

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação - FAALC
Artes Visuais – Bacharelado

YASMIM PACHECO MACIEL

PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE MUNDOS IMAGINÁRIOS:
Meus cadernos de viagem a outro mundo

Campo Grande MS

2024

YASMIM PACHECO MACIEL

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE MUNDOS IMAGINÁRIOS:
Meus cadernos de viagem a outro mundo**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso Do Sul, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharelado em Artes Visuais, elaborado sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho.

Campo Grande, MS

2024

YASMIM PACHECO MACIEL

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE MUNDOS IMAGINÁRIOS:
Meus cadernos de viagem a outro mundo**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso Do Sul, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharelado em Artes Visuais, elaborado sob orientação do Prof. Dr. Sérgio de Moraes Bonilha Filho.

Campo Grande, MS, ____ de _____ de 2024

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho
Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

Profa. Dra. Constança Maria Lima de Almeida Lucas
Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Isaac Antonio Camargo
Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha família por todo apoio que me forneceram durante a realização deste trabalho e por terem me incentivado sempre que pensei em desistir, sem todo o apoio e cuidado que recebi de vocês não teria conseguido completar esse trabalho. Serei sempre muito grata por tê-los comigo.

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho pela sua orientação, paciência, calma e toda ajuda que recebi, muito obrigado por estar sempre disposto a me ajudar sempre que preciso.

Aos professores e companheiras/os de faculdade pelas trocas enriquecedoras e toda diversão que me proporcionaram durante a graduação.

A minha psicóloga Fernanda Barboza de Rezende que me ajudou durante todos meus momentos de dificuldade fazendo sempre o que podia.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo principal analisar o processo de criação de mundos imaginários. A partir da apresentação de diversos processos de criação de mundos, este trabalho busca comparar diferentes nuances desse fazer no âmbito das Artes Visuais. Além disso, é apresentado também um breve panorama sobre o surgimento da criação de mundos imaginários em nosso contexto histórico, demonstrando sua conexão com narrativas mitológicas diversas e, possivelmente, alguma semelhança com a forma de registro nos cadernos de viagem. O presente estudo apresenta o processo poético de sua autora, observando em retrospecto a presença de questões recorrentes em sua produção, embora inconscientes até então, e percebe a existência de questões comuns à obra dos artistas mencionados no corpo do texto. Finalmente, o presente trabalho resulta numa tomada de consciência sobre o próprio processo de criação e sua complexidade.

Palavras-chave: Mundos Imaginários. Processo de Criação. Cadernos de Viagem. Artes Visuais.

ABSTRACT

The main objective of this bachelor's dissertation is to analyze the creation process of imaginary worlds. From the presentation of various world creation processes, this paper intends to compare different nuances of the make within the scope of Visual Arts. Furthermore, a brief overview of the appearance of the creation of imaginary worlds in our historical context is also presented, trying to evince a connection with diverse mythological narratives and a possible similarity with the form of recording in travel sketchbooks. The present artist study introduces the creative process of its author, remarking in retrospect on the presence of recurring issues in her production, unconsciously until then, in the process, there is a realization about the existence of common problems in the work of the artists mentioned in the content of the text. At long last the accrue of this work is the awareness of the creation process itself and its complexity.

Keywords: Imaginary Worlds. Creation Process. Traveler's sketchbook. Visual Arts.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1. MUNDOS IMAGINÁRIOS E IBLARD JIKAN.....	11
1.1 Mundos Imaginários.....	12
1.2 Iblard Jikan.....	14
2. MINHAS VIAGENS IMAGINÁRIAS.....	22
2.1 Viagens Preexistentes.....	23
2.2 Viagens Recentes.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS:.....	56

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso para o curso de Artes Visuais Bacharelado da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) se faz pela análise do processo de criação de mundos imaginários, sendo um dos processos analisados o do curta animado de 30 minutos *Iblard Jikan*¹ (2007) do artista japonês Naohisa Inoue, realizado pelo Studio Ghibli, tendo como diretor o próprio artista.

Os mundos imaginários são mundos inventados, muitas vezes nascidos de possibilidades e devaneios, os mais conhecidos são *O Senhor dos Anéis* (1954 - 1955) de J. R. R. Tolkien, *O Livro dos Seres Imaginários* (1957) de Jorge Luis Borges, *O Mágico de Oz* (1900) de L. Frank Baum, entre outros. Além de livros e filmes podemos encontrar em outras mídias, como vídeo games, história em quadrinhos, websites, mangás, séries de televisão, áudio books, etc. Outras vezes, tentar imaginar lugares que não conhecemos em nosso próprio mundo é o que gera esses mundos, como é caso dos mitos que têm como palco de suas narrativas o mundo atual, entretanto, desenvolvem lugares fictícios usando o nosso mundo como eixo, como explicado no trecho:

Lugares fantásticos sempre ganharam mais credibilidade sendo locados em áreas pouco conhecidas do mundo onde sua existência seria dificilmente contestada. Na antiguidade clássica, os habitantes da área ao redor do Mar Mediterrâneo sabiam relativamente pouco sobre o mundo além de seus reinos; os oceanos, e as massas de terra que se estendiam ao extremo norte e oeste, foram em grande parte inexploradas por eles, então elas provaram ser um solo fértil para a imaginação. Da mesma forma, quase todas as culturas tinham algum tipo de destino pós-vida ou submundo, como Hades, os Campos Elísios, Annwn, Toonela, Yum Gan, Uku Pacha, as Ilhas Afortunadas, Adlivun, Hawaiki e Xibalba, todos os quais se pensava existirem em algum lugar subterrâneo ou além do horizonte, em partes desconhecidas do mundo. (WOLF, 2012, p.67, tradução nossa).²

Assim, quando falo em processo de criação de mundos imaginários neste trabalho, refiro-me a um processo de exercício do pensamento, de especulação e

¹ Em português "Tempo de Iblard".

² (Fantastic places have always gained more credibility by being set in remote or little-known areas of the world where their existence is harder to disprove. In classical antiquity, the inhabitants of the area surrounding the Mediterranean Sea knew relatively little about the world beyond their realms; the oceans, and the land masses that lay to the far north and west, were largely unexplored by them, so they proved fertile ground for the imagination. Likewise, almost every culture had some kind of afterlife destinations or Underworld, such as Hades, the Elysian Fields, Annwn, Toonela, Yum Gan, Uku Pacha, the Fortunate Isles, Adlivun, Hawaiki, and Xibalba, all of which were thought to exist somewhere underground or beyond the horizon, in unknown parts of the world.)

externalização/materialização de mundo(s) interior(es) de um indivíduo ou coletivo, seja quaisquer forem os motivos ou funções dadas a eles. Considero que a maior parte do processo de criação de mundos imaginários está fundamentalmente ligada ao âmbito visual e é feita por meio de registros como desenhos, esquemas, *concept art*, pintura e outros, mas a construção desses mundos não se limitaria apenas a esse âmbito. Seriam, assim, decorrentes da junção de pesquisa de referências, de experiências vivenciadas por seus criadores e do contato que eles têm com o ambiente que os rodeia.

Nesse contexto, *Iblard Jikan* é uma obra que tem como seu ponto principal mostrar o mundo de Naohisa Inoue e como seria um dia nesse lugar, apesar de ser apenas uma parte do número de obras que Inoue produziu tendo como tema seu mundo imaginário nomeado por ele de *Iblard*. A minha motivação para a realização da pesquisa, surge da ânsia de compreender os mecanismos, minúcias das obras que nos apresentam a esses mundos fictícios, eles me acompanharam durante a minha vida e influenciaram o meu próprio trabalho juntamente com outras obras.

Analisar o processo de criação de mundos imaginários nas artes visuais é algo significativo para o meu processo de criação. Farei isso ao analisar a obra *OVA*³ *Iblard Jikan*, para identificar como é feita a construção de mundos fantásticos nas artes visuais, seus diferentes pontos de partida, suas etapas e materiais/ferramentas utilizados para realizar o processo, sem visar de maneira alguma criar uma fórmula a ser seguida, mas sim tornar possível relacionar, diferenciar e comparar as formas com que foram materializadas os mundos fictícios da obra determinada com outras obras.

Grande parte do conteúdo existente sobre o tema se encontra na língua inglesa, assim, esta investigação se mostra relevante na intenção de ampliar o número de pesquisas sobre o assunto, em língua portuguesa, visando uma abordagem do tema de forma independente no âmbito da arte visual, bem como interesse pessoal em compreender as peripécias na execução da constituição dos universos fictícios.

Neste trabalho, desenvolvo um caderno de viagem (também chamado de diário de viagem) que traz as anotações em linguagem assêmica⁴ de uma viagem a um mundo imaginário criado por mim, nas linguagens do desenho e da pintura

³ Sigla em inglês para Original Video Animation, em português vídeo de animação original.

⁴ Linguagem que não possui sentido semântico.

fazendo uso ferramentas digitais e analógicas, isso a partir do processo de criação prévia de um mundo imaginário.

Esta pesquisa, utiliza a abordagem qualitativa (STAKE, 2011) tendo por procedimento o levantamento bibliográfico, coletando, selecionando e analisando conceitos e informações contidas em artigos, documentários, vídeos, pesquisas, livros, reportagens e entrevistas sobre mundos de imaginários, processos criativos e as produções artísticas do OVA, usando para isso tanto autores brasileiros quanto autores estrangeiros.

1. MUNDOS IMAGINÁRIOS E IBLARD JIKAN

Nesse primeiro capítulo, gostaria de introduzir e contextualizar historicamente a criação de mundos, falar sobre o artista Naohisa Inoue e fazer uma análise sobre um de seus mundos imaginários, mais especificamente, um OVA animado de 30 minutos, *Iblard Jikan* (2007).

Usualmente, quando se fala em criação de mundos, pensamos nos universos presentes nas fantasias presentes na Cultura Pop, como as obras de *O Senhor dos Anéis* (1954 - 1955) de J. R. R. Tolkien, *O Mágico de Oz* (1900) de L. Frank Baum, *As Crônicas de Nárnia* (1950 - 1956) de C. S. Lewis e mais recentemente *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996) de George R. R. Martin.

Nossa relação com mundos imaginários está presente em nossa vida desde a infância quando brincamos de faz de conta, imaginando situações e cenários e continua presente até a vida adulta onde consumimos livros, filmes, videogames (WOLF, 2012) e mesmo de formas mais sutis como em sonhos e devaneios. Provavelmente a principal diferença do contato com esses mundos nas várias fases da vida, seja como nós indivíduos vemos nossa relação com eles e como as pessoas veem essa relação, o que quando crianças parece ser algo normal, na adolescência e na vida adulta parecem incomum. Apesar de ser uma relação natural, nossa habilidade de pensar no que uma ação poderia causar, ou seja, simular situações, é até mesmo importante para nossa sobrevivência como indivíduos e espécie (HOLLAND, 2009, p. 327–328 apud WOLF, 2012, p. 4).

Afinal, podemos dizer que todos os mundos partem de uma ideia comum, de um pensamento de possibilidade, “e se o mundo fosse dessa maneira?” (WOLF, 2012), pensamentos como esse tem potencial de fazer surgir vários tipos de criações, e isto também acontece no processo de criação artístico, toda ação na constituição, que ocorre neste procedimento são possíveis sementes para o nascimento de um mundo possível, como fala Cecília Salles no trecho abaixo:

De uma maneira bem geral, poder-se-ia dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obra habitando o mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo. (SALLES, 1998, p. 26).

1.1 Mundos Imaginários

Analisando o cerne da criação de mundos podemos inferir que a existência dos mundos fantásticos anda em paralelo ao desejo de criação e imaginação humana. Assim, visto que:

A percepção de si mesmo dentro do agir é um aspecto relevante que distingue a criatividade humana. Movido por necessidades concretas sempre novas, o potencial criador do homem surge na história como um fator de realização e constante transformação. Ele afeta o mundo físico, a própria condição humana e os contextos culturais. (OSTROWER, 1993, p.10).

É necessário examinar as criações humanas que podemos compreender como uma constituição de mundo fantástico, para entender o caminho percorrido pelos mundos imaginários e a percepção atual sobre eles. Podemos dizer que é possível perceber nos mitos os primeiros registros de mundos imaginários, entendendo-os como histórias que possuem elementos que são fantásticos, como fala Powell (2015) os mitos seriam histórias tradicionais de importância coletiva com personagens que podem ser deuses e deusas, seres sobrenaturais, seres humanos normais ou até mesmo animais falantes e essas histórias podem ou não passar em lugares reais e geralmente estão cronologicamente situadas em tempos longínquos ou indefinidos; os mitos estão presentes na história humana desde a antiguidade, passados de geração em geração por meio da oralidade, antes mesmo da criação do sistema de escrita. Autores como Wolf, a partir da perspectiva dos estudos de mídia, pensam no desenvolvimento histórico dos mundos imaginários a partir de Homero, das narrativas da *Odisséia* (IX e VII a.C) e *Iliada* (VIII a.C), assim como, Brian Stableford (2005) também pensa a cronologia do gênero de fantasia a partir das obras do poeta. Contudo, os poemas sumérios que relatam as aventuras do rei semideus Gilgamesh, tem como sua versão mais completa um grupo de 12 tábuas de argila datadas do século VII a.C, e antecedem as obras de Homero em 1500 anos, exerceu influência sobre essas obras. Segundo Powell (2012), as semelhanças entre os poemas sumérios e gregos podem ter sido resultado do contato dos gregos com os poemas sumérios por meio da oralidade. Uma das representações desse mito data do período entre os séculos XIX-XVII a.C, a figura abaixo é inspirada em uma das passagens do poema.

Figura 1: Gilgamesh e Enkidu matando Humbaba na Floresta de Cedro. Século 19-17 a.C.
Museu Vorderasiatisches, Berlim, Alemanha.



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gilgamesh_and_Enkidu_slaying_Humbaba_at_the_Cedar_Forest._From_Iraq;_purchase._19th-17th_century_BCE._Vorderasiatisches_Museum,_Berlin.jpg#filehistory

A figura traz as representações visuais de Gilgamesh, Enkidu e Humbaba que são descritos fisicamente no poema, essa criação de representações visuais a partir ou inspirados em textos ou relatos de histórias pode se dizer que é algo recorrente, várias pinturas tem como tema personagens mitológicos como a pintura François Le Moyne (1688-1737) que retrata Diana e Calisto ou *A Divina Comédia* de Dante Alighieri, cuja edição ilustrada por Gustave Doré (1832-1883) é bastante conhecida, e William Blake (1757-1827). Na Figura 2 podemos ver umas das aquarelas de Blake comissionadas por John Linnell⁵ (1792-1882), que apresenta uma passagem da *Divina Comédia*, onde o Papa Nicolau III é retratado recebendo a punição de ser jogado de cabeça para baixo com os pés pegando fogo em um buraco pelo pecado de simonia.⁶

⁵ Pintor romântico britânico.

⁶ Comercialização ilegal de coisas sagradas (sacramentos, indulgências) ou de cargos e benefícios eclesiásticos.

Figura 2 : William Blake, O papa simoníaco, (1824–7), aquarela e bico de pena.



Fonte: Tate

Blake dá foco aos personagens e ações do que ao lugar que os mesmos estão, a construção das formas é um tanto genérica e com poucos detalhes no intuito de cercar os personagens e deixá-los em evidência. O trabalho do pintor e também poeta é bastante simbólico, isso é visível quando ele desenvolve uma “complexa mitologia própria que incorpora elementos do cristianismo e se baseou em outras vertentes de simbolismo” (Damrosch, 2015, p.1-2, tradução nossa)⁷.

1.2 Iblard Jikan

Naohisa Inoue é um artista japonês nascido na província de Osaka no ano de 1948, mora atualmente na cidade de Ibaraki na mesma província, tornou-se

⁷ No original: complex personal mythology that incorporated elements of Christian belief and drew upon many other strands of symbolism as well.

pintor após trabalhar como designer e professor, ele é conhecido principalmente por ter trabalhado em cenários do filme *Whisper of the Heart*⁸ (1995) do Studio Ghibli, a convite de Hayao Miyazaki, produtor do filme.

Segundo informações do site do artista, um de seus primeiros trabalhos publicados de seu mundo é um livro ilustrado chamado *The Journey through Iblard*⁹ (1983), publicado inicialmente pela editora Kodansha e depois republicado em 1996 pela editora Cacoosha. Outro trabalho do artista sobre seu mundo imaginário é o quadrinho *The Tales of Iblard*¹⁰, publicado em 1985 pela editora Seishinsha, nesse quadrinho ele nos apresenta aos principais personagens de Iblard em uma série de contos que se passam nesse mundo. O artista também realiza várias exposições e publica diversos outros trabalhos nos quais o tema principal é seu mundo imaginário, como a exposição denominada *The World of Iblard*¹¹ no Museu de Arte Moderna em Toyoshina no ano de 1998, *The Natural History of Iblard: Seashore of Zipangu*¹², volume III, que foi publicado pela Cacoosha e depois mais recentemente em 2003 em Nova York e 2004 a exposição *The Vision of Iblard*¹³ em Tóquio, exposição realizada anteriormente em Paris na França em 2000 e 2001. Abaixo uma imagem da exposição em Nova York.

Figura 3: Exposição Iblard: *The Vision of Iblard*, na galeria Salem em Nova York, 2003.



Fonte: <https://www.asahi-net.or.jp/~hn7y-mur/mimisuma/mimilink16link8.ht>

⁸ Em português “Sussurros do coração” e no original em japonês 耳をすませば (Mimi wo sumaseba).

⁹ Em português “A jornada por Iblard”.

¹⁰ Em português “Os contos de Iblard”.

¹¹ Em português “O mundo de Iblard”.

¹² Em português “A História natural de Iblard: Litoral de Zipangu”.

¹³ Em português “Uma visão de Iblard”.

Podemos perceber que o mundo imaginário do artista é um tema central de seu trabalho durante sua vida, ele continua produzindo partes desse mundo e agregando esses trabalhos ao mundo, a constante produção de informações para esse mundo também faz parte do cerne desse mundo, como podemos inferir a partir do trecho a seguir:

Algo que devemos manter em mente é que Iblard está sempre em constante mudança, as ilhas flutuantes frequentemente desaparecem, florestas desconhecidas crescem espontaneamente e terras fantásticas podem aparecer de repente. O senhor Inoue registra essas cenas e acontecimentos de Iblard através de suas fotos e escritas, e continua a fazê-lo.(INTRODUCTION..., 2003, tradução nossa)¹⁴.

No trecho acima também é possível perceber parte do processo de Inoue, onde ele registra partes e detalhes do mundo através de fotos e escrita, nas imagens abaixo podemos ver como o artista usa imagens do nosso mundo para criar.

Figura 4 : Imagem do site de Naohisa Inoue.



Fonte: <http://www.iblard.com/english/intro.html>

Figura 5: Imagem do site de Naohisa Inoue



Fonte: <http://www.iblard.com/english/intro.html>

É importante ressaltar que o artista trata esse mundo como uma espécie de reflexo do nosso ou uma visão que podemos ter quando observamos nosso mundo. Ou seja, Iblard é um mundo que nasce da observação do mundo real, mas, o desejo de cada um que visita esse mundo também pode mudá-lo. Inclusive, o processo de imaginar algo e materializar aquilo que imaginou é chamado por Inoue como *Sorma*. *Iblard* é inspirado na cidade de Ibaraki, cidade que Inoue mora desde os cinco anos de idade, e os outros países, *Suiteria* e *Takatsugu*, são inspirados nas cidades vizinhas à Ibaraki, sendo elas a cidade de Suita e a cidade de Takatsuki, respectivamente (ASAHI-NER, 2003). O artista também tem como referência Hayao

¹⁴ No original: One thing to keep in mind is that everything in *Iblard* is always under constant change, floating islands often disappear, unknown forests grow spontaneously, new fantastic lands can suddenly appear. Mr. Inoue records these scenes and happenings of *Iblard* through his pictures and writings and continues to do so.

Miyazaki (1941), co-fundador do Studio Ghibli responsável pelos filmes O Castelo no Céu (1986), Meu Amigo Totoro (1988), A Viagem de Chihiro (2001), entre outros. Aliás, as ilhas em Iblard são inspiradas no filme O Castelo no Céu (1986) e são chamadas de *Laputa*, que, nesse filme é uma lendária ilha flutuante que seria repleta de tesouros; Laputa também aparece no livro As Viagens de Gulliver (1726) de Jonathan Swift. Abaixo, temos uma visão panorâmica de Iblard.

Figura 6: Visão panorâmica de Iblard.



Fonte: <https://www.asahi-net.or.jp/~hn7y-mur/mimisuma/mimilink16link1.htm>

No trecho abaixo, temos uma descrição da forma como esse mundo funciona para aquele que o visita:

[...] *Iblard* pode, de certa forma, se tornar um reflexo dos desejos de nossos corações, a paisagem em *Iblard* pode mudar de acordo com nossos desejos, os trens em *Iblard* (conhecidos como *Siema*) se movem de acordo com onde queremos ir. (INTRODUCTION..., 2003, tradução nossa)¹⁵

Podemos inferir a partir da citação anterior, que o observador pode ser tornar visitante desde que ele esteja disposto a ver “através dos olhos de *Iblard*” como disse Hayao Miyazaki um *Iblarder*.¹⁶

O processo de criação de Naohisa Inoue começa com esse olhar que falamos anteriormente, ele parece usar de forma intuitiva as informações que capta

¹⁵ No original: [...] *Iblard* can in some ways become a mirror reflection of our hearts desires, the landscape in *Iblard* can change according to our desires, the trains in *Iblard* (known as *Siema*) move according to where we want to go.

¹⁶ Segundo o site de Inoue, aqueles que gostam e acreditam no mundo de Iblard tornam-se cidadãos e são chamados de *Iblarders*.

do mundo real para depois realizar em uma tela suas pinturas. Quando inicia seu trabalho na tela, o artista começa jogando de forma aleatória respingos de tinta acrílica de cores diferentes, a partir dessas camadas de manchas ele delimita formas e essas formas se transformam em paisagens, personagens e coisas. A seguir uma sequência de imagens de seu processo:

Figura 7: Print de vídeo do processo de Naohisa Inoue em sua fase inicial.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=R_6uok9CUPk

Figura 8: Print de vídeo do processo de Naohisa Inoue em sua fase central, mostrando a formação de formas abstratas e paisagens emergentes a partir das manchas de tinta.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=R_6uok9CUPk

Figura 9: Print de vídeo do processo de Naohisa Inoue em sua fase final.

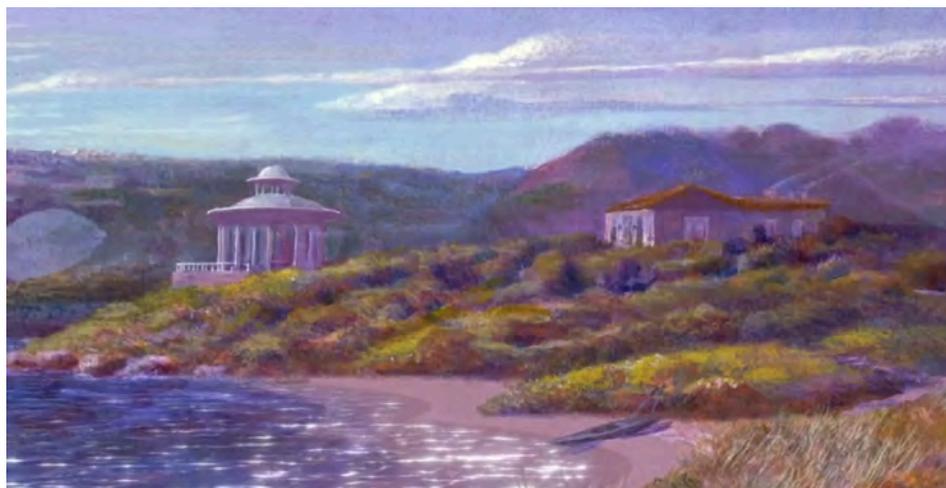


Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=R_6uok9CUPk

Observando as fases do processo de criação do artista, é perceptível que Inoue não realiza esboços ou raramente os faz (THE..., 2003). Destaca-se também o fato que as manchas de cores iniciais se transformam em blocos de cor maiores, o que nos leva a crer que elas servem como um catalisador para construção da paisagem, como funcionam igualmente uma espécie de definição prévia da paleta de cores, pois podemos ver que as cores iniciais permanecem na fase final do trabalho.

O cenários que Inoue cria são bastante detalhados, e fazem com seu mundo imaginário também o seja, no seu trabalho *Iblard Jikan* (2007) o artista adiciona ainda mais camadas ao seu mundo, no curta animado conhecemos como as coisas se movem, a passagem do tempo e a vida cotidiana dos habitantes de Iblard. Cenas surrealistas e bucólicas que trazem ocorrências do dia-a-dia e acontecimentos banais de *Iblard* como uma pessoa saindo de casa e entrando em um transporte, o encontro de duas pessoas, apenas o movimento das águas ou uma habitante voando entre as construções de uma cidade. A imagem abaixo é uma captura de tela do curta (14min e 49s¹⁷), onde é visível uma casa perto do lago e as únicas coisas que possuem movimento é primeiramente a câmera que faz o papel de olhar do observador e a água do lago.

¹⁷ No link a seguir é possível assistir a OVA *Iblard no Jikan*: <https://archive.org/details/iblard-jikan>.

Figura 10: Print do OVA *Iblard Jikan*.

Fonte: <https://archive.org/details/iblard-jikan>.

Em *Iblard no Jikan* (2007) a produção da animação é realizada pelo Studio Ghibli e há dois tipos de animação, onde a animação 2D é dirigida por Kenichi Konishi e é feita em personagens e animação em CG¹⁸ é dirigida por Tetsuya Kibe e é feita em objetos ou partes da paisagem. O uso de animação é feita pontualmente, há apenas um ou mais elementos pontuais, coisa ou pessoa que se move em meio a um cenário estático. Em alguns trechos do vídeo, o elemento que se move, ao final de seu movimento, torna-se estático, mesclando-se ao cenário. O contrário também acontece, um elemento estático começa a se mover e se torna destoante do resto do cenário até que, ao fim de seu movimento, some do campo de visão do observador. Nas imagens a seguir podemos ver a comparação da personagem no canto inferior antes de se mover e no início do movimento.

¹⁸ Computer Graphic

Figura 11: Print do OVA *Iblard Jikan*, minutagem 19min25s.



Fonte: <https://archive.org/details/iblard-jikan>.

Figura 12: Print do OVA *Iblard Jikan*, minutagem 19min37s.



Fonte: <https://archive.org/details/iblard-jikan>.

No OVA há várias paisagens de campos e natureza, até mesmo as são rodeadas de plantas, e durante o curta podemos ver diferentes paisagens em diferentes horários do dia, como se estivéssemos durante um dia passeando por esse mundo. Outra coisa que devo pontuar é o aspecto sonoro, no decorrer do vídeo podemos ouvir sons do cotidiano desse lugar, como ruídos de máquinas de transporte (no curta há diferentes veículos e formas de transportes, temos um trem que lembra o shinkansen¹⁹, temos elementos que se assemelham a dirigíveis e também os Siemas), barulho de pessoas falando, barulho de chuva entre outros sons de ambientes que ouvimos (esses efeitos sonoros foram realizados por Hiroshi

¹⁹ Trem-bala japonês.

Kasamatsu). Além disso, também é possível escutar em destaque uma trilha sonora, composta por Kiyonori Matsuo e Kazuyuki Komuro, com oito faixas, que tem o objetivo de criar um clima para os lugares apresentados.

2. MINHAS VIAGENS IMAGINÁRIAS

Neste capítulo, além de discorrer sobre meu processo de criação e registro de mundos imaginários, também pretendo analisar trabalhos prévios que me levaram a realizar essa pesquisa e sua relação com a mesma. Para isto, primeiramente irei contextualizar sobre minha trajetória com o tema desta pesquisa, que apesar de inicialmente não me relacionar conscientemente ou não ter consciência dessa relação, já estava formando uma afinidade com este tema.

O interesse que tenho nos mundos imaginários e na sua criação surge na infância, quando brincava de faz de conta, lia livros e assistia filmes. Brincava e imaginava lugares que pudesse explorar e me aventurar, havia um desejo de viajar por lugares inexplorados, que devido a vários fatores não poderia se concretizar, seja por condições financeiras ou mesmo pela inexistência material dos lugares que queria visitar. Esse desejo ao longo do tempo se transformou na vontade de criar e registrar essas criações, inicialmente a forma que encontrei de fazer isso foi a escrita, mas logo, a escrita deu lugar ao desenho, que é como registro “minhas viagens” aos mundos imaginários.

Durante a minha adolescência, com a influência de animes²⁰ e mangás²¹ fez surgir a vontade de contar histórias nos mundos que criei, no entanto, nunca conseguia realmente contar essas histórias pois ficava concentrada em criar o mundo em que essas histórias passariam, na época não tinha o conhecimento que tenho hoje, de que poderia tentar outros formatos ou até mesmo que somente esses mundos poderiam ser o meu trabalho, a minha concepção era de que eu teria que contar uma história para que esses mundos pudessem se concretizar, foi só quando entrei para o curso de Artes Visuais e entrei em contato com o trabalhos de outros artistas que pude começar entender o que gostaria de fazer como artista.

2.1 Viagens Preexistentes

Como pontuei anteriormente, mesmo antes de entrar na graduação já possuía o interesse por mundos imaginários, que de certa forma era inconsciente. Ainda que soubesse que estava desenhando mundos imaginados fazia isto de forma

²⁰ Forma como são chamadas as animações japonesas.

²¹ Forma como são chamados os quadrinhos japoneses.

intuitiva sem entender o que estava fazendo, desenhava por uma vontade que não sabia bem o que era ou de onde surgia e que depois descobri durante a graduação ser o desejo de conhecer lugares novos. Dessa forma, vejo em desenhos antigos de antes da graduação e durante o seu percurso formas de materialização desse desejo. A seguir uma imagem de antes da minha entrada na universidade.

Figura 13: Yasmim Maciel. Sem título, 2014. grafite.



Fonte: Acervo Pessoal

A imagem acima é o desenho de uma árvore gigante que possui estruturas habitáveis construídas em seu corpo (tronco), é uma ideia que surge do exagero no tamanho de um elemento comum, a árvore, junto com outro elemento comum, construções, mas variando o tipo e fazendo junções de tipo de diferentes épocas da história, há também variação na forma como o elemento construção é posto junto ao elemento árvore, é pensado em como as estruturas se adaptam a forma da árvore, ou formas de estruturas que são adequadas a forma dessa árvore. Essa ideia de exagero no tamanho de uma árvore junto com elemento de construção, se repete com alguma variação, abaixo dois exemplos:

Figura 14: Yasmim Maciel. Sem título, 2020. grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 15: Yasmim Maciel. Sem título, 2020. grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

As figuras 14 e 15 foram na disciplina de Oficina de Desenho I durante a graduação, na figura 14 temos a retomada da ideia de construções no tronco da árvore, com a diferença de simplificação das construções, que agora são apenas sugeridas como retângulos, já na figura 15 se mantém o exagero no tamanho do elemento árvore mas há diferença na localização das construções que agora se localizam na copa da árvore. No entanto, a principal mudança a ser apontada é na forma de registro da ideia, na figura 13 o desenho sugere uma preocupação com o detalhamento de elementos da ideia e certa rigidez no traço, além do uso de régua

para o auxílio na criação das construções e há também uma atenção com a ambiente no entorno da árvore o que não acontece nas figuras 14 e 15, que possuem um traço mais despojado e sugere ter uma preocupação central em sintetizar uma ideia de forma rápida. Podemos dizer que apesar de terem a mesma intenção na sua criação, os desenhos têm sua finalidade suprida em pontos diferentes do processo, isso pode ser entendido pela mudança na percepção da artista do que se compreende ser um registro, como citado anteriormente no início do capítulo, ao entrar em contato com o trabalhos de diversos artistas na graduação há um aumento de repertório artístico que sucinta em minha mudança de concepções pré estabelecidas e também definição de novas concepções.

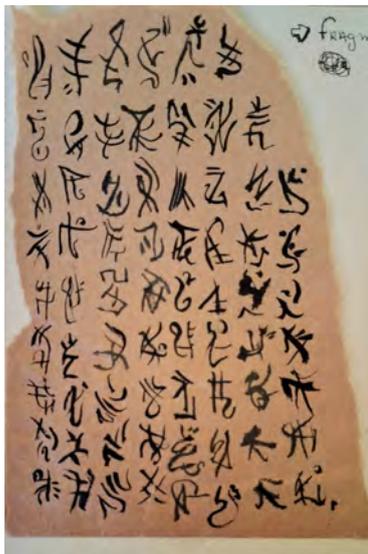
Conseguimos ver esse processo também na criação da escrita, onde inicialmente tive como influência para iniciar o processo que primeiramente era de criação de línguas o escritor e filólogo britânico J.R.R. Tolkien, que tinha como costume criar línguas artificiais. Porém, logo percebi que não tinha tanto interesse na criação de línguas quanto tinha na criação apenas de ideogramas e letras, por isso comecei a fazer a escrita assêmica mesmo antes do início da graduação, todavia, não tinha ainda a compreensão desse conceito, foi só durante o curso que tive contato com esse conceito. Abaixo apresento imagens de escrita assêmica de antes e durante a graduação.

Figura 16: Yasmim Maciel. Escrita assêmica antes da graduação, 2016. grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 17: Yasmim Maciel. Escrita assêmica durante a graduação, 2019. Tinta nanquim.



Fonte: Acervo pessoal.

A minha escrita assêmica tem a característica de forma automática e arbitrária, ou seja, ela começa e termina no momento em que é realizada o que faz que normalmente não haja um esboço, e onde a repetição gera uma variável diferente da anterior, pois não há a intenção de ser uma cópia. Pode-se dizer que cada imagem intenta ser uma experimentação de expressão por meio da escrita, essa experimentação pode acontecer tanto das formas que a escrita toma tanto pelo uso de materiais diferentes que são utilizados para fazer a escrita, no entanto, como podemos perceber nas figuras 16 e 17 são utilizados materiais comuns de escrita que são o grafite e a tinta nanquim, esse padrão de realização da escrita assêmica permanece no trabalho atual.

Outro ponto a ressaltar são os trabalhos feitos durante a graduação que já apresentavam animais com características exageradas ou até mesmo a tentativa criar espécies de animais a partir da variação de elementos que formam a imagem de um animal, podemos ver isso na figuras abaixo:

Figura 18: Yasmim Maciel. Sem título, 2019. grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 19: Yasmim Maciel. Sem título, 2023. grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

A primeira figura foi anos antes da figura 19, o que é possível apontar nessas figuras é a diferença de trabalho do volume aplicado na criação das figuras e também de contraste, mas o importante a se ressaltar é a continuidade no interesse de se tentar criar espécies de animais que se apresenta da mesma forma no caderno de viagens.

Outro aspecto a se apresentar de trabalhos antigos que aparece também no caderno de viagens é a característica de simular um deslocamento a um lugar inexistente, em outras palavras, ilustrar uma visita a um lugar imaginário como é o caso de uma atividade realizada na oficina de desenho II, onde fiz um livro com ilustrações feitas com grafite e café solúvel usado como aquarela para pintar os desenhos, este livro tinha como premissa mostrar como seria uma visita a uma cafeteira em outro mundo, abaixo algumas imagens de páginas do livro:

Figura 20: Yasmim Maciel. Sem título, 2021. grafite e café solúvel.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 21: Yasmim Maciel. Sem título, 2021. grafite e café solúvel.



Fonte: Acervo pessoal.

O trabalho tem a proposta pensar como seria uma cafeteria em outro mundo, mas ao propor a ideia de levar um parte do cotidiano (uma cafeteria) do mundo material a execução acabou se atendo muito a elementos comuns uma cafeteria, onde o elemento que sugere algo além do ordinário ficou imposto aos frequentadores (os personagens) da cafeteria, não que os personagens não façam parte da ambientação do lugar ou ajudem a caracterizar e contar algo sobre um lugar, no entanto, a construção do lugar ficou um tanto aquém da extrapolação imaginativa necessária para caracterizar um lugar que tem suas próprias peculiaridades, e os personagens também tem um aspecto de ser visualmente figuras comuns quando se apresentar algo que não do mundo material. Os apontamentos anteriores tem como intenção mostrar uma condição do livro, que é ter referências do mundo material mais visivelmente identificáveis, e isto é uma característica que pode se apresentar em maior ou menor grau, já que:

[...] é possível identificar uma série de relações que podem existir entre um mundo ficcional e o mundo material, observando como eles compartilham objetos, compatibilidade cronológica, leis naturais, verdades analíticas e compatibilidade linguística.(RYAN, 2001, p. 91 apud WOLF, 2012, p. 19, tradução nossa)²²

E além disso:

[...] novas combinações de conceitos existentes, que, na construção de um mundo imaginário, se tornam invenções que substituem ou redefinem os padrões do mundo material (por exemplo, nova flora e fauna, novas línguas, nova geografia e assim por diante). Quanto mais se muda esses padrões, mais o mundo imaginário se torna diferente e distinto do mundo material.(WOLF, 2012, p. 24, tradução nossa)²³

Pode-se dizer que esse livro foi uma primeira experiência de como eu poderia registrar uma visita a um mundo imaginário, o caderno de viagens atual tem um mundo imaginário mantém um grau de semelhança visual com o mundo material, mas possui mais novas combinações de conceitos existentes do que o livro.

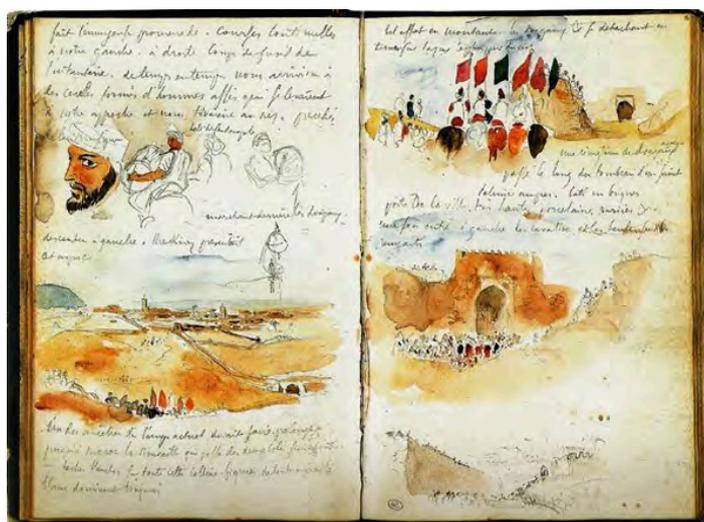
²² No original: identifies a series of accessibility relations that can exist between a fictional world and the actual world, looking at how they can share objects, chronological compatibility, natural laws, analytical truths, and linguistic compatibility.

²³ No original: new combinations of existing concepts, which, in the building of a secondary world, become the inventions that replace or reset Primary World defaults (for example, new flora and fauna, new languages, new geography, and so forth). The more one changes these defaults, the more the secondary world becomes different and distinct from the Primary World.

2.2 Viagens Recentes

Levando em consideração o meu interesse em mundos imaginários, surgiu a ideia de desenvolver um caderno de viagem, que simula registros de uma viagem ao mundo imaginário que eu inventei. Farei isso nas linguagens do desenho e da pintura usando ferramentas digitais e analógicas, a partir do processo de criação prévia desse mundo imaginário. Sendo mais específica, a inspiração para fazer um caderno ou diário de viagem vem do artista francês Eugène Delacroix que em 1832 participou de uma missão diplomática ao Marrocos, durante a viagem “Foram utilizados, na ocasião, sete cadernos, numa contundente tentativa de registrar a memória das experiências vividas, e “temendo que escapem”, segundo comentário do pintor” (GUARALDO, 2011, p.97-98). A imagem abaixo é uma das páginas desse caderno:

Figura 22: Eugene Delacroix, caderno de viagem, (1832?), aquarela e grafite.



Fonte: <https://www.360meridianos.com/especial/sketchbook-diarios-cadernos-de-viagem>.

Nesta dupla de páginas o pintor faz anotações intercaladas com aquarelas rápidas, sem muitas camadas, que têm o intuito de anotar as cores e contrastes que ele vê nos lugares por onde passa. O uso da aquarela e do grafite, provavelmente, é feito por sua portabilidade e versatilidade, visto que, em uma viagem não é possível ter acesso a materiais e recursos de um ateliê, assim como, o tempo disponível para execução dos desenhos e pinturas é bastante limitado. Pensando em simular esse contexto com restrições que se tem em uma viagem, optei por também fazer

registros em grafite e aquarela, intercalando a escrita à imagem em um caderno de tamanho A5 encadernado por mim; dessa maneira consigo me sentir como se, enquanto desenho, estivesse transitando imaginariamente por lugares novos.

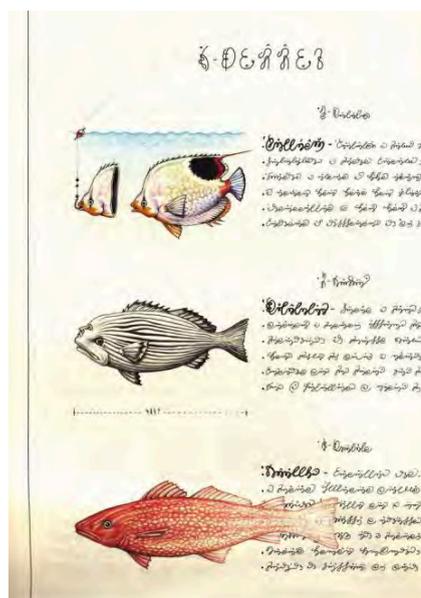
Outra inspiração é o *Codex Seraphinianus* de Luigi Durden Serafini (1949) um artista, arquiteto e designer italiano, o livro possui 400 páginas e foi publicado pela primeira vez no ano de 1981 pela FM Ricci, neste livro o artista ilustra seu próprio mundo imaginário, o material se parece com uma enciclopédia onde podemos ver as características da flora, geografia, fauna, habitantes, anatomia entre outras coisas um tanto surrealistas. Nas figuras abaixo podemos ver alguns exemplos de fauna e flora criadas pelo artista:

Figura 23: Luigi Serafini. Print²⁴ de página.



Fonte: *Codex Seraphinianus* páginas da edição americana de 1983.

Figura 24: Luigi Serafini. Print de página.



Fonte: *Codex Seraphinianus* páginas da edição americana de 1983.

No Trabalho de Serafini, o seu mundo imaginário é o centro do trabalho, isso difere do que usualmente acontece, segundo Wolf (2012) os mundos imaginários são geralmente estruturados ou vistos como parte de uma obra do que uma obra em si, na maior parte das mídias há uma narrativa em primeiro plano enquanto o mundo imaginários ficam em segundo plano. Em meu trabalho, o mundo imaginário é também o elemento principal, ao invés de ser algo que fica em segundo plano e

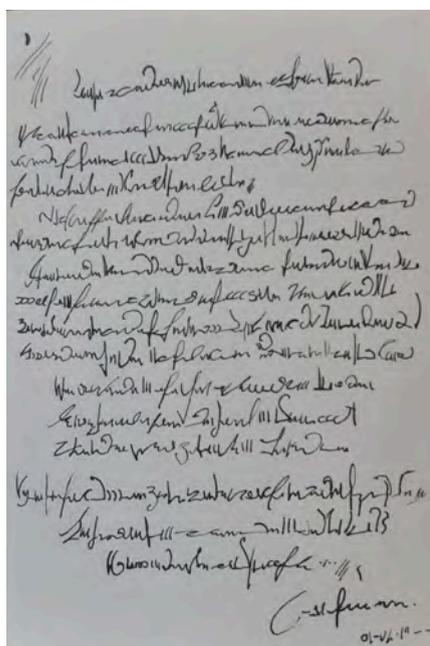
²⁴ Captura de tela.

onde há uma história que é a parte principal, o que se pode dizer que há, é uma informação externa ao trabalho, de ser o registro da minha viagem ao meu mundo imaginário. Contudo, o que os observadores podem supor ou imaginar sobre esse registro é que é interessante, pois a minha intenção é justamente fazer com que os observadores fiquem curiosos, suponham coisas a partir das imagens ou tenham interesse em saber mais sobre aquele mundo.

Por isso, assim como Serafini usa escrita assêmica em seu trabalho, eu também uso a escrita assêmica que é uma escrita que não possui função semântica, ou seja, os caracteres, formas, ideogramas, símbolos, cuja a intenção é expressar o que se deseja, através de formas que remetem a letras, mas sem a preocupação que o texto seja entendível ou apresente qualquer tipo de significado para o leitor.

Elaboro minha escrita assêmica a partir de sensações e emoções que tenho no momento que estou vendo meus desenhos e de movimentos das mãos que surgem durante a escrita, nesse momento estou realmente fazendo anotações sobre o que vi. Na figura abaixo, pode-se ver uma página de escrita assêmica feita por mim:

Figura 25: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Bico de pena.



Fonte: Acervo pessoal.

Ponderando sobre o meu processo de criação, percebo que ele começa neste desejo de ver e registrar lugares ou coisas que imagino, e a forma como isso

se manifesta varia, mas geralmente há esse desenvolvimento de perguntas que acabam surgindo durante a simulação de uma viagem imaginária, por exemplo, “se viaja-se para outro mundo como ele seria? Ele teria plantas, animais, construções? Como seriam essas coisas? Que cor? Que forma?”. A partir dessas perguntas as imagens vão se formando na minha cabeça, às vezes as imagens que se formam são bem definidas e tudo que tenho que fazer é desenhar no papel, outras vezes elas vêm em partes e preciso de uma pesquisa de referências para completá-las, como um quebra cabeça com partes montadas mas que faltam peças que estão perdidas e que tenho que procurar. Um segundo modo como isso ocorre, é o surgimento de ideias onde criação começa por formas que já estão no papel, como sombras que são criadas pela luz na textura do papel ou que acabo rabiscando sem nenhuma pretensão, funciona da mesma maneira de quando reconhecemos imagens através do formato das nuvens, aquelas formas sem definição aparente se transformam em uma criatura, uma paisagem, uma planta, etc.

Há também uma terceira forma de como surgem essas ideias, que é quando sonho com algo específico que é o caso do lobo da figura 17 e reconheço aquilo que sonho como parte do mundo que estou criando.

Figura 26: Yasmim Maciel. Sem título, 2023. Grafite



Fonte: Acervo pessoal.

Usualmente o que tenho de informação quando sonho é “era um lobo e as pontas do pêlo se destacavam em uma cor mais escura” e é preciso lembrar

detalhes do sonho, por exemplo, se os pelos eram longos ou curtos ou em que posição esse lobo estava, quando estou desenhando essas informações que faltam se completam com pensamentos do momento em que estou desenhando como “talvez o focinho o lobo seja mais curto”, mas são essas informações que vão formando o desenho e o resultado do desenho é uma aproximação do que vi no sonho. No entanto, mais raramente tenho uma imagem pronta desse sonho que sai no papel como uma impressão, sem necessidade de busca de referências ou pensar em como completar a imagem, que é o que ocorreu na produção da figura abaixo.

Figura 27: Yasmim Maciel. Sem título, 2023. Caneta esferográfica.



Fonte: Acervo pessoal.

Como citei anteriormente, eu inicio o meu processo de várias formas, tal qual as formas de fazer são variadas os materiais que utilizo para os rascunhos variam, são habitualmente materiais que encontro de fácil acesso quando tenho a ideia para algo ou quando acabo de acordar e preciso rapidamente registrar o que

ocorreu durante o sono. Entre os materiais que uso para os rascunhos estão lapiseiras com grafites de diferentes cores e diâmetros (0,3 mm, 0,5 mm, 0,7 mm e 0,9 mm), lápis de diferentes durezas, canetas nanquim descartável e em alguns rascunhos já utilizo aquarela e grafite em bastão aquarelável. Os rascunhos foram feitos em tipos e tamanhos de papéis diversificados, podendo eles estarem em cadernos de ideias ou folhas avulsas. Seguem abaixo algumas imagens de rascunhos:

Figura 28: Yasmim Maciel. Sem título, 2023. Aquarela e grafite vermelho.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 29: Yasmim Maciel. Sem título, 2023. Caneta nanquim descartável.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 30: Yasmim Maciel. Sem título, 2022. Aquarela e grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 31: Yasmim Maciel. Sem título, 2023. Cadernos de ideias e folhas avulsas utilizadas no trabalho.



Fonte: Acervo pessoal.

A figura 28 pertence a um dos cadernos de ideia da imagem acima que possui tamanho A4, já a figura 29 é um rascunho feito em folha avulsa também no tamanho A4 e a figura 30 é do caderno de ideias na parte inferior da imagem acima feito de papel kraft de tamanho A5.

Observei que no meu trabalho há dois tipos de criaturas, as criaturas antropomorfizadas que são uma mistura de seres humanos com outras coisas como plantas, insetos e animais, e criaturas que são animais que possuem características que se sobressaem como uma ave com 4 olhos, além de animais que são uma misturas de outros animais. Uma das minhas referências quando estou criando as criaturas antropomorfizadas é a artista e ilustradora neerlandesa Iris Compiet um dos seus principais trabalhos é o livro *Faeries of the Faultlines*²⁵ publicado pela primeira vez em 2017, na capa do livro diz “Observado e documentado por Iris Compiet”²⁶, é forma de deixar implícito que haveria esses seres e criaturas que existiram em na fronteira entre esse e outro mundo, nas figuras abaixo podemos ver um dos desses seres observados por Compiet:

²⁵ Fadas da Fronteira. No sentido original a artista descreve *Faultlines* como “The Faultlines is an ancient name given to those places where the veil between this world and the Other is thinnest. It is the place where faeries dwell, creatures creep, and magic oozes through the cracks.”

²⁶ No original: As Observed and documented by Iris Compiet.

Figura 32: Iris Compiet. Sem título, 2020. Aquarela e grafite.



Fonte: https://iriscompiet.art/#iLightbox/gallery_image_3/16

Figura 33: Iris Compiet. Sem título, 2020. Aquarela e grafite.



Fonte: https://iriscompiet.art/#iLightbox/gallery_image_3/18

É possível ver nos trabalhos de Compiet que artista usa principalmente usando grafite e aquarela para dar vida a diferentes tipos de fadas e criaturas, ela faz um detalhado trabalho usando várias camadas de aquarela para criar esse ser

com um corpo que elementos da natureza com uma anatomia humanoide deformada como podemos observar nos braços muito finos e longos da criatura na figura 32 ou o pescoço e língua também muito longos na figura 33, o rosto e as orelhas pontudas são formas recorrentes em anatomia de seres fantásticos. Nas minhas criações tentei trazer essa maneira de se fazer o corpo da criatura junto também da paleta de cores que varia de tons terrosos como tons de marrons e sépias, além tons de verde à tons mais escuros de azul e magenta, como é possível observar nas imagens a seguir:

Figura 34: Yasmim Maciel. Sem título, 2022. Aquarela e grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 35: Yasmim Maciel. Sem título, 2022. Aquarela e grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

Depois dessa etapa de rascunhos, começo a fazer o boneco do caderno de viagem, como o caderno de viagem é no formato A5 precisei pensar na composição das páginas, já que os rascunhos estão em diferentes formatos, para isso tirei fotos de todos os desenhos e utilizei o software de edição de imagens *Photoshop* para a composição das páginas. No *Photoshop* criei primeiramente uma camada com textura de folha que possui uma cor mais escura numa tonalidade parecida com do papel Kraft, após fazer isso recorto as imagens usando a ferramenta *Laço*, modifico o tamanho e organizo as imagens na página. Devo destacar que as escritas assêmicas vistas nessa etapa do processo, são apenas uma forma de ajuda para realizar a composição da página e não serão copiadas para o trabalho final. A figura a seguir é um exemplo dessa etapa do processo:

Figura 36: Yasmim Maciel. Sem título, 2023.

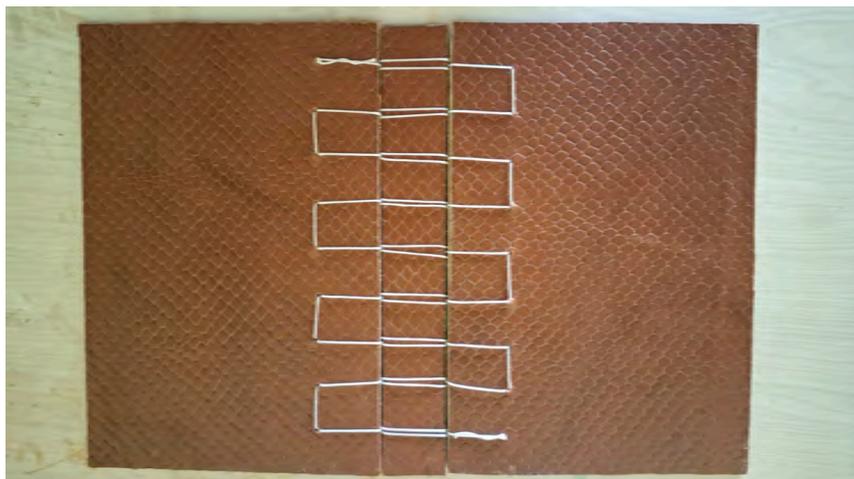


Fonte: Acervo pessoal.

Depois de trabalhar no boneco a próxima etapa foi realizar a encadernação do caderno de viagens, o tipo de encadernação foi decidido juntamente com o orientador deste trabalho e optamos pela costura chamada Secret Belgian criada pela encadernadora Anne Goy, os materiais utilizados para encadernação foram papel paraná 200g, papel para aquarela 300g, Couro da cor marrom, linha grossa encerada branca, linha fina marrom, cola de contato, agulha curvada e outros. Comecei a encadernação dobrando ao meio as folhas de aquarela de tamanho A4 que serviram como o miolo do caderno e separando em blocos com 3 folhas dobradas cada bloco, e em cada bloco foram feitos nove furos no meio das folhas com a mesma distância entre os furos, os furos foram realizados com o auxílio de um agulhão. O próximo passo da encadernação foi preparar a capa do caderno, para fazer a capa utilizei o papel paraná e fiz a medida para o corte da capa adicionando ao tamanho da folha A4 dobrada 1 cm tanto na largura quanto na altura, após o corte do papel paraná foram feitos 9 furos no papel com uma distância de 3 cm da lateral direita. Usando a mesma medida da capa, realizei o corte no couro utilizando um estilete e comecei a colagem do couro no papel paraná, para isso foi usada a cola de contato. Com a capa preparada, comecei a realizar a costura da capa, a costura Secret Belgian é realizada em duas etapas, onde a primeira etapa é a costura da capa e a segunda etapa é a costura dos blocos de papel à capa, como

auxílio para fazer as duas etapas usei o vídeo Secret Belgian (Crisscross) Bookbinding Tutorial do canal no Youtube chamado Sea Lemon²⁷. Para a costura da capa foi usada linha grossa encerada branca e para costurar a capa com facilidade se fez necessário usar uma agulha curvada de tamanho médio, a imagem abaixo mostra a costura pronta da capa:

Figura 37: Parte interna da costura da capa, 2024.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 38: Parte externa da costura da capa, 2024.



Fonte: Acervo pessoal.

²⁷ O link para o tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=w-oct9Ttp1g&t=659s>.

Para segunda etapa da costura utilizei uma linha mais fina da cor marrom para costurar os blocos de folhas, continuei a usar a agulha curvada para costurar os blocos, na imagem abaixo é possível ver a costura interna de um dos bloco:

Figura 39: Costura interna do miolo do caderno, 2024.



Fonte: Acervo pessoal.

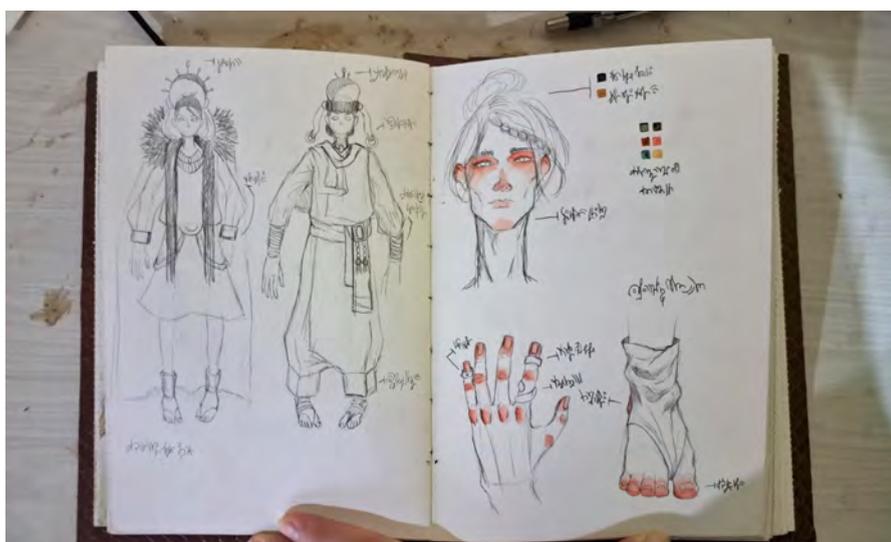
Depois das duas etapas de costura concluídas a encadernação foi finalizada e comecei a fazer os desenhos no caderno a partir do boneco. Para fazer os desenhos no caderno utilizei duas lapiseiras com grafites de espessuras diferentes uma de 0.3mm com grafite macio que no geral usei para fazer um primeiro rascunho de paisagens e para fazer desenhos pequenos e com detalhes menores, já a outra lapiseira de espessura de 0.9 mm foi utilizada para fazer maioria dos desenhos e todas as escritas. O processo de realizar os desenhos começam com rascunhos rápidos quando julguei necessário fazê-lo, depois sigo fazendo conforme as composições das páginas que fiz nos bonecos, no entanto, nem todas as composições de páginas foram seguidas, na maior parte dos casos foi pelo tamanho que o desenho ocupava na página, onde se fez necessário aumentar o tamanho do desenho na página, o que resultou na divisão do conteúdo de uma página em duas páginas, pode-se ver nas duas imagens abaixo um exemplo dessa ocorrência:

Figura 40: Yasmim Maciel. Sem título, 2023.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 41: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite e aquarela.

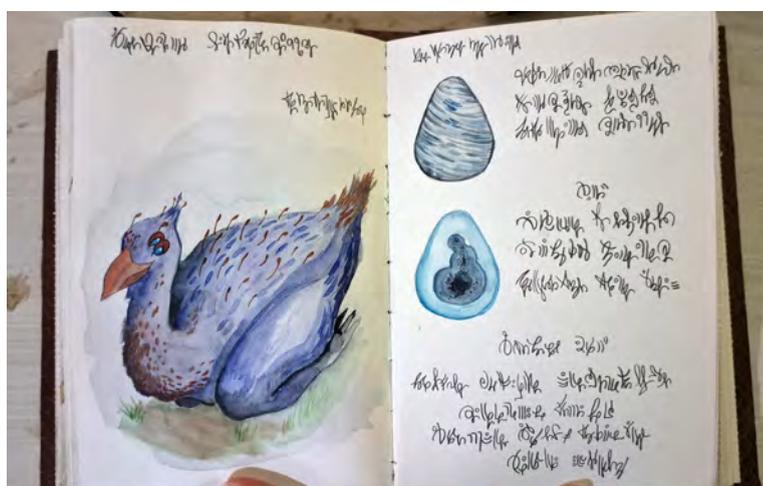


Fonte: Acervo pessoal.

Nas figuras acima além da diferença na composição de página também é possível apontar outras diferenças, como a exclusão do desenho de uma barba no canto inferior direito da figura 40 e a adição de algumas escritas, devo salientar que

mesmo seguindo o boneco sempre haverá disparidades ao refazer um desenho, além de que haverá mudanças na hora de desenhar, muitos foram redimensionados porque tiveram seus rascunhos realizados folha tamanho A4. Houveram também escolhas a serem feitas com relação à quando usar aquarela em nos desenhos ou quando não usar, muitos dos rascunhos estavam feitos apenas a grafite e a muitos deles foi usada a aquarela para adição de cor, como nas imagens abaixo que tinham seus rascunhos apenas à grafite:

Figura 42: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite e aquarela.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 43: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite e aquarela.



Fonte: Acervo pessoal.

As figuras acima apresentam as versões aquareladas do rascunho da figura 28, além disso, tem uma composição diferente e a adição de escrita como no caso

da figura 41. Algumas páginas tem também a característica de ter um uso pontual ou da aquarela ou do grafite, as figuras abaixo são exemplos disso:

Figura 44: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite e aquarela.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 45: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite e aquarela.



Fonte: Acervo pessoal.

As figuras 44 e 45 tem o uso intercalado do grafite e da aquarela, alguns elementos são deixados apenas a grafite e outros tem o uso da aquarela, na figura 44 há um predomínio do uso da aquarela enquanto na figura 45 podemos dizer que

o uso dos materiais é feito igualmente, outra coisa a se destacar é que quando foi realizada a produção do boneco a composição das páginas eram pensadas de forma individual, mas na etapa de produção do caderno, como citado anteriormente algumas páginas que eram individuais foram transformadas em página duplas e também passaram a ter uma composição pensada para páginas duplas que é o caso das figuras todas as figuras citadas anteriormente (figuras 41 a 45). Além das páginas que são apenas compostas por escrita assêmica, há páginas com desenho que fazem apenas o uso do grafite, como as páginas que podem ser vistas nas figuras abaixo:

Figura 46: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 47: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite.



Fonte: Acervo pessoal.

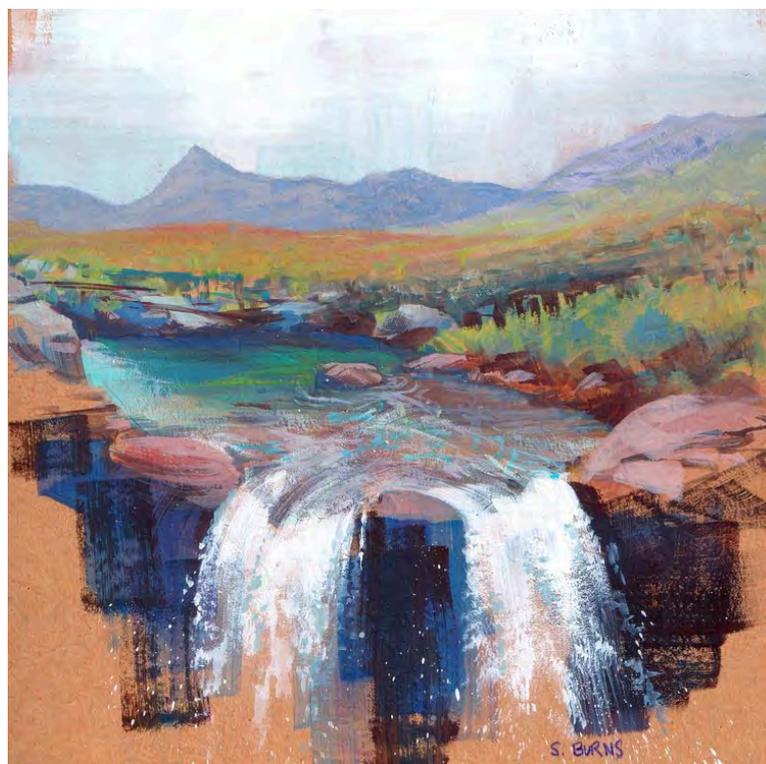
Durante a realização das páginas aparecem novas necessidades, quando estava desenhando as paisagens que havia imaginado, percebi que os rascunhos que havia feito estavam todos apenas a grafite, não que isso fosse um problema já que como citei antes há desenhos feitos apenas com esse material, no entanto, surgiu a vontade de dar cor por meio da aquarela à essas paisagens e a artista que utilizei para me ajudar a pensar em como realizar a coloração é a artista estadunidense Sarah Burns (1985) ela já trabalhou com fotografia e design de interiores, mas atualmente faz pinturas principalmente de paisagens naturais, dos seus trabalhos, os que mais me inspiraram foram suas pinturas ao ar livre, nas figuras apresentadas a seguir podemos ver as pinturas:

Figura 48: Sarah Burns. Sem título, 2021. Guache.



Fonte: <https://www.sarahburnsstudio.com/finished-paintings-by-sarah-burns>

Figura 49: Sarah Burns. Fairy Pools of Skye, 2023. Guache.



Fonte: <https://www.sarahburnsstudio.com/finished-paintings-by-sarah-burns>

Figura 50: Sarah Burns. Sem título, 2019. Acrílica.



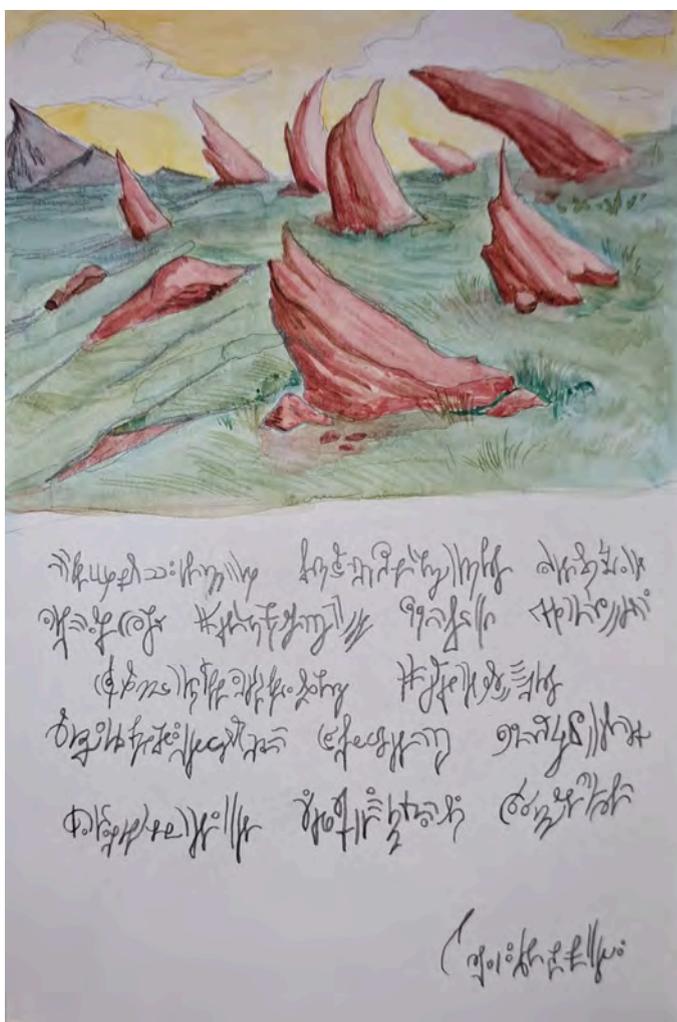
Fonte: Imagem retirada do Instagram de Sarah Burns²⁸

Apesar do material utilizado por ela mais comumente ser diferente do que estou utilizando o que mais me inspira no trabalho ela é como ela faz o uso das cores e as cores que ela utiliza para compor as paisagens, quando elaboro as paisagens tento visionar as cores que essas paisagens teriam e as sensações que elas passam quando estou imaginando esses cenários, porém quando tentamos passar isso para o papel há uma lacuna entre o que se faz presente durante o processo de imaginar e sentir durante ele, e o que o desenho constituído apresenta desse processo visionado, claro que isso ocorre também por uma dificuldade técnica de ter a habilidade de representar com precisão o se está apresentando em imagens mentais, como também há uma dificuldade em como se representar, de que forma representar, as sensações das imagens mentais por meio da cor, forma e traços. Nesse sentido, o trabalho da artista Sarah Burns mostrou um caminho possível a seguir, no seu trabalho uso de adição de cores que são mais incomuns de se ver em paisagens, ou até mesmo cores mais saturadas do que são vistas na

²⁸ Disponível em: < https://www.instagram.com/sarahburnsstudio/related_profiles/>. Acesso em: 23 de out. 2024.

natureza, evidentemente podemos encontrar cores mais saturadas na natureza e até mesmo cenários naturais com cores incomuns como o roxo, turquesa e magenta, mas o uso das cores mais incomuns na construção cenários visa gerar é a sensação de estar vendo algo que não seria desse mundo, ou seja, a sensação de estar vendo algo irreal, devo pontuar que esse não para ser esse o intento de Burns ao realizar seu trabalho, porém ao observar seu trabalho foi esse o recurso que percebi ser possível de ser utilizado. Nas figuras a seguir se pode ver como é feita a utilização das cores na construção das paisagens:

Figura 48: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite e aquarela.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 48: Yasmim Maciel. Sem título, 2024. Grafite e aquarela.



Fonte: Acervo pessoal.

Além disso, conforme o trabalho foi seguindo, observei a recorrência dos elementos rochas, pedras e montanhas, explicando mais extensamente, o que houve foi a tentativa de gerar variações distintas dos elementos citados anteriormente no intuito de construir um elemento diferente ou incomum no mundo material. Penso que os apontamentos realizados neste capítulo são os mais pertinentes a serem apresentados sobre a constituição do caderno de viagens, e que esses são necessários para o entendimento do processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do desenvolvimento da presente pesquisa pude entrar em contato com o modo de criação de outros artistas e através desses modos compreender os diversos caminhos que podem ser seguidos para elaboração de um tema, isso refletiu em como eu realizei esse trabalho. Ao analisar os trabalhos que discorrem sobre mundos imaginários percebi que a concepção do que se pode pensar do que são considerados mundos imaginários pode ser ampla, e por essa razão decidi ponderar sobre o recorte que seria usado como conceito de um mundo imaginário para a realização dessa pesquisa, o recorte utilizado, que apesar de poder ser considerado abrangente, não consegue conter toda a amálgama de definições que podem ser compreendidas como mundo imaginário.

Durante o processo de realização do caderno de viagens pude observar uma característica que é normal de todo processo criativo, mas que se torna bastante límpida quando estamos pensando no processo de criação de mundos fictícios, que é a imaterialidade e inconstância da imaginação, isso fornece ao artista o desafio da materialização do imaginário e da comunicação de sensações presentes no ato de imaginar, pode-se dizer que tentar solucionar esse desafio a partir da observação do mundo material é algo comum aos artistas que se propõem a construir um mundo. Nesse sentido, entendo que pensar no fantástico também é ver o extraordinário no que é ordinário, quando configuramos diferentes padrões que observamos no cotidiano e transformamos em algo novo, é quando manifestamos o potencial de criar, expondo nosso olhar sobre o mundo. Assim, acredito que o engajamento nesse processo, que pode ser interpretado muitas vezes como tentativa de fuga da realidade, revela, na verdade, uma vontade por mudança.

Além disso, foi por meio dessa pesquisa que pude entender meu trabalho como uma forma de registro, uma memória e experiência que ao invés de se manter apenas imaterialmente na minha cabeça como uma lembrança, também pode ser compartilhada. Talvez, ao entender melhor meu processo, pude entender melhor o processo de criação de outros artistas; vale dizer, foi muito importante seguir o método da crítica genética, de Cecília Almeida Salles, para analisar meu próprio fazer.

Acredito que este estudo traga possibilidades de fazeres artísticos que ajudem na compreensão do assunto de uma forma geral, sem tentar impor normas

ou métodos de como fazer a criação de mundos, possa servir de ponto de partida para e incentivo para futuras pesquisas que compartilhem esse mesmo assunto.

REFERÊNCIAS:

Adolgiso.it. **Luigi Serafini**. Adolgiso.it, ano. Disponível em: <https://www.adolgiso.it/enterprise/luigi_serafini.asp>. Acesso em: 09 de julho de 2024.

Asahi-net. **Sobre o mundo de Iblard**. Asahi-net, 2003. Disponível em: <<https://www.asahi-net.or.jp/~hn7y-mur/mimisuma/mimilink16link1.htm>>. Acesso em: 22 de jul. de 2024.

BIOGRAPHICAL **Outline of Mr. Naohisa Inoue**. Iblard, 2003. Disponível em: <<http://www.iblard.com/english/bio.html>>. Acesso em: 15 de jul. de 2024.

City Ibaraki Osaka. **Naohisa Inoue**: eu e Ibaraki. City Ibaraki Osaka, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.city.ibaraki.osaka.jp/koho/eeyan/watashi3.html>>. Acesso em: 22 de jul. de 2024.

COMPIET, Iris. **Faeries of the Faultlines**. Iriscompiet.art, ano. Disponível em: <<https://iriscompiet.art/>>. Acesso em: 10 de julho de 2024.

DAMROSCH, Leo. **Eternity's sunrise**: the imaginative world of William Blake. Londres: Yale University Press, 2015.

ESCRITA **assêmica**: uma forma de escrever sem palavras. Têmpora criativa, 2024. Disponível em: <<https://temporacriativa.com/escrita-assemica-uma-forma-de-escrever-sem-palavras/>>. Acesso em: 09 de julho de 2024.

GUARALDO, Laís. **Delacroix no Marrocos e a inversão do exótico**. Viagens, Viajantes e Deslocamentos, Projeto História. nº 42, p. 95-109, Jun, 2011. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/7975/5843>>. Acesso em: 21 de junho de 2024.

IBLARD **Jikan**. walt disney studios, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.waltdisneystudios.jp/studio/ghibli/0770#:~:text=%E3%82%A4%E3%83%90%E3%83%A9%E3%83%BC%E3%83%89%E3%81%A8%E3%81%AF%E3%80%81%E7%94%BB%E5%AE%B6%E3%83%BB%E4%BA%95%E4%B8%8A,%E6%96%B9%E3%82%82%E5%A4%9A%E3%81%84%E3%81%A7%E3%81%97%E3%82%87%E3%81%86%E3%80%82>>. Acesso em: 22 de julho de 2024.

IBLARD JIKAN; Direção: Naohisa Inoue. Produção: Toshio Suzuki Pictures. Japão: Studio Ghibli, 2007. 1 DVD (30 min.).

INTRODUCTION **to the Artist and his world**. Iblard, 2003. Disponível em: <<http://www.iblard.com/english/bio.html>>. Acesso em: 15 de jul. de 2024.

INOUE, Naohisa. **IBLARD Naohisa INOUE** イバロード 川辺のフェア 井上直久 2016 **Making Acrylic Painting**. YouTube, 29 de maio de 2017. 2 min34s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R_6uok9CUPk>. Acesso em: 16 de julho de 2024.

Mark, JJ (2018, 29 de março). **Gilgamesh** . *Enciclopédia da História Mundial* . Disponível em: <<https://www.worldhistory.org/gilgamesh/>>. Acesso em: 09 de abril de 2022.

Mark, JJ (2018, 31 de outubro). **Mitologia** . *Enciclopédia da História Mundial* . Disponível em: <<https://www.worldhistory.org/mythology/>>. Acesso em: 18 de novembro de 2021.

Nausicaa. **Mimi wo Sumaseba: FAQ**. Nausicaa, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/mimi/faq.html#inouel>>. Acesso em: 15 de julho de 2024.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

POWELL, Barry B. (2012) [2004], "**Gilgamesh: Heroic Myth**", *Classical Myth* (Seventh ed.), London, England: Pearson, pp. 336-350, ISBN 978-0-205-17607-6

POWELL, Barry B. "**What is Myth?**", *Classical Myth* (Eighth ed.), London, England: Pearson, p.25, 2015.

Sarah Burns Studio. **About Sarah Burns**. 2017. <<https://www.sarahburnsstudio.com/about-sarah-burns>>. Acesso em: 23 de outubro de 2024.

STABLEFORD, Brian: **The Dictionary of Science Fiction Places**. Nova York: Wonderland Press, 1999. ISBN 0-684-84958-5.

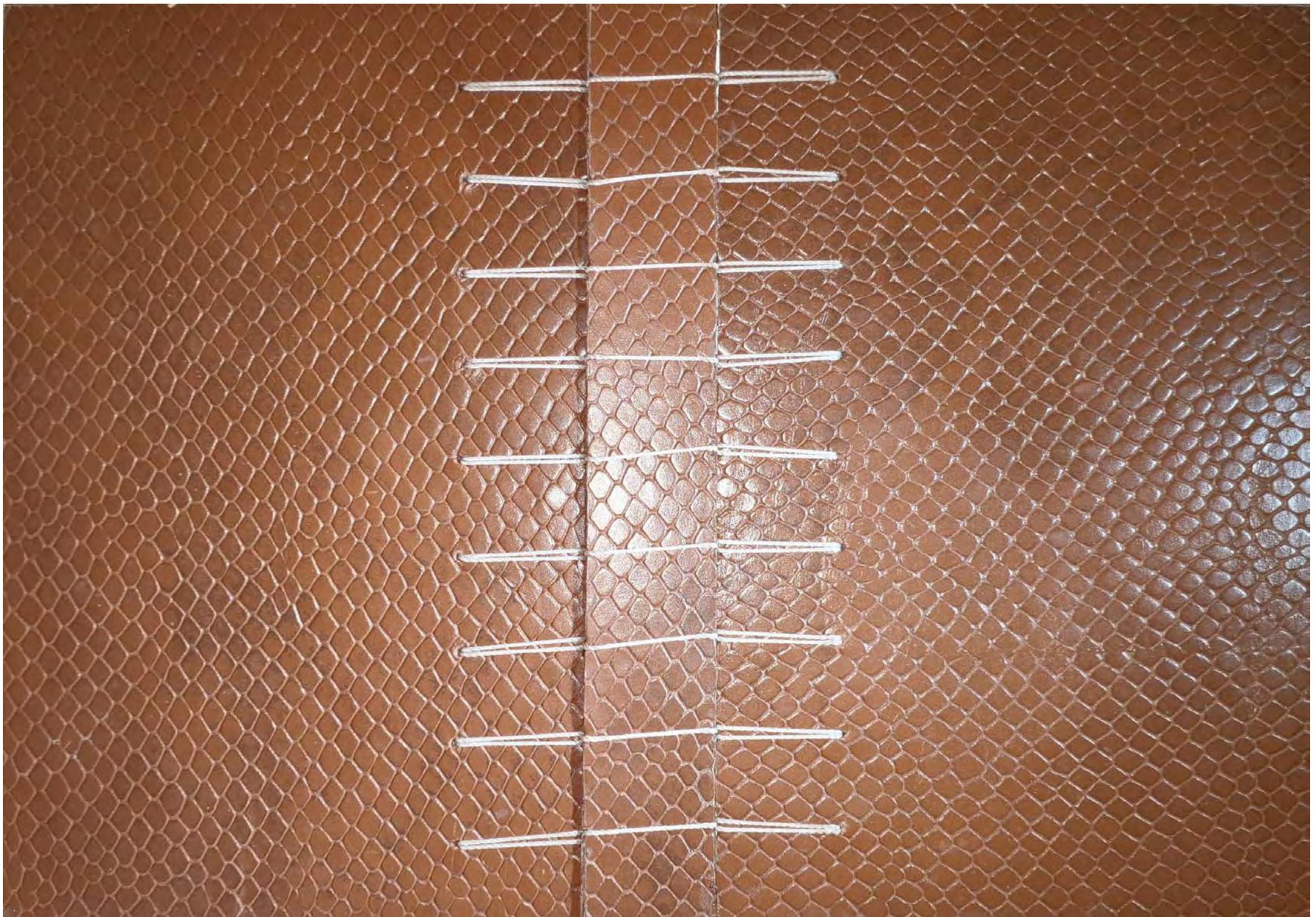
SIMONIA. In: **Aulete Digital Dicionário online**. Disponível em: <<https://www.aulete.com.br/simonia>> . Acesso em: 25 Jun. 2024.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: processos de criação artística**. São Paulo: Intermeios, 1998.

TATE. **William Blake's illustrations to Dante's Divine Comedy**. Tate, [s.d]. Disponível em <<https://www.tate.org.uk/art/artists/william-blake-39/blake-illustrations-dante>>. Acesso em 28 maio 2024.

THE **sequence of paintings**. Iblard, 2003. Disponível em: <<http://www.iblard.com/english/draw.html>>. Acesso em: 15 de jul. de 2024.

WOLF, Mark J. P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation.** [S.I.]: Routledge, 2014. ISBN 9780429516016 – via Google



ಶಿವಶಿವಶಿವ ಶಿವಶಿವ

ಶಿವಶಿವ ಶಿವಶಿವ

ಶಿವಶಿವ ಶಿವಶಿವ
ಶಿವಶಿವ
+

ಶಿವಶಿವ ಶಿವಶಿವ

ಶಿವಶಿವ ಶಿವಶಿವ ಶಿವಶಿವ

செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்
செய்தியை யெழுதினார்
செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்
செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்
செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்

செய்தியை யெழுதினார்

Handwritten text at the top of the left page.

Handwritten text in the middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the bottom section of the left page.

Handwritten text at the bottom of the left page.

Handwritten text at the top of the right page.

Handwritten text in the upper middle section of the right page.



Handwritten text at the bottom of the right page.



Handwritten label in the bottom right corner of the stream illustration.

Handwritten text in the top right corner of the page.



Handwritten text in the top right corner, continuing from the previous page.

Handwritten text below the tree drawing.

Handwritten text below the tree drawing.

Handwritten text at the bottom right of the page.

- Blue square: Handwritten label
- Brown square: Handwritten label
- Green square: Handwritten label
- Pink square: Handwritten label



Handwritten label below the detailed plant drawing.



Handwritten label at the bottom right of the large plant drawing.

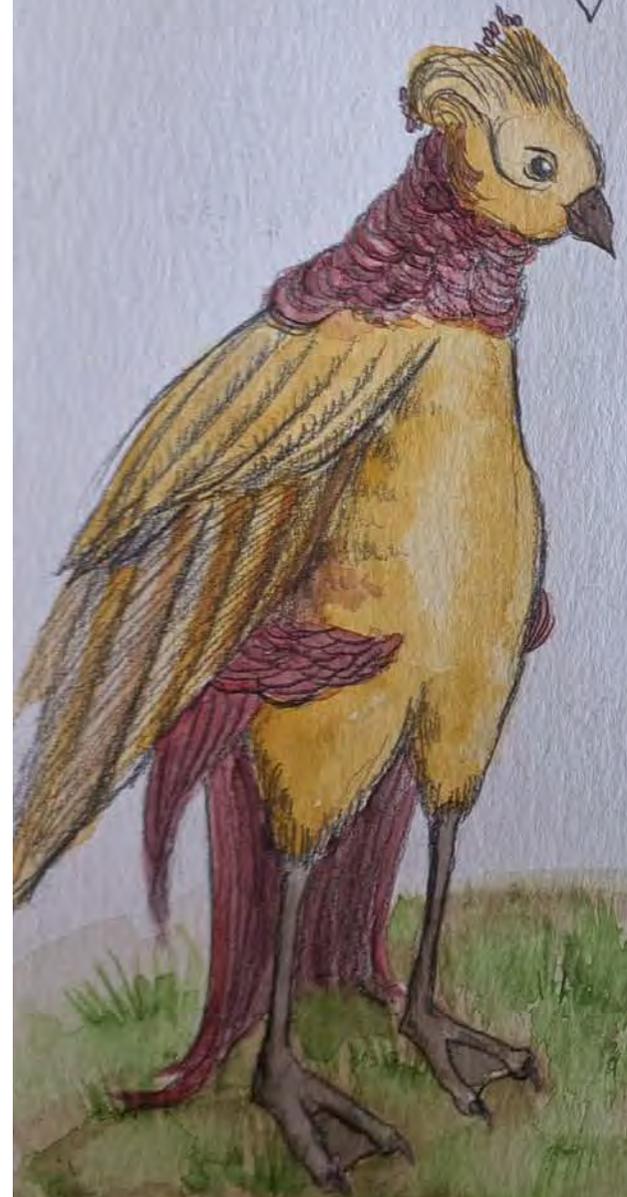
Handwritten text at the very bottom right of the page.

Handwritten text in the top left corner of the left page, likely a title or description of the bird.

Handwritten text at the top center of the left page.

Handwritten text with a checkmark, possibly indicating a note or a specific detail about the bird.

- Handwritten text next to a pink color swatch.
- Handwritten text next to a yellow color swatch.
- Handwritten text next to a brown color swatch.



Handwritten text at the top of the right page, possibly a title for the landscape drawing.



Handwritten text in the middle of the right page, consisting of several lines of script.

Handwritten text at the bottom right of the right page.

Handwritten Korean text at the top left of the left page.



Handwritten Korean text at the bottom left of the left page.

Handwritten Korean text at the top right of the right page.



Handwritten Korean text to the right of the brown animal illustration.

Handwritten Korean text in the middle of the right page.



Handwritten text in Telugu script at the top left of the left page.

Handwritten text in Telugu script below the first illustration.



Handwritten text in Telugu script below the cross-section illustration.



Handwritten text in Telugu script at the top of the right page.



Handwritten text in Telugu script below the fish illustration.

Large block of handwritten text in Telugu script at the bottom of the right page.



అంబులి కంబులి
 అంబులి కంబులి

అంబులి కంబులి

అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి
 అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి
 అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి

అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి
 అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి
 అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి

అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి
 అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి
 అంబులి కంబులి అంబులి కంబులి

అంబులి కంబులి



ଅମୃତକାନ୍ତ ୧୯୮୩

କଞ୍ଚା ଖଣିଜ

ଅମୃତକାନ୍ତ
ଅମୃତକାନ୍ତ



ଅମୃତକାନ୍ତ

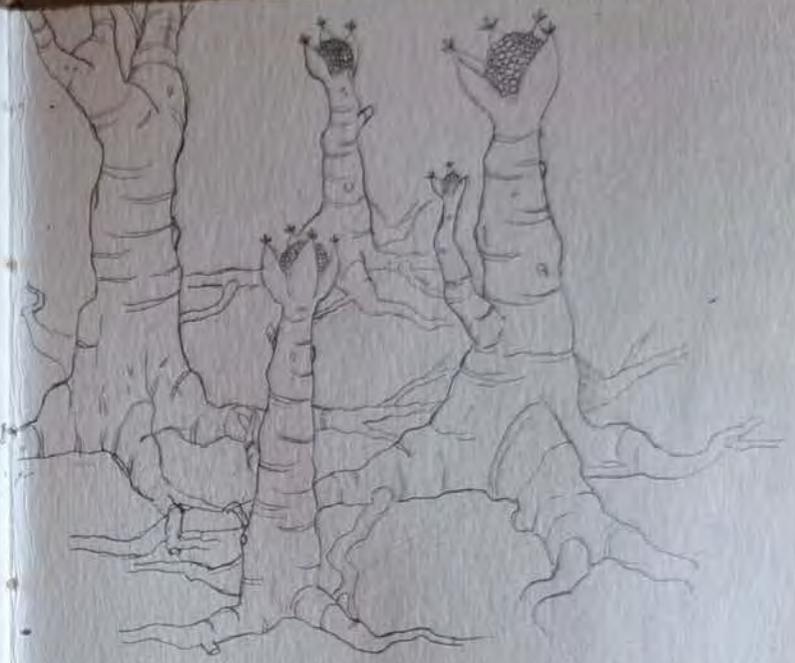
ଅମୃତକାନ୍ତ ଖଣିଜ



Handwritten text in Telugu script at the top of the left page, likely identifying the plant or its parts.



Handwritten text in Telugu script located below the cross-section drawing, providing further details or descriptions.



Handwritten text in Telugu script on the right page, likely describing the plant's characteristics, uses, or botanical details.

Handwritten text in the top left corner of the left page.



Handwritten text next to the crown of the figure.

Handwritten text next to the figure's chest.

Handwritten text at the top of the right page.

Handwritten text in the upper middle section of the right page.

Handwritten text in the middle section of the right page.

Handwritten text in the lower middle section of the right page.

Handwritten text in the lower section of the right page.

Handwritten text in the lower section of the right page.

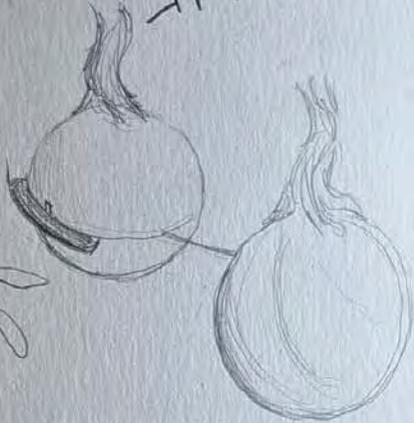
Handwritten text in the lower section of the right page.

Handwritten text in the lower section of the right page.

Handwritten text at the top of the left page.



Handwritten label pointing to the top of a bulb.



Handwritten label pointing to the side of a bulb.



Handwritten label pointing to the bottom of a bulb.

Handwritten text at the bottom left of the page.

Large block of handwritten text at the top of the right page.

Handwritten text in the middle of the right page.

Large block of handwritten text in the middle of the right page.





རྒྱུ་ལྡན་པའི་མཉམ་སྲུང་གི་ལོ་རྒྱུས་ལྟར་
 རྒྱུ་ལྡན་པའི་མཉམ་སྲུང་གི་ལོ་རྒྱུས་ལྟར་
 རྒྱུ་ལྡན་པའི་མཉམ་སྲུང་གི་ལོ་རྒྱུས་ལྟར་
 རྒྱུ་ལྡན་པའི་མཉམ་སྲུང་གི་ལོ་རྒྱུས་ལྟར་
 རྒྱུ་ལྡན་པའི་མཉམ་སྲུང་གི་ལོ་རྒྱུས་ལྟར་

ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་



ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་
 ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་
 ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་

ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་



ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་ལྷོ་



Handwritten text in a non-Latin script, possibly a title or description of the map.

Handwritten text with a vertical line, possibly a label for a specific feature on the map.

Handwritten text with a vertical line, possibly a label for another feature on the map.

- Handwritten text with a brown square
- Handwritten text with a red square
- Handwritten text with a green square
- Handwritten text with a blue square

Handwritten text, possibly a legend or key for the map.

Two lines of handwritten text in a non-Latin script, likely a title or introductory text for the illustration.



Handwritten text in a non-Latin script, possibly a signature or a note related to the illustration.



Hawak



Hawak

Hawak

Handwritten text at the top of the left page.

Handwritten text in the upper middle section of the left page.

Handwritten text in the middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text at the bottom of the left page.



Handwritten text to the right of the carrot illustration.

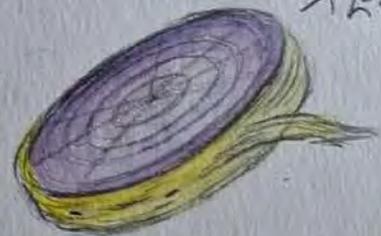
Handwritten text to the right of the carrot illustration.

Handwritten text to the right of the carrot illustration.

Handwritten text to the right of the carrot illustration.

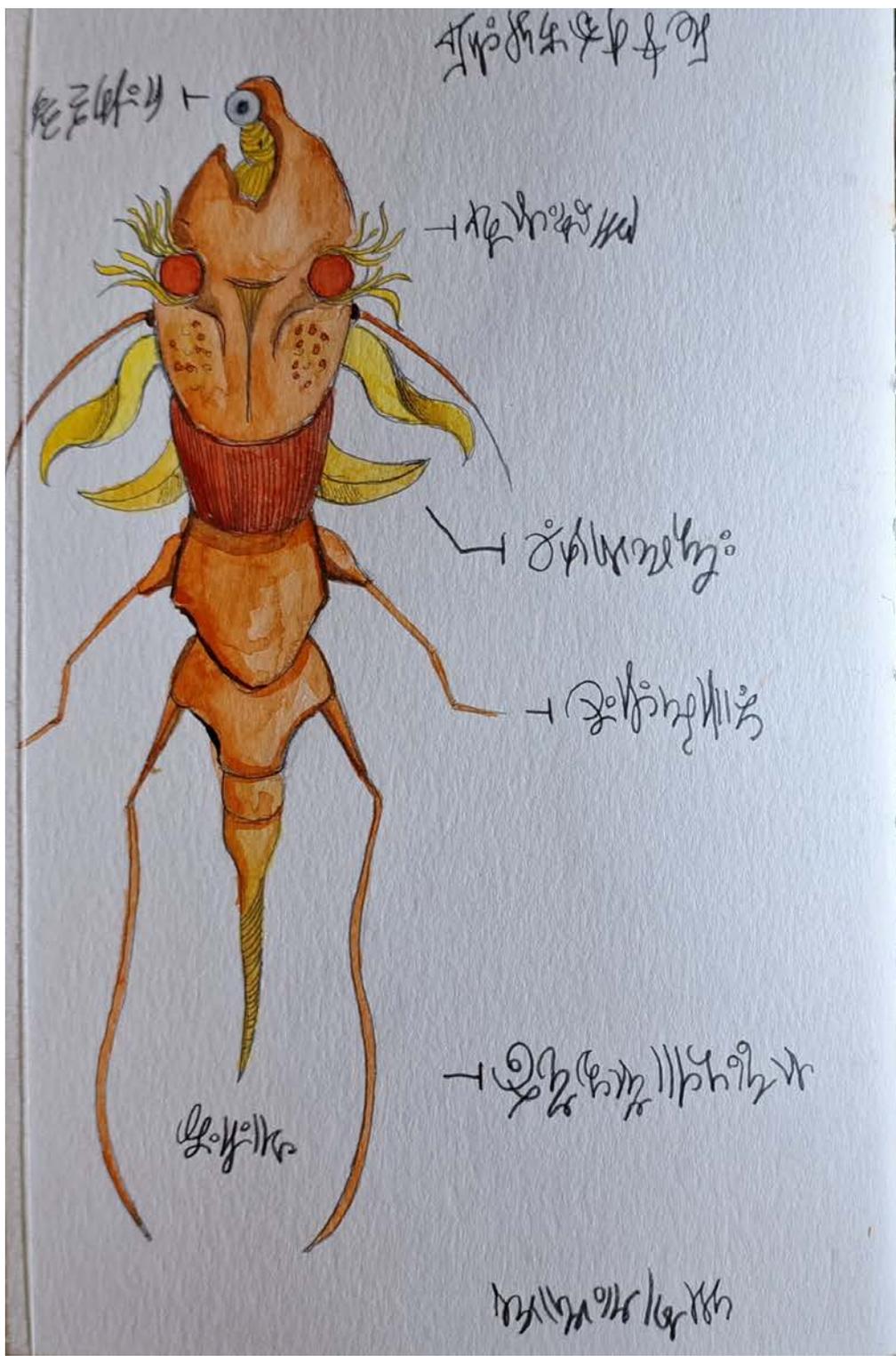
Handwritten text to the right of the carrot illustration.

Handwritten text above the carrot slice illustration.



Handwritten text below the carrot illustration.

Handwritten text at the bottom right of the page.



Handwritten text in a non-Latin script (likely Georgian) is written on the bottom page of the notebook:

საშუალო
საშუალო
საშუალო
საშუალო
საშუალო
საშუალო

Handwritten text at the top left of the left page, likely a title or date.

Handwritten text below the title on the left page.



Handwritten text at the top of the right page.



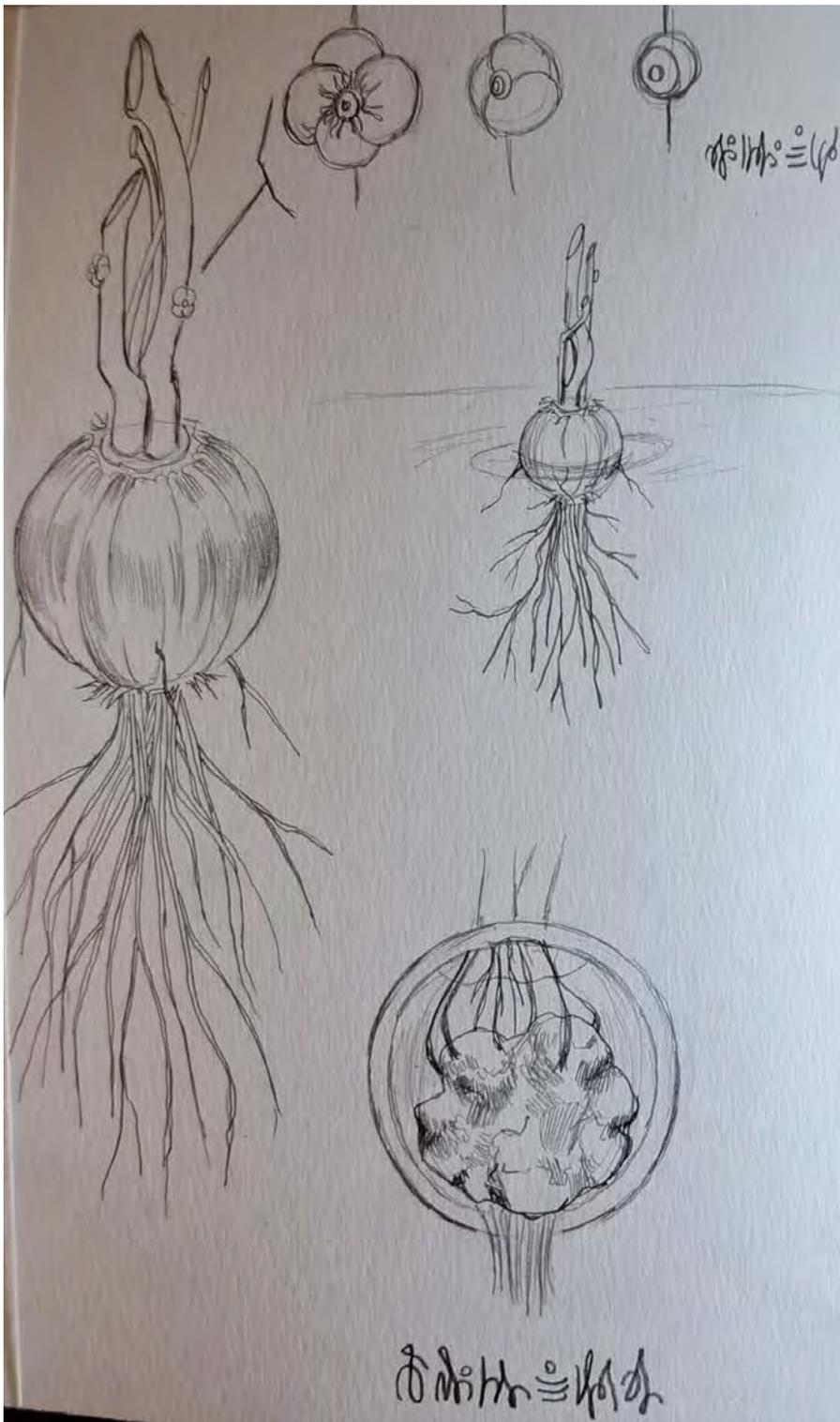
Handwritten text to the right of the striped egg drawing.



Handwritten text to the right of the embryo drawing.

Handwritten text below the embryo drawing.

Large block of handwritten text at the bottom of the right page.



ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର

ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର



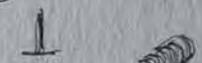
ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର

ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର ଓ ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର
ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର ଓ ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର



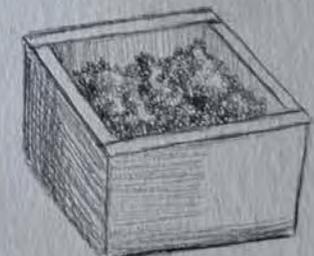
ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର

ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର ଓ ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର
ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର



ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର

ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର ଓ ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର
ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର



ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର

ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର ଓ ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର
ଅଣିଆଁ ଚିତ୍ର

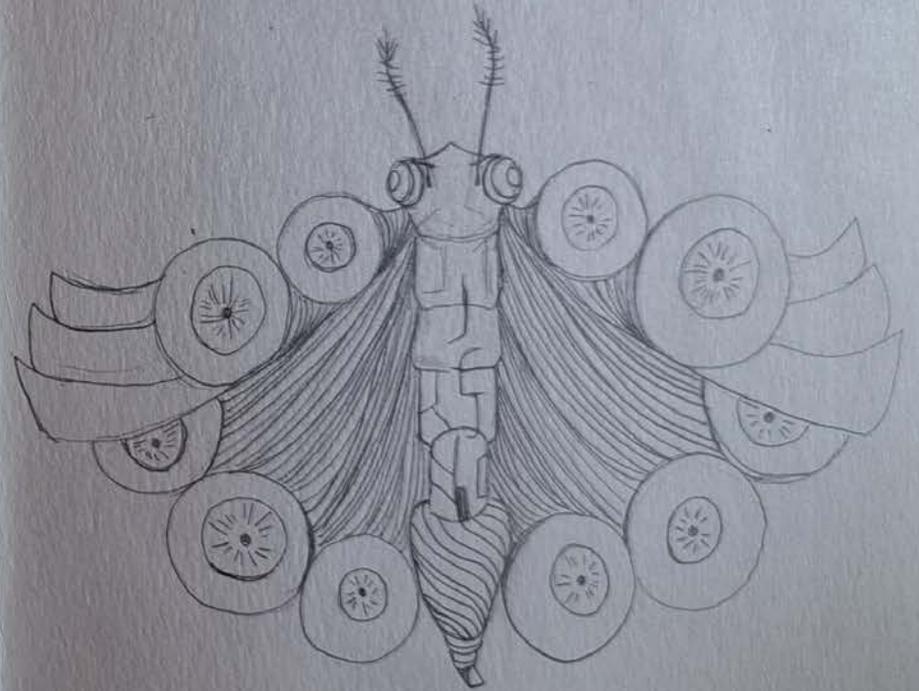
၂၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅

၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅



၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅

၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅
၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅
၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅
၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅
၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅



၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅၅

കുറ്റിപ്പുഴ



കുറ്റിപ്പുഴ, കുറ്റിപ്പുഴ

കുറ്റിപ്പുഴ

കുറ്റിപ്പുഴ, കുറ്റിപ്പുഴ
കുറ്റിപ്പുഴ, കുറ്റിപ്പുഴ
കുറ്റിപ്പുഴ, കുറ്റിപ്പുഴ



കുറ്റിപ്പുഴ

Handwritten text in the top left corner of the left page.



Handwritten text at the bottom right of the left page.

Handwritten text above the first illustration on the right page.



Handwritten text above the second illustration on the right page.

Handwritten text to the right of the first illustration, consisting of several lines of script.

Handwritten text above the second illustration on the right page.



Handwritten text above the third illustration on the right page.

Handwritten text to the right of the second illustration, consisting of several lines of script.

Handwritten text above the third illustration on the right page.

Handwritten text to the right of the third illustration, consisting of several lines of script.



ശബ്ദം കേൾക്കുക

അതിന്റെയും കൂടെയും കേൾക്കുക
കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും
കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും
കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും

കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും
കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും
കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും

കേൾക്കുകയും



കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും

കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും കേൾക്കുകയും



Handwritten text in Telugu script, likely a title or description for the illustration.

Handwritten text in Telugu script, likely a title or description for the illustration.



Handwritten text in Telugu script, likely a title or description for the illustration.

Handwritten title in Telugu script at the top of the right page.

First line of handwritten text in Telugu script.

Second line of handwritten text in Telugu script.

Third line of handwritten text in Telugu script.

Fourth line of handwritten text in Telugu script.

Fifth line of handwritten text in Telugu script.

Sixth line of handwritten text in Telugu script.

Seventh line of handwritten text in Telugu script.

Eighth line of handwritten text in Telugu script.

Ninth line of handwritten text in Telugu script.

Tenth line of handwritten text in Telugu script.

Eleventh line of handwritten text in Telugu script.

Small handwritten symbol or mark at the end of the text.

Handwritten signature or name at the bottom right of the page.

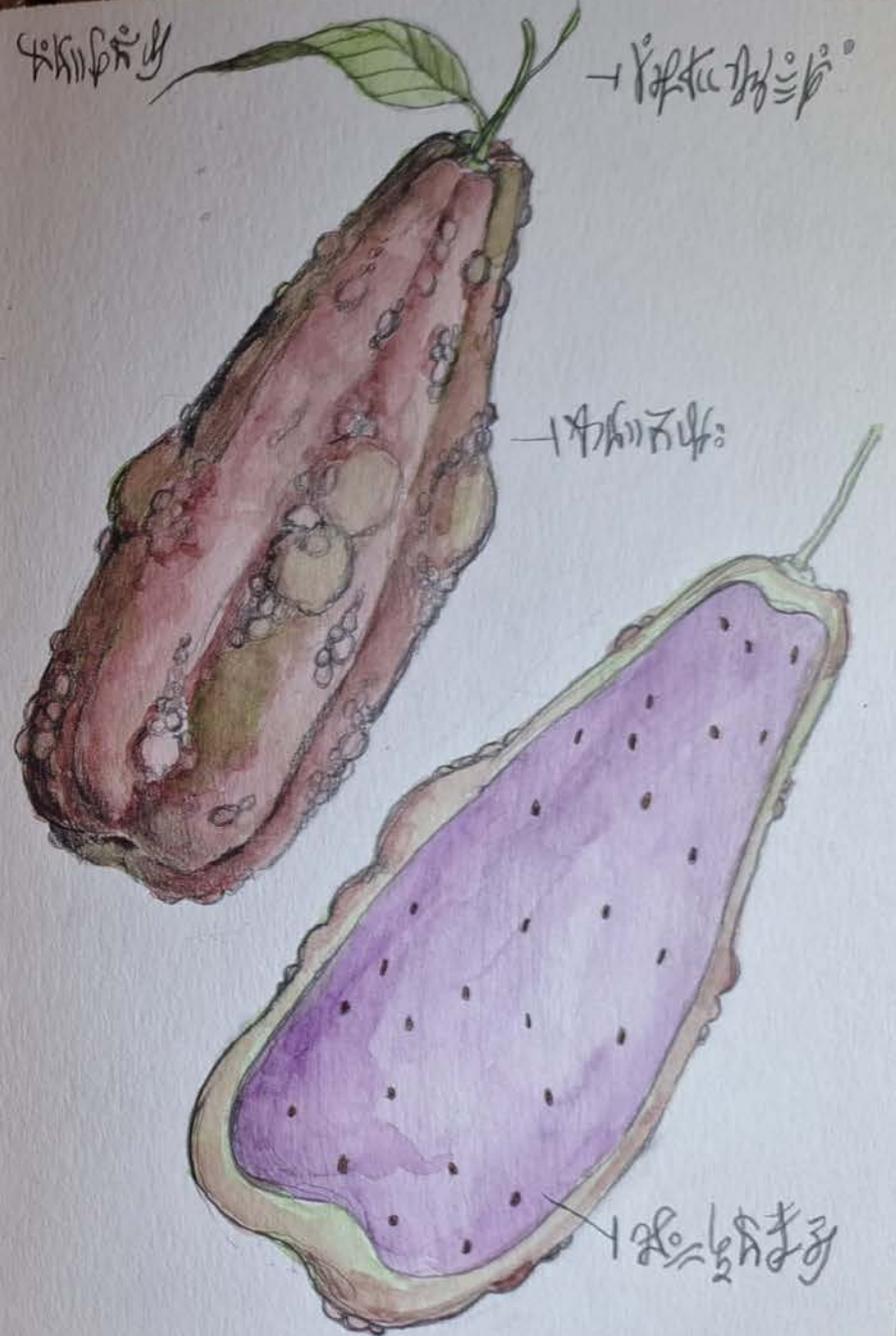
የሰጠውን ጥቅም
የሰጠውን



የሰጠውን

የሰጠውን

የሰጠውን



የሰጠውን

የሰጠውን

የሰጠውን
የሰጠውን



ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ
ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ



ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ
ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ

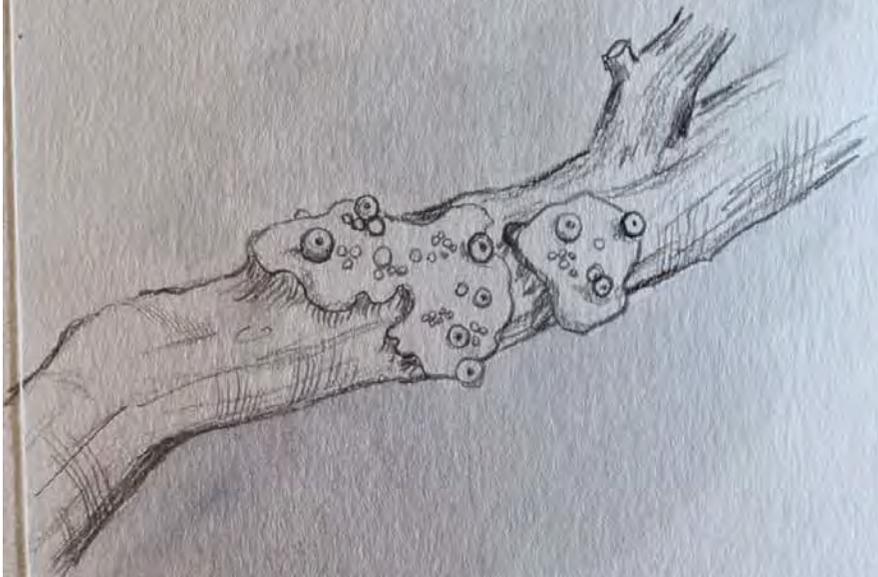
ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ
ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ
ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ
ଶ୍ରୀମତୀ ଶ୍ରୀମତୀ

ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ

ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ

ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ
ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ

ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ
ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ
ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ
ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ
ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ



ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ



ಶಿಖರದ ಕೆತ್ತನೆ

ಪಿಂಚುಗಳ ಕಾರಣ



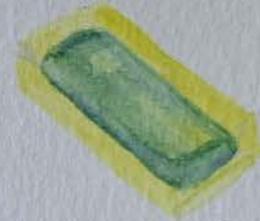
ಪಿಂಚು



ಪಿಂಚು



ಪಿಂಚು

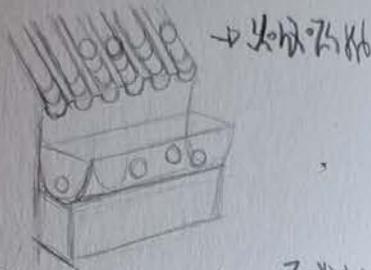


ಪಿಂಚು

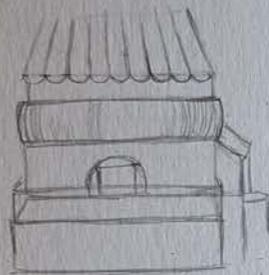
ಪಿಂಚುಗಳ ಕಾರಣ
 ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಇಡುತ್ತೇವೆ. ಹೆಚ್ಚು
 ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಇಡುತ್ತೇವೆ. ಹೆಚ್ಚು
 ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಇಡುತ್ತೇವೆ. ಹೆಚ್ಚು



ಪಿಂಚು



ಪಿಂಚು

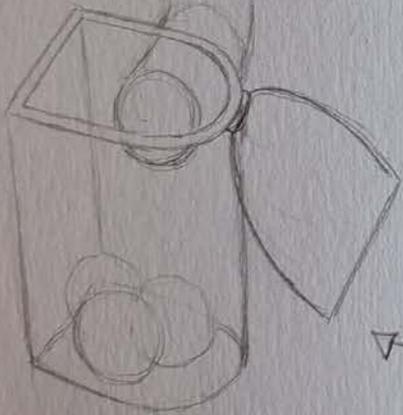


ಪಿಂಚು



ಪಿಂಚು

ಪಿಂಚು



ಪಿಂಚು

ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦

ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
— ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦

ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦

ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦

ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦

ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦



ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦

ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦
ಶೃಂಗೇಶ್ವರನು ತಿ. ೧೭೫೦



ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ಗೊಂಬೆಗಿರಿ
 ಗೊಂಬೆಗಿರಿ
 ಗೊಂಬೆಗಿರಿ
 ಗೊಂಬೆಗಿರಿ
 ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ಗೊಂಬೆಗಿರಿ



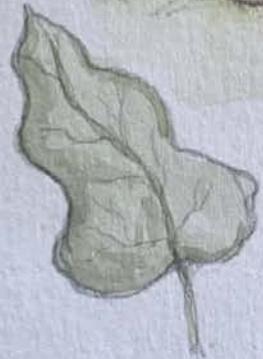
ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ಗೊಂಬೆಗಿರಿ

ଅମଳାମୂଳ ଓ ଚାଣୁଆ



ଫାଳାମୂଳ
ଫାଳାମୂଳ



ଫାଳାମୂଳ

ଫାଳାମୂଳ
ଫାଳାମୂଳ





കാട്കുളം തീരത്തു

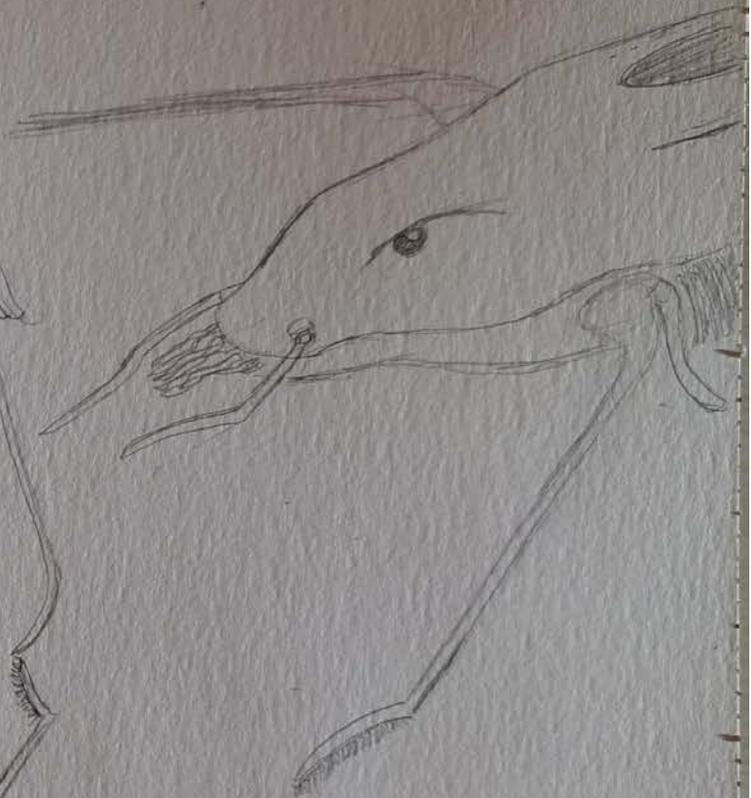
കുളം

കുളം തീരത്തു
 തീരത്തു കുളം

- കറുപ്പ്
- നീലം
- ചുവപ്പ്
- മഞ്ഞം
- കറുപ്പ്

കുളം തീരത്തു കുളം
 തീരത്തു കുളം
 തീരത്തു കുളം

കുളം തീരത്തു



കുളം തീരത്തു
 തീരത്തു കുളം
 തീരത്തു കുളം

കുളം തീരത്തു

Handwritten text at the top of the left page.



Handwritten text to the left of the creature's body.

Handwritten text with an arrow pointing to the creature's head.

Handwritten text at the bottom of the left page.

Handwritten text at the top of the right page.



Handwritten text with an arrow pointing to the creature's head.

Handwritten text to the right of the creature's body.



Handwritten text at the bottom of the right page.

Handwritten text in Devanagari script at the top of the left page.

Handwritten text in Devanagari script, consisting of four lines, located above the fish illustration.



Handwritten text in Devanagari script at the top of the right page.

Handwritten text in Devanagari script, consisting of two lines, located above the dog illustration.



Handwritten text in Devanagari script at the bottom right of the right page.

Handwritten text at the top of the left page.

Two lines of handwritten text in the upper middle section of the left page.

Handwritten text line in the middle section of the left page.

Two lines of handwritten text in the lower middle section of the left page.

Handwritten text line in the lower middle section of the left page.

Handwritten text line in the lower section of the left page.

Two lines of handwritten text in the lower section of the left page.

Handwritten text line in the lower section of the left page.

Two lines of handwritten text in the lower section of the left page.

Handwritten text line at the bottom of the left page.

Handwritten text at the top of the right page.



Handwritten label with a line pointing to the top of the root.

Handwritten label with a line pointing to the side of the root.

Handwritten label with a line pointing to the cross-section of the root.



Handwritten label with a line pointing to the cross-section.



Handwritten label with a line pointing to the seed.

