

O uso do desenho na elaboração de narrativas visuais: uma abordagem acerca do processo criativo de Brian Selznick

El uso del dibujo en la creación de narrativas visuales: una aproximación al proceso creativo de Brian Selznick

The use of drawing in the creation of visual narratives: an approach to the creative process of Brian Selznick

Luís Guilherme Mortari ¹
Universidade do Estado de Santa Catarina

Anelise Zimmermann ²
Universidade do Estado de Santa Catarina

Resumo: Este artigo propõe-se a discutir o uso do desenho para fins de compreensão, estudo e elaboração de narrativas visuais, entendendo o desenho não exclusivamente como um fim, mas sobretudo como um meio importante de investigação no processo criativo. Para tanto, utilizou-se da pesquisa bibliográfica na área de histórias em quadrinhos e desenho. Em seguida, foi realizado o estudo de caso do processo criativo de Brian Selznick, autor e ilustrador estadunidense da obra *A invenção de Hugo Cabret*, que faz diferentes usos do desenho nas etapas de pesquisa e criação de suas imagens, utilizando técnicas manuais como grafite. Como resultado, espera-se contribuir com outros autores, ilustradores, artistas, leitores e interessados na criação de narrativas visuais a partir de uma percepção ampliada dos usos do desenho como parte de processos criativos.

Palavras-chave: desenho; processo criativo; narrativas visuais; editorial; histórias em quadrinhos.

Resumen: Este artículo busca analizar el uso del dibujo para comprender, estudiar y desarrollar narrativas visuales, entendiéndolo no solo como un fin en sí mismo, sino sobre todo como un importante medio de investigación en el proceso creativo. Para ello, se recurrió a la investigación bibliográfica en el ámbito del cómic y el dibujo. Junto con esta investigación, se realizó un estudio de caso del proceso creativo de Brian Selznick, autor e ilustrador estadounidense de la obra *La invención de Hugo Cabret*, fué analizado. Selznick utiliza el dibujo de diferentes maneras en las etapas de investigación y creación de sus imágenes, empleando técnicas manuales como el grafito. Como resultado, se espera contribuir a otros autores, ilustradores, artistas, lectores e interesados en la creación de narrativas visuales a partir de una percepción ampliada de los usos del dibujo como parte de los procesos creativos.

Palabras clave: dibujo; proceso creativo; narrativas visuales; editorial; cómics.

Abstract: This article aims to discuss the use of drawing for the understanding, study, and development of visual narratives, comprehending drawing not exclusively as an end but, above all, as an important means of investigation in the creative process. Therefore, a bibliographic review of comics and drawing was conducted. Following this, a case study of Brian Selznick's creative process, the American author and

¹ Designer com graduação em Design Gráfico pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). E-mail: luismortari@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-3380-6261>. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6907128187915583>.

² É doutora em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), com doutorado sanduíche na University of the Arts London, Reino Unido. Professora efetiva no curso de graduação em Design Gráfico, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) e no Programa de Pós-Graduação em Moda (PPGModa) da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). E-mail: anelise.zimmermann@udesc.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8751-0091>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8548816949021546>.



illustrator of *The Invention of Hugo Cabret*, was analysed. Selznick makes different uses of drawing in the research and creation stages of his images, using manual techniques such as graphite. As a result, it is expected to contribute to other authors, illustrators, artists, readers, and those interested in the creation of visual narratives by providing a broader understanding of the role of drawing in creative processes.

Keywords: drawing; creative process; visual narratives; editorial; comic books.

1 INTRODUÇÃO

Por meio desse artigo, discute-se o uso do desenho não restrito apenas às artes, mas associado a diferentes áreas, sendo um recurso multidisciplinar exploratório em processos criativos, seja para projetos, trabalhos ou estudos, auxiliando em uma melhor compreensão do assunto em questão. Com base nesses aspectos, o artigo inclui um estudo de caso acerca da obra de Brian Selznick, explorando seu processo criativo no desenvolvimento de narrativas visuais. Assim, esta pesquisa possui caráter aplicado, sendo descritiva e de abordagem qualitativa.

Inicialmente, utilizou-se uma revisão bibliográfica de autores das histórias em quadrinhos (HQs), pois suas abordagens incluem a imagem e o desenho simultaneamente, servindo de base para outras áreas. Além disso, foi realizado um recorte acerca do uso do desenho aplicado especificamente em narrativas visuais, com foco na leitura de sequências imagéticas, ou seja, vários desenhos desenvolvidos para serem lidos em uma narrativa.

Para o entendimento dos usos do desenho, abordou-se autores que o utilizam como exploração de ideias em seu processo criativo, envolvendo os esboços e rascunhos. Além disso, discutiu-se o desenho como forma de compreensão ao tratar do estudo de Patricia Cain (2010), buscando incorporar o processo criativo de outro artista a partir da cópia. Assim, utiliza-se do desenho de duas formas, com o intuito de ampliação de possibilidades e para desenvolvimento próprio, entendendo-se o desenho como processo.

Além disso, apresentam-se exemplos por meio da obra editorial *A invenção de Hugo Cabret*, escrita e ilustrada por Brian Selznick (2007). Para o desenvolvimento de suas ilustrações, Selznick (2007) utilizou diversos tipos de desenho, com funções variadas e em diferentes etapas do seu processo, prezando sempre pelos processos manuais e aspectos físicos em suas obras e reforçando a adequação da escolha com os tópicos abordados por esse artigo. Por fim, além de abordar os usos do desenho, este artigo tem o intuito de inspirar e incentivar outros profissionais a incorporar o desenho em seus processos criativos não apenas como um fim, mas como um meio de investigação e compreensão em seus próprios processos³.

2 A LEITURA DA IMAGEM EM UMA NARRATIVA VISUAL

A narrativa visual é uma forma de comunicação por meio de representações imagéticas cuja aplicação possui diversas funções. Ela está presente na história da humanidade de diferentes formas, sendo possível identificá-la em pinturas egípcias, vitrais de catedrais e obras ilustradas, que vão além do editorial (McCloud, 2005). Além disso, é possível afirmar que, para ser considerada uma narrativa visual, são necessárias ao menos duas imagens em série para sua composição (Eisner, 1989). Ao abordar o tema de narrativas visuais, mostra-se necessário apresentar percepções acerca de uma única imagem para, assim, debater questões sobre a sequencialidade entre duas ou mais imagens.

O professor e pesquisador Antônio Luiz Cagnin (1975) escreve que há uma ordem de processamento ao ler uma imagem, em que, primeiramente, há a etapa de percepção do literal e

³ Esse artigo surgiu a partir de aspectos abordados no TCC do autor intitulado *Ilustrações como forma de narrativa: uma análise do livro A invenção de Hugo Cabret* (Mortari, 2022), somado às discussões e leituras da disciplina de *Interdisciplinaridades do desenho: entre arte, design e educação* da Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc).

elementos denotativos. Nessa etapa, em um primeiro momento, acontece a *identificação*, focada nos aspectos técnicos, como linha, ponto e mancha, percebidos como uma imagem. Em seguida, acontece a *representação*, em que, através dos aspectos técnicos, o leitor identifica o seu conjunto formando, por exemplo, um objeto ou uma pessoa. A segunda etapa apresenta a *significação*, que, então, é feita uma leitura referente às mensagens cognitivas presentes. Cagnin (1975) decompõe essa etapa em *significação* e *simbolização*, onde, na primeira, a figura é representada por um conceito real ou fictício; como exemplificado por ele, o homem identificado é classificado como um super-herói. Já a segunda (a *simbolização*) baseia-se em referências e contextos, atribuindo conceitos como o próprio super-herói representar o bem, a salvação. Além disso, nessa etapa, os aspectos técnicos podem compor a simbolização de uma imagem. Cagnin (1975, p. 54) cita que:

[...] nos Q (quadrinhos) em preto e branco os contrastes de massas podem figurar a luz intensa e as sombras, ou também o tempo: noite ou dia. A cor empregada como fundo nos quadrinhos coloridos pode muitas vezes desempenhar a função de índice. O azul servindo de fundo à figura da Lua passa a representar o céu e indicar a noite. Uma vez indicada a ideia de *tempo*, o autor pode deixar de usar esta cor nos Q seguintes, porque não há necessidade de se afirmar novamente que é noite (evita redundância) [...].

É possível complementar as etapas de Cagnin (1975) com os conceitos de iconografia e iconologia descritos por Erwin Panofsky (1991), que apresenta três níveis de interpretação visual, exemplificadas por meio de obras de arte. Ele cita seu primeiro nível como *tema primário ou natural*, em que ocorre a identificação das formas puras, similar aos processos de *identificação* e *representação* de Cagnin (1975). Além disso, Panofsky (1991) atribui, também a essa etapa, as qualidades expressivas, como as emoções em uma pose ou a atmosfera de um ambiente. O conjunto de formas puras é chamado de *mundo dos motivos artísticos*, em que a identificação desses motivos constitui uma descrição pré-iconográfica. Ele menciona que o reconhecimento das formas puras está vinculado à experiência prática de cada um, com casos de necessidade de ampliação dessa experiência para identificar e entender um objeto obsoleto, por exemplo. Sua segunda etapa, o *tema secundário ou convencional*, também se relaciona com a etapa sucessiva de Cagnin (1975), ao definir-se como uma etapa de atribuir conceitos e significados para as formas puras, identificadas anteriormente. Panofsky (1991, p. 51) a classifica como uma etapa iconográfica e descreve que:

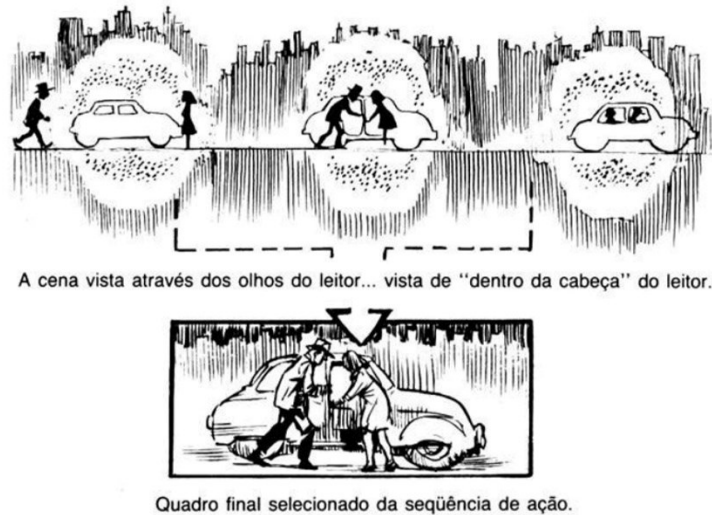
É óbvio que uma análise iconográfica correta pressupõe uma identificação exata dos motivos. Se a faca que nos permite identificar São Bartolomeu não for uma faca, mas um abridor de garrafas, a figura não será São Bartolomeu. Além disso, é importante notar que a afirmação “essa figura é uma imagem de São Bartolomeu” implica a intenção consciente do artista de representar este Santo, embora as qualidades expressivas da figura possam perfeitamente não ser intencionais.

Dessa forma, o autor atribui sua segunda etapa ao mundo das imagens, histórias e alegorias, requerendo do leitor conhecimento acerca de conceitos e temas para melhor entendimento da obra de arte. Sua terceira etapa apresenta o conceito de *iconologia*, denominando-se *significado intrínseco ou conteúdo*, definindo como o mundo dos valores simbólicos. Nessa etapa, Panofsky (1991) atribui a interpretação da obra, indo além do que é visivelmente apresentado, buscando entender seus significados. O autor cita que pode ser possível até mesmo interpretar mais sobre o contexto da obra e as afinidades do artista, como tentar compreender “a preferência de Michelangelo pela escultura em pedra, em vez de bronze” (Panofsky, 1991, p. 52). Dessa forma, pode-se agregar a essa etapa conexões emocionais entre o leitor e a obra, por meio de seus significados, ou entre o leitor e o artista, por meio de seu contexto, seu processo criativo e técnica.

Após apresentar os níveis de identificações visuais e etapas, entende-se a complexidade que se pode atribuir à leitura de uma única imagem e, conseqüentemente, ao se ler uma sequência visual. De certa forma, as narrativas visuais exigem participação ativa do leitor ao identificar e entender os acontecimentos visualmente. Assim, cabe ao desenhista criar um “fluxo contínuo de

experiências” por meio das imagens (Eisner, 1989). Ao pensar em como retratar um momento por meio do desenho, o desenhista deve retratar momentos-chaves em que, a partir da leitura, criam uma sequência perceptível e coesa. Eisner (1989) exemplifica o enquadramento de uma ação, em que, por meio de uma imagem, o leitor infere uma sequência de acontecimentos que não estão representados visualmente, mas que, por meio da sua percepção, entende-se o contexto (Figura 1).

Figura 1 – Enquadramento de diferentes ações



Fonte: Eisner (1989).

Apesar de ser possível entender as ações das duas pessoas, pode-se afirmar que, para o entendimento narrativo, são necessários mais alguns detalhes na imagem ou a presença de uma sequência visual. Desse modo, quanto menos informações o leitor recebe, mais espaço abre para sua capacidade imaginativa de atribuir um contexto narrativo para a cena. Por meio desse exemplo, percebe-se que é possível decompor diferentes ações com apenas uma única imagem, ao qual Cagnin (1975) classifica como *redução*, em que há dois ou mais momentos em um único quadro. Além disso, ele também apresenta a classificação *expansão*, em que um movimento é decomposto em vários quadros, comparando-o com uma representação de movimento em câmera lenta. O autor também apresenta o conceito do que chama de *elipse*, que se caracteriza pela omissão de um quadro presente entre outros dois, atribuindo ao leitor o papel de preencher mentalmente o momento faltante (Figura 2).

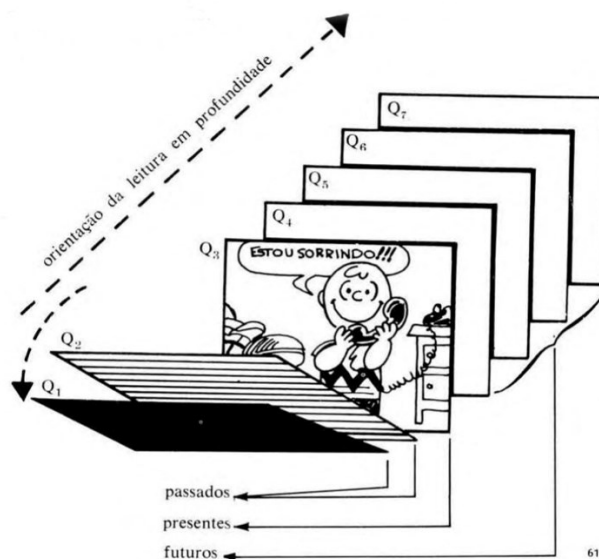
Figura 2 – Dois exemplos de movimentos decompostos por elipse



Fonte: Cagnin (1975).

Ao classificar essas decomposições de movimentos e ações, Cagnin (1975) aborda o tempo em HQs onde, por meio de enquadramentos, há os indicativos de temporalidade, ou momento de uma cena. Assim, as molduras, ou quadrinhos propriamente ditos, são mais que uma questão estética: eles retratam o tempo e espaço de uma narrativa, atribuindo um momento único (McCloud, 2005). Nesse sentido, os quadros lidos representam o passado, o quadro em que se lê, o presente, e os seguintes, o futuro da narrativa, atribuindo ao leitor o papel de força-motriz para o acontecimento da narrativa (Vulliamy, 2012). Por conta dessa temporalidade, Cagnin (1975) pressupõe que, no imaginário do leitor, há uma leitura de quadros em profundidade (Figura 3), e não da direita para a esquerda, como nos padrões ocidentais. A partir dessa comparação, observa-se a semelhança com os negativos de um filme, numa comparação entre o cinema e as narrativas visuais editoriais, visto que os filmes são cenas estáticas reproduzidas em sequência.

Figura 3 – Leitura em profundidade por Cagnin (1975)



Fonte: Cagnin (1975).

Além do uso temporal, o desenhista pode fazer diferentes usos do enquadramento para compor sua sequência visual, por conseguinte exigindo diferentes níveis de percepção do leitor. Eisner (1989) exemplifica que há o uso de *figura inteira*, em que o conteúdo é apresentado como um todo, exigindo pouco da imaginação do leitor. Em contrapartida, há o *close up*, que pode ser utilizado para retratar um ponto único da imagem, como apenas uma mão, em que requer mais do leitor para entender todo o restante do corpo que não é mostrado. Mais do que recortes na imagem, é possível utilizar-se desses recursos com um viés narrativo, em que, por exemplo, os *close ups* podem ser utilizados para retratar momentos importantes em uma narrativa visual. Cagnin (1975) denomina esses recursos como *planos pictóricos*, agregando informações conotativas para a história. Dentre os tipos de planos, ele cita alguns como:

- *Primeiro plano*: inclui a cabeça até os ombros, similar ao *close up*;
- *Plano médio ou aproximado*: até o meio do peito ou cintura, empregado para cenas de diálogos, destacando fisionomias e expressões faciais;
- *Plano americano*: até o joelho;
- *Plano geral ou panorâmico*: engloba personagens e cenários, sendo usado para descrição de ambientes e decurso do tempo;
- *Plano em perspectiva*: conjunto de diversos planos;
- *Plano plongé*: focaliza o personagem de cima, podendo provocar sensação de encurralamento ou esmagamento.

Por meio da alternância desses diferentes planos (Figura 4), o desenhista pode utilizá-los entre si para a elaboração de uma narrativa visual dinâmica e menos repetitiva. Dessa forma, cabe a ele escolher que enquadramentos mais agregam para o momento da narrativa, manipulando “a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor” (Eisner, 1989, p. 89).

Figura 4 – Usos alternados de planos para uma narrativa por Cagnin (1975)



Fonte: Cagnin (1975).

Na Figura 4, por exemplo, há a alternância do uso de três planos, agregando dramaticidade à sequência ilustrada. Evidencia-se, também, que há diversas possibilidades de usos dos enquadramentos, visto os planos apresentados anteriormente. Essa diversidade permite muitas possibilidades de se apresentar criativamente uma narrativa com imagens, cabendo ao autor explorá-las de acordo com seus objetivos narrativos, provocando diferentes interações com os leitores.

3 O USO DO DESENHO COMO RECURSO EXPLORATÓRIO

O desenho e o ato de desenhar comumente podem ser associados a atividades ligadas exclusivamente ao campo das artes. Porém, o desenho está presente em todas as áreas do conhecimento e não pertence apenas a uma só disciplina, sendo um recurso utilizado para pesquisas, análises, investigações e experimentações (Betts, 2011). Nesse sentido, o desenho está associado ao conceito de um recurso visual, de caráter exploratório, auxiliar nos processos organizacionais e criativos, incluindo, por exemplo, a geração de esboços em etapas iniciais de geração de ideias.

Em seu livro *Desenhante: pensador do desenho*, Nigel Cross (2004) discute o uso do desenho como recurso importante nos processos de compreensão de problemas durante o desenvolvimento de um projeto. Apesar de o autor apresentar exemplos de desenhos para arquitetura e design industrial, suas percepções acerca do processo de esboçar mostram-se válidas para diversas áreas, reforçando a multidisciplinaridade do desenho. A etapa exploratória de um projeto pode beneficiar-se do uso do desenho durante o seu desenvolvimento, visto que o ato de esboçar/rabiscar auxilia na organização e compreensão de ideias, sobre a qual o autor cita alguns dos desenhos de Leonardo da Vinci como “auxiliares do seu pensamento e da sua argumentação” (Cross, 2004, p. 136).

Apesar dessas possibilidades acerca do uso do desenho, pode-se dizer que ainda há um senso comum referente ao uso do desenho como cópia de representações reais. O professor e pesquisador inglês Simon Betts (2011) cita que, em 2005, os cursos da University of the Arts London mapearam uma tendência preocupante presente nos portfólios dos candidatos durante o processo seletivo do curso. Betts (2011, p. 28, tradução nossa⁴) diz que:

⁴ No texto fonte: “These concerns amounted to decreasing amounts of any kind of drawing in the portfolios, a limited range of subject matter and uses of drawing, and little speculative drawing for ideas development or research.”

Essas preocupações resumiam-se à diminuição de qualquer tipo de desenho nos portfólios, um acervo limitado de temas e usos do desenho, e poucos desenhos especulativos para desenvolvimento de ideias ou pesquisas. Certamente, muitas vezes não havia desenhos de observação nos quais o aluno tivesse aprendido como olhar, analisar, examinar e registrar informações visuais. Além disso, se houvesse algum desenho evidente no portfólio, eles frequentemente eram cópias diretas de um fotógrafo, muitas vezes mal desenhado e com nenhuma tentativa em relacionar fotografia com desenho.

A partir disso, é possível inferir que os candidatos se preocupavam mais em representar fielmente a composição escolhida, ou seja, o resultado final, do que utilizar do desenho como recurso de compreensão e exploração de ideias. Betts (2011) ainda complementa que “copiar sem nenhuma contextualização, como único método de desenho, contribui pouco para o desenvolvimento das habilidades do indivíduo”, resultando em portfólios com pouca confiança no próprio traço e pouco exploratórios. Assim, mostra-se importante não apenas utilizar o desenho para copiar o que é visto, mas aprender a fazer uso dele para obter uma compreensão mais aprofundada do assunto, surgindo novas percepções e ideias.

Da mesma maneira que Betts (2011) critica as limitações do desenho de cópia quando utilizado de forma indiscriminada, ele também não o descarta como uma forma de aprendizado, porém destacando a importância de se considerar objetivos claros dentro de contextos específicos. Dentro dessa perspectiva, a artista Patrícia Cain (2010) discute, em um dos capítulos do seu livro *Drawing: The Enactive Evolution of the Practitioner*, a possibilidade de incorporar o processo criativo de outro artista por meio da cópia de seus desenhos. Para isso, a artista frequentou galerias locais e escolheu obras que a interessavam e a partir das quais buscava entender algo em seus processos de elaboração, realizando diversas cópias das mesmas obras. Inicialmente, suas percepções eram que, ao copiar, sua mente estava muito agitada, dificultando o processo e, ao terminar a primeira versão, sentia pouco interesse em iniciar uma segunda cópia (Cain, 2010). Em seu livro, a autora explica que:

[...] conforme eu fazia inúmeras cópias de inúmeros desenhos, ficou evidente que, a criação da primeira cópia era frequentemente acompanhada por um fluxo de pensamentos que surgiam paralelamente ao ato de desenhar: “Por onde eu começo? Aonde essa parte se encaixa? O ângulo dessa linha está certo? Qual é a relação espacial entre esses dois pontos? Como esse material é usado? O que ele (o artista) sabia sobre esse material?” (Cain, 2010, p. 120, tradução nossa⁵).

Por meio do relato acerca dos diversos pensamentos que surgiam, é possível destacar paralelos com os relatos apresentados por Cross (2004), em que os desenhistas utilizavam dos rabiscos iniciais para clarear a mente e organizar seus pensamentos. Dentro dessa perspectiva, entende-se que os esboços iniciais podem servir como forma de extravasar a mente para, posteriormente, ter mais calma ao realizar estudos de cópia, em um processo de aprendizado.

No exercício das cópias, Cain (2010) também percebeu que, por meio da repetição, conforme mais tempo dedicava em uma obra, mais interesse ela tinha em entender o contexto dela, pesquisar outros desenhos do artista estudado, os materiais utilizados e sua técnica. Assim, observa-se que a pesquisa de referências e contextualização acerca da obra estudada, além de poder engajar o desenhista durante o estudo, pode auxiliar na compreensão da obra como um todo. Com

Certainly, there would often be no observational drawing where a student had learnt how to look, analyze, scrutinize, and record visual information. Furthermore, if there were any drawings evident in portfolios they were often a direct copy of a photograph, more than often poorly drawn and with no attempt to relate photography to drawing” (Betts, 2011, p. 28).

⁵ No texto fonte: “It became apparent as I made numerous copies of numerous drawings, that making the first copy was very often accompanied by a stream of conscious thoughts which arose alongside the act of drawing: “Where do I start? Where does this bit go? Is the angle of this line right? What is the spatial relationship between these two points? How is the medium used? What did he know about his medium?” (Cain, 2010, p. 120).

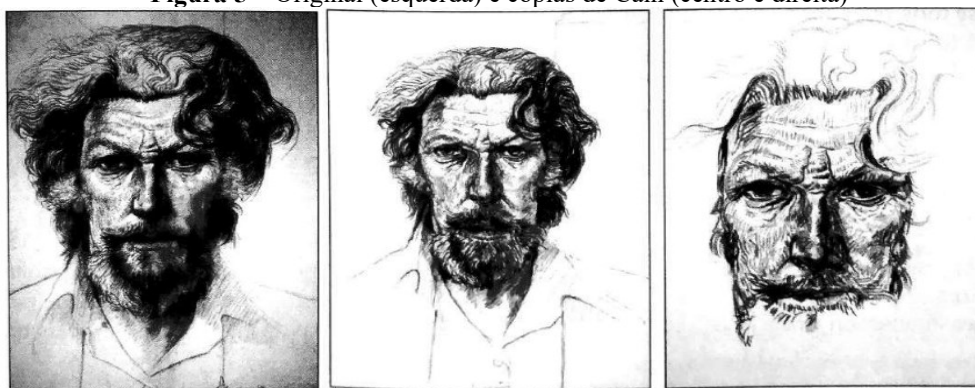
isso, é possível supor decisões tomadas pelo artista durante seu processo criativo, assim como responder a alguns dos questionamentos que podem surgir em uma primeira reprodução, como citado anteriormente. Mostra-se ainda mais valioso esse processo de pesquisa no cenário atual, visto que, na internet, há diversos sites com inúmeras imagens que podem ser utilizadas como referências, mas que carecem de informações adicionais acerca do contexto e do criador da obra.

Outra percepção obtida a partir dos seus estudos foi que, conforme mais cópias de uma mesma obra eram feitas, mais sua mente tornava-se tranquila, resultando em desenhos com linhas mais fluídas e expressivas. Em um primeiro momento, Cain (2010) cita que, nas primeiras cópias, sua mente estava mais preocupada com a precisão e exatidão da cópia, resultando em linhas receosas. Assim, a artista identificou que, durante seus processos de exploração e entendimento, o desenho era utilizado para responder os questionamentos que surgiam de uma maneira visual, considerando que cada linha traçada é uma decisão que foi tomada, seja por sua trajetória, fluidez e até mesmo a espessura do traço, sendo a cópia uma das maneiras de se entender o que foi feito e como foi feito. Ao copiar um autorretrato do artista Danny Ferguson, Cain (2010) cita o balanço do que é visto (representação exata) e o que é sentido (a interpretação do artista). A artista escreve que:

Meu olhar foi atraído pelo autorretrato de Ferguson porque havia algo na maneira como ele o revela como uma pessoa inquisitiva, autocrítica, intensa, porém generosa e aberta. Essas qualidades foram o foco para aproximar o que eu senti em seu desenho. Não pareceu coincidência quando eu estava completando minha última cópia, me entregaram um trecho do texto manuscrito de Ferguson, que havia sido escrito para uma exposição na galeria em 1981: “Danny Ferguson pinta “sobre” os objetos, não os próprios objetos. Seus trabalhos não são abstratos. Eles são abstrações do conteúdo. Ele se abstrai do conteúdo e pinta o que sente a respeito” (Cain, 2010, p. 124, tradução nossa⁶).

É interessante destacar as diferentes sensações descritas por Cain (2010) ao observar a obra de Ferguson, refletindo interpretações próprias acerca de traços de personalidade do artista, aspecto o qual pode ser relacionado à *iconologia* de Panofsky (1991). Cada cópia de Cain (2010) (Figura 5) é uma nova interpretação da obra estudada, visto que elas são semelhantes entre si, mas não são cópias exatas. Mesmo que a intenção seja realizar uma cópia exata do que é visto, é válido ressaltar que há espaço para novas interpretações e, principalmente, a representação de sensações provocadas durante o processo.

Figura 5 – Original (esquerda) e cópias de Cain (centro e direita)



Fonte: Cain (2010).

⁶ No texto fonte: “My eye had picked out Ferguson’s self-portrait because there was something about the way in which it revealed him to be enquiring, self-critical, intense yet generous and open. These qualities were the focus for approximating what I saw and sensed in his drawing. It seemed no coincidence when I was completing my final copy to be handed a piece of Ferguson’s hand-written text which had been written for an exhibition at the Gallery in 1981: “Danny Ferguson paints “about” objects, not the objects themselves. His works are not abstracts. They are abstractions of the subject. He abstracts from the subject and paints what he feels about it” (Cain, 2010, p. 124).

Por fim, entende-se que a percepção de Betts (2011), Cross (2004) e Cain (2010) sobre os usos do desenho com o caráter investigativo e exploratório se complementam, apresentando diferentes abordagens as quais podem contribuir com o processo criativo na elaboração de narrativas visuais.

4 O PROCESSO CRIATIVO POR TRÁS DA OBRA DE SELZNICK

A obra literária *A invenção de Hugo Cabret* foi escrita e ilustrada pelo autor estadunidense Brian Selznick, em 2007, e publicada pela SM Educação. O livro fez grande sucesso, sendo sua obra mais aclamada, tendo recebido a medalha Caldecott, em 2008. Em 2012, a obra recebeu uma adaptação cinematográfica dirigida por Martin Scorsese, vencedora de cinco Oscars. Uma das particularidades desse livro se dá por sua estrutura, a qual possui uma alternância entre narrativas verbais e visuais em que, para entender a história por completo, deve-se ler tanto as páginas escritas quanto as ilustradas. As narrativas visuais aparecem em sequências imagéticas, sem presença alguma de texto, com ilustrações em páginas duplas feitas em grafite, com formatos que se assemelham a uma HQ. Assim, a obra possui elementos de HQs, sendo descrita por Selznick como uma mistura de *graphic novels*, livros ilustrados e cinema (Reading Rockets, 2011). A análise dessa obra (Figura 6) mostra-se pertinente neste estudo, visto que o desenho é utilizado pelo autor ao longo de seu processo criativo de diferentes maneiras, tanto para entender e se aprofundar em temáticas presentes no livro quanto para ilustrar visualmente a narrativa.

Figura 6 – Capa (esquerda) e contracapa (direita) de *A invenção de Hugo Cabret*



Fonte: Os autores.

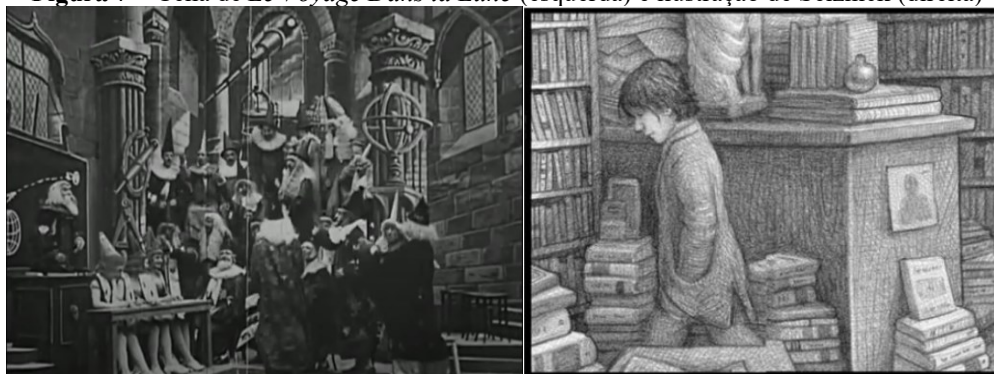
A história de *A invenção de Hugo Cabret* se passa em Paris, em meados de 1930, mais especificamente na estação de trem *Gare Montparnasse*, onde vive o jovem órfão Hugo Cabret. Hugo mora na estação de trem e possui um caderno de anotações e um autômato, heranças deixadas por seu pai. O enredo, dividido em duas partes, inicialmente conduz à busca de Hugo por respostas e entendimento dos mistérios que o autômato carrega, sobretudo por acreditar que há uma última mensagem deixada por seu pai. Outras temáticas são apresentadas gradativamente na história, como os cinemas antigos, o funcionamento do autômato, os mágicos e a história de George Méliès, cineasta francês. Entretanto, por se tratar de temáticas que podem não estar mais tão presentes no cotidiano de seus leitores, mostra-se necessário ampliar a experiência da leitura para entendimento completo da obra, como cita Panofsky (1991). Porém, de certa forma, Selznick criou uma narrativa equilibrada e fluída, em que o próprio livro atua como amplificador das experiências, abordando os temas de maneira acessível e introdutória para os leitores pouco familiarizados com esses assuntos. Selznick também comenta que, após a leitura do livro, houve crianças que procuraram aprender mais sobre cinema mudo francês e se interessaram em assistir os filmes retratados no

livro, ampliando suas experiências práticas acerca das temáticas apresentadas (Reading Rockets, 2011).

Entretanto, Selznick conta que, durante o desenvolvimento da obra, diversas vezes ouviu de outras pessoas que os temas não iriam interessar as crianças. Até mesmo sua opção de material e técnica na elaboração das ilustrações, o lápis grafite com imagens unicamente em preto e branco, destoava do que é comumente apresentado no segmento editorial em que está inserido, em que se destaca o uso frequente de ilustrações bastante coloridas (Reading Rockets, 2011). Essa ruptura de Selznick com os padrões estéticos e literários é um caso que pode ser embasado com o conceito de *campo de produção erudita* abordado pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu (1987). Para Bourdieu (1987), a produção de bens simbólicos se dá por meio da produção erudita, caracterizada pela autodefinição de seus direcionamentos criativos e diretrizes de produção ou, em contrapartida, por meio das demandas de mercado, vulgo *campo da indústria cultural*. Assim, produtores situados no campo de produção erudita são mais propensos a adquirir autonomia em seus processos de criação, visto que há mais liberdade na criação e desenvolvimento, sendo estimulados a buscar diferentes temas, técnicas e estilos, agregando valor cultural para suas obras e atribuindo marcas de distinção, conforme destaca Bourdieu (1987). De certa forma, como é apresentado, Selznick desenvolveu sua marca de distinção, assim como sua autonomia, ao diferenciar-se dos padrões artísticos no segmento em que atua, definindo seu próprio direcionamento artístico e temático e agregando autenticidade ao seu trabalho.

Para uma compreensão mais ampla da obra, vale destacar as motivações por trás do processo criativo de Selznick durante o desenvolvimento das ilustrações e, posteriormente, de sua narrativa visual no livro. O autor é formado em design e chegou a cogitar tornar-se *set designer* por gostar de composições e do planejamento de cenas (Reading Rockets, 2011). Além desse interesse pelo teatro, o ilustrador cita o cinema como uma de suas grandes influências, principalmente os filmes mudos antigos, que influenciaram sua técnica de ilustrar. Ele também comenta que opta por ilustrar com grafite devido ao seu interesse em composições de luz e sombra e como representá-las por meio de hachuras. Por meio dessa técnica, o ilustrador complementa que procurava reproduzir, em suas ilustrações, a textura “granulada” dos filmes preto e branco (Figura 7). Selznick utiliza dessa mesma técnica na grande maioria de seus livros e em obras literárias de outros autores, como a edição comemorativa de 20 anos da saga *Harry Potter*, em que as capas dos livros são todas feitas com suas ilustrações hachuradas em grafite.

Figura 7 – Cena de *Le Voyage Dans la Lune* (esquerda) e ilustração de Selznick (direita)



Fonte: Selznick (2007).

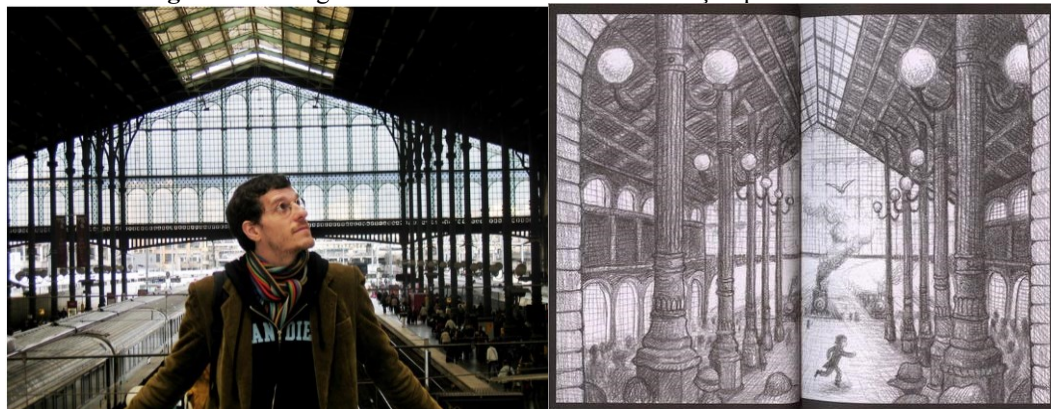
Durante seu processo criativo, Selznick cita que gosta de fazer o máximo de pesquisa que conseguir, pois assim sente-se mais autêntico ao desenvolver suas ilustrações (Reading Rockets, 2011). O ilustrador frequentemente visita os lugares onde a história irá acontecer e presta atenção aos mínimos detalhes, pois utiliza da composição física e sensações do ambiente para auxiliar sua linha de raciocínio. Selznick descreve que:

Sou capaz de pensar quando estou trabalhando “Eu estive lá. Eu toquei nisso. Eu sei qual a sensação. Tinha uma grama dessa forma e o céu estava desse jeito e que tinham pessoas aqui.”. Possui um sentimento especial e específico. Eu lembro quando eu estava na faculdade, eu tive um grande professor de artes que sempre me encorajava a realmente pensar como as coisas se sentiam e não só como elas pareciam, mas realmente como elas eram compostas. E isso significa, para mim, tanto fisicamente, quanto emocionalmente (Reading Rockets, 2011, tradução nossa⁷).

É possível traçar paralelos com a descrição encontrada por Cain (2010) acerca dos questionamentos que Ferguson realizava ao desenhar. De certa forma, Selznick possui percepções semelhantes às de Ferguson ao procurar desenhar não apenas o que é visualmente aparente, mas suas sensações. Além disso, em entrevista para Ed Vulliamy (2012), Selznick cita que valoriza a presença da “mão do artista” em seus livros, que pode-se definir como esses traços e emoções transpostas pelos artistas ao desenhar, por meio de linhas, espessuras e técnicas. Selznick também complementa dizendo que a “mão do artista” acaba se perdendo em mídias digitais e, por isso, muitas vezes busca os aspectos materiais, como o próprio “virar de páginas” de um livro (Vulliamy, 2012). Por meio dessa ação, como citado anteriormente, ele atribui ao leitor o papel de força-motriz da narrativa, o qual é partícipe da história.

Para a criação de *A invenção de Hugo Cabret*, Selznick viajou para Paris três vezes, para realizar pesquisas e familiarizar-se com a ambientação. O autor buscou frequentar os pontos da cidade a serem representados e mencionados no texto, buscando também aprender sobre as histórias dos lugares onde George Méliès viveu em *Montparnasse*. Selznick utilizou as fotografias tiradas em suas viagens como referência para ilustrar passagens do livro posteriormente (Figura 8). Em seu site, é possível visitar o acervo das fotos que foram utilizadas para as ilustrações do livro e alguns de seus comentários, com algumas explicações sobre os seus usos nas elaborações das ilustrações.

Figura 8 – Fotografia de Selznick em Paris e ilustração presente no livro



Fonte: Selznick (2020).

Além das fotografias, Selznick baseou-se em filmes antigos como referência não apenas quanto aos aspectos visuais, mas também para a descrição da ambientação e a elaboração da personalidade de Hugo Cabret. Filmes como *Sous le Toits de Paris* (1930) e *Les Quatre Cents Coups* (1959), por exemplo, foram utilizados como referência pelo autor e, principalmente, *Le Voyage Dans la Lune*, que é mencionado na história, carrega alguns dos mistérios da narrativa. Além disso, para a criação da aparência dos personagens, Selznick utilizou modelos reais para auxiliar em seu processo (Figura 9). Ele cita que possuía ideias em mente e, ao encontrar alguém

⁷ No texto fonte: “I’m able to think as I’m working, “I was there. I touched this. I know what this feels like. There was grass like this and the sky was like this and there were people here. And it had a special and specific feeling.” I remember when I was in college, I had a really great art teacher who always encouraged me to really think about how things felt and not just how they looked but really what they were feeling like. And so that means to me both physically, but also emotionally” (Reading Rockets, 2011).

similar na realidade, convidava a pessoa para posar como seu personagem do livro. George Méliès também é um dos personagens em sua história e, para sua representação, Selznick convidou Remy Charlip, autor e ilustrador de livros infantis por quem Selznick possui grande admiração, para servir como modelo.

Figura 9 – Hannah posando como a personagem Isabelle



Fonte: About [...] (2026).

Ao ilustrar, Selznick cita que gosta de realizar, inicialmente, desenhos em pequena escala, mais precisamente um quarto ($\frac{1}{4}$) do tamanho que será representado no livro, com medidas em torno de três a cinco centímetros (3x5 cm). Além disso, ele costuma fazer uma miniatura de seus livros (Figura 10) durante seu desenvolvimento, para visualizar como suas ilustrações irão se comportar com o virar de páginas. Dessa maneira, Selznick possui clareza na elaboração da estrutura e sequencialidade do conteúdo presente em sua obra, obtendo um controle do fluxo contínuo de experiências do leitor, como destaca Eisner (1989).

Figura 10 – Miniaturas dos livros *A invenção de Hugo Cabret* e *Live Oak with Moss*, respectivamente



Fonte: Selznick (2019a, 2019b).

Ao trabalhar com escalas menores, Selznick menciona que gosta do resultado ao ampliar suas ilustrações para o livro, visto que destaca os erros cometidos e os elementos desenhados à mão. Por tais aspectos, é possível reforçar sua preferência por representar a “mão do artista”, vulgo suas próprias intenções e decisões durante o processo de ilustrar. À medida que Selznick finaliza as ilustrações, ele cita que pendura em uma parede cada uma delas lado a lado para, assim, ter uma visualização por completo da sequência das imagens, identificando as que ainda faltam ser desenvolvidas (Figura 11).

Figura 11 – Ilustrações do livro *Wonderstruck*, de Selznick, penduradas na parede



Fonte: Selznick (2019c).

Estabelecendo-se uma relação entre o processo de Selznick e os autores mencionados anteriormente, observa-se que, ao analisar suas ilustrações, é possível realizar um paralelo com a iconologia apresentada por Panofsky (1991), visto que a pesquisa acerca do processo criativo de Selznick ampliam os entendimentos da obra, abordando desde suas motivações pessoais até suas etapas de produção. Além disso, as particularidades da obra servem de ponto de partida para buscar-se muito mais conhecimentos acerca dos temas que aborda e do próprio artista, como Cain (2010) também destaca.

Ademais, em seu processo, Selznick utiliza o desenho em cada etapa do seu processo para uma melhor compreensão do contexto. Quanto ao exercício da cópia, destaca-se, por exemplo, que o ilustrador se utiliza dessa técnica para suas ilustrações em um extenso processo que antecede a versão final presente no livro, criando um repertório visual que inclui cenas de filmes, fotografias de sua autoria, espaços que visitou, modelos reais e texturas, tudo isso para compor suas ilustrações. Nesse processo criativo, possivelmente as dúvidas que surgem para Cain (2010), ao realizar o desenho da primeira cópia, passam também pela mente de Selznick, levando-o a explorar o desenho ainda mais por meio das repetições. Nesse sentido, Selznick utiliza o copiar para entender o que ele busca retratar em suas ilustrações, reforçando a possibilidade de aprendizado por meio da cópia, aplicado a um contexto específico, o que se relaciona à observação de Betts (2011) quanto ao bom uso da cópia com objetivos claros.

Além disso, ao ter em mente o direcionamento que almeja seguir, Selznick utiliza do desenho para representar visualmente suas ideias, como suas miniaturas, que serve para entender como suas ilustrações serão enquadradas, bem como a relação entre elas no virar das páginas. Ao realizar a exploração em uma escala menor, há possibilidade de realizar mais variações, concentrando-se mais nas ideias do que nos detalhes. É nessa etapa de exploração de ideias é que acontece o “diálogo” por meio dos esboços discutido por Cross (2004), em que a exploração de possibilidades auxilia no processo criativo e a identificar uma solução.

Ter uma direção definida e embasamento no assunto desenhado pode resultar em traços mais fluidos e orgânicos, visto que, como observado por Cain (2010), quanto mais agitada estava sua mente ao desenhar, mais insegurança e preocupação com o resultado final ele sentia. Entretanto, em seus comentários sobre a obra, Selznick reforça que, mesmo quando tudo aparenta estar pronto para a ilustração final, erros podem acontecer e prefere utilizar deles para agregar mais autenticidade ao seu trabalho do que simplesmente apagá-los de suas obras, reforçando sua presença na narrativa. Por fim, por meio desse exemplo da obra de Selznick, é possível notar como são amplas as possibilidades do desenho como recurso exploratório, podendo auxiliar na elaboração processual de narrativas visuais complexas e elaboradas.

5 ANÁLISE DAS ILUSTRAÇÕES DE SELZNICK

Um dos grandes destaques de *A invenção de Hugo Cabret* são as ilustrações que compõem a narrativa visual, sendo que, em muitos trechos do livro, as imagens assumem o controle da narrativa e necessitam ser “lidas” para o entendimento completo da história. Ao apresentar um pouco do processo criativo de Selznick, pode-se notar como a grande maioria das suas escolhas para a obra partiram de um interesse prévio, seja a técnica ou até os temas para a obra. Como citado anteriormente, apesar de a obra não ser categorizada especificamente como uma HQ, ela se utiliza de recursos das HQs; além disso, o embasamento teórico nesta área pode ser utilizado para analisar e entender as composições, a relação das ilustrações entre si e a estrutura da narrativa.

Uma das peculiaridades das ilustrações é a presença de molduras pretas que remetem ao negativo de um filme. A associação entre narrativas visuais ao negativo de filmes já foi feita por autores como McCloud (2005) e Eisner (1989). Dado o interesse de Selznick pelo cinema antigo e, inclusive, esse ser um dos temas presente na história, ao utilizar das molduras para representar os negativos, ele conseguiu criar uma narrativa visual imersiva e coerente com a história. Essa imersão sugere o tipo de leitura em profundidade, apresentado por Cagnin (1975), visto que o virar de páginas transforma-se em uma sobreposição de quadros em sequência. No site de Selznick, inclusive, há um *slideshow* da sequência inicial ilustrada do livro que funciona como uma animação quadro-a-quadro.

Assim, por meio das ilustrações de Selznick, é possível identificar um possível caminho acerca das etapas de processamento de imagens, apresentados por Cagnin (1975). Em virtude da técnica utilizada para ilustrar, a representação de pontos, manchas e principalmente linhas fica mais evidente para o leitor. Em suas representações, as figuras ganham formas nas páginas e Selznick utiliza do contraste de luz e sombra para destacar os elementos e personagens na página. Por não ter uma grande variação cromática em suas ilustrações, essa utilização auxilia no destaque nas páginas como o Hugo no meio da multidão e, em outra ilustração, subindo as escadas (Figura 12). Na primeira imagem, há uma grande quantidade de informação, disposta em diferentes planos, harmonizados na composição de tal forma que permitem a leitura da cena em camadas. Essa primeira descrição enquadra na primeira etapa de leitura, a denominada *percepção* dos aspectos literais e denotativos de uma imagem, assim como a análise pré-iconográfica de Panofsky (1991).

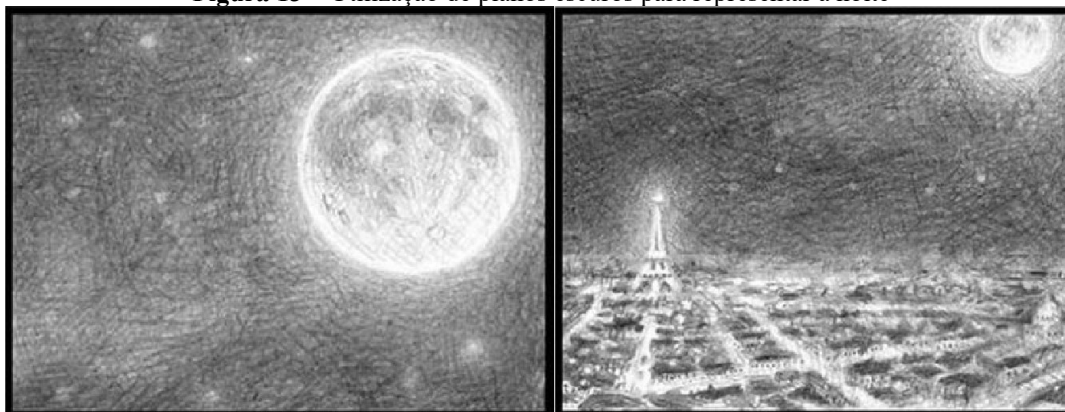
Figura 12 – Destaque nas páginas através de luz e sombra



Fonte: Selznick (2007).

Para a segunda etapa (a *significação*), é possível fazer um comparativo com a fala de Cagnin (1975) acerca da *simbolização*. Como citado, ele atribui a utilização da luz e sombra, em que, em certos casos no livro, quanto menos traços de grafite, mais intensa a luz e vice-versa. Além disso, Cagnin (1975) também atribui esse uso para representação do tempo, como a utilização de manchas ou planos escuros, para representar a noite na história, perceptível na abertura do livro (Figura 13).

Figura 13 – Utilização de planos escuros para representar a noite

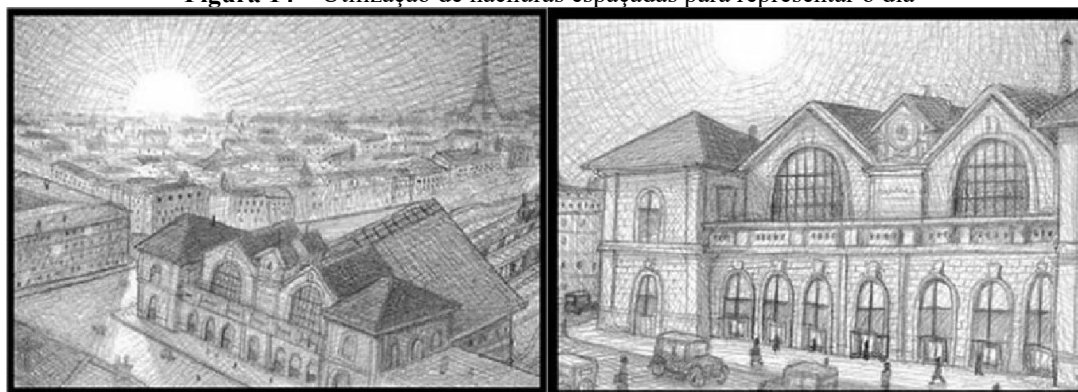


Fonte: Selznick (2007).

Selznick também faz diferentes decomposições do movimento (Cagnin, 1975), os quais relacionam-se com o tom do momento da história. Em sua maioria, a utilização dos momentos de *expansão* é mais visível, até por assemelhar-se ao movimento do quadro-a-quadro ou, como compara Cagnin (1975), ao movimento de uma câmera lenta. Junto a isso, Selznick também faz uso de diferentes planos para compor a narrativa, tornando-a menos repetitiva e mais dinâmica.

A própria abertura da obra, com 22 ilustrações, é um exemplo desse uso, de maneira a introduzir o leitor gradativamente à ambientação da obra e apresentar seus personagens e suas particularidades. Em um primeiro momento, há a presença da lua em um primeiro plano e, em seguida, as imagens passam gradativamente para o plano panorâmico que identifica Paris e que, sucessivamente, vai em direção à estação de trem Gare Montparnasse (Figura 14). Nessa mesma abertura, é possível notar o contraste da noite e o uso dos planos escuros, com o amanhecer, representado pelo uso de hachuras com linhas espaçadas.

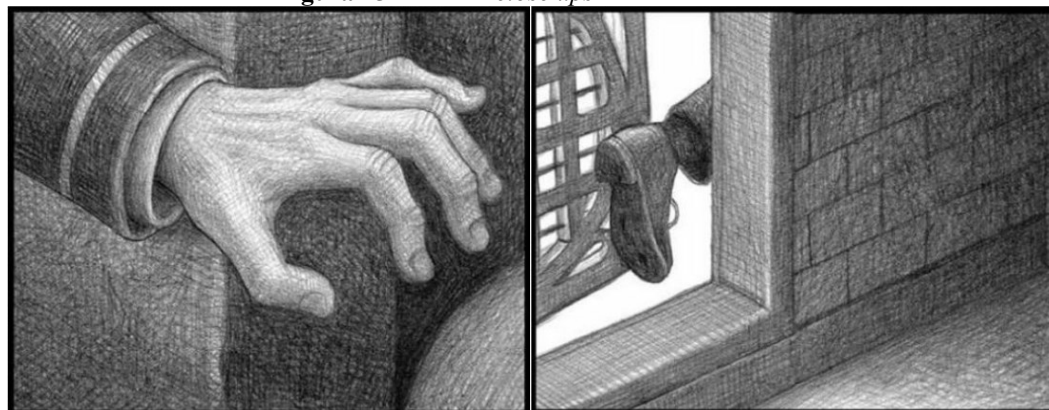
Figura 14 – Utilização de hachuras espaçadas para representar o dia



Fonte: Selznick (2007).

Selznick também utiliza os planos para provocar diferentes emoções no leitor, como na cena de perseguição pela estação de trem, onde há um primeiro plano, ou *close up*, direcionado à mão do inspetor que quase captura Hugo, agregando tensão ao momento. Além disso, o uso do primeiro plano também serve para situar o leitor durante os momentos ilustrados, como novamente é enxergado no uso do primeiro plano para destacar o pé de Hugo, indicando que ele saiu para o lado externo através da grade (Figura 15).

Figura 15 – Uso de *close ups* em cenas do livro



Fonte: Selznick (2007).

Ao utilizar diversas decomposições de movimentos e planos, Selznick cria diferentes ritmos à narrativa, tornando-a dinâmica e variada. Assim, o ilustrador consegue sugerir a orientação do leitor para o propósito da cena (Eisner, 1989), seja com um viés emocional ou situacional, como foi exemplificado.

6 CONCLUSÃO

O objetivo principal deste artigo foi abordar e apresentar diferentes usos do desenho como forma de estudo, compreensão e elaboração de narrativas visuais, não somente como um fim em si, mas também como um meio ao longo do processo criativo, analisando-se, para tanto, o desenvolvimento da obra *A invenção de Hugo Cabret*, de Brian Selznick (2007). As abordagens teóricas de Cagnin (1975) e de Panofsky (1991) serviram como pilares para a compreensão das imagens enquanto recursos visuais comunicativos complexos, em que tanto o desenvolvimento quanto a leitura e interpretação de uma imagem podem ser desdobradas em diferentes etapas.

Quanto ao processo criativo de Selznick, destaca-se o seu cuidado com as suas obras e ilustrações. Para a elaboração delas, o autor realizou diversas pesquisas para criar histórias ilustradas únicas, utilizando-se do desenho no registro e estudo de ideias, lugares, situações, composições e sequências de uma narrativa e destacando a importância do desenho na exploração e pesquisa durante o percurso criativo. Tanto sua obra quanto seu processo possuem relevância para a área editorial e artística, visto o quanto se pode aprender por meio delas, além de também servir de inspiração para interessados na área. Assim, da mesma forma que Cain (2010) diz ter buscado aprender através dos desenhos de outros artistas, as obras de Selznick têm muitos conteúdos a serem explorados e incorporados ao trabalho de outros artistas.

Por fim, é necessário destacar que *A invenção de Hugo Cabret* se mostra uma obra complexa em que há mais a ser explorado, visto que este artigo apresenta apenas um recorte acerca da narrativa visual, sem abordar, de forma aprofundada, a sua interlocução com o texto verbal. Assim, espera-se que este estudo incentive outras pesquisas sobre a obra e seu autor, ampliando a compreensão de suas narrativas.

Referências

ABOUT Hugo Cabret. Models. *The Invention of Hugo Cabret*, [S. l.], 2026. Disponível em: https://www.theinventionofhugocabret.com/about_hugo_models.htm. Acesso em: 4 jun. 2026.

BETTS, S. The bigger picture of drawing: a new curriculum, a new pedagogy. In: KANTROWITZ, A.; BREW, A.; FAVA, M. (ed.). *Thinking through drawing: practice into knowledge*. New York: Columbia University, 2011. p. 27-33. Disponível em: https://www.academia.edu/2938948/Thinking_through_Drawing_Practice_into_Knowledge_201

1. Acesso em: 4 jun. 2026.

BOURDIEU, P. *A economia das trocas simbólicas*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1987.

CAGNIN, A. L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAIN, P. *Drawing: The Enactive Evolution of the Practitioner*. Bristol: Intellect Ltd., 2010.

CROSS, N. *Desenhante, pensador de desenho*. Porto Alegre: sCHDs, 2004.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MCCLOUD, S. *Desvendando quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

MORTARI, L. *Ilustrações como forma de narrativa: uma análise do livro A invenção de Hugo Cabret*. 2022. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design, Habilitação Design Gráfico) – Departamento de Design, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2022.

PANOFSKY, E. *Iconografia e iconologia: uma introdução ao estudo da arte na renascença*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

READING ROCKETS. Brian Selznick. *Reading Rockets*, Washington, 2011. Disponível em: <https://www.readingrockets.org/books/interviews/selznick/transcript>. Acesso em: 4 jun. 2026.

SELZNICK, B. *The Invention of Hugo Cabret*. [S. l.]: Edição do autor, 2007. Disponível em: <https://www.theinventionofhugocabret.com/index.htm>. Acesso em: 4 jun. 2026.

SELZNICK, B. *Part of my process always includes making tiny dummies so I can see how the page turns work*. [...]. [S. l.], 11 jul. 2019a. Instagram: @thebrianselznick. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BzyKZiqFzCi/>. Acesso em: 14 jun. 2026.

SELZNICK, B. *Three book dummies created while making The Invention of Hugo Cabret*. [...]. [S. l.], 13 jul. 2019b. Instagram: @thebrianselznick. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Bz3QoYGnwZR/>. Acesso em: 14 jun. 2026.

SELZNICK, B. *As I finish the art for a book I put it up on my wall with magnets along metal strips*. [...]. [S. l.], 16 jul. 2019c. Instagram: @thebrianselznick. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Bz_JAYLHob0/. Acesso em: 14 jun. 2026.

SELZNICK, B. *Hugo inspiration! Les Quatre Cent Coups (The 400 Blows) by Francois Truffaut* [...]. [S. l.], 17 jan. 2020. Instagram: @thebrianselznick. Disponível em: https://www.instagram.com/p/B7bhuSqHz7f/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 4 jun. 2026.

VULLIAMY, E. Brian Selznick: how Scorsese's Hugo Drew inspiration from his magical book. *The Guardian*, [S. l.], 11 fev. 2012. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2012/feb/11/brian-selznick-hugo-martin-scorsese>. Acesso em: 4 jun. 2026.



Submissão: 15/12/2025

Aprovação: 22/05/2026

