

Leonardo Oliveira Cordeiro

ILUSTRAÇÃO DE MANGUEIO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina, para obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Clóvis Geyer Pereira

Florianópolis
2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

Oliveira Cordeiro, Leonardo

Ilustração de Mangueio / Leonardo Oliveira Cordeiro ;
orientador, Clóvis Geyer Pereira, 2020.

60 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2020.

Inclui referências.

1. Design. 2. Mangueio. 3. Livro Ilustrado. 4. Artes
Visuais. 5. Fanzine. I. Geyer Pereira, Clóvis . II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Leonardo Oliveira Cordeiro

ILUSTRAÇÃO DE MANGUEIO

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 02 de dezembro de 2020.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Clóvis Geyer Pereira (UFSC)

Mônica Stein (UFSC)

Douglas Menegazzi (UFSC)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

Leonardo Oliveira Cordeiro

Ilustração de Mangueio

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Design” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 02 de dezembro de 2020.

Prof.^a, Dr.^a. Marília Matos Gonçalves
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Clóvis Geyer Pereira
Orientadora
Universidade UFSC
(videoconferência)

Prof.^a Mônica Stein Dr.^a
Universidade UFSC
(videoconferência)

Prof. Douglas Menegazzi, Dr.
Universidade UFSC
(videoconferência)

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe, aos meus queridos pais e ao autor Gustavo Wolf por confiar no meu trabalho.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que me fizeram acreditar que apesar de estar vivendo o ano de 2020 algumas coisas podem sim dar certo, e vai sempre depender do quanto nós estamos dispostos a levantar novamente e continuar. Obrigado a todos que não me deixaram desistir.

RESUMO

Utilizando o método do Double Diamonds este projeto trouxe a estética dos fanzines para um livro digital, que compila contos de Manguêio, um técnica de vinculação editorial utilizada nas ruas que busca primeiramente a vinculação do projeto e não o ganho financeiro. Inspirando-se nas obras de Gustave Doré e Andy Warhol, o trabalho fez um mescla desses dois artistas para estampar a capa de cada conto apresentado no livro. As ilustrações tem o intuito de desafiar o observador e instigá-lo a ler o conto, misturando técnicas de hachuras com intervenções de recortes de imagens feitas digitalmente.

Palavras-chave: Ilustração, Artes visuais, livro ilustrado, Manguêio, Fanzine.

ABSTRACT

Using the Double Diamonds method, this project brought the fanzine's aesthetic to a digital book, which compiles short Manguêio's stories, an editorial spread technique used on the streets that propose to not use the money as a vector. Inspired by the works of Gustave Doré and Andy Warhol, the project made a mix of these two artists to make a cover of each story presented in the book. The illustrations are intended to challenge the observer and urge him to read the tale, mixing techniques of hatching with interventions of cutouts of digitally images.

Keywords: illustration, visual arts, illustrated book, Manguêio, fanzine.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Moodboard de referências de fanzines	36
Figura 2 - Gustave Doré - Don Quixote and Sancho Setting Out.....	37
Figura 3 - Gustave Doré - Death of Samson (1866)	38
Figura 4 - Andy Warhol - Marilyn (1964)	39
Figura 5 - Andy Warhol Cow (1966)	39
Figura 6 - Etapas da Metodologia de design Double Diamond.....	41
Figura 7 - Primeiros exercícios.....	43
Figura 8 - Primeiros exercícios figura/2.....	43
Figura 9 - Moodboard fanzine2	44
Figura 10 - Moodboard Doré, fanzine, Warhol	44
Figura 11 - Esboço do conto Duas Dúzias	46
Figura 12 - esboço do conto Pig Dreams	47
Figura 13 - Imagem do banco de fotos freepik por cookie_studio	48
Figura 14 - Imagem do banco de fotos freepik por user3802032.....	48
Figura 15 - Imagem do banco de fotos freepik por valeria aksakova.....	49
Figura 16 - Finalização em nanquim do conto Duas Dúzias.....	50
Figura 17 - Finalização em nanquim do conto Pig Dreams	50
Figura 18 - Pós-produção do conto Duas Dúzias	51
Figura 19 - Pós produção do conto Pig Dreams	52
Figura 20 - Mockup capa do livro	53
Figura 21 - Mockup livro1	53
Figura 22 - Mockup livro2	54
Figura 23 - Capa do livro Mangueio - Contos de Semáforo.....	56
Figura 24 - Pós produção do conto arredio.....	57
Figura 25 - Pós-produção do conto Arapuça IV	57
Figura 26 - Pós-produção do conto #foradilha	58
Figura 27 - Pós-produção do conto Alheio	58
Figura 28 - Pós-produção do Traços Carregados	59
Figura 29 - Pós-produção Aperitivo.....	59
Figura 30 - Pós-produção do conto Amar Cura Gura	60
Figura 31 - Pós-produção do conto Alvorço.....	60

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	34
1.1	OBJETIVOS	41
1.1.1	Objetivo Geral.....	41
1.1.2	Objetivos Específicos.....	41
2	Procedimentos Metodológicos	41
2.1	Descobrir.....	43
2.2	Definir.....	45
2.3.1	Desenvolver	49
2.3.2	Desenvolver	51
2..4	Entregar	53
	REFERÊNCIAS.....	55
	ANEXO – Ilustrações	56

INTRODUÇÃO

As primeiras imagens elaboradas artesanalmente pelos monges copistas nos livros escritos à mão eram conhecidas por iluminuras. Evoluíram com a imprensa de Gutenberg e foi melhorando à medida que os processos de impressão se aperfeiçoaram, como com a xilografia e litografia que possibilitaram a reprodução de ilustrações para compor com textos e permitirem o surgimento dos primeiros livros ilustrados, tanto para crianças como outras faixas etárias. As primeiras obras publicadas para o público infantil eram compostas por poucas imagens. Já na primeira metade do século XIX, popularizou-se o livro com ilustração, constituído por um texto principal e relativamente poucas ilustrações em páginas isoladas. (LINDEN, 2011)

Mas foi com o boom da imprensa americana, a luta Pulitzer vs. Randolph Hearst (vulgo Citizen Kane), que os suplementos dominicais coloridos surgiram, acompanhando os jornais, na figura de Yellow Kid (o Menino Amarelo), com seu panfletário camisolão amarelo, desenhado por Richard Fenton Outcalt no New York World, de 1895. Os editores notaram que o público preferia os textos com imagens e a possibilidade de lançar jornais coloridos aos domingos levou-os a encomendar máquinas especiais. (MOYA, 1972)

Mesmo nos seus primeiros métodos de registros, sempre apareciam com novas técnicas, indo da tipografia ao offset, facilitando surgir e se firmar o livro ilustrado destinado a públicos mais específicos, da criança ao adolescente, mas dependendo da temática pode atingir adultos quando em forma de coletâneas de arte, charges ou mesmo literatura técnica que necessite de imagens ou até, especificamente, infográficos para informar uma ideia. Nikolajeva e Scott (2001) aponta que uma característica particular dos livros ilustrados está no fato de estes combinarem dois tipos diferentes de signo: o icônico (representado pelas imagens) e o convencional (representado pelo texto), o que otimiza a o processo de comunicação entre o livro e o leitor.

Dentro da classificação de tipos de livros ilustrados, pode-se observar que muitas já estão diretamente ligadas à características possíveis de livros digitais, desde a parte de interatividade como também livros mais lúdicos

como livros-brinquedos, indicando caminhos para se explorar no meio digital baseadas já em uma cultura vigente, permitindo a familiaridade e possibilidades de criação de metáforas.

Mangueio, como descreve o autor do respectivo livro “é conseguir, isto é, descolar algo sem ter o dinheiro como vetor”, e foi assim que o foram publicadas os contos desse livro em sua forma original que agora recebe uma roupagem que pretende atingir outros públicos, necessitando, então, de uma nova abordagem.

Este projeto de conclusão de curso tem como objetivo trazer um livro ilustrado e editorado apresentado em formato digital. Usando a Double Diamond (BRITISH DESIGN COUNCIL, 2004) como técnica de produção para se desenvolver 10 ilustrações que misturam técnicas de hachuras e edição de imagens, baseando-se na cultura do fanzine, amplamente difundida pela técnica do Mangueio.

O presente trabalho vem com o de intuito promover o livro por pura paixão ao desenho e a amizade, imaginando que se possível fosse voltar ao passado, teria feito essa parceria anteriormente ao “lançamento” dos primeiros volumes em zines, e então imprimiria na capa de cada conto os meus traços. As ilustrações buscam misturar a estética de litogravura e às construções gráficas na técnica de colagem digital, baseando-se no trabalho de Gustavo Doré e Andy Warhol.

Um livro com Ilustrações é visto por Linden (2011) como “obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é predominante autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa. A ilustração fica em segundo plano.”

O Mangueio, como uma arte de rua, se reproduz como pode, no caso, com os materiais que estão ao alcance, uma vez que a intenção é colocar as ideias para fora (e de barreiras já bastam as criativas) por isso é comum observar o Fanzine ser utilizado para a vinculação das ideias, impressões baratas, geralmente P/B, com recortes, desenhos e escritos disputando a mesma página e a interpretação do leitor. Uma técnica para se transformar xerox P/B em colorido é usar folhas coloridas que destacam uns poucos exemplares do resto do montante.

figura 1- moodboard¹ de referências de fanzines



A capa do zine, funcionará como chamariz da atenção do leitor, demonstrando que em seu conteúdo existe algo que ele (o leitor) se interessará. Como inspirações foram escolhidos como maior referência o artista francês Gustave Doré, com suas fantásticas litogravuras super realistas e detalhadas, cheias de sentimentos e profundidade, mescladas com o trabalho plástico de Andy Warhol inspirando as intervenções da fotografia e ilustrações sobrepostas.

A característica do livro ilustrado é estar destinado a públicos mais específicos, da criança ao adolescente, mas dependendo da temática pode atingir adultos quando em forma de coletâneas de arte, charges ou mesmo literatura técnica que necessite de imagens ou até, especificamente, infográficos para informar uma ideia.

O caráter ímpar dos livros ilustrados como forma de arte baseia-se em combinar dois níveis de comunicação, o visual e o verbal. Empregando a terminologia semiótica, podemos dizer que os livros ilustrados comunicam por meio de dois conjuntos distintos de signos, o icônico e o

¹ Moodboard: É um conceito utilizado por diversos designers para ajudar a criar a essência dos seus projetos, através de referências. Seria um conjunto de materiais, imagens e textos que pretendem projetar um estilo ou conceito particular.

convencional. (NIKOLAJEVA, Maria e SCOTT, Carole. 2001, p13)

Figura 2- Gustave Doré - Don Quixote and Sancho Setting Out (1863)



FIGURA 3 - Gustave Doré - Death of Samson (1866)



Figura 4 Andy Warhol - Marilyn (1964)

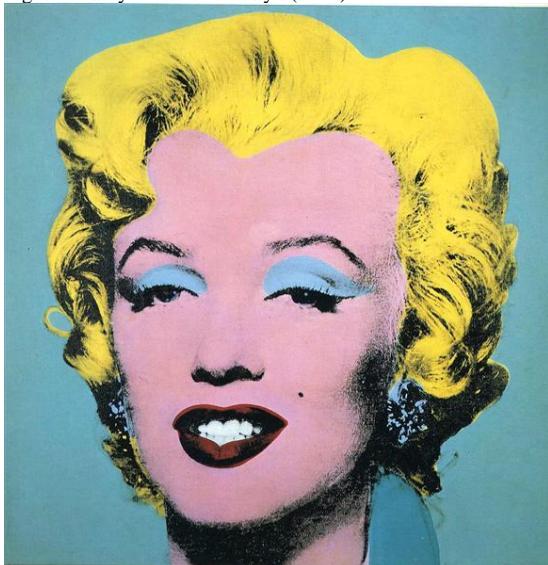
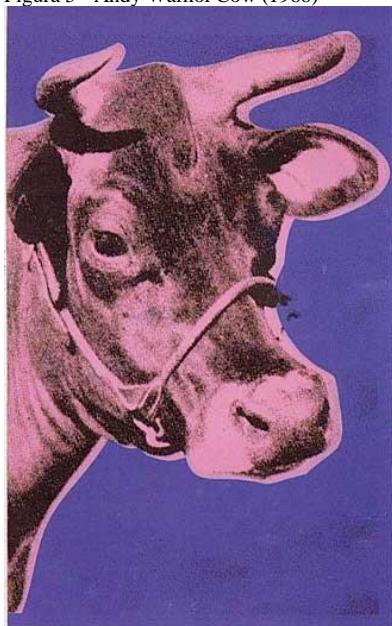


Figura 5 - Andy Warhol Cow (1966)



Utilizando os materiais disponíveis, as litogravuras e as fotomontagens foram reproduzidos com nanquim e papel sulfite e edição de imagem digital.

Como forma de apresentação do livro, foi escolhido o formato digital, uma vez que representa, atualmente, a forma mais rápida e eficiente de difundir projetos.

O uso de plataformas digitais para disponibilização de livros no ano de 1971, quando Michael Hart disponibilizou o primeiro eBook. (LEBERT, 2009). Isto posto, será apresentado, adiante, um panorama evolutivo compreendendo esses três eventos. Hoje com a presença constante do computador em nossa sociedade, toda uma cultura de leitura passa por um processo de transformação, o hábito de contar histórias, inerente ao ser humano, deixa de ser um costume oral já na idade média, e mesmo nos seus primeiros métodos de registros, sempre surpreendia com novos métodos. Mais uma vez nos deparamos com novas maneiras de comunicar, com o avanço de produtos multimídias onde a criança se depara com games, TV de alta definição, tablets ou celulares com Aplicativos interativos e com uso de som, continuar contar histórias lineares tende a deixar de encontrar espaço junto a nova geração. Os suportes digitais e a possibilidade de distribuição de conteúdo por meio da internet têm influenciado modificações em diversas indústrias criativas como a da música, a do cinema e a editorial. Os livros, hoje, podem ser consumidos no formato tradicional do suporte em papel, mas também possuem versões digitais como o áudio-livro e o e-book. Estes formatos trazem novas possibilidades expressivas, mas também apresentam novos desafios técnicos. Os e-books, por exemplo, podem ser distribuídos em diversos formatos, proprietários ou abertos, com layouts rígidos ou responsivos, apresentando ou não recursos interativos. Além disso, este conteúdo pode ser visualizado em suportes com diferentes formatos de tela, de orientação vertical ou horizontal, e com tamanhos que variam entre o pequeno dispositivo de bolso e o grande dispositivo de mesa. (LINDEN, 2011)

1. OBJETIVOS

Visando a vinculação digital da peça, e juntando os conceitos apresentados na introdução esse projeto se compromete a trazer a um ebook ilustrado e editorado, apresentado em formato digital.

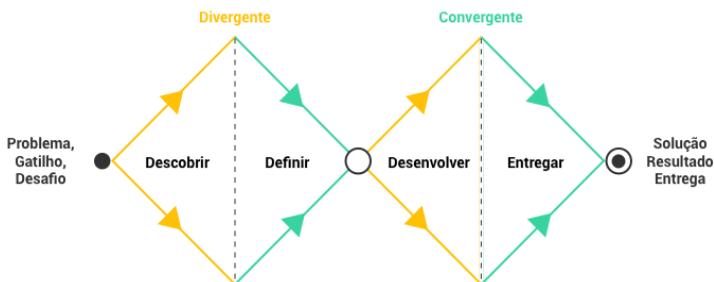
1.1 Objetivo Geral

- Produzir 10 ilustrações a partir de nanquim e interferências digitais para criação de um zine Manguieio digital.

2. Procedimento Metodológico

Visando o desenvolvimento das ilustrações, foi escolhida a metodologia de Design chamada de Double Diamond criada pelo British Design Council em 2004. Esta metodologia divide o processo de design em quatro etapas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar.

Figura 6 - Etapas da Metodologia de design Double Diamond



Com base nessa metodologia, podemos dividir o processo de criação em:

Descobrir: Nesse momento, foi necessário a leitura e devaneios da obra específica, onde foram relatados ideias e possíveis representações visuais para a obra em específico, necessário frisar que por mais que cada conto tenha passado pelas mesmas etapas, não necessariamente chegaram ao mesmo resultado, uma vez que cada obra trazia consigo uma “DNA” criativo diferente.

Definir: Ilustração de fanzine formando intervenções improváveis de mídias independentes que se conversam na mão do artista.

Desenvolver: Essa etapa cobre todo o processo de pré-produção (esboços e conceito), produção (line e hachuras) e pós produção (Edição digital da ilustração Escaneada).

Entregar: Focado no mercado de livros digitais, as ilustrações farão parte de um livro compilando uma série de contos de Gustavo Wolf.

2.1 Descobrir

Após a leitura de cada conto, foram feitos os primeiros exercícios de imaginação, culminando em brainstorm² e anotações, nas próprias páginas do textos.

Figura 7 primeiros exercícios

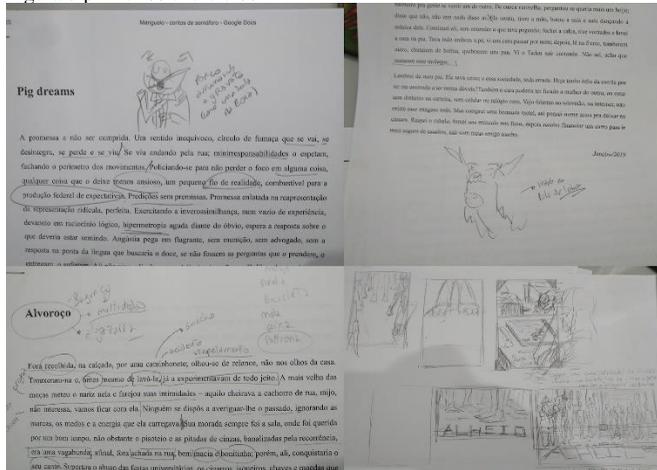
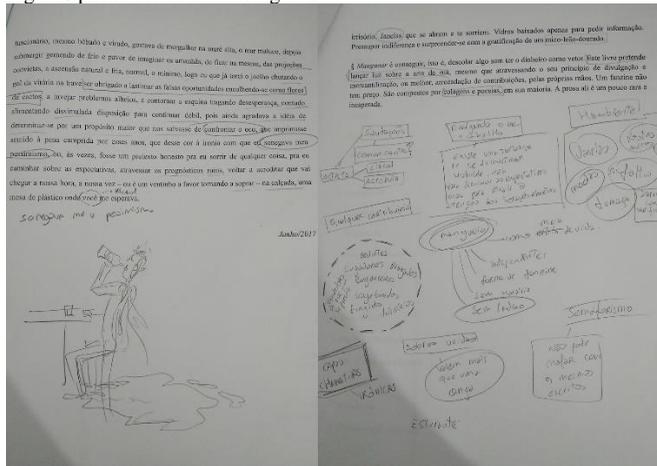


Figura8 primeiros exercícios figura2



² Brainstorm: A técnica de *brainstorming* propõe que um grupo de pessoas se reúnam e utilizem seus pensamentos e ideias para que possam chegar a um denominador comum, a fim de gerar ideias inovadoras que levem um determinado projeto adiante.

2.2 Definir

A pré-produção foi a etapa onde os conceitos já estavam claros e escritos, era preciso agora esboça-los, dar-lhes um rosto, distinguir os elementos do conto que pulam para fora ao ponto de tornarem-se visuais, como nos exemplos do conto Duas dúzias, nos trechos:

“ Quando falei de uma aula que tive sobre uma notícia de espancamento de um travesti, meu pai dizia que era impossível ensinarem isso na escola, que converteriam a gente em veados.” ou “ Quando apareci com uns pano mais descolado, ele disse que a escola me deixou afeminado” e concluindo com “Lembrei do meu pai. Ele tava certo; e essa sociedade, toda errada. Hoje tenho ódio da escola por ter me ensinado a ter tantas dúvidas.”

e no conto Pig Dreams, nos trechos:

“policinando-se para não perder o foco em alguma coisa, qualquer coisa que o deixe menos ansioso, um pequeno fio de realidade, combustível para a produção federal de expectativas.” ou “Liga sem fio, pede um pacote com mais ação. Abre-o, retira as peças e monta com naturalidade o que nunca havia visto. E atira e não sente dor.”

Destacando esses pontos, foram esboçados tanto a ilustração como onde ela sofreria as edições.

Exemplo:

Ilustração do Conto Duas Dúzias: O animal em destaque é o veado, foi escolhido por ser citado no texto e também fazer uma ligação direta com a palavra utilizada para ofender homossexuais. Ele está vestido com a pele de um lobo como se acreditasse que assim escondesse sua identidade. Assim como a coroa está lá para representar o poder que o personagem acredita ter, que o colocaria em uma posição privilegiada. fechando a ilustração com a intervenção do recorte dos olhos que choram que representa o personagem por dentro, e como ele verdadeiramente se sente

tendo que estar o tempo todo atento para se esconder e vem de outra mídia exatamente por estar, de certa forma, em outro plano o plano emocional. Na junção desses elementos a intenção foi demonstrar que o personagem está cansado de vestir uma pele que não lhe pertence e clama por ajuda mas não consegue pedir nem demonstrar que necessita.

Ilustração do conto Pig Dreams: O Animal em destaque é o porco, diretamente de uma tradução livre do título (“sonhos de porco”) está representado como uma cabeça abatida do animal porque não seria mais uma cabeça em pleno uso de suas faculdades mentais, ela não pensaria mais por ela mesma. Juntamente com os elementos do smart-phone e do tapa olho, que representam os vetores que tirariam o personagem do mundo real, fechando com o a mordança que traz o elemento da depravação, da corrupção. Fechando com a interferência das onomatopeias de representam o sono profundo. Na junção desses elementos a intenção é demonstrar uma cabeça que se inutiliza de proposito por que é mais fácil fechar os olhos para a realidade.

Figura 11 - Esboço do conto Duas Dúzias



Figura 12 - esboço do conto Pig Dreams



Foi feita, também, uma busca em bancos de imagens livres da internet, imagens que traziam outro elemento a ser destacado na ilustração, que pela mesclagem das mídias acentuaria e evidenciaria o elemento. Estas fotos foram colocadas na pós produção, como forma de enriquecer a subjetividade da ilustração.

Figura 13 - Imagem do banco de fotos freepik por cookie_studio



Figura 14 - Imagem do banco de fotos freepik por user3802032

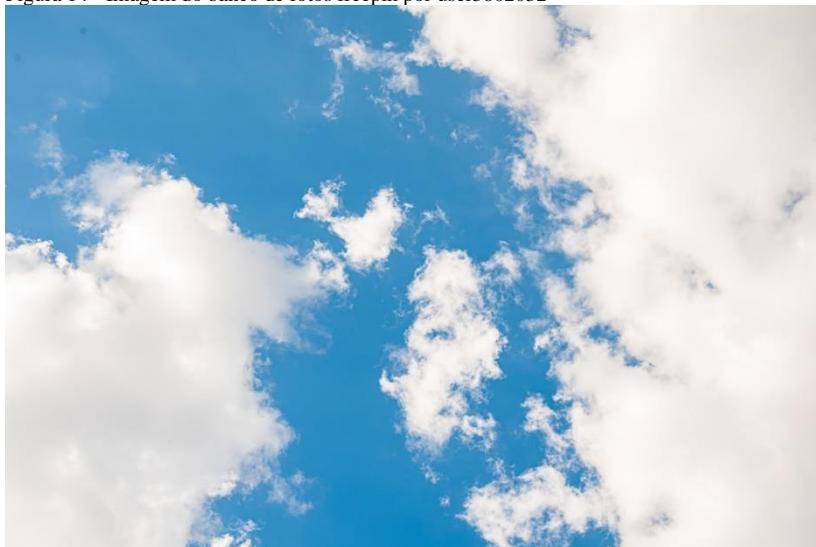


Figura 15 - Imagem do banco de fotos freepik por valeria aksakova



2.3.1 Desenvolver

Com o esboço feito, chegou-se a arte final dos desenhos através do delineamento dos traços em caneta nanquim, passando para a texturização das ilustrações, através de hachuras, o que trouxe dimensões às figuras em line-art³.

³ Line-art: É a etapa do processo em que é produzido o contorno, ou mais detalhes, em cima do esboço desenvolvido.

Figura 16 - Finalização em nanquim do conto Duas Dúzias



Figura 17 - Finalização em nanquim do conto Pig Dreams



2.3.2 Desenvolver

Nesta etapa, a ilustração foi escaneada e editada em programa de edição de imagem. Às vezes com recortes e colagem, às vezes com colorização digital, às vezes com as duas técnicas. Essas intervenções foram puramente estéticas, uma vez que poderiam ter sido feito todas com a mesma técnica, mas foi escolhido essa separação para criar um dinamismo nas representações.

Figura 18 - pós-produção do conto Duas Dúzias

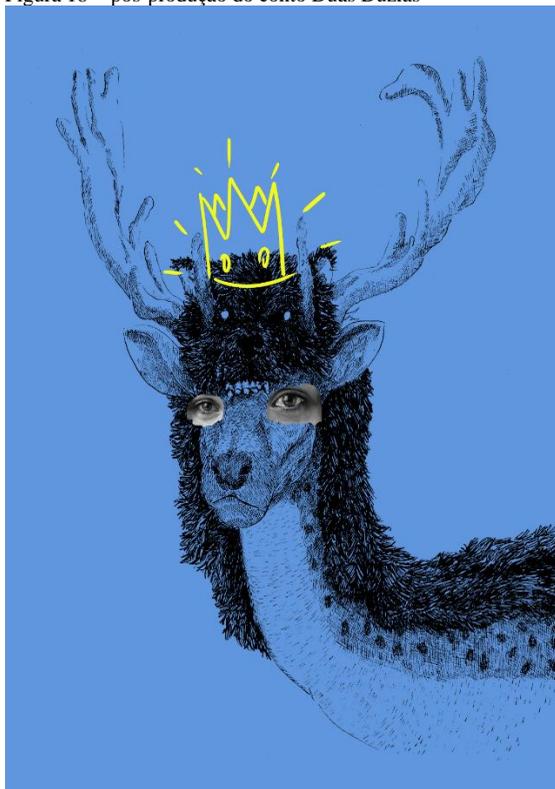
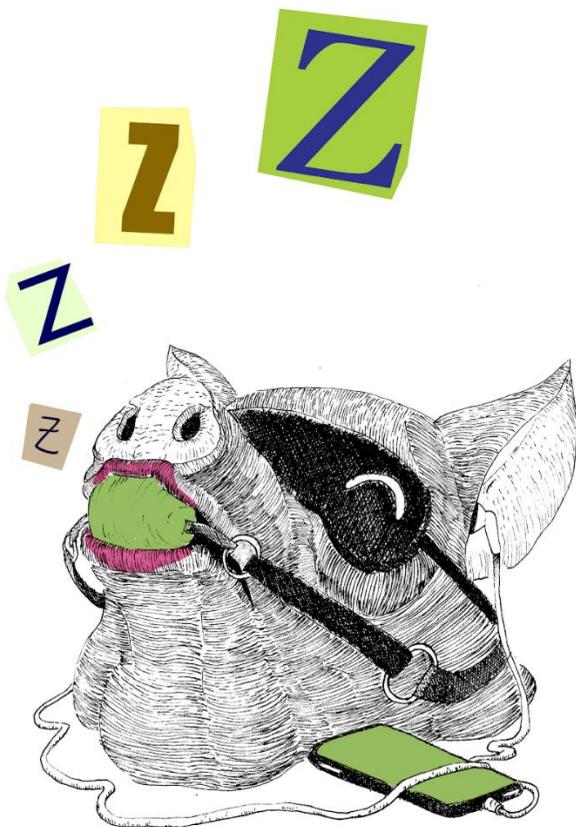


Figura 19 - Pós produção do conto Pig Dreams



REFERÊNCIAS

LEBERT, Marie. A short history of eBooks. Canadá: NEF, Universidade de Toronto: 2009.

LINDEN, Sophie Van der. Para ler o Livro Ilustrado. São Paulo: Cosac naify, 2011.

MOYA, Álvaro de. Shazam. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

NIKOLAVEJA, Maria. SCOTT Carole. Livro Ilustrado: Palavras e Imagens. São Paulo: Cosac Naify,

FIGURA 2 - Gustave Doré - Don Quixote and Sancho Setting Out (1863)

FIGURA 3 - Gustave Doré - Death of Samson (1866)

FIGURA 4 - Andy Warhol - Marilyn (1964)

FIGURA 5 - Andy Warhol Cow (1966)

FIGURA 13 - Imagem do banco de fotos freepik por cookie_studio

FIGURA 14 - Imagem do banco de fotos freepik por user3802032

FIGURA 15 - Imagem do banco de fotos freepik por valeria aksakova

ANEXO – Ilustrações Desenvolvidas

Figura 23 - Capa do livro Manguieio - Contos de Semáforo



Figura 24 - Pós-produção do conto Arredio



Figura 25 - Pós-produção do conto Arapuca IV



Figura 26 - Pós-produção do conto #foradilha



Figura 27 - Pós-produção do conto Alheio



Figura 28 - Pós-produção do Traços Carregados

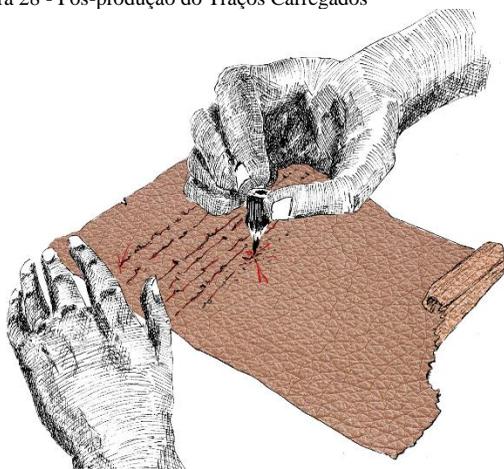


Figura 29 - Pós-produção Aperitivo



Figura 30 - Pré-produção do Amar Cura Gura

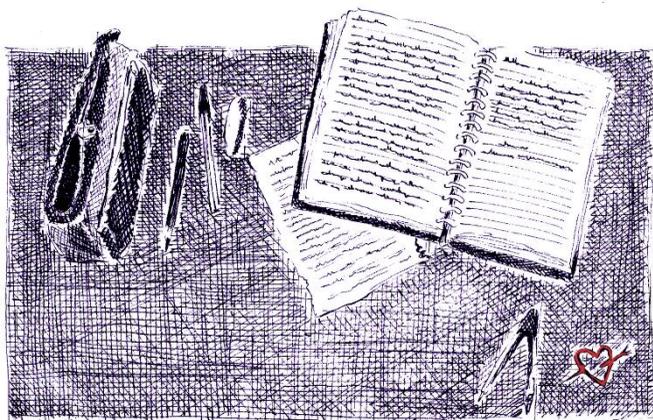


Figura 31 - Pré-produção do conto Alvorço

