

Leão do norte¹

Fernando de Oliveira BUENO²

Renato Elston GOMES³

Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, SP

RESUMO

A matéria de Ilustração, Arte e Design da Universidade Metodista de Piracicaba representa importante papel na formação dos alunos, visando capacitá-los ao exercício prático da profissão e aplicação dos conceitos desenvolvidos nas aulas. Os discentes desenvolvem trabalhos no seguimento de estilos, técnicas e soluções, composição visual, charge, caricatura, ilustração editorial e publicitária, e storyboard. É necessário ressaltar que a linguagem do humor tem marcado de maneira significativa essa disciplina, já que a Faculdade de Comunicação da Unimep, unidade onde está alocado o curso de Design Gráfico, tem ligação histórica e permanente com o Salão Universitário de Humor da Unimep. No trabalho em questão, foi desenvolvida uma caricatura com o título de “Leão do Norte”.

PALAVRAS-CHAVE: criação; caricatura; conceito; cultura; arte.

INTRODUÇÃO

O Leão do Norte é uma homenagem ao cantor, compositor, produtor musical e arranjador Oswaldo Lenine Macedo Pimentel, o Lenine, que em quase 30 anos de carreira, ganhou cinco prêmios Grammy Latino, dois APCA (Associação Paulista de Críticos de

¹Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Charge/ caricatura/ ilustração (avulso).

² Autor e estudante do 3º. Semestre do Curso Design Gráfico, email: fobdesign@live.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design Gráfico, email regomes@unimep.br

Arte), nove Prêmios da Música Brasileira e já se apresentou em vários países, inclusive nos maiores festivais de música do mundo, como o de Roskilde na Dinamarca, Womad de Peter Gabriel na Inglaterra, Espanha e Ilhas Canárias, Festival de Montreal no Canadá e o Eurockéennes na França. Personagem de características marcantes, sua escolha para ser trabalhado nos exercícios práticos de caricatura foi algo natural. Do ponto de vista conceitual, caricatura,

“apesar de ser identificado como o campo artístico genérico do humor gráfico, é adotado por diversos salões e artistas como uma categoria específica, que tem como característica privilegiar aspectos anatômicos e psicológicos do retratado, não sendo, portanto, a ação/situação/fato seu foco central. É na combinação entre fisionomia e personalidade do retratado que os trabalhos dessa categoria chegam a resultados magistrais, embora muitas obras tecnicamente irrepreensíveis não se preocupem em trazer à tona o aspecto psicológico do caricaturado. Porém, é sempre enriquecedor, em termos de força comunicacional, uma caricatura que mostra e alma do retratado, sua personalidade, seu ser...” (Riani, 2002, p. 27)

A disciplina Ilustração, Arte e Design, além de trabalhar com várias linguagens gráficas, também possibilita uma vivência teórico-prática dos alunos com a linguagem do humor gráfico, principalmente na caricatura, que exige, “mais que na charge e no cartum, um domínio de técnicas artísticas/plásticas específicas, no que diz respeito ao impacto visual.” (Riani, 2002, p. 30). As aulas buscam, com isso, materializar a proposta pedagógica do curso, na qual o aluno encontra formas concretas de integração teoria/prática durante sua formação como futuro profissional de Design Gráfico.

2 OBJETIVO

A disciplina Ilustração, Arte e Design tem como objetivo oferecer embasamento teórico-prático para iniciar profissionalmente o egresso no segmento das artes gráficas, como a de ilustração e direção de arte, para atuar em estúdios, veículos de comunicação, agências de publicidade e editoras. Nas atividades desenvolvidas, os alunos, além do desenho de humor, trabalham com os temas ilustração, estilos e técnicas, processos criativos, conceituação e estudo do esboço, história da ilustração e infografia. Assim, foram propostos trabalhos que deveriam utilizar a linguagem do humor gráfico a partir de técnicas variadas, indo desde a colagem e pintura manual até arquivos digitais/vetoriais.

3 JUSTIFICATIVA

O Curso de Design Gráfico nasce envolvido pela cultura do humor presente em Piracicaba, cidade marcada pelo Salão Internacional de Humor, que teve a sua primeira edição realizada em 1974. Dentre os idealizadores do evento estava Adolpho Queiroz, que posteriormente se tornou professor da Faculdade de Comunicação da Unimep e um dos incentivadores do tema em vários níveis na instituição. A exposição daquele ano, um ato de resistência dos artistas gráficos em um momento de intensa ditadura militar, foi realizada com colaboradores do lendário jornal O Pasquim, como Jaguar, Ziraldo, Henfil, Millôr Fernandes e Fortuna, entre outros. Por ali passaram grandes e reconhecidos artistas nacionais e internacionais, como Sergio Aragonés e Claude Molitern, além dos brasileiros Paulo e Chico Caruso, Laerte, Angel, Glauco e Fernando Gonzales. Considerado o maior evento do gênero no mundo, o Salão transformou Piracicaba na Capital Mundial de Humor, evento que reúne trabalhos de charge, cartum, caricaturas e história em quadrinhos, além de exposições paralelas em vários locais da cidade. A Universidade Metodista de Piracicaba desde o início do Salão esteve ao lado do evento como um espaço de reflexão e resistência ao regime militar. Assim, foi natural que a instituição, hoje um parceiro permanente do evento, também criasse o seu Salão Universitário de Humor em 1992 com o propósito de ser um verdadeiro espaço para a manifestação artística e revelação de jovens talentos. Nele foram revelados craques do traço nacional, como Flávio Rossi, Rodrigo Rosa, Priscila Vieira, Páffaro e muitos outros. É importante ressaltar que o professor Camilo Riani, presidente do Salão Universitário, é professor do curso de Design Gráfico da Unimep, assim como outros docentes do curso que integram a comissão organizadora.

O curso de Design Gráfico forma profissionais com competência para planejamento e implementação de projetos de design e programação visual em diversas mídias e suportes. Para isso, o profissional tem formação ampla e abrangente para atuar no planejamento, produção e gestão do design para diversos suportes, gráficos e digitais.

O Designer Gráfico atua como diretor de arte e editor eletrônico para publicações impressas e eletrônicas. Pode ser ainda designer de identidades visuais; designer de embalagens e de sistemas de sinalização; e diretor de arte para design digital. Sua atuação acontece em agências de publicidade e promoção, empresas públicas ou privadas de

comunicação, instituições governamentais, empresas jornalísticas, produtoras de vídeo, emissoras de televisão e escritórios de design e de desenvolvimento de web.

Presente de maneira intensa no cotidiano das pessoas, a Ilustração exige do profissional visão técnica, cultural e conceitual. O campo de atuação do ilustrador é amplo, incluindo agências de publicidade, veículos de comunicação, estúdios de design e outros espaços advindos das novas tecnologias na comunicação.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

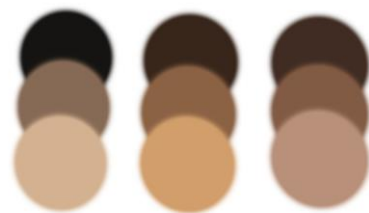
A partir de um tema aberto, em que os alunos deveriam escolher uma personalidade pública marcante, foram desenvolvidas diferentes peças de humor gráfico com destaque para a caricatura, sobretudo pelo seu caráter visual impactante. É necessário destacar que na caricatura, assim como na charge e no cartum, “se exige um conhecimento prévio por parte do receptor em relação ao retratado, caso contrário seu sentido fica extremamente enfraquecido. Se não identificamos o retratado, aqui, com seus defeitos e marcas ampliadas, não rimos”. (Riani, 2002, p. 30) Dentro do universo das artes digitais existem muitas variáveis nesse segmento. A pintura digital foi a técnica utilizada para o desenvolvimento do trabalho, que consiste na criação artística por meios digitais e de programas gráficos que simulam a pintura tradicional. A partir de um rough, que segundo César (2006) é um esboço normalmente desenhado à mão, a imagem é digitalizada e trabalhada a sua colorização na técnica de pintura digital utilizando o software Photoshop.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O início do trabalho é marcado por uma pesquisa feita a partir de fotografias e vídeos onde são bem apresentadas as expressões físicas do retratado, seguida por uma pesquisa biográfica do retratado. Com base na pesquisa foi desenvolvido um rough digital utilizando o software Adobe Photoshop CS5 e uma mesa digitalizadora. A escolha da paleta de cores foi caracterizada por cores pastéis e alaranjadas, e um contraste entre luz e sombras bem definido causando maior dramaticidade à obra. O próximo passo foi definir detalhes como: rugas, texturas, brilhos e reflexos.

Seguem algumas imagens do trabalho desenvolvido ao longo do semestre:







6 CONSIDERAÇÕES

A partir da descrição das atividades desenvolvidas durante o período de Agosto a Dezembro de 2012 e da assessoria por parte dos orientadores foi possível o desenvolvimento do trabalho com base no conteúdo aplicado em sala de aula e em pesquisas de referência realizadas. A técnica utilizada estabelece uma possibilidade de aproximação com os trabalhos desenvolvidos por parte dos cartunistas que participam dos Salões Internacional e Universitário de Humor de Piracicaba. A aproximação do curso de Design Gráfico com esses dois eventos é fundamental para atingirmos os melhores resultados e entendermos o universo do humor no Brasil, já que no lançamento de cada edição do Salão Universitário, os alunos mantêm contato direto com os cartunistas que fazem parte do júri de seleção através de evento específico. É importante ressaltar que o Salão Universitário de Humor da Unimep foi criado em 1992 com o propósito de ser um verdadeiro espaço para a manifestação artística e revelação de jovens talentos e está cumprindo o seu papel, pois cria possibilidades para que cartunistas universitários de todo o mundo possam expor seus trabalhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENGAL et al. **Ilustrações com Photoshop**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

BIO LENINE, 2012. Disponível em: <http://www.lenine.com.br/bio/>. Acesso em: 25 de ago. 2012.

CAMILO, Riani. **Ta Rindo do Quê?** Um Mergulho nos Salões de Humor. Piracicaba: Editora Unimep, 2002.

CESAR, Newton. **Direção de arte em propaganda**. Brasília: BEditora Senac - DF, 2006.

DOYLE, Michael. **Desenho a cores**. Porto Alegre: Bookman, 2002.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

MUNARI, Bruno. **Desenhar uma árvore**. Lisboa: Livraria Martins Fontes Editora,

1978.

CURSO DESIGN GRÁFICO. Disponível em:

<http://unimep.br/gdc_cursos_conteudo.php?cod=161&ct=1338>. Acesso em: 12 de set.

2012.

ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre: Bookman,

2009.