

Redescobrimo a Amazônia Submersa: Processo Criativo para Criação da Ilustração de um TEDx¹

Renan Souza D'OLIVEIRA²
Viviane Menna BARRETO³
Faculdade Estácio do Pará, Belém, PA

RESUMO

TED significa Tecnologia, Entretenimento e Design. É a marca de um modelo de evento globalizado que tem o objetivo compartilhar “ideias que merecem ser espalhadas”. Com a repercussão desses eventos no ciberespaço, os organizadores criaram o TEDx como mais uma ferramenta para comunidades locais realizarem seus eventos independentes. Este Paper tem como finalidade descrever o processo criativo da ilustração do evento TEDx CESUPA, realizado em Belém, Pará. Neste processo as ferramentas de pesquisa utilizadas foram pesquisa de campo, pesquisa bibliográfica, pesquisa online e posteriormente a crítica genética, utilizada para descrever as etapas do processo criativo da ilustração deste evento que reuniu ferramentas analógicas e digitais em sua concepção e resultou em um diálogo entre o global e local; cibercultura e cultura cabocla.

PALAVRAS-CHAVE: ilustração; cultura amazônica; TEDx; crítica genética; processo criativo.

1 INTRODUÇÃO

Há mais de 20 anos acompanhamos uma grande mudança no mundo. A forma como estabelecemos processos comunicacionais se transforma a cada segundo e isso, resulta nas transformações de opiniões, de vida e por fim, do ser.

O TED (Tecnologia, Entretenimento e Design) surgiu no início dos anos 80 com uma proposta de difundir palestras, mas com o passar do tempo ampliou o seu repertório, abraçando a multidisciplinaridade e a colaboração. Hoje é um evento global que ocorre nos Estados Unidos e Canadá sobre a forma de enormes conferências denominadas TED Talks que apresentam ideias que merecem ser compartilhadas. A marca é bastante presente na sociedade de redes e utiliza da internet como principal meio de propagação.

Desde 2006, as palestras são disponibilizadas via internet pelo seu site oficial e compartilhadas por diversos usuários em diversas plataformas como no canal oficial do TED no *YouTube*. Segundo Carmine Gallo (2014, p. 12) em até 12 de novembro de 2012,

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade PT06 Charge/caricatura/ilustração (avulso).

² Estudante do 8º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda, email: renandoliveira@macola.com.br.

³ Orientador do trabalho. Professora do Curso de Publicidade e Jornalismo email: vivimenna@uol.com.br.

as apresentações do TED.com bateram a marca de 1 bilhão de visualizações e atualmente são vistas em média de 1,5 milhão de vezes por dia. Os vídeos são traduzidos em até 90 idiomas e 17 novas visualizações das apresentações do TED são iniciadas a cada segundo todos os dias.

A organização do TED vendo o potencial de espalhar localmente sua filosofia de compartilhar ideias transformadoras, começou a conceder licenças a terceiros para organizar os eventos, chamados de TEDx (GALLO, 2014, 12). O TEDx é um programa de eventos locais que juntam pessoas para dividir uma experiência estilo TED de forma independente para pessoas que querem criar um evento neste estilo em sua comunidade.

Esse paper irá apresentar o processo de criação da ilustração que compôs a identidade visual do evento “TEDx Cesupa: redescobrimo” uma conferência local multidisciplinar que aconteceu em Belém. A ideia deste tipo de evento é reunir público e palestrantes que compartilhem e valorizem o poder de ideias que são consideradas ferramentas modificadoras da sociedade. Entre as personalidades convidadas estavam empresários, professores, artistas, escritores, jovens cientistas que de alguma forma contribuíram para modificar a realidade local.

Em um evento TEDx, apresentações do TED em vídeo e palestrantes ao vivo se combinam para estimular grandes discussões e conexões. Esses eventos locais possuem a marca TED com um “x” adicionado a marca, na qual $x = \text{evento TED organizado de forma independente}$. É uma plataforma que está disponível para qualquer um e todas essas estruturas possíveis de evento ou encontros possuem uma importância global e social, pois permitem a interação entre pessoas e organizações que desejam expandir suas ideias através de meios acessíveis no mundo inteiro.

Participei de todas as etapas do planejamento e criação deste evento que se iniciaram em 2015 e trouxe esta ideia para dentro de meu projeto desenvolvido durante a disciplina Projeto Experimental - Campanha Institucional, considerando todos os aspectos deste evento globalizado. A criação da ilustração do TEDx Cesupa adequou referências locais tendo como norte o manual de marca do evento e buscou fazer um diálogo entre a cultura da Amazônia paraense e a cultura global de inovação do TED. O matapi foi eleito como elemento de representação do funil que pode ser considerado como inovação além de ser ferramenta ecologicamente correta uma vez que é usado para a subsistência dos ribeirinhos da Amazônia, sem causar danos aos rios e por simultaneamente ser um artefato cultural dos pescadores da região. Esta experiência criativa uniu viagens online e fluviais. Ilustração a

nanquim finalizada através softwares de edição de imagem e vetores que foram aplicadas em diversas mídias impressas e digitais. Entre as impressas podemos citar cartazes, camisetas, crachás, livretos, brindes. E entre as digitais estão assinatura animada utilizada nos vídeos e material para redes sociais. Neste paper o recorte consiste em avaliar a ilustração enquanto ferramenta de criação autoral para um evento global.

2 OBJETIVO

Descrever o processo de criação da ilustração do “TEDx CESUPA: Redescobrimdo.” Para isso irei descrever a forma como a cultura ribeirinha foi inserida no processo de criação; os artistas utilizados como referência e o diálogo estabelecido entre ferramentas analógicas e digitais.

3 JUSTIFICATIVA

O TEDx é uma ferramenta de muita força e conectividade e cada evento local mantém sua característica de ter a identidade local como uma ferramenta de identidade visual e que inspire a todos que estão vivendo essa experiência. Desenvolver essa ilustração para o TEDx significou realizar um processo de conexão criativo entre a cultura global da cibercultura e a cultura ribeirinha da Amazônia.

A cibercultura é a “cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização etc.), vai criar uma nova relação entre a técnica e a vida social” (LÉVY, 2015, p.15). Portanto, a cibercultura colabora para ampliar e aproximar pessoas fazendo com que elas se reunissem em comunidades no qual possuíam interesses mútuos através do ciberespaço, como é o caso da comunidade do TEDx e consequentemente do TEDx CESUPA, que reuniu pessoas em uma capital na Amazônia para espalhar boas ideias. E a Amazônia precisa muito destas discussões enquanto proposições de políticas públicas transformadoras.

Entretanto a cultura ribeirinha amazônica é algo que se ouve muito falar, mas é pouco vivenciado pelas pessoas da cidade apesar de refletir “de forma predominante a relação do homem com a natureza e se apresenta imersa numa atmosfera em que o imaginário privilegia o sentido estético dessa realidade cultural” (LOUREIRO, 2015, p.78). Portanto, a escolha do matapi na ilustração oportuniza de alguma forma a inclusão deste elemento de ligação entre a cibercultura do TEDx e a cultura amazônica do Estado do Pará em uma relação híbrida e comunicacional contemporânea.

O matapi é uma tecnologia sustentável que é utilizada pelos pescadores ribeirinhos para pescar camarão. O matapi tem “o formato de um cilindro circular reto, fechado nas bases por um tronco de cone circular reto, com a base menor voltada para o interior do cilindro” (ARAÚJO et al., 2014).



Imagem 1: Fábrica de Matapi Ribeirinha. Foto: Renan d’Oliveira

Múltiplas plataformas e ferramentas foram determinantes para a execução de todas as etapas do processo criativo dessa ilustração. O desafio de utilizar o desenho artístico como ferramenta de comunicação do TEDx, se justifica enquanto estratégia de aproximar o tecnológico do orgânico. A utilização de canetas nanquim, se deu como uma necessidade de entrar em contato com métodos e técnicas mais tradicionais para, posteriormente estabelecer o diálogo com técnicas de tecnologia mais contemporâneas através do computador.

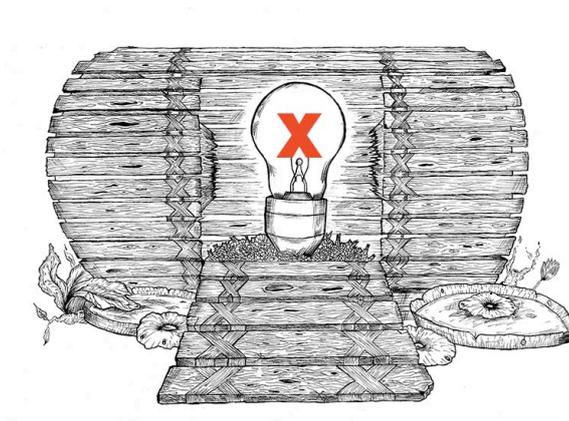


Imagem 11: Ilustração finalizada. Fonte: Renan d’Oliveira

Decidi usar o matapi ilustrado a nanquim em preto e branco para preservar a tradição analógica da ilustração, e através do computador utilizar a letra “X” da marca TEDx na cor vermelha para fazer com que o elemento visual da marca se destacasse.

No item a seguir ampliaremos esta discussão.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Esta pesquisa utilizou a metodologia qualitativa. As ferramentas de pesquisa utilizadas foram crítica genética, pesquisa de campo, pesquisa bibliográfica e pesquisa online. A seguir iremos refletir sobre o processos criativos da construção da ilustração do TEDx utilizando ferramentas da Crítica Genética fazendo a reflexão a luz de manuscritos, anotações, fotos entre outras ferramentas utilizadas, na concepção do universo da obra que vai se reformulando enquanto resultado de processos.

Por meio da pesquisa bibliográfica foi feita a reflexão entre a relação local e global e a construção do referencial teórico e por meio da pesquisa online pudemos entender a complexidade da marca TED e sua rede simbólica.

Durante a pesquisa online, acessando o manual de organização da marca considerei três diretrizes importantes para a construção da identidade do evento: “Seja Local”; “seja criativo, diferente e participativo” e “diga a sua história”, que diz respeito respectivamente ao fato de estar conectado com a cultura da região na qual o evento TEDx é feito; criar algo que inspire visualmente a comunidade e por último, que conte a história desse evento através dessa identidade que em última instancia essa marca deve ser uma ferramenta de reflexão e propagação de ideias.



Imagem 5: Cartaz TEDx Cairo. Fonte: Behance.net

Acessamos várias artes e identidades visuais dos TEDx que serviriam para referência, disponibilizadas no site e nas plataformas de portfólio online, Behance⁴ que reúne inúmeras referências de identidade visual do evento e dentre as quais escolhi três como inspiração. A primeira do TED Siloé que utilizou ilustrações infantis, a segunda do TEDx Cairo na qual foram apostaram em uma arte mais simples de uma bicicleta ilustrada (**Imagem 5**) e a

⁴ Website de portfolio online da empresa Adobe.

terceira que foi a do TEDx Universidad de Antioquia na qual a identidade visual foi usada uma ilustração com lápis de cor e grafite.

Em dialogo com o local e considerando que Belém é urbano e fluvial busquei também inspiração nas referências estéticas de Belém do Pará de 1900, em especial do Art Nouveau, expressão artística da belle époque, que “deixou suas marcas no vestuário, mobiliário, ourivesaria, escultura e artes gráficas de Belém” (BASSALO, 2008, p.61), dentre seus artistas, as artes de Alphonse Mucha foram determinantes para ser referencia nessa ilustração, por ele utilizar traços marcantes, em especial contornos para destacar elementos visuais importantes, e elementos decorativos da natureza como flores, galhos e ornamentos e percebe-se, naquele período do final do século 19, “o casamento entre as artes aplicadas, artes clássicas, comunicação de massa, processos produtivos mais eficientes (cromolitografia) e tecnologia” (KOPP, 2009, p.48).



Imagem 2: Cartaz para 'La Dame aux Camélias' (1896) de Alphonse Mucha. Fonte: Mucha Foundation

Após estas referencias selecionadas, utilizei técnicas de ilustração a lápis para criar parte dos esboços e como ferramenta de definição da arte. Como homem urbano, acabei desenhando um matapi na orientação vertical, com a lâmpada, signo de ideias, no topo do mesmo e referencias da natureza como flores e galhos.



Imagem 7: Primeiro esboço. Foto: Renan d’Oliveira

Apesar de ter gostado do esboço, não achei ele adequado para a utilização da identidade visual, logo foi necessário embarcar na pesquisa de campo, e através da convivência direta com a comunidade ribeirinha entender a melhor forma de utilizar o matapi na ilustração.



Imagem 8: Recebendo orientações de Ribeirinhos sobre utilização do Matapi. Foto: Viviane Menna Barreto

A grandeza dos rios, a sensação de descoberta de novos sentidos e informações de novas culturas acabam dando um novo sentido para eu, homem urbano, fazer com que tivesse a informação e inspiração necessária para a utilização da arte pela contemplação do belo e da calma que a região dos rios e da floresta me proporcionou, como descreve Paes Loureiro:

“ (...) penetrar na floresta, navegar nos intermináveis e incontáveis rios (aproximadamente 14 mil cursos d’água) provoca a sensação de estar distante “do mundo” e não a de estar diante de um mundo delimitado; a de estar diante do próprio universo.” (LOUREIRO, 2015, p. 84)

A pesquisa de campo ocorreu com pescadores residentes nas ilhas do rio TemTem afluente do rio Tocantins e foi determinante para a construção da identidade visual, uma vez que propiciou uma aproximação com os saberes referentes ao uso do matapi, armadilha para pesca de camarão, que compõe a gama de tecnologias do caboclo ribeirinho que foi escolhido para ser usado na ilustração por seus aspectos sociais, culturais bem como pela *esteticidade* de sua forma que permitiu diversas formas de aplicabilidade da marca.

Escutei histórias da comunidade sobre a criação dos Matapís e sua opinião sobre as formas que eles utilizam o objeto para seus fins e na melhor forma de ilustrar isso na direção de arte do projeto. Tivemos nessa viagem a ideia de utilizar uma lâmpada dentro do matapi e recebemos orientação de utiliza-lo na horizontal, pois é como eles colocam o objeto nos rios para pescar os camarões. Após a pesquisa de campo finalizada, foi o momento de retornar para o ambiente urbano e começar o novo esboço.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Ao realizar o esboço do Matapi e o contorno com nanquim, utilizei lápis 2B e canetas nanquim 001 para os detalhes da madeira, nanquim 005 os traços gerais e nanquim 008 para os contornos gerais e destacar mais os elementos visuais decorativos.

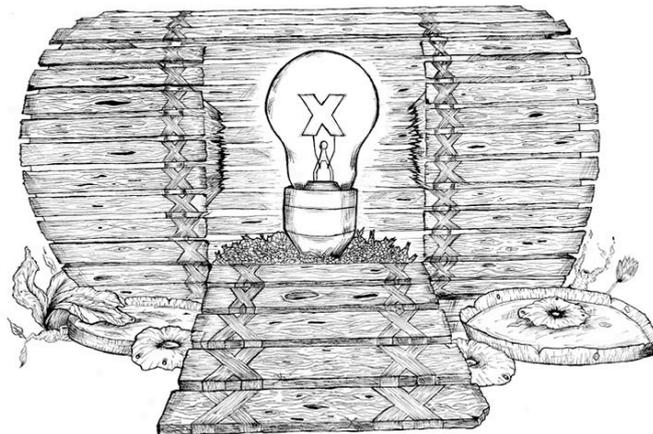


Imagem 10: Esboço a lápis e nanquim finalizado. Fonte: Renan d'Oliveira

Além do matapi, camarões dentro da armadilha fazendo referencia à função original do objeto; desenhei flores em referencia a expressão artística da belle époque. Utilizei como elementos visuais decorativos as vitórias régias, planta peculiar encontrada na Amazônia. Então inseri na arte a lâmpada relacionando a boa ideia, a ideia que vale a pena ser compartilhada com o “x” elemento visual principal do TEDx.

Após isso, foi necessário aplicar o elemento visual do TEDx original na ilustração. Para isso foi utilizado o programa de construção e manipulação de vetores Adobe Illustrator para inserir o mesmo. Retirei o “x” da Logo do TEDx disponibilizada no site oficial. A cor utilizada foi a destacada no manual de marca e no site que é o vermelho no padrão de cor digital RGB 230/43/30 e para impressão CMYK 0/100/100/0.

6 CONSIDERAÇÕES

O processo foi bastante engrandecedor pois mergulhei na cultura cabocla, participei da concepção de um evento globalizado e utilizei técnicas tradicionais como lápis e nanquim e técnicas digitais na adequação de elementos visuais da marca TEDx. Todas as etapas foram importante e ajudaram na melhor adaptação do objeto na ilustração. Após isso a ilustração foi aprovada e adaptada em várias mídias, tanto impressas como digitais e também no palco do TEDx CESUPA. Obtivemos uma excelente repercussão e a recepção foi bastante positiva tanto nas redes sociais como no dia do evento. Por fim, ilustração conseguiu realizar os objetivos de comunicação e adaptação em várias mídias e estabelecer dialogo entre a cultura ribeirinha da Amazônia e a cultura global do TED e TEDx e interação positiva com os palestrantes e participantes do evento.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Maria Vera Lúcia Ferreira de et al. **Pesca e procedimentos de captura do Camarão-da-Amazônia a jusante de uma Usina Hidrelétrica na Amazônia Brasileira**. 2014. Disponível em: <<http://www.bibliotekevirtual.org/index.php/2013-02-07-03-02-35/2013-02-07-03-03-11/1178-biota/v04n02/12221-pesca-e-procedimentos-de-captura-do-camarao-da-amazonia-a-jusante-de-uma-usina-hidreletrica-na-amazonia-brasileira.html>>. Acesso em: 22 out. 2015.

BASSALO, Célia Coelho. **Art Nouveau em Belém**. Brasília, Df: Iphan/programa Monumenta, 2008. 130 p. (Roteiros do Patrimônio). Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/files/PDFs/Art_Nouveau_em_Belem.pdf>. Acesso em: 26 maio 2015.

GALLO, Carmine. **TED - Falar, Convencer, Emocionar:** como se apresentar para grandes plateias. São Paulo: Editora Saraiva, 2014.

KOPP, Rudinei. **Design Gráfico Cambiante.** 3. ed. Teresópolis: 2ab Editora, 2009. 134 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. 272 p. (Coleção TRANS).
Tradução de: Carlos Irineu da Costa.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Cultura Amazônica:** Uma potética do imaginário. 4. ed. Belém: Cultural Brasil, 2015. 424 p.

FOUNDATION, Mucha. **Poster for 'La Dame aux Camélias' by Alphonse Mucha.** 2016.
Disponível em: <http://www.muchafoundation.org/gallery/browse-works/object_type/posters/object/23>. Acesso em: 26 maio 2016.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética:** Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3ª ed. São Paulo: Educ, 2008.

TED: Ideas worth spreading. 2015. Disponível em: <www.ted.com>. Acesso em: 24 set. 2015.

TED. **TEDx Organizer's Manual.** 2015. Disponível em:
<<http://storage.ted.com/tedx/manuals/TEDxManual.pdf>>. Acesso em: 22 jun. 2015.

V, Viictorii. **TEDx Cairo:** dreams come true. 2014. Disponível em:
<<https://www.behance.net/gallery/18236291/dreams-come-true->>. Acesso em: 21 maio 2015.