromolitografada (Fig. 21a), correspondente ao registro nº1 de Direitos Autorais, localizada no setor de iconografia da BN, refere-se à relação dos animais integrantes do Jogo do Bicho, proibido desde 1895, mas já incontrolável, atividade lucrativa e praticada em todo o país, justificando a preocupação com o direito autoral da produção de imagens que seriam largamente copiadas. Além deste primeiro registro de Direitos Autorais, o setor de iconografia guarda mais 18 imagens do Jogo do Bicho, sendo 7 delas coloridas (Fig. 21), impressas por meio da cromolitografia, cujas técnicas serão comentadas a seguir.

²³ MAGALHÃES, 2006; GOMES, 2010; BENATTE, 2011.

²⁴ BENATTE, 2011, p. 300.

²⁵ Primeiro Livro Registro do Escritório de Direitos Autorais, 1898.



Fig. 21 As 7 figuras cromolitografadas do Jogo do Bicho presentes no setor de iconografia.

5.2.1. Estampas e temas

Ao contrário dos livros da Laemmert, onde as ilustrações são advindas do exterior, as figurinhas do Jogo do Bicho já são uma produção inteiramente nacional. Além da citada figura de León de Rennes (Fig. 21a), assina a Lith. Agave Americana (Fig. 21c, d), ambas cariocas, as demais estampas estão sem data ou crédito de impressão. Esse tipo cromo – distribuído em pequenas figurinhas coloridas – inspiraria as que foram produzidas posteriormente para a marca Eucalol e que se tornariam uma febre para o colecionismo carioca. Na frente das folhas impressas, ainda sem o corte que separaria as figuras, apresentam-se as estampas referentes aos 25 animais do jogo. No verso, impresso em 1 cor, veiculava-se a propaganda do anunciante: casas de fumo e manufaturas de cigarros, que pegavam carona na devoção popular ao Jogo do Bicho como estratégia publicitária para seus produtos, celebrando a antiga parceria entre o jogo e o fumo (Fig. 22).



Fig. 22 O reverso das figurinhas (b, d) ilustra a parceria do Jogo do Bicho com as Casas de Fumo e Manufaturas de Cigarros. Na imagem do lado esquerdo anuncia-se a promoção de quem apresentasse o conjunto completo de figuras, teria direito a um jogo completo.



Fig. 23 Variação temática das ilustrações, algumas infantis (a, b, c, d, f) e outras adultas (e, f).

O conjunto de estampas é heterogêneo (Fig. 23): as imagens ilustram desde bichos em seu habitat (a), sobre pares de dados (b) – provavelmente para a prática do dominó, junto ao abecedário (c) ou em composições mais fantasiosas, em que os animais apresentam-se humanizados, com corpos antropomórficos, vestidos com fardas ou peças de figurino: montados a cavalo e tocando instrumentos musicais (d), protagonizando situações fabulescas ou sociais (e) e em performances circenses (f; g). Fica clara a abrangência iconográfica e como algumas imagens tem apelo mais ingênuo e infantil (a, b, c, d, f):

Esse jogo, talvez precisamente por ser proibido, invadiu todos os círculos sociais: toda criança no Rio, mal havia aprendido na escola a contar, já sabia que número correspondia a cada bicho e sabia dizer toda a série de bichos melhor do que o alfabeto.²⁶

Outras imagens são mais ácidas e picantes, destinadas a um público mais adulto, seja no apelo sensual com mulheres em trajes menores e seios desnudos (g) ou pelo teor satírico de personagens e fatos correntes, como a briga de galos (e), operando de maneira semelhante aos ‘memes’ de nossa época, alguns em quadrículas duplas e sequenciais (antes e depois):

As imagens representam animais humanizados e colocados em situações antagônicas – como nas fábulas de Esopo, Fedro e La Fontaine – e remetem a variadas situações do cotidiano carioca e brasileiro: a falta de ética na política, as relações desiguais de poder, as conjunturas econômicas que penalizam os mais pobres, os dramas das relações amorosas, etc.

²⁶ ZWEIG, Stefan. Brasil, país do futuro, In: Obras Completas, v. 6, Rio de Janeiro: Delta, 1960, p. 57, apud BENATTE, 2011, p. 301.

Há, em todas as fabulas em miniatura, referências a fatos e personagens da época, a política especialmente, que, obscuros para nós, deviam ser de uma clareza meridiana em sua época. O que não se perde para o leitor nosso contemporâneo, nem dele se afasta, é o encanto gráfico indiscutível dessas estampas.²⁷

5.2.2 Técnicas de gravação das imagens

Mesmo com alguns de seus significados contextuais perdidos, de autoria anônima, e com poucos créditos das casas litográficas, é possível, entretanto, que se analise as técnicas em uso para a reprodução das imagens e a elaboração da composição colorida, que revelam o conhecimento aplicado e as características particulares da impressão cromolitográfica da época, numa produção já inteiramente realizada no Brasil.

Num período onde o crayon em pedra áspera já se encontrava reservado apenas para gravuras artísticas, no caso destas figurinhas, a análise pode ser feita a olho nu, dispensando o uso de microscópios, já que o desenho, menos detalhado, torna as técnicas mais evidentes e de mais fácil identificação, apresentadas aqui ampliadas a 200% (Fig. 24). O uso de recursos gráficos assemelha-se ao praticado nas embalagens comerciais e rótulos de produtos do final do século XIX e início do século XX. De modo geral as imagens se resolvem com o uso do bico de pena, seja no traço de contorno, em pontilhados, padronagens lineares ou hachuras cruzadas. Há eventual uso do pincel em pinceladas rápidas (a) ou para o preenchimento de áreas chapadas (b, c, f). O ponto rosa, um tipo de pontilhado disposto em padrão circular, é utilizado para nuvens e áreas mais delicadas da imagem (d, f). O ponto francês, pontilhado de organização linear é utilizado para preencher superfícies horizontais (b, f). Efeito semelhante pode ser obtido por linhas livres horizontais traçadas a bico de pena (c). Os personagens principais são definidos pelo contorno a traço (c, d, f, g), e o preenchimento colorido é obtido através do ponto batido, de organização randômica (d, f, g), ou com hachuras cruzadas (b).

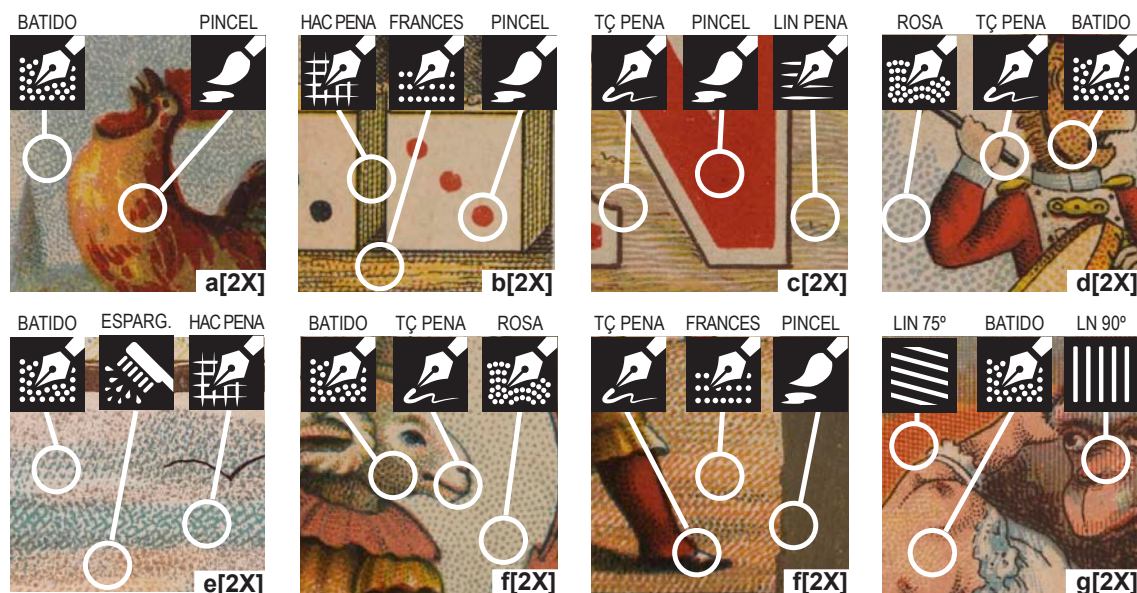


Fig. 24 Detalhes ampliados e técnicas de gravação das Figurinhas do Jogo do Bicho.

A figurinha adulta que aborda sátiras sociais é a única que faz uso do recurso do espargado, efeito salpicado obtido ao passar uma faca por uma escova carregada de tinta (Fig. 24e), produzindo um resultado delicado, semelhante ao crayon em pedra áspera, mas que é feito em pedra lisa, já adequada as altas tiragens das prensas à vapor. Padronagens de linhas regulares aparecem apenas na figurinha adulta de personagens femininos no circo (g). Essas linhas tem aparência tão homogênea que indicam mais provavelmente o uso da máquina de gravar (*ruling machine*) – ferramenta adaptada da gravura em metal para a litografia – do que das mídias de

²⁷ LOREDANO in GOMES, 20, p. 110.

sombreamento de Benday. Dispostas a 0, 90 ou 75°, as linhas se cruzam em sobreposições, gerando novas tonalidades, combinando matizes e implementando efeitos visuais.

5.2.3. Paletas de cor das tintas de impressão

Com relação ao uso das cores, ao contrário dos livros infantis, as figurinhas do Jogo do Bicho se valem de uma paleta de tintas de impressão que é menos interpretativa da imagem e mais próxima de um padrão técnico que seria consagrado mais adiante com a quadricromia (azul, vermelho, amarelo e preto, depois padronizado em cian, magenta, amarelo e preto, CMYK). Porém, os matizes são de interpretação mais livre (Fig. 25b). O vermelho, na maior parte dos casos (b, c, d, e, g) tende a um tom alaranjado, o azul varia de tons pálidos (a, c, d) ao azul acinzentado (b, g) ou azul esverdeado (e). O amarelo tem a maior estabilidade tonal, no amarelo claro (a, b, c, d, e, g). As paletas variam entre quatro, cinco, seis e sete cores. Pode-se considerar o que seria uma quadricromia expandida: nas paletas de cinco cores, surgem tons mais claros do vermelho, os rosa alaranjados. Em seis cores, ou acrescenta-se uma tonalidade neutra e acinzentada (c, d, e), um tom de azul mais escuro (a), ou a tinta metálica dourada (f). Na única paleta de sete cores ganhou-se um tom ocre (e), que pode ser usado como substituto do amarelo (f).

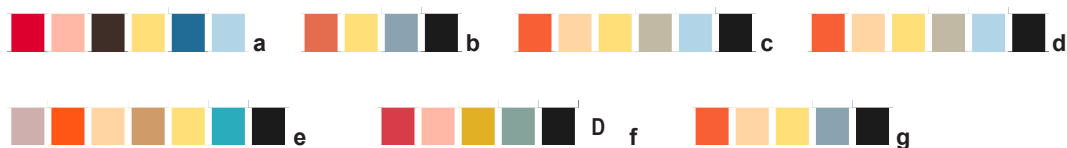


Fig. 25 Paletas de tintas de impressão das figurinhas do Jogo do Bicho

5.3 Jogos de tabuleiro e brinquedos impressos

Um dos primeiros jogos de tabuleiro impressos foi o Jogo do Ganso, na Itália Renascentista, onde os jogadores avançavam através dos lances de dados por uma estrada em espiral, dividida em quadrantes. O jogo de tabuleiro moderno, impresso em litografia colorida, costuma ser associado ao impressor norte americano Milton Bradley, que fez fortuna com jogos de tabuleiro impressos a partir do “Jogo de Xadrez da Vida”, introduzido em 1860. Bradley foi também precursor na introdução da pedagogia do movimento alemão Kindergarten, de Froebel, nos Estados Unidos, incentivando que as crianças aprendessem através de jogos e atividades lúdicas. Sua empresa tornou-se referência mundial em jogos e brinquedos impressos de papel. Os jogos de tabuleiro modernos compartilham das mesmas estruturas visuais, regras e funções lúdicas de seus predecessores. Jogos tem influência sobre o imaginário das narrativas de sucesso, fortuna, moralidade, vícios e virtudes, crenças e preconceitos das sociedades onde se inserem, influenciando os jogadores através de suas regras e de como articulam modelos de papéis sociais e progressão econômica.²⁸

Bonecas de papel são desenhos de bonecas e roupas bidimensionais impressos em papel ou cartão para serem recortados, as roupas se prendem à boneca através de abas. As bonecas podem ter a forma de uma pessoa, animal ou objeto. As primeiras bonecas de papel foram fabricadas na França no século XVIII, começaram a ser fabricadas nos Estados Unidos em 1812 e se tornaram extremamente populares entre as décadas de 1930 e 1950, considerada a “era de ouro das bonecas de papel”. Assim como nos jogos, as tendências da moda refletem a cultura, normas, expectativas e valores da sociedade. As bonecas de papel ilustram expectativas sociais femininas em diferentes épocas. Seus guarda-roupas comunicam informações sobre personagens sociais intencionalmente idealizados no passado.²⁹

Teatrinhos de brinquedo foram um passatempo popular na Inglaterra, Áustria, Alemanha e Dinamarca ao longo do século XIX. As versões mais baratas eram vendidas como folhas impressas em preto e branco para serem coloridas manualmente, incluindo o prosaetrio, peças para

²⁸ WOOD, 2018.

²⁹ MAURER, 2016.

a montagem do cenário, acessórios, personagens. As versões mais luxuosas eram produzidas em cromolitografia. As folhas eram coladas em cartão, cortadas e depois montadas em várias camadas, com a finalidade de encenar uma peça, ou apenas para fins decorativos.

Não foi possível localizar informações a respeito dos primeiros jogos de tabuleiro, bonecas de papel e teatros de montar, importados ou produzidos no Brasil. Os jogos e brinquedos impressos localizados no setor de iconografia da BN que se utilizam da impressão colorida são as peças mais recentes desta amostragem e situam-se no período entre 1933-1944. Entre eles: o jogo de tabuleiro “O cachorro perdido”, o periódico “Bonecos, a revista do Brinquedo”, a brochura de bonecos de papel “Lulus e Bichanos”, o brinquedo de montar “Com Tinta e Tesoura”, as cenas Históricas da Weiszflog Irmãos Inc./ Editora Melhoramentos nº 2: “A Batalha do Riachuelo”, nº 3 “Primeira Missa no Brasil”, nº 4: “Uma Bandeira a caminho do Sertão” e os teatrinhos de montar “Branca de Neve” e “Aquário”.

Pela variedade heterogênea de peças, de caráter exemplar, se abordará mais detalhadamente a “Bonecos, Revista do Brinquedo”, edição quinzenal da Imprensa Moderna, o nº 1, publicado em 1933. Fazem parte da publicação uma revista de capa colorida e miolo impresso em preto, com passatempos diversos como caça palavras, etc. Era comercializada ao preço de 3\$000 (Capital) ou 3\$500 (Estados) num envelope impresso em cor que continha: “1 revista; 2 cadernos para colorir; 4 páginas de armar em cores; 3 postaes; 2 jogos completos, 1 copo de dados e fixas” (Fig. 26).



Fig. 26 Edição do nº1 da Bonecos, revista do Brinquedo, Imprensa Moderna, 1933.

A publicação oferece o conjunto completo para o entretenimento infantil.

Uma revista para as crianças. A novidade porém, não reside propriamente na revista, mas sim no que a acompanha. “BONECO” será para as crianças a surpresa que tanto lhes agrada, o imprevisto, o saquinho misterioso de onde surgem maravilhas. (...) Reparem que os brinquedos BONECOS são ao mesmo tempo instructivos. São brinquedos que ensinam.

Para a prática dos jogos de tabuleiro (apresentado em cartelas dobradas), os dados e até o copinho para sacudí-los eram fornecidos impressos, para serem montados. Demonstra-se destinada a ambos os gêneros. O jogo de tabuleiro Raid aéreo designa as aventuras de um avião monomotor por paisagens selvagens. Se o jogo e um dos cadernos de colorir parece mais voltado ao universo masculino, o outro caderno tem a capa com bonecas e o encarte designado como “4 páginas de armar em cores” é uma boneca de papel com roupas e acessórios para trocar, chamada de “O Bebê transformista”. A boneca oferece uma variedade de fantasias, refletindo atividades e anseios de crianças abastadas, que provavelmente gozavam de férias na Europa. Há desde o traje

característico da moda dos anos 20, um traje de explorador, um para esqui na neve, para a prática da esgrima, roupa de banho, um traje rococó com peruca e uma fantasia de colombina para o carnaval. As fantasias são todas de frente e verso, possibilitando uma montagem tridimensional pouco usual para as bonecas de papel (Fig. 27).



Fig. 27 Encarte da revista Brinquedo, O Bebê transformista replicado digitalmente para demonstração da montagem tridimensional com fantasias frente e verso.

Os bonecos de papel “Lulus e Bichanos” apresentam um cachorro e um gato que podem ser vestidos com trajes de natureza semelhante ao Bebê transformista, incluindo o trenó e um boneco de neve. As atividades e fantasias demonstram que o imaginário de diversão estava bastante deslocado do cenário nacional.

Os teatrinhos de montar da Weiszflog Irmãos/ Edições Melhoramentos apresentam cenas cívicas brasileiras, publicadas entre 1937 e 1938, com 4 a 5 pranchas e outras de caráter mais universal publicadas em 8 pranchas, como a história da Branca de Neve, 1944, e O Aquário, sem data. As pranchas cartonadas avulsas, sem quase nenhuma instrução de montagem nos fornecem poucas pistas de como seria o brinquedo montado, para que público se destina e qual a complexidade da atividade (Fig. 28).



Fig. 28 As oito pranchas d'O Aquario, Edições Melhoramentos, sem data.

Nesse sentido, foi selecionado o teatrinho de maior complexidade visual, O Aquário, e as pranchas digitalizadas foram impressas para que se pudesse processar uma réplica de sua montagem. O recorte com tesoura e estilete e estruturação com cola durou cerca de 9h de trabalho, indicando uma atividade de alta complexidade e controle fino da coordenação motora, que certamente não era indicada para crianças. Seria mais provavelmente recomendada como um hobby para jovens e adultos. A peça montada é exuberante e detalhada, podendo ser utilizada para decoração ().



Fig. 29 Réplica recortada e montada, O Aquário, Edições Melhoramentos, s/ data.

5.3.1 Técnicas de gravação e uso da cor

No período mais recente destas últimas peças amostradas (1933-1944) o processamento fotomecânico já estava em uso corrente. Porém, ao contrário do que se poderia esperar, as impressões abordadas não tratam exclusivamente da técnica processada por retícula em tricromia ou quadricromia, mas designam processos intermediários e mais complexos do que se poderia supor. Bonecos, a revista Brinquedo, por exemplo, lança mão de diferentes tecnologias para cada uma de suas peças. Enquanto o envelope e a capa da revista, que exibem imagens de natureza fotográfica, são impressos em tricromia por retícula fotomecânica, as capas dos cadernos de desenho e o bebê transformista, que representam desenhos, os desenhos são feitos por traço a bico de pena e as tonalidades são impressas por técnicas de Benday que replicam a textura do crayon e de outras padronagens como uma textura riscada. Em vez de apenas três cores, nessas peças já é adotado o padrão próximo da quadricromia com Vermelho, Forte, Amarelo Claro, Azul Moderado e Preto.

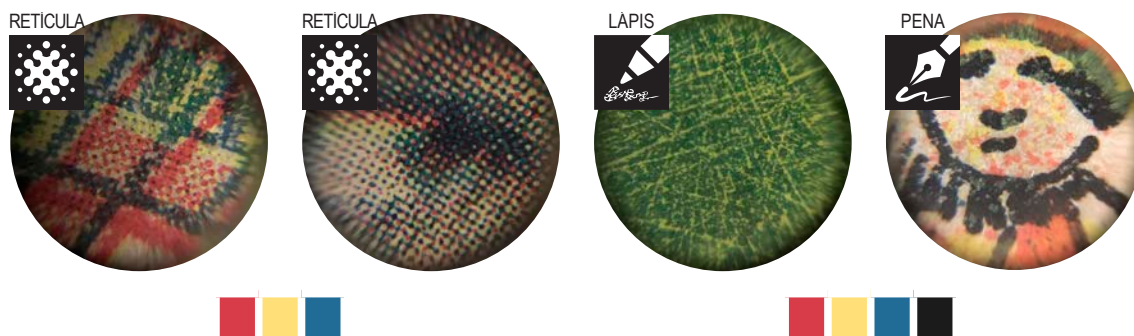


Fig. 30 Registros Fotográficos Microscópicos de retícula fotomecânica e Benday de crayon e bico de pena nas impressões de Bonecos, revista Brinquedo.

Nos teatrinhos, há uma conjugação de técnicas mistas. Em Branca de Neve o desenho é composto exclusivamente pelo traço a bico de pena e tonalidades com retículas de Benday aplicadas, que além da textura de pontos mecânicos, simulam o crayon e o espargido. No Aquário, que tem desenhos mais detalhados, a imagem gravada da chapa mestra na cor mais escura foi feita por intermédio da retícula fotomecânica, mas todo o colorido é dado pela aplicação de Benday de pontos mecânicos e retoques manuais, com traços em bico de pena e pontilhados em ponto batido. Em ambos os casos é utilizada uma paleta de seis cores, próxima da quadricromia estendida, porém ainda não padronizada. Há vermelho, rosa, amarelo, dois tons de azul e uma cor escura e neutra, mas os azuis variam e no aquário é utilizado um Marrom acinzentado em vez do preto.

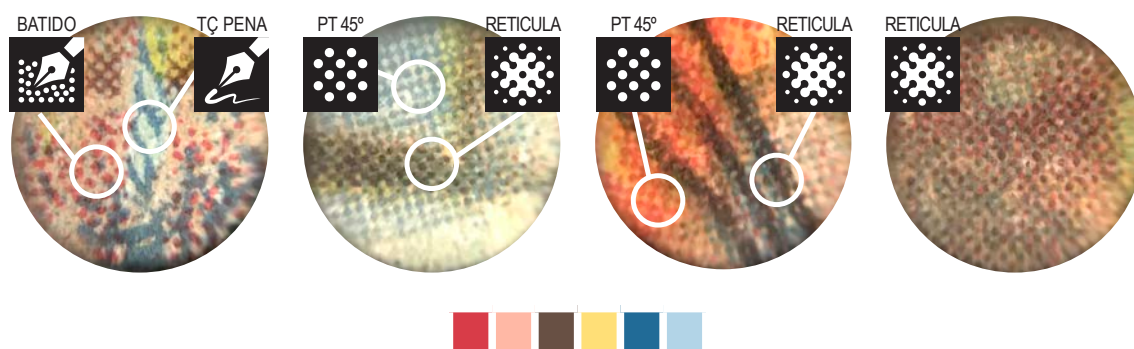


Fig. 31 Registros Fotográficos Microscópicos da técnica mista na gravação de O Aquário inclui a chapa mestra de cor mais escura em retícula fotomecânica e o colorido aplicado por Bendays de pontos mecânicos e com retoques a pingo de pena e ponto batido.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Livros redigidos para a mocidade brasileira, traduzidos por Carlos Jansen e publicados pela editora Laemmert entre 1882-1909, reeditados pela editora Minerva em 1943, não foram publicações originais brasileiras. Como pôde ser observado, através de métodos de pesquisa facilitados por ferramentas de busca *online* contemporâneas, a reprodução de textos e imagens seguiram modelos e padrões editoriais estabelecidos na Alemanha pelas editoras Schmidt & Spring e, principalmente, pela Thienemanns. Ainda assim, o cuidado empreendido na tradução para o português falado no Brasil, os prefácios de intelectuais renomados, a manutenção dos critérios de qualidade dos acabamentos e das reproduções de imagens coloridas fizeram desta coleção, uma referencia marcante e duradoura no despertar literário do público juvenil brasileiro.

Apesar de não estarmos tratando ainda de um produto impresso no Brasil, trata-se de um produto encomendado para atender uma demanda brasileira, adequando-se através do idioma a uma melhor recepção de conteúdo e absorção cultural pelo público infanto-juvenil de textos clássicos da literatura universal. Mesmo em um país de economia periférica, as distâncias e limitações da indústria gráfica nacional não impediram que produtos de alta qualidade alcançassem nossos jovens leitores. Esta realização deve-se ao processo de idealização e mediação editorial e ao estabelecimento de conexões intelectuais que legitimaram, pavimentaram e fizeram prosperar a formação de uma nascente indústria cultural literária no país. A Laemmert se manteve atualizada oferecendo as mais modernas tecnologias de reprodução de sua época, numa diversidade técnica exemplar. A comparação entre as técnicas empregadas nas diferentes edições torna-se uma referência didática de implementos tecnológicos, que, de certa forma, espelham as transformações ocorridas da indústria gráfica mundial no final do século XIX e início do século XX.

Esta pesquisa identificou as técnicas e cores empregadas na impressão. A observação mais atenta dos recursos gráficos utilizados nas cromos, revela um rico repertório técnico de reprodução de imagens, sintetizando um conjunto de estratégias históricas utilizadas na impressão colorida e a variação de paletas customizadas para referenciais técnicos objetivos.

Dentre o material amostrado nos impressos de caráter lúdico, o Jogo do Bicho é sem dúvida o mais brasileiro. Estabeleceu uma parceria com as casas de Fumo e trazia figuras que agradavam adultos e crianças. A pesquisa promove um retorno ao imaginário do passado, um reflexo sobre os costumes e sobre a ocupação do tempo. As reproduções em cromo realizadas pela elaboração manual dos cromistas ofereciam maior nitidez, exuberância e extensão cromática do que a pragmática tecnologia fotomecânica que a substituiu posteriormente. Múltiplas técnicas de reprodução conviveram, a escolha se baseava na natureza de construção da imagem, mais do que em soluções objetivas. Requitadas técnicas do passado atravessam o tempo resgatando o prazer da apreciação da qualidade no presente. Com mais de um século de existência esses impressos ainda são uma festa para os olhos.

* Pesquisa realizada com apoio do Programa de Apoio à Pesquisa da Fundação Biblioteca Nacional.

* Todas as imagens reproduzidas com autorização da Fundação Biblioteca Nacional.

7. REFERÊNCIAS

- ARROYO, Leonardo. Literatura infantil brasileira. São Paulo: Melhoramentos, 2011 [1968].
- BENATTE, Antonio Paulo. GOMES, Frederico (Org.). O jogo de Deus, do homem e do bicho. Rio de Janeiro: Ed. UERJ/Léo Christiano Editorial, 2011. Revista de História Regional 16(1): 298-303, Verão, 2011.
- CHARTIER, Roger. Formas e sentido - Cultura escrita: entre distinção e apropriação. Campinas: Mercado de Letras, Associação de Leitura do Brasil, 2003.
- FARIA, Gentil de. 2008. As primeiras adaptações de Robinson Crusóé no Brasil. Revista Brasileira de Literatura Comparada, n. 13. São Paulo: Abralic, 2008.
- GOMES, Frederico. O jogo de Deus, do homem e do bicho. Rio de Janeiro: Léo Christiano; Editorial Ed. UERJ, 2010.
- HALLEWELL, Lawrence. O livro no Brasil: sua história. São Paulo: Edusp, 2ª Ed. Revista e ampliada. 2005.
- HANSEN, Patricia Santos. A literatura infantil no Brasil e em Portugal: problemas para a sua historiografia. Sarmiento/ Núm. 20 / 2016 / pp. 133-161.
- HANTZSCH, Viktor. Hoffmann, Franz. in: Allgemeine Deutsche Biographie, herausgegeben von der Historischen Kommission bei der Bayerischen Akademie der Wissenschaften, Band 50 (1905), S. 398–401, Disponível em: https://de.wikisource.org/w/index.php?title=ADB:Hoffmann,_Franz&oldid=2531113, Acesso em 6 de março de 2019.
- LIMA, Lia Araújo M.; SOUZA, Germana P. H. Carlos Jansen e a vulgarização literária para mocidade. Cadernos de tradução. Florianópolis, Online, v.35, n.2, p. 102-123. Jul/dez. 2015.
- LIMAN, Ellen. Georgian and Victorian Board Games: The Liman Collection. Pointed Leaf Press, 2017.
- LEÃO, Andréa Borges. 2007. Publicar contos de fadas na Velha República: um compromisso com a nação, Comunicação & Educação, 12, n. 3, set/dez 2007, p. 15–22.
- MAGALHÃES, Felipe Santos. É o bicho! A origem do jogo mais popular do país. *Revista de História da biblioteca nacional*. Ano 1. nº 12, setembro, 2006, p. 16-25.
- MARZIO, Peter C. The Democratic Art: Chromolithography 1840-1900, pictures for a 19thcentury America. Boston: David R. Godine Publisher, 1979.
- MAURER, Elizabeth L. History of Paper Dolls and Popular Culture. A Two-Dimensional View of Fasion. November, 20, 2016. Disponível em: <https://www.womenshistory.org/articles/history-paper-dolls-and-popular-culture>. Acesso em 10 de setembro de 2019.
- MENDES, Claudia. A descolonização das imagens: o livro ilustrado infantil e no contexto brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro, 2016. 257 f. Tese (doutorado) – UFRJ, Escola de Belas Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2016.
- OLIVEIRA, Maria Alexandre. A Literatura para crianças e jovens no Brasil de ontem e de hoje: caminhos de ensino. 2007. 196f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- RAFFAINI, Patricia. "A livraria Garnier e a tradução e edição de livros para a infância", Intelectuais Mediadores: Práticas Culturais e Ação Política (Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016a), 66-91.
- RAFFAINI, Patricia. Livros para Morar. Uma história dos livros para crianças e jovens - Relatório Final para FAPESP (São Paulo:FFLCH-USP, 2016b).
- SENEFELDER, Alois. The Invention of Lithography. (english trans. 1911). tr. from the original German, by J. W. Muller. New York: The Fuchs & Lang Manufacturing Company, 1911 [1817].
- VIEIRA, Adriana Silene. Viagens de Gulliver ao Brasil: estudos das adaptações de Gulliver's Travels por Carlos Jansen e por Monteiro Lobato. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem. 2004.
- WOOD, Kelli. A History of Play in Print, Board Games From The Renaissance To Milton Bradley. Las Vegas: Center for Gaming Research, Occasional Paper Series, Number 44, September 2018.