

# A figura do ilustrador em tempos de IA: a importância do repertório visual, local, cultural e histórico no processo criativo de imagens para livros infantis

*The role of the illustrator in times of AI: the importance of the visual, local, cultural and historical repertoire in the creative process of images for children's books*

Maria Clara Marins Rampinelli (PPGA-UFES/CAPES)  
David Ruiz Torres (Universidade de Málaga, Espanha)

**Resumo:** Tratando-se das ilustrações que habitam a literatura infantil na contemporaneidade, espaço-tempo atravessado pelas ferramentas de inteligência artificial generativas (IAGen), é convocado um olhar cauteloso para sua trama de possibilidades criativas de concepção enquanto imagem. Eis aqui um público leitor que se declina em suma sobre a ilustração a fim de compreender a narrativa letrada, que se faz completa em sentido através do diálogo mediado pela imagem. No dado contexto, é posta em voga a figura do ilustrador e sua presença particularmente humana, ao passo em que, no presente texto, é destacado o mérito de um repertório subjetivo como parte essencial da criação de ilustrações para a literatura infantil através da análise de dois livros, um feito com e outro sem o uso da IAGen.

**Palavras-chave:** ilustração; ilustrador; literatura infantil; inteligência artificial generativa; processo criativo.

**Abstract:** In the context of illustrations in contemporary children's literature, a space-time traversed by generative artificial intelligence (GAI) tools, a cautious look is needed at their complex web of creative possibilities for conception as images. Here, readership essentially focuses on illustration to understand the written narrative, which is completed in meaning through the dialogue mediated by the image. Within this context, the figure of the illustrator and their particularly human presence are highlighted, while this text emphasizes the merit of a subjective repertoire as an essential part of creating illustrations for children's literature through the analysis of two books, one made with and the other without the use of GAI.

**Keywords:** illustration; illustrator; children's literature; generative artificial intelligence; creative process.

## Do lápis ao *prompt* generativo: o cenário da ilustração infantil contemporânea

Quando tratamos da imagem em sua qualidade de ilustração, faz-se presente o papel de uma imagem que ultrapassa a representação visual puramente colocada - ela opera lado a lado com a mensagem, o verbo, no intuito de comunicar de forma pictórica ideias, conceitos, filosofias e histórias em dados contextos. Possui, portanto, uma diretriz funcional, sem se descolar do fazer artístico por completo: como arte, se utiliza de seus meios de representação, criação e subjetivação, mas com suas especificidades de existência.

A ilustração é um desenho ou expressão artística que tem um fim informativo, cujo objetivo principal é a comunicação visual. A ilustração se encarrega de elucidar, trazer à luz, decorar ou representar visualmente um texto ou informação, independente do gênero. O ilustrador Steve Heller (2007) explica que a ilustração “proporciona uma dimensão visual que vai além do alcance do texto”. (Menza; Sierra; Sánchez, 2016, p. 269, tradução nossa).

Já quando se fala da presença de ilustrações no contexto específico da literatura infantil, isto é, daquela voltada para a faixa etária de até 12 anos (Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº8.069/1990), tratamos do uso da imagem em seu valor artístico-estético e que amplia, em conjunto à narrativa letrada, a construção do sentido da obra literária. Como afirmação da importância do livro ilustrado para o público, temos:

Na atualidade, o livro ilustrado, como meio de comunicação artística, torna-se um objeto educativo incontornável, quer pelo valor das experiências precoces que a capacidade da imagem proporciona à criança permitindo criar e recriar o mundo através dos sentidos, quer por colocar a criança como receptora da sua própria cultura, usufruindo assim do tempo em que vive, quer ainda pelo impacto visual das formas de representação, com influências da arte contemporânea, que possibilitam o desenvolvimento da sua sensibilidade estética e da sua representação gráfica. (Oliveira; Silva, 2013, p. 1016).

Neste contexto, o ilustrador atua como modalizador da relação entre leitor e texto verbal, construindo a partir de seu ponto de vista e repertório imagético, histórico e afetivo uma nova possibilidade interpretativa na leitura ou, em certa instância, o pontapé inicial da própria compreensão da narrativa. Tal trabalho, que requer uma série de procedimentos segmentados e hierarquizados como pertencentes a um processo criativo, é aqui chamado de “tradicional” quando, do início ao fim de sua cadeia de realização (concepção e pesquisa à execução e preparação para entrega) é desempenhado por um profissional ilustrador, humano, e seu conjunto de habilidades de manuseio de suas ferramentas de trabalho, sejam elas manuais (com o uso de lápis, pincéis, recortes, colagens, etc) ou digitais (com programas de desenho digital como o *Photoshop*, *Procreate*, *IbisPaint*, *Krita*, *Clip Studio*, entre outros).

Concomitante ao cenário descrito, temos a partir da década de 2010 e em forte ascensão a partir do início da década de 2020, um aumento no uso das ferramentas de inteligência artificial generativas, as IAGen, para a confecção de ilustrações e demais resultados visuais a partir dos ditos *prompts*<sup>1</sup> em programas especializados, como *Dall-E 2* e *Midjourney*. As Redes Adversárias Generativas (GANs), definidas pelo cientista da computação e engenheiro americano Ian Goodfellow e sua equipe no artigo *Generative Adversarial Networks*, publicado em 2014, são uma rede de aprendizado de máquina que utiliza de conteúdos presentes na *internet* para alimentar uma base de dados que possibilita tais programas a criarem imagens completas, como ilustrações, a partir do que foi aprendido e apreendido.

No dado contexto, têm se tornado cada vez mais comum a utilização de tais ferramentas de IA generativa de imagem na criação de ilustrações para literatura infantil. Com uma rápida pesquisa em ferramentas de busca da *internet* sobre o uso da IAGen para tal objetivo, de pronto encontram-se, por exemplo, matérias e postagens como “Como usar IA para ilustrar livros infantis!”<sup>2</sup> e “Crie um livro infantil com IA!”<sup>3</sup> (Youtube - *AI Money Maker*), “Como ilustrar o seu livro com IA”<sup>4</sup> (*BookBildr*), “Gerador gratuito de ilustrações para livros infantis”<sup>5</sup> (*Recraft*) e assim por diante. Tornando-se notável no mercado, portanto, o anseio por transpor a figura do profissional ilustrador em cliques e *prompts* na promessa de resultados rápidos e menos “custosos” financeiramente, já que muitas das ferramentas são gratuitas ou possuem taxas irrisórias se comparadas ao custo de trabalho de um profissional da área.

Torna-se evidente, pois, a necessidade de um olhar crítico no que tange a substituição do papel do ilustrador pela máquina, tendo em vista que o labor da criação da ilustração costumeiramente faz parte de um resultado oriundo do trabalho de um humano para outro, na relação ilustrador-observador, que aqui cercamos no público literário infantil. O porquê deste afligimento não se reduz a uma questão operacional ou comercial e sim desemboca em razões simbólicas da importância da literatura infantil enquanto parte do processo educativo dessa faixa etária, por ser um gênero que pressupõe a arte e sugere o gosto literário, comunicando e cooperando com o equilíbrio e educação emocional das crianças, assim corroborando para a formação do ser humano (Lourenço Filho, 1943, p.160).

---

1 Prompts são comandos ou um conjunto de instruções que orientam a geração de respostas ou conteúdos específicos por parte de sistemas baseados em inteligência artificial.

2 AI Money Maker. How to use AI to Illustrate a Children's Book!. Youtube, 13 jul 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2sLoELIKDHs>. Acesso em: 27 nov. 2024.

3 AI Money Maker. Create a Children's Book with AI!. Youtube, 13 out 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DZR-EnnCmBA>. Acesso em: 27 nov. 2024.

4 How to Illustrate Your Book with AI. BookBildr, [s.d.]. Disponível em: <https://www.bookbildr.com/docs/how-to-illustrate-your-book-with-ai/>. Acesso em: 27 nov. 2024.

5 Free AI Book Illustration Generator - Generate custom book illustrations for page-turning stories. Edit your artwork until every detail is right with Recraft's AI design tools. Disponível em: <https://www.recraft.ai/generate/book-illustration>. Acesso em: 27 nov. 2024.

Por consequência, é natural que a partir do momento em que as dinâmicas e percalços de criação da imagem ilustrativa ganham uma nova possibilidade, a do uso das ferramentas de IAGen, questionamos então o que muda, o que fica e o que se esvai dessa marca subjetiva da figura do ilustrador. Isso porque, mesmo que tenhamos uma pessoa por trás da elaboração dos comandos de texto que germinarão em imagens, a fonte se esparsa, os dados usados na criação da ilustração são múltiplos e não se possui um controle claro e específico de onde é o material utilizado como “inspiração”. Assim, incitamos aqui a seguinte reflexão: será que é deixado ‘algo’ no meio do caminho entre o *prompt* digitado dentro de alguma ferramenta generativa e a ilustração gerada por ela? ‘Algo’ se perde nessa tentativa de tradução? Questiona-se, portanto, se esse tal ‘algo’, talvez, a subjetividade do criador, possui alguma funcionalidade ou importância no contexto da ilustração ou será somente mais uma etapa a ser ultrapassada pelo avanço tecnológico, que não parece possuir intenções de retroceder.

Como elaborado por Lucia Santaella (2025), a IAGen é probabilidade, não criatividade em seu aspecto formativo. Ou seja, é resultado de médias dos registros de nossa existência que passaram por um processo de datificação<sup>6</sup>, registros esses que tendem ao “senso comum”, pois são resultados conceituais e simbólicos advindos de medianos numéricos, e não provenientes de um processo que se dá a partir da observação, experiência e imaginação (Azevedo, 2009, p.43) subjetivas do autor, que então são interpretadas e desenvolvidas em um processo de concepção manual da imagem. Assim, poderíamos afirmar, citando as palavras de Rohé e Santaella, que a: “[...] IA Generativa de imagem [...] requer um certo refinamento, bagagem cultural, conhecimento prévio e/ou domínio de certas técnicas para se alcançar o mesmo resultado esperado [de uma técnica manual]” (2023. p. 81).

Também, seguindo os mesmos autores, seria importante destacar que os:

Comandos gerados serão mais condizentes com as imagens e os resultados esperados se a mente por trás da “máquina” for criativa, conforme Flusser (2018) já havia preconizado [...] Não há como lidar com imagem sem antes estudar e entender semioticamente o que é imagem, seus contextos e seus potenciais interpretativos. (2023. p. 88).

Completando o trecho acima, talvez seja, sim, *possível* lidar com a imagem sem um estudo prévio do que a constitui a partir da semiótica, como elaboram os autores citados acima, pois vemos inúmeros veículos de circulação de ilustração (livros, cartazes, jogos, etc) que assim o fazem através do uso das ferramentas generativas, isso já acontece. A questão é que talvez não dê para lidar *bem* com a imagem, produzindo *bons* e *eficazes* resultados ao passo em que se distancia de seu processo de concepção manual e da curadoria do que se interpreta como

---

6 A datificação é a transformação de toda ação social humana, incluindo a produção artística cultural, em dados online quantificados que permitem monitoramento em tempo e análise produtiva. (Cukier; Mayer-Schoenberger, 2013).

combustível possível para a criação da ilustração - o tal processo intencional e laboral da “criatividade”, que não é vago ou relativo (Dalci, 2013, p. 106). Assim vemos que, independente de termos o atravessamento de uma ferramenta de IAGen na ilustração contemporânea, um elemento parece se manter fundamental para a criação de imagens funcionais do desempenho de seu papel de comunicação. Ora, a subjetividade, a bagagem individual, faz o diálogo acontecer entre autor e observador, pois a ideia precisa vir de uma expectativa, intencional, de uma reação no imaginário visual de quem habita do outro lado da obra, estabelecendo assim níveis de comunicação - uma via de mão dupla, no mínimo, função tão valorosa para a ilustração.

### **O ilustrador como mediador entre a imagem e o texto: a importância de um repertório individual e subjetivo na criação de ilustrações na literatura**

A partir então da anterior e breve explanação acerca de mudanças no cenário da ilustração e do papel do ilustrador na contemporaneidade, espaço-tempo atravessado pelas ferramentas de IAGen, façamos nesta seção uma reflexão mais aproximada do que compõe o título que encabeça este escrito. Olhemos para a fundamental importância do repertório, naturalmente subjetivo, de um ilustrador, em termos de onde o mesmo se situa *visual, local, cultural e historicamente* em seu contexto de criação. Vejamos o seguinte trecho sobre a tríade autor (textual), ilustrador e leitor, seio criativo para o nascimento da imagem ilustrativa:

A criação de uma ilustração está sujeita a uma relação entre autor e leitor, mediada por um texto. O que o ilustrador deseja expressar e o que o leitor deseja interpretar pode nem sempre coincidir, mas entre eles reside um texto com uma mensagem invariável, que não deve ser mal interpretada [...] A arte da ilustração deve ser considerada em termos de interpretação. Portanto, o ilustrador deve primeiro apreender o texto e entender sua profundidade para então traduzi-lo em imagens. (Menza; Sierra; Sánchez, 2016, p. 284, tradução nossa).

Aqui, partimos do princípio de que a capacidade do ilustrador em criar imagens que dialoguem com o humano no papel de leitor - aqui, o público infantil - do texto verbal e não verbal, a partir da ilustração, advém também de suas características essencialmente humanas, que permeiam seu repertório de vida, material para sua criação. É o que o faz ter a intenção de optar por tais ou outras linhas, cores, formas, texturas, na expectativa pretendida de uma reação no imaginário visual de quem habita do outro lado da obra, estabelecendo níveis de comunicação e deixando uma marca profunda na consciência da criança (Oliveira; Silva, 2013, p. 1017).

A abertura colocada pela imagem, neste caso, a ilustração, torna-se uma brecha para experiências sensoriais, educativas, estéticas e imaginativas para o leitor infantil, principalmente o ainda não alfabetizado ou recém alfabetizado,

que tem a imagem como fronte de seu contato com a narrativa do livro. E assim, através da ilustração, é permitida a aquisição de conceitos e simbolismos, articulam-se diferentes domínios de aprendizagem, desenvolvem-se a percepção e sensibilidade estética e tudo isso enquanto a criatividade, imaginação e juízo crítico são estimulados (Oliveira; Silva, 2013).

Para o público leitor no geral, mas com foco na faixa etária aqui estabelecida, a carga simbólica presente nas ilustrações captura antes mesmo da palavra, do verbo e, assim como o ilustrador é o mediador entre o texto e o observador, a imagem também pode mediar nossa relação com o mundo. Para o psicólogo bielorruso Lev Vigotski (1995), a mediação, que não necessariamente precisa ser feita por um outro corpóreo, uma outra pessoa, mas também por objetos, signos e símbolos, como as imagens, pode influenciar, dentre muitas outras coisas, na formação dos chamados processos mentais superiores - planejar ações, conceber consequências para uma decisão, imaginar objetos, dentre tantas outras atividades. Ainda segundo ele, essa aprendizagem sobre o mundo, estimulada pela mediação, relaciona-se ao desenvolvimento do indivíduo desde o seu nascimento.

Adentrando agora no que é específico a cada “área” de repertório subjetivo aqui destacada, iniciemos pelo repertório *visual*, um conjunto pessoal de referências visuais ou experiências estéticas acumuladas ao longo de uma vida. São muitas as áreas dentro da arte que possibilitam a formação de um arcabouço visual: pinturas, esculturas, fotografias, obras audiovisuais, moda, arquitetura, dentre tantas outras, ou mesmo aquilo que se captura pela visão sem muita formalidade - a vista de um mesmo trajeto no transporte público feito há anos, a imagem de um medo que impacta uma infância, a cor do cabelo de um familiar querido. Tal repertório visual, que opera a níveis quase sinestésicos (ora, como traduzir em linhas e cores um cheiro, uma memória, um sentimento, etc.) interfere na escolha do que chamamos de “estilo artístico” de um ilustrador, sua marca visual registrada, por assim dizer, que o torna reconhecível e diferente de um outro profissional em termos estéticos e técnicos.

Falar sobre um repertório *local* e *cultural* é também reconhecer onde se localizam os pilares da tríade autor, ilustrador e leitor, entender como agentes de locais muitas vezes distintos podem coexistir no habitat da interpretação das imagens presentes no livro. De onde escreve o autor, onde estará o leitor e onde se posiciona o ilustrador, que será a ponte entre tais lados de uma obra literária. Em especial para uma literatura que terá uma circulação local, como em livros educativos regionais ou coletâneas infantis que ilustram costumes culturais de um povo, é imprescindível que o ilustrador se situe em termos de que símbolos ou signos adquirem interpretações diferentes a medida em que se deslocam de um contexto geral para um contexto específico, inerentes à uma localidade. Olhar com atenção também para o repertório sociocultural necessário para a criação de uma ilustração e, ampliá-lo quando necessário, é também colocar como

relevante a responsabilidade que um ilustrador tem com o que suas imagens representam, como representam e para quem representam. Uma ilustração eficaz e responsável, além de técnica e artisticamente congruente, existe na consciência do impacto social, cultural e ético que ela pode gerar para o público leitor.

Já falando sobre o que marca a vida de um ilustrador em termos de sua vivência dentro de um recorte temporal *histórico*, as pesquisadoras Hanna Talita Araújo e Lucia Helena Reily, que analisaram o processo criativo de três artistas ilustradores - são eles: André Neves, Angela Lago e Graça Lima - salientam que, ao narrá-lo, é comum que autores e ilustradores rememoram histórias marcantes e fatos importantes de sua vida naquele momento.

Entremeado à memória de seus processos criativos, discorrem [os ilustradores] sobre questões referentes ao mercado editorial, à produção do livro, à relação da literatura com a pedagogia - que ensina e educa, às diferentes concepções de literatura infantil, à representação de criança e de leitor que vai à caça de suas leituras, e aos aspectos inscritos na materialidade do objeto livro, orientados por protocolos de leitura capazes de guiar o leitor. (Araújo; Reyli, 2011, p.33).

A retomada ou relembração de situações trazidas do passado, do presente, de lugares distintos e de tempos distantes, entendidas por alguns autores como um momento de *insight*, também é proveitosa para fazer partes fragmentadas de uma ideia ganharem contorno, sentido, forma e nuance (Dalcin, 2011, p.110 - 112). É também importante se propor a realizar uma varredura através do tempo, do que já foi feito e o que pode lançar-se como inédito, do que funcionou e o que não foi bem recebido pelo público em termos de ilustrações para essa literatura tão especial em amplos sentidos. As experiências podem ser singulares, mas se entrecruzam com outras experiências de seu tempo e história, algo que a autora Fayga Ostrower afirmava da seguinte forma:

Creio que cada artista só pode criar de dentro para fora, falando de experiências vividas em sua própria época. Ele não pode reviver épocas passadas nem antecipar épocas ainda não vividas, pois não existe procuração para o ato criador. Mas isto não significa que ele parte de uma tábula rasa. A sua experiência individual, historicamente única, se interliga com toda uma linha de evolução humana - quer dizer, ela foi possível só porque existiram experiências anteriores. Se sua obra for válida, o artista reata nós para futuras experiências, embora não possa prevêê-las. (Ostrower, 2008).<sup>7</sup>

Tendo toda essa dinâmica em vista, de uma ilustração que se cria a partir de um repertório subjetivo e interpretativo do artista de sua própria vivência, de seu *umwelt*,<sup>8</sup> é possível perceber um pouco dos níveis de complexidade existentes

7 Polonesa radicada no Brasil, artista plástica e teórica das artes visuais, tem diversas publicações nas quais aborda a questão da criatividade e os processos de criação. (Araújo, 2010, p. 35)

8 Umwelt pode ser traduzido do alemão para "ambiente" ou "envolvente", descreve o mundo

na criação de uma imagem sem que ainda estejamos falando de suas técnicas pictóricas. Antes de argumentar a escolha de uma técnica ilustrativa, a cadeia de processos relacionados ao conceito de imagem e de onde ele surge é extensa - e não se esvai a partir do momento em que atravessamos tal cenário pelo uso das ferramentas generativas. É por essas e outras razões, não cabíveis na quantidade de laudas deste escrito, que um olhar no mínimo crítico para que tipo de repertório específico é utilizado por uma IAGen na criação de uma imagem se faz necessário, dada a inexatidão do recorte do que pode vir a ser utilizado como “inspiração”. Vejamos na prática, a seguir, como podem ser diferentes os processos criativos de dois livros infantis, um com o uso de ferramentas de inteligência artificial generativas e o outro feito a partir do que aqui foi demarcado como um processo criativo “tradicional”.

### **Análise da criação dos livros infantis ilustrados “Diário de Pilar no México” e “Alice and Sparkle”**

Nesta seção trataremos de observar o processo criativo de ilustrações de dois livros infantis distintos, são eles: “Diário de Pilar no México” (2025), escrito pela escritora, jornalista e roteirista brasileira Flávia Lins e Silva e ilustrado pela artista visual Joana Penna, também brasileira; e “*Alice and Sparkle*” (2022), do designer de produto estadunidense Ammaar Reshi. Existem várias, mas uma diferença fundamental entre ambas as publicações é o uso das ferramentas de inteligência artificial generativas de imagem. A publicação norte-americana foi feita inteiramente a partir das ferramentas de IAGen, tanto o texto (pelo ChatGPT) e as imagens ilustrativas (através do Midjourney), por um profissional que não está na área de criação de livros infantis. Enquanto o livro brasileiro, idealizado por escritora e ilustradora infantis, foi feito a partir de um trabalho que aqui antes já denotamos como advindo de um processo criativo “tradicional”, tanto em sua escrita quanto na parte que envolve as ilustrações, feitas a partir de fotografias e aquarelas.

Em um vídeo curto de sua página do *Instagram*<sup>9</sup>, onde compartilha um pouco de seu processo de trabalho como ilustradora, Joana contou em detalhes toda a linha do tempo entre a notícia de uma nova história para a saga “Diário de Pilar” até a publicação do livro. Antes de adentrar nos detalhes do processo e entender o porquê de tantas as considerações e apontamentos da ilustradora, é importante pensar no caminho mental prévio feito por um profissional que compreende a função da imagem que está prestes a criar — a ilustração, como já

---

subjetivo e específico de percepção de cada organismo, único devido à sua constituição sensorial, diferente do ambiente físico objetivo compartilhado por todos.

9 Vídeo disponível no link [https://www.instagram.com/reel/DLIhwV\\_uT6U/?igsh=b3JpZ21rOWVvK21i](https://www.instagram.com/reel/DLIhwV_uT6U/?igsh=b3JpZ21rOWVvK21i). Acesso em 21 jan. 2026. Outros vídeos do processo de trabalho da ilustradora podem ser encontrados na mesma página da rede social, através do usuário “@joana.penna”.



Figura 01. Capa do livro "Diário de Pilar no México", ilustrada por Joana Penna. Fonte: Amazon, 2026. Disponível em: <https://abrir.link/GUylZ>.

discutido acima, não se trata de mera decoração.

Quando o ilustrador conhece a forma que quer entregar a informação, e o estilo que irá usar, pode começar então a pensar nos elementos formais da imagem (baseados em elementos de desenho) como a cor, luz, forma, espaço e a composição. Pode, também, definir as técnicas que vai utilizar para realizar seu trabalho: lápis, carvão, giz, acrílica, aquarelas, tintas, mídias digitais, colagem, entalhe em madeira, couro, etc. (Menza; Sierra; Sánchez, 2016, p. 287, tradução nossa).

Onde, em que locais, se passa a história? Que personagens farão parte da narrativa? Como será a interação entre eles no desenrolar da história? Quem é a personagem de destaque? Algo acontecerá de diferente com ele? Existem objetos de valor simbólico importante para a compreensão da história? As pessoas que lerão esse livro possuem que grau de alfabetização? São crianças? Qual a técnica adequada para representar aquilo que é preciso habitar as páginas do livro? Essas são apenas algumas das muitas perguntas que fazem parte do crivo de um profissional ilustrador, como Joana. É chegada a hora de revisitar seu repertório individual e subjetivo - visual, local, cultural e histórico - e compreender o que já existe de suficiente em si como matriz criativa para as ilustrações e o que é necessário expandir nesse sentido. Existe aqui a consciência de que a imagem em um livro gera impacto, então o movimento é de, enquanto profissional ilustradora, responsabilizar-se por tal marca, que se mostra profunda na consciência do público infantil, como já discutido anteriormente.

Em viagem ao México, localidade principal da história da vez de Pilar, a ilustradora relata em seu vídeo que as decisões acerca das técnicas a serem utilizadas nas imagens ilustradas começam a ser tomadas antes mesmo dos primeiros rascunhos. Ao perceber a riqueza de detalhes de certos objetos a serem representados, Joana opta por mesclar a fotografia junto ao seu trabalho de aquarela.

[...] E neste livro especificamente, as roupas e vestimentas são uma parte tão forte e tão bonita da cultura [...]. Quase todas as roupas são fotografias que eu tirei de tecidos por lá. Porque com a fotografia a gente consegue pegar as texturas dos bordados, coisas que são difíceis de reproduzir na aquarela, então acho que vale a pena, pela riqueza. Objetos pequenos como estes (diz ela enquanto mostra pequenos adornos decorativos, espelhos e objetos de cerâmica), com brilhos de metal e espelho, a fotografia dá uma tridimensionalidade interessante na hora de reproduzir coisas típicas e objetos. (Penna, 2025).

Tal decisão não é meramente técnica, mas possui carga simbólica intencional - tratando-se de uma cultura deslocada em termos geográficos e da original de Pilar e de grande parte do público leitor da obra, brasileiro, é preciso cautela e responsabilidade na representação. A ilustradora mostra em vídeo a grande coletânea de material coletado em viagem para que o livro, que funciona



Figura 02. Página do livro "Diário de Pilar no México", ilustrada por Joana Penna. Fonte: Companhia das Letras, 2025. Disponível em: <https://abrir.link/bqkgz>



Figura 03: Capa do livro "Alice and Sparkle" (2022), Ammaar Reshi. Fonte: Amazon. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Alice-Sparkle-Ammaar-Reshi/dp/B0BSMMRNW1/>

como um diário de viagem da personagem Pilar, seja o mais verossímil, rico e envolvente possível. Para finalizar, Joana reflete sobre o espaço em que se coloca para criar, por meses e meses a cada obra: uma mesa de trabalho, rodeada de tudo o que coletou para fazer o livro, das coisas que fotografou, desenhou e se inspirou, principalmente.

Antes de adentrarmos na análise da publicação seguinte, que usa das ferramentas de IAGen em seu processo de criação, é importante reafirmar que não existem intenções neste presente texto de realizar um juízo de valor acerca da capacidade técnica das ferramentas generativas. Tais tecnologias, no geral, tendem a passar por melhorias ao passar dos anos, o que tornaria, então, esta pesquisa extremamente datada. Busca-se aqui a reflexão crítica acerca da nossa interação com tais ferramentas, haja vista que, como afirma Pierre Lévy, uma mudança técnica é *ipso facto* uma modificação do colectivo cognitivo, implica novas analogias e classificações, novos mundos práticos, sociais e cognitivos (Lévy, 1993, p. 166).

Com isto em mente, passemos então para observar o processo de criação do livro *“Alice and Sparkle”* (2022), do designer de produto americano Ammaar Reshi, que causou grande polêmica ao compartilhar o processo de criação da obra utilizando o *ChatGPT* para a escrita, e o *Midjourney* para as ilustrações de capa e miolo (ambos *softwares* baseados em tecnologias de inteligência artificial), dentro do espaço de tempo de apenas um final de semana. O resultado, que se encontra disponível para compra no site *Amazon* e já vendeu mais de mil cópias (no intervalo de um ano entre a publicação do livro e a matéria) de acordo com a matéria de Kelly Kasulis Cho para o jornal americano *The Washington Post*, recebeu inúmeras críticas referentes a erros contidos no livro, não só em sua forma escrita, mas principalmente nas ilustrações. Dezenas de avaliações de compradores<sup>10</sup> no site da *Amazon* trazem apontamentos como incongruências na representação da personagem principal, a criança Alice, que aparece com diferentes traços estéticos a cada página, ora com rugas no rosto, ora sem, com pernas por vezes desconectadas do quadril, mãos com dedos a mais e semelhantes a garras de pássaros, olhos com pupilas informes, a lista não parece ter fim. O robô, Sparkle, também aparece diferente a cada página, mesmo tratando-se de um mesmo personagem ao longo da narrativa. Os erros percebidos no resultado de criação das imagens também se encontram nos cenários, nos objetos, na própria composição e diagramação das ilustrações e nas escolhas dos elementos para compor a narrativa visual, como mostrado em matéria online da *Time Magazine*, de Nik Popli, que traz comentários de ilustradores de literatura infantil como Michelle Jing Chan e Adriane Tsai.

---

10 Avaliações presentes ao final da página de compra do livro no site Amazon. Disponível em: <https://www.amazon.com/Alice-Sparkle-Ammaar-Reshi/dp/B0BSMMRNW1#customerReviews>. Acesso: 23 nov. 2024.



### The best of friends

Sparkle quickly proved to be a valuable friend. It helped Alice with her schoolwork, played games with her, and they had the best time ever.

Figuras 04 e 05. Página do livro "Alice and Sparkle" (2022), Ammar Reshi. Fonte: Time Magazine. Disponível em: <https://time.com/6240569/ai-childrens-book-alice-and-sparkle-artists-unhappy/>

Os equívocos visuais de “Alice and Sparkle”, inclusive assumidos por Reshi em suas próprias publicações na rede social X, advém, de acordo com o que coloca o próprio autor, de limitações à interação do usuário humano com as ferramentas de IA generativa, que por vezes parece não conseguir alcançar facilmente os resultados almejados com a inserção dos *prompts*, mesmo após várias tentativas. Talvez, a pouca conexão do designer em questão com as etapas do processo criativo de um livro infantil - cenário contrário ao de Joana Penna, por exemplo - o tenha feito pular alguns pontos de uma cadeia tão complexa e cheia de particularidades. Ao realocar o repertório criativo de si para a ferramenta de IAGen, com seu imenso banco de dados, mas que carece por natureza de um crivo interpretativo e subjetivo como o de um ilustrador humano, parece existir uma dificuldade em atingir resultados satisfatórios para as ilustrações no dado contexto. Com o material compartilhado sobre o processo em sua rede social, é possível ver que a maneira como Reshi parece lidar com o *prompt* das ilustrações tende ao simplório, sintético e vago, palavras contrárias àquilo que tende a fazer parte de uma cadeia criativa artística. Vejamos Alan Male, professor e ilustrador é citado por autores que observam de perto o processo de conceitualização da ilustração:

Male (2007) sugere que o processo de conceitualização requer um brainstorming para iniciar o processo de ilustração. Portanto, antes de começar, o ilustrador deve se questionar sobre: Qual problema de comunicação visual precisa ser resolvido? Para quem a ilustração se destina? Qual a natureza da tarefa? Qual o conteúdo e o tema importantes? É necessário realizar mais pesquisas para explicar algo além do que já se sabe? (Menza; Sierra; Sánchez, 2016, p. 283, tradução nossa).

Lidar com a ilustração, seja com a ferramenta que for - das manuais, digitais, ou artificiais generativas - requer, portanto, atenção ao processo, um crivo minucioso e intencionalidade. Assim como a narrativa verbal, escrita, a narrativa visual também comunica, em especial para um público que ainda não possui uma relação madura com as palavras.

Para além de um olhar que tende a um tecnicismo, hierarquizando esta ou aquela ferramenta de criação da imagem como a ideal ou não, talvez a questão esteja em *como* nos relacionamos com elas, *como* pretendemos usá-las para criar a ilustração. Seja na literatura infantil, por suas condições especiais, ou também outro tipo de ilustrações, já que todas, enquanto imagem artística, possuem uma dada função a cumprir, na intenção de comunicar. Quantas já não foram as tecnologias atreladas ao fazer artístico que surgiram ao passar dos anos e quantas mais serão, mas a nossa forma de nos relacionar com elas parece ser a questão da capacidade de torná-las ou não uma possibilidade para criar a ilustração.

## Conclusão

Ao longo dos parágrafos acima, pudemos observar a relevância da figura do ilustrador como o profissional — e por profissional, implicamos aqui naquele que detém conhecimento e preparo para lidar com suas dinâmicas e ferramentas de trabalho — capaz de mediar a relação do texto e a imagem na relação entre livro e leitor infantil. No dado contexto, observamos a importância da intencional revisão de um repertório individual e subjetivo na criação das ilustrações, independente da ferramenta usada para tal. Tudo isso no que tange um olhar para si e aquilo que se apreende no sentido visual, local, cultural e histórico ao longo de uma vida e que pode ser utilizado como força matriz criativa para o nascimento de uma imagem que habitará as páginas de um livro.

O que pode-se concluir, a partir então de como encontram-se tais dinâmicas criativas na contemporaneidade, permeada pelo uso das ferramentas de Inteligência Artificial Generativas de Imagem, é que parece ser preciso partir do ponto de que mudanças técnicas implicam necessariamente mudanças de pensamento e visualidade, existindo a necessidade de uma visão histórica e antropológica da relação entre técnica e cultura (Fabris, 1996, p. 202) — e a produção dela, como no caso da literatura infantil. Se as ferramentas são outras e novas, que sejam outras e novas as maneiras de se lidar com ela, compreendendo que, em certa instância, é possível que os resultados sejam outros, por advirem de naturezas distintas, frutos de tempos diferentes.

Neste momento, se há o desejo de proteger a criação da ilustração de livros infantis de possíveis falhas constitutivas e “buracos simbólicos”, como os deixados pelos resultados obtidos em *“Alice and Sparkle”*, o caminho parece ser um olhar cauteloso para a relação com o que cada possibilidade técnica pode nos oferecer e como nos relacionamos com essa dinâmica. Assim como Joana Penna, em *“Diário de Pilar no México”*, reconheceu que ora gostaria de ilustrar com a fotografia, ora com a aquarela, a fim de passar da forma mais eficaz possível a mensagem desejada, é interessante a possibilidade do reconhecimento do que é próprio da ferramenta generativa, sem tentar encaixá-la nos mesmos caminhos dos processos manuais ou descuidar-se da importância de um repertório na hora da criação. Assim, a nova visualidade advinda das novas ferramentas pode, ao menos começar a ser percebida com um momento no qual podem vir a se encontrar presente e memória, sem necessidade de exclusões mútuas (Fabris, 1996, p. 206).

## Referências

ARAÚJO, H. T. G. P.; REILY, L. H. Livro de Imagem: três artistas narram seus processos de criação de narrativas visuais. **Cultura Visual**, [S. l.], v. 1, n. 15, p. 31–47, 2011. DOI: 10.9771/2175-084Xrcv.v1i15.4850. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/rcvisual/article/view/4850>. Acesso em: 13 jan. 2026.

AZEVEDO, Ricardo. Sobre a criação literária, a “inspiração” e o “impredizível”. **Revista Leitura: Teoria e Prática**, São Paulo, n. 53, nov, 2009. Disponível em: <https://alb.org.br/publicacoes/revista-leitura-teoria-e-pratica/leitura-teoria-e-pratica-edicoes-antiores/#1471893130568-9098c8ad-b01d>. Acesso em: 15 dez. 2025.

CHO, Kelly Kasulis. He made a children's book using AI. Then came the rage. **The Washington Post**, Washington, 19 jan. 2023. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/technology/2023/01/19/ai-childrens-book-controversy-chatgpt-midjourney/>. Acesso em: 27 nov. 2024.

CUKIER, Kenneth; MAYER-SCHOENBERGER, Viktor. *The Rise of Big Data: How It's Changing the Way We Think About the World*. **Foreign Affairs**, Nova York, vol. 92, nº 3, p. 28 - 40, maio/jun, 2013. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/23526834>. Acesso 27 nov. 2024.

DALCI, Andrea Rodrigues. **Um escritor e um ilustrador (Odilon Moraes), uma editora (Cosac Naify)**: criação e fabricação de livros de literatura infantil. Campinas, SP. 2013.

FABRIS, Annateresa. A imagem hoje: entre passado e presente. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Ed. da UNESP, 2009.

GOODFELLOW, Ian J. **Generative Adversarial Networks**. Cornell University, Montréal, jun, 2014. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1406.2661v1>. Acesso 27 nov. 2024.

LÉVY, Pierre. **Les Technologies de l'Intelligence**. Paris: Scuil, 1993.

MENZA VADOS, A. E.; SIERRA BALLÉN, E. L.; SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, I. W. H.. La ilustración: dilucidación y proceso creativo. **Kepes**, [S. l.], v. 13, n. 13, p. 265–296, 2016. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12. Disponível em: <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2770>. Acesso em: 16 jul. 2026.

OLIVEIRA, Mónica; SILVA, Brigitte. Ilustração: Diálogo entre Arte e Educação. In: **XII Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia**, 2013, Braga. Universidade do Minho. p. 1016-1034.

POPLI, Nik. He Used AI to Publish a Children's Book in a Weekend. Artists Are Not Happy About It. **Time Magazine**, Nova York, 14 dez. 2022. Disponível em: <https://time.com/6240569/ai-childrens-book-alice-and-sparkle-artists-unhappy/>. Acesso em: 27 nov. 2024.

RESHI, Ammaar. I spent the weekend playing with ChatGPT, MidJourney, and other AI tools... and by combining all of them, published a children's book co-written and illustrated by AI! Here's How! 9 dez. 2022. **X**: @ammaar. Disponível em: <https://x.com/ammaar/status/1601284293363261441>. Acesso em: 27 nov. 2024.

VIGOTSKI, Lev. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

## Maria Clara Marins Rampinelli

Designer, ilustradora e artista formada em Design pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) com foco em pesquisa na área de Ilustração e Design de Jogos. Mestranda em Artes no Programa de Pós-Graduação em Artes UFES (PPGA/UFES).

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2744919673872788>.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8705-408X>.

## David Ruiz Torres

Professor do Departamento de História da Arte da Universidade de Málaga (Espanha) e Professor da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES no Programa de Mestrado em Artes (PPGA) (2014-2025). Doutorado em Artes pela Universidade de Granada (2013) e Pos-doutorado (PNPD/CAPES) no Programa de Pós-Graduação em Artes/Mestrado (2014-2019).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0455058699179367>.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2458-2992>.