

Processo de Criação da Ilustração “Oralidade e Distopia”

*Process of Creating the Illustration “Orality and
Dystopia”*

Alberto Ricardo Pessoa¹

Resumo: O presente ensaio visa dissertar acerca do processo criativo da ilustração “Oralidade e Distopia” presente na capa do dossiê temático “Eu canto porque o instante existe e exige: as poéticas da voz no período pandêmico”. O objetivo da ilustração é a de complementar um discurso verbal mediante tema e assunto que o editor ou corpo de organizadores apresenta ao seu leitor, o que exige do artista a capacidade de criar em uma composição não verbal uma síntese do projeto editorial. A análise dos manuscritos e trajetória criativa contribui para a formação interdisciplinar de pesquisadores que atuam em linguagens de fronteiras entre o oral, verbal e não verbal, como ilustradores, autores de histórias em quadrinhos e artistas multimídia. O percurso do ensaio consiste em apresentar o conceito de crítica do processo, a concepção dos elementos presentes na ilustração e sua respectiva apresentação.

Palavras-chave: ilustração; oralidade; crítica do processo; pandemia; discurso não verbal.

Abstract: This essay aims to discuss the creative process of the illustration “Orality and Dystopia” present on the cover of the thematic dossier “I sing because the moment exists and demands it: the poetics of the voice in the pandemic period”. The objective of illustration is to complement a verbal speech through the theme and subject that the editor or body of organizers presents to the reader, which requires the artist the ability to create a synthesis of the editorial project in a non-verbal composition. The analysis of manuscripts and creative trajectories contributes to the interdisciplinary training of researchers who work in languages that border between oral, verbal and non-verbal, such as illustrators, comic book authors and multimedia artists. The course of the essay consists of presenting the concept of process criticism, the conception of the elements present in the illustration and their respective presentation.

Keywords: illustration; orality; process criticism; pandemic; non-verbal speech.

¹ Doutor e docente do programa associado de Pós Graduação em Artes Visuais da UFPB.
E-mail: albertoricardopessoa@gmail.com



Revista do GT de Literatura Oral e Popular da ANPOLL –ISSN 1980-4504
DOI: 10.5433/boitata.2022v17.e49779

Boitató, Londrina, 2022
Recebido em: 20/01/2024
Aceito em: 02/02/2024



BOITATÁ, Londrina
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Processo de Criação da Ilustração “Oralidade e Distopia”

Alberto Ricardo Pessoa

Introdução

O conceito de ilustração é uma derivação da iluminura que surge em manuscritos produzidos em conventos e abadias a partir da era medieval (Gombrich, 2015). De uma pintura decorativa aplicada em letras versais capitulares se desenvolveu em torno de uma sintaxe de discursos não verbais, que pode ser autônoma ou complementar a um discurso verbal e oral e aplicada em diversas mídias como livros, jogos, quadrinhos, filmes dentre outros.

O processo criativo de uma ilustração é sinuoso, uma vez que depende do repertório visual, artístico e técnico do ilustrador, além da relação entre as correspondências diretas e indiretas de seus interlocutores, como leitores e editores (Salles, 2007). A partir deste escopo, apresentar uma trajetória de construção de ilustração do ponto de vista do próprio autor torna-se um exercício autobiográfico que tem como intenção ser um texto de reflexão acerca do ato criativo a ser inserido em uma revista que fomenta pesquisa acadêmica na área de estudos de linguagens com ênfase na oralidade.

A ilustração é uma estratégia complementar de apresentação por meio de diversas técnicas e representações gráficas (Eisner, 2010). As xilogravuras presentes em cordéis, as cenografias de monólogos e peças teatrais ou sequências de imagens que acompanham uma música em uma animação. No caso aqui proposto, trata-se de uma ilustração para uma revista acadêmica com temática definida com intuito de ser publicada em ambiente web.

O ilustrador se posiciona como um autor de discurso autônomo e abre espaço para pesquisas acadêmicas acerca desta linguagem que, se por um lado atende demandas mercadológicas e respectivamente atrai a atenção de editores e artistas, na esfera acadêmica ainda são poucos os estudos acerca do estado da arte.



Em relatos de experiência que visam refletir em torno do processo de criação, a Crítica Genética (Salles, 2007) se coloca como um meio norteador de percurso metodológico. O ensaio disserta acerca dos estudos, materiais, referências diretas e indiretas e o amadurecimento da ilustração até sua aplicação e publicação na edição da revista Boitata.

CRÍTICA DO PROCESSO DA ILUSTRAÇÃO

O mote principal da ilustração é a condição humana em tempos de pandemia. Ao representar a figura humana, optei por desenhar um anônimo, de gênero masculino, em torno de 40 a 45 anos e em posição de perfil e ereto. A decisão da estrutura deste personagem e representação gráfica icônica (Santaella, 2005) foi a de considerar uma figura de neutralidade e que pudesse ser coadjuvante ao volume iconográfico de elementos que seriam incluídos no decorrer do processo de criação.

Figura 1 – Oralidade e distopia (processo de criação)



Fonte: acervo do autor (2024).



Após o primeiro desenho, agreguei ao personagem três elementos iconográficos referentes às palavras-chave que constam na temática do dossiê: instante, poética e pandemia.

Para a palavra instante, inclinei o personagem, dando assim a ilusão de movimento e o andar com olhar cabisbaixo, sem um horizonte definido. Essa mudança na anatomia expressiva (Eisner, 2010) do indivíduo propicia ao leitor a construção de uma narrativa e de uma sequência, como uma caminhada, por exemplo.

Figura 2 - Oralidade e distopia (processo de criação)



Fonte: acervo do autor (2024).

A palavra poética foi representada por papéis e letras do alfabeto ocidental aleatórios que estão nas costas do personagem, propondo assim uma leitura abstrata e de interpretação livre. Seriam papéis e letras soltos pela cidade? Estes papéis e letras são parte integrante do indivíduo e vão se soltando enquanto o mesmo anda? Há espaço para diversas análises discursivas por parte do receptor.

Figura 3 - Oralidade e distopia (processo de criação)



Fonte: acervo do autor (2024).

A colorização da ilustração é um segundo momento em meu processo de criação. Por ser um quadrinista de ofício, penso na ilustração inicialmente em preto e branco. Isso decorre da correspondência indireta de publicações que interajo, ora como leitor e em outras oportunidades como autor sendo majoritariamente preto e brancas. A ilustração aqui em questão precisava de uma colorização ambiente, uma vez que a comunicação em preto e branco não estava potencializada em sua plenitude. A partir desta premissa, pesquisei uma paleta de cores com pouca saturação e de construção de tonalidades terciárias.

A cor terciária na pintura digital é apresentada por sistemas de cores ou por paletas pré-configuradas mediante o software ou aplicativo (Ambrose; Harris, 2009). No caso desta ilustração trabalhei com a colorização em um celular e um aplicativo (APP SKETCHBOOK) que me apresentou paletas de cores terciárias e suas respectivas possibilidades de cores análogas e complementares.



Estas possibilidades facilitam para o ilustrador escolher por cores que dialoguem entre si e suas respectivas correções, elemento que o digital apresenta como vantagem de edição em relação ao ambiente analógico.

Figura 4 - Oralidade e distopia (processo de criação)



Fonte: acervo do autor (2024).

Começo o estudo com a colorização do personagem, utilizando cores terciárias. As cores possuem tonalidades de ciano, magenta e amarelo e dentro do sistema digital de cor escolhido, o CMYK (o K sendo o preto) (Ambrose; Harris, 2009). Assim, apliquei verdes e laranjas análogos aos marrons.



A aplicação das cores foi realizada com dois estilos de acabamento. Um deles remete às retículas, que simulam as originais aplicadas em processos de impressão como a OFFSET (Ambrose; Harris, 2009).

Figura 5 – Oralidade e distopia (processo de criação)



Fonte: acervo do autor (2024).

Estas retículas ou pequenos padrões circulares propiciam ao leitor uma lembrança afetiva ao passado, ao escopo gráfico de revistas impressas que tinham em suas capas ilustrações.



A fumaça, ou a ideia de um vírus no ar foi representada com um acabamento de cor diferente que consiste em aplicar efeitos de pinceladas que sugerem a aquarela analógica.

Figura 6 - Oralidade e distopia (processo de criação)



Fonte: acervo do autor (2024).



Aqui trabalhei a paleta de cores de maneira a dialogar com o personagem e reforçar a ideia abstrata de que os elementos presentes na ilustração fazem parte do personagem (Ambrose; Harris, 2009). Por fim respinguei algumas pinceladas de roxo, que é uma cor complementar a algumas tonalidades apresentadas na ilustração, reforçando manchas e a sensação de leitura de que este personagem está sendo engolido por uma névoa.

A ilustração aplicada na capa da Revista Boitata teve como conceito a harmonização da arte (Santaella, 2005) com os elementos presentes na editoração, como os dois blocos com informação nas extremidades da composição.

Os blocos foram coloridos com cores complementares à ilustração, no intuito de criarmos camadas de percepção visual e hierarquia (Santaella, 2005). O mesmo foi aplicado nas escolhas tipográficas, em que foram selecionadas duas famílias: Thonburi e Optima.

A escolha das fontes teve como mote a ideia de apresentar um texto informativo com uma fonte que fosse de leitura universal (Thonburi) e a temática do dossiê com uma fonte que tivesse serifa (Optima) e uma leitura mais lenta por parte do leitor, para que o mesmo possa refletir e trazer à tona as suas memórias acerca do período pandêmico (Ambrose; Harris, 2009).

O logotipo da Revista Boitata foi mantido sem alterações e posicionado de modo que pudesse ter o destaque necessário para o leitor compreender a natureza da publicação. Segue abaixo a capa da revista em sua completude.



Figura 7 – Oralidade e distopia (capa)



Fonte: acervo do autor (2024).

CONSIDERAÇÕES

A proposta deste ensaio é apresentar o processo criativo de uma ilustração autoral para uma revista acadêmica com dossiê temático, porém, mais que isso, ao longo do processo de criação da ilustração, a mesma se tornou parte de minhas memórias pessoais devido a experiência vivida em tempos pandemias, agregada a minha condição de docente, pesquisador e artista.

O vírus inicialmente distante de nós e sua aproximação, o processo de privação social, as adaptações necessárias para poder trabalhar, o ensino remoto, a falta de perspectiva de uma vacina em curto prazo, as mortes de entes queridos e pessoas do nosso convívio, o uso de máscara, álcool e a esterilização dos costumes, e por fim a politização da pandemia que mataram dentre outros, poetas, escritores, artistas, pesquisadores e professores por conta de desinformação e um presidente que estimulou o genocídio por meio de declarações como “e daí? Sou messias mas não faço milagres.” Não podemos esquecer estas falas criminosas.



A construção da ilustração com um personagem cabisbaixo, sem perspectiva e com suas letras e papéis voando à esmo ou emanando dele em meio uma névoa que parece persegui-lo é a memória de um período que, apesar do caos político que vivemos, conseguimos sobreviver e no papel de professores, pesquisadores e artistas, ser capazes de refletir e propor debates que ajudem a pensar a sociedade no sentido de reconstrução de seus laços afetivos e progressistas.



Referências

- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Design básico**: imagem. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2015.
- PESSOA, A. R. Oralidade e distopia (Ilustração), desenho e pintura digital. Revista do GT de Literatura Oral e Popular da ANPOLL – ISSN 1980-4504. Londrina: Revista Boitata, 2024.
- SALLES, C. A. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP, 2007.
- SANTAELLA, L. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

