

Ofélia.¹

Marcelo CRISTOFOLINI²
Pagú CORRÊA³
Mauro Celso DE AGUIAR⁴
Diogo da Rosa Schimitz SILVA⁵
Edézio Dominos DOS SANTOS⁶
Maikon SCHULZ⁷
Felipe Colvara TEIXEIRA⁸
Deivi Eduardo OLIARI⁹

Centro Universitário Leonardo da Vinci - UNIASSELVI, Indaial, SC

RESUMO

O presente trabalho apresenta a elaboração e criação de uma personagem de uma história de ficção. A personagem se chama Ofélia, nome também da história. Aqui descreve-se os reais significados da ilustração, mostra-se todo o processo de criação e uma breve parte da trama, que envolve feitiçaria, mortes, a queda de um império cruel e, conseqüentemente, a volta de todo esse mal, assombrando todo o nosso mundo.

PALAVRAS-CHAVE: Ofélia; Ficção; Ilustração; Feitiçaria; Suspense.

1 INTRODUÇÃO

O desenho é um processo de criação visual que tem algum propósito, preenche uma necessidade, um interesse e deve ser colocado diante do olhar do público e transmitir uma mensagem (WONG. 2001, p.41). Portanto, ilustrar é uma arte, uma magia. Um instante de

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Charge/Caricatura/Ilustração.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: m.cristofolini@outlook.com.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: mcdaguiar@terra.com.br.

⁴ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: mcdaguiar@terra.com.br.

⁵ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: diogo_schimitz@hotmail.com.

⁶ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: denian_santos@hotmail.com.

⁷ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: maikon_atoxa@hotmail.com.

⁸ Professor do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda - UNIASSELVI, email: felipecolvara@gmail.com.

⁹ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda - UNIASSELVI, email: prof.deivi@yahoo.com.br.

perfeição e de inspiração. Pode ser tanto real, abstrata ou feita de pura imaginação, deixando conjuntos, elementos, formas, cores e texturas em harmonia.

O ato de ilustrar é dar espaço para interpretação, onde não existe nem o certo nem o errado, onde estética é mera questão de gosto. Independente de técnicas e estilos, como cita Merigo (2013), a ilustração é onipresente em diversas mídias. E lá estão elas, para informar e expressar ideias, autorais e de valor artístico.

Atualmente os recursos da computação estão populares, pois sobram opções para criação de *layouts*, onde existem várias possibilidades para experimentar, errar e refazer, até acertar em cheio. “Tudo o que contribui para execução de qualquer tarefa gráfica, é abundante para todos. Aos criativos e competentes fervilham possibilidades. Aos esforçados, sobram tutoriais, e aos menos aptos pipocam *templates* e *cliparts*” (SCHMITZ, PABLO. 2008)

1.1 A INSPIRAÇÃO PARA A HISTÓRIA

A grande inspiração foi em Morgana Le Fay, uma supervilã do Universo DC, baseada na Fada Morgana, meia-irmã do Rei Arthur nas histórias britânicas, que aparece no episódio “Um Cavaleiro das Sombras” da Liga da Justiça. Neste episódio, ela aparece com um ar misterioso, é muito poderosa, suga a juventude das pessoas para rejuvenescer. Na época em que o desenho foi visto, surgiu uma grande curiosidade sobre a personagem, não encontrando muito a respeito. Devido a isso, foi decidido dar asas à imaginação e criar uma nova personagem, com uma nova história, inspirada somente nessa sena do desenho animado.

1.2 A HISTÓRIA

O nome Ofélia foi escolhido rapidamente, é um nome forte o suficiente, que dá uma presença marcante à personagem. O enredo foi surgindo com o tempo. Primeiramente foi pensado como virou feiticeira, depois rainha e como foi derrotada. Porém faltava mais emoção, por isso foi idealizado um retorno, mas como? Para isso foi criado novos personagens, para carregar a ficção de aventura, emoção e mortes.

Ofélia era rainha do reino de Ominian, pois era a mais poderosa criatura. Seu medo era envelhecer e perder o trono por ficar fraca e sem poderes. Para isso desenvolveu uma bruxaria para sugar a juventude e a vitalidade das pessoas apenas encostando a mão sobre a cabeça delas, matando-as. O povo de Ominian nunca teve um reinado tão cruel e obscuro e ninguém era capaz de vencê-la. Até que um ominiano consegue fugir do reino, mesmo sendo perseguido pelos capangas de Ofélia. Ele se esconde em uma gruta e encontra uma pedra poderosa. Depois de anos, estudou-a e descobriu seus segredos, voltando à Ominian para derrotar a tão malvada rainha. Ele a derrota e descarrega todos os poderes da pedra para destruir tudo e refazer um novo mundo, onde todos fossem iguais, sem poder algum.

O novo mundo foi criado, tal qual ao que vivemos. Um arqueólogo, chamado Carlos, ao escavar em meio à montanhas, encontra a pedra poderosa no meio de montanhas. Mal sabia ele que ao encontrar a pedra todo o feitiço anterior se desfez, a partir do momento que ele a pega. Ofélia ressurgue com muita ira e vai em busca da pedra para se tornar invencível e tentar reconstruir seu reinado.

Quando volta no mundo, um pouco fraca, começou a sugar toda juventude e vitalidade de uma sociedade. Agora, com poderes suficiente, evoca os espíritos de quem foi leal, para contribuírem e reerguerem seu império. Enquanto os espíritos surgiam, ela foi em busca da preciosidade, sentindo sua grande energia. A rainha, mesmo um pouco confusa do mundo em que está, continua usando seu feitiço para ficar mais forte. Até que chega à casa do arqueólogo. Na casa estavam apenas a filha mais nova, Patrícia, de seis anos e Camila, de dezoito.

A pequena queria sempre estar perto da irmã mais velha, mas Camila não pensava o mesmo, não gostava de crianças e achava que Patrícia atrapalhava sua vida. Enquanto a mais velha falava no celular com uma amiga, ela vê a sombra de alguém passando pela janela, pede à amiga para ligar depois. Nisso, o inesperado. Ofélia invade a casa arrebatando a porta e pedindo sobre a pedra. Camila se assusta e fica confusa com o que está acontecendo e começa a reagir. A menina corre para sala ver o que está acontecendo e, vendo toda a vitalidade da criança, a poderosa rainha suga toda a energia vital dela. Camila entra em pânico e começa a gritar. Ofélia a joga de um lado para o outro da sala, insistindo para ela falar onde estava a pedra. Muito ferida ela entrega a poderosa preciosidade à cruel feiticeira de Ominian.

Depois de concluir seu objetivo, a rainha aplica seu melhor feitiço em Camila, matando-a também. Mas antes de partir, resolve dar mais uma chance de viver a ela, já que

foi leal e entregou a pedra. Porém, ao devolver a força vital, Ofélia se distrai admirando a pedra e acaba cedendo um pouco de sua própria vitalidade e poder. Camila acorda com muita dor, tonta e confusa. Se lembra do que aconteceu, não queria acreditar, mas quando chega e vê a sala destruída e sua irmã morta no chão, não sabe o que fazer e senta no chão, encostada no sofá e chora muito. Sua mãe, Priscila, desmaia e bate com a cabeça no canto de uma mesa ao ver a pequena Patrícia morta. Carlos não sabe o que fazer e a jovem tenta explicar, contando a verdade, mas, Carlos e os curiosos em volta da casa, ao ouvirem a história a chamam de louca e a mandam para internação.

Ao ser internada Camila conhece um psicólogo, Martin, que acompanha seu caso. Ela pede ajuda à ele e, no decorrer da trama, os poderes de Ofélia começam a se manifestar dentro da jovem. Ela foge da internação. Martin ao ver o que aconteceu a procura, para tentar entender, achando tudo isso uma verdadeira loucura, mas sente que a coisa certa a se fazer é oferecer ajuda, escondendo-a em seu apartamento.

Com o tempo, tudo vira notícia. O mundo está ficando em caos, Ofélia se revela juntamente com seus espíritos. Mas Camila sente-se na vontade de se vingar e, com a ajuda de seu psicólogo, irá atrás de um desfecho.

2 OBJETIVO

A partir desta história fictícia, viu-se a necessidade de criar uma ilustração, baseada na personagem central, Ofélia, onde era importante transpassar a sua essência sombria, macabra e misteriosa. Além de desenvolver uma proposta com muita sombra e textura, foi tentado usar equipamentos básicos e técnicas simples, com poucos recursos, para chegar num resultado a ponto de criar uma arte conceito diferente e objetiva.

3 JUSTIFICATIVA

Seguindo a linha de pensamento baseada na ficção descrita anteriormente, a ilustração, portanto, foi criada pelo fato de expressar a ideia da história e com o propósito de mostrar um dos pontos principais e culminantes de toda essa ficção, que é o que divide a história em duas: a sua destruição e a sua ressurreição. Na ilustração, Ofélia está

adormecida, aparentemente fraca, mas com muita vontade de se reerguer. Além disso, a função também da ilustração é dar a noção de toda a experiência que está por vir.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

De início foram feitos esboços à mão livre. A personagem central usa um manto, pensando em desenhá-la em pé com o braço direito apontado para frente e a mão aberta, pois, segundo a história, ela suga a força vital dos humanos para continuar jovem, forte e viver para sempre. Porém, os resultados não alcançaram o objetivo da proposta. A partir disso foi desenhado apenas o rosto, coberto pelo capuz de seu manto. O que acabou ficando mais original, por ser mais intimista e misterioso, além de que, como mencionado anteriormente, fez uma ótima alusão ao seu retorno.

O próximo passo foi a digitalização do rascunho, com ajuda de um scanner, para a finalização digital com a ferramenta vetorial Corel Draw. Visto que o programa não traria tanto realismo, o *software* acabou sendo usado somente como suporte para melhorar o rascunho, deixar mais visível como ficariam as sombras, a posição certa dos elementos faciais, enfim, torna-lo mais exato.

Após o esboço ter sido melhorado, começou o processo de desenho pelo *software* da Adobe, o Photoshop. A ideia foi usar poucos recursos, sem tablet de desenho e *plug-ins*, somente com o mouse. A técnica consiste em usar somente *brushes*, *pen tool*, *filters*, *blending modes* e, para finalização, ajustes de cores.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Todo o processo de criação foi determinado pelo desejo pessoal de tornar a história mais real e próxima, fazendo com que a ilustração comunicasse diretamente com o conteúdo. Isso fez com que abrisse espaço para a descoberta, pois incentivou a imaginar toda a trama fictícia e dar vida ao que tinha apenas em mente.

6 CONSIDERAÇÕES

O ser humano é, por natureza, comunicativo e, muitas vezes, criativo. Cria oportunidades para se expressar, mesmo que muitas vezes não verbalmente. Ilustrar. Transformar palavras e ideias em algo que se possa ver. Expressar. A criação, seja ela ilustração, texto ou ideia, deve ser propagada, expressada para dar a oportunidade de mostrar o que se quer passar e dar a chance para a interpretação individual. Aprender. Criar livremente nos ensina, pois ficamos melhores a cada criação, mais críticos. Portanto, ilustrar, ou criar, é sim de extrema importância para nós comunicadores e para toda e qualquer forma de comunicação.

APÊNDICE



Figura 1: Ofélia

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 352 p.

MERIGO, CARLOS. Uma breve história da ilustração. **Brainstorm#9**, 15 fev. 2013. Disponível em: <<http://www.brainstorm9.com.br/34694/arte-2/uma-breve-historia-da-ilustracao/>>. Acesso em: 11 de Abril de 2013.

SCHMITZ, RAPHAEL. Uma breve história da ilustração. **RTZ2**, 5 mar. 2008. Disponível em: <<http://rtz2.blogspot.com.br/2008/03/uma-breve-historia-da-ilustrao.html>>. Acesso em: 13 de Abril de 2013.